



ACADEMIA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CRITEREC
EDUCACIÓN



DESIGN THINKING Y GAME DESIGN

PARA LA PLANEACIÓN DE PROGRAMAS EDUCATIVOS SIGNIFICATIVOS

OBJETIVO

Identificar las características de metodologías disruptivas como el Design Thinking y el Game Design para potenciar los procesos de planeación universitaria teniendo en cuenta la voz e intereses de los estudiantes.

RUTA

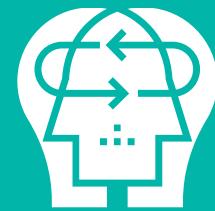
1

¿Qué es
el DT?



3

Mapa de
Empatía



2

Fases del
DT



4

¿Qué es
el GD?



5

Estructura
Lúdica



6

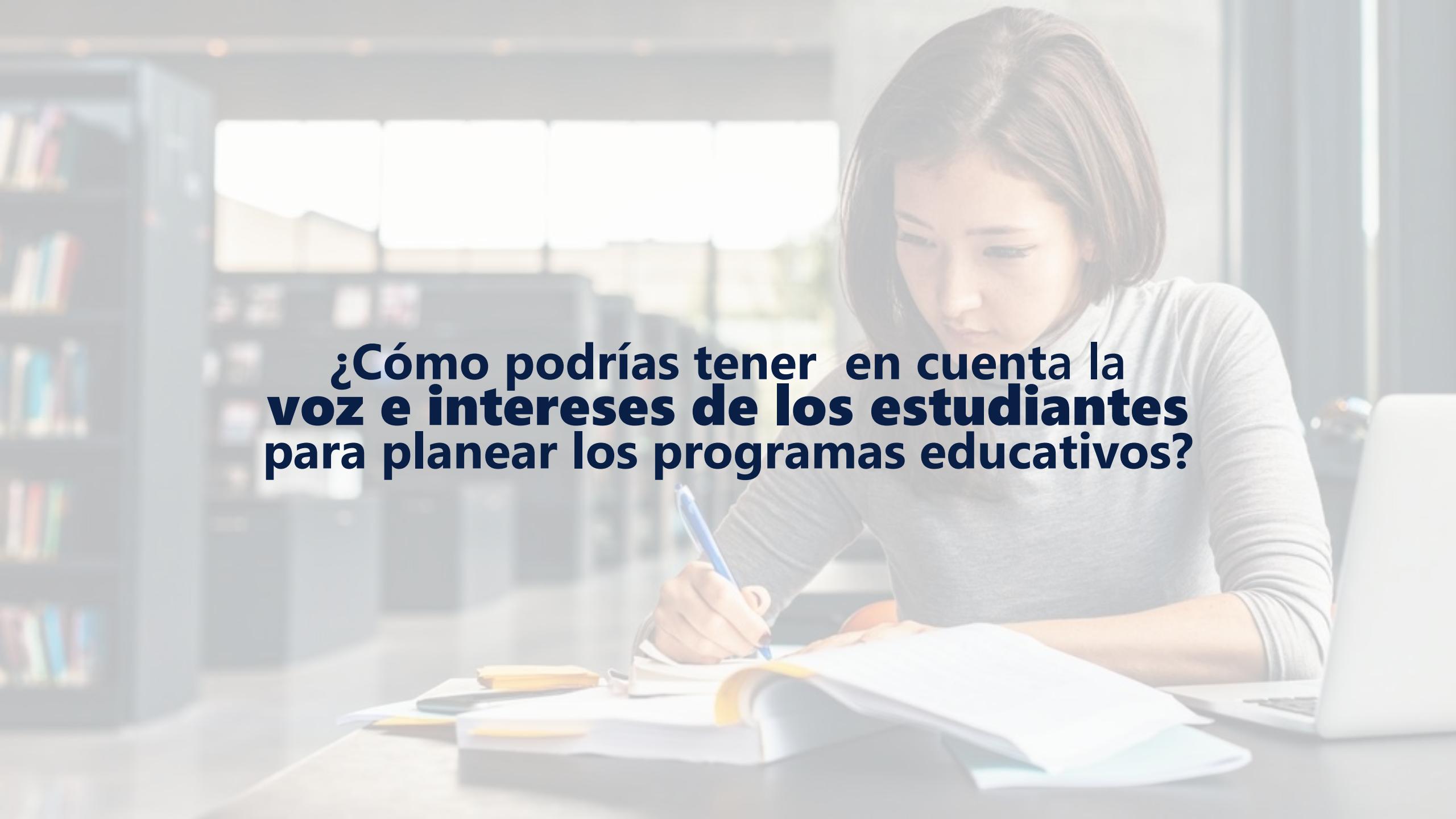
Caso
resuelto



7

Preguntas





**¿Cómo podrías tener en cuenta la
voz e intereses de los estudiantes
para planear los programas educativos?**

CONTEXTO ACTUAL



¿QUÉ ES EL DESIGN THINKING?

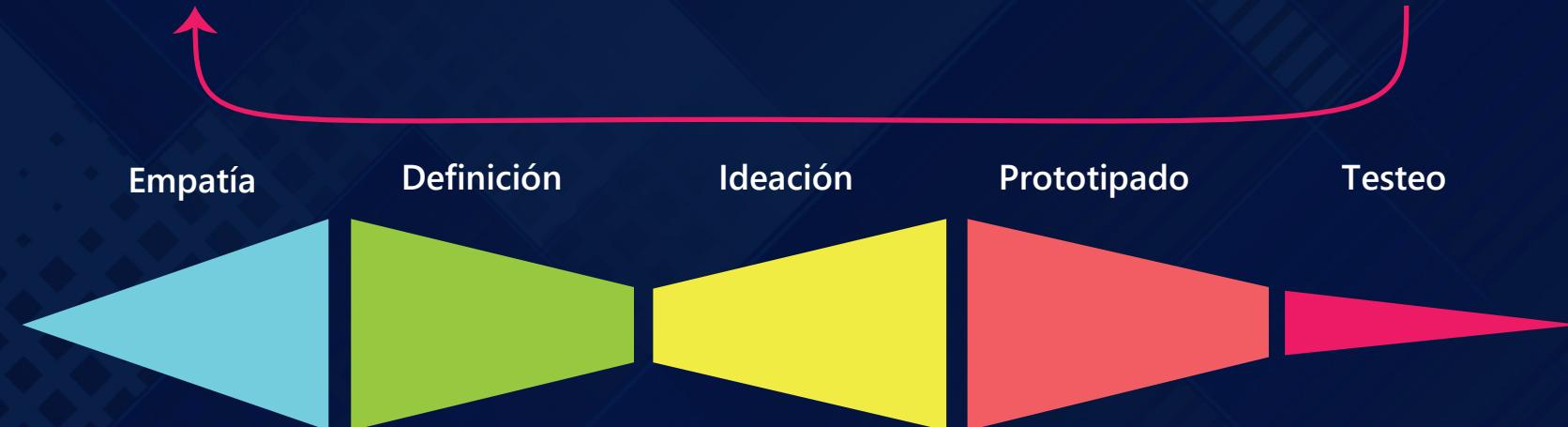
Mentalidad que nos permite analizar un problema como lo haría un diseñador, con el fin de llegar a nuevas soluciones pertinentes que generen un impacto positivo en la vida de las personas. (IDEO, 2012).



¿CUÁLES SON LAS FASES DEL DESIGN THINKING?



Proceso de
RETROALIMENTACIÓN
constante



Proceso de
PENSAMIENTO
Convergente y divergente

¿CUÁLES SON LAS FASES DEL DESIGN THINKING?

Empatía



Definición



Ideación



Prototipado



Testeo



- Comprender el desafío.
- Definir la audiencia.
- Investigar sobre el desafío identificado.

HERRAMIENTAS:

- Mapa de empatía.
- Perfil de usuario.

- Identificar oportunidades de diseño.
- Compartir hallazgos.
- Plantear perspectivas.
- Encontrar elementos en común.

- Generar ideas (todas son válidas)
- Encontrar una idea visionaria.
- Responder preguntas
- Agrupar y votar.

- Experimentar con las ideas.
- Resolver el reto de diseño.
- Materializar una propuesta.

- Desarrollar la idea en un periodo de tiempo.
- Planificar, sistematizar y ajustar.
- Definir indicadores de éxito.

MAPA DE EMPATÍA

Esta herramienta te permitirá conocer los deseos y necesidades de los estudiantes. Podrás entender sus comportamientos para definir el enfoque y las características de las experiencias de aprendizajes que diseñes para ellos.

¿QUIÉN ES?

Datos básicos, por ejemplo: edad, profesión, ubicación.

INFLUENCIAS ¿Qué escucha?

¿Qué le dicen amigos, familiares, personas que sigue? ¿A través de qué medios escucha lo que escucha?

AMBIENTE ¿Qué ve?

¿Qué mira? ¿Qué lee? ¿Qué comportamiento observa en los demás?

COMPORTAMIENTO ¿Qué dice y hace?

¿Qué le escuchamos decir con frecuencia? ¿Cómo se comporta en público? ¿Cuáles son sus actividades favoritas?

INTERESES / PREOCUPACIONES ¿Qué piensa y siente?

¿Qué es lo que más le importa o le motiva? ¿Qué le aburre? ¿Qué le disgusta? ¿Qué le entristece?

DOLORES ¿Cuáles son sus miedos o frustraciones?

¿A qué le teme (desde lo más simple hasta lo más profundo)? ¿Qué lo frustra?

EXPECTATIVAS ¿Cuáles son sus deseos, necesidades y metas?

¿Cuáles son sus planes a corto, mediano o largo plazo? ¿Qué desea realizar?

PERFIL DE USUARIO

Esta herramienta te permitirá caracterizar a los estudiantes. Podrás identificar su personalidad, su entorno, su visión de mundo, sus deseos y necesidades para diseñar planeaciones universitarias que los hagan protagonistas en su proceso de formación profesional.

PERSONALIDAD

MOTIVACIONES DEL ESTUDIANTE

DATOS BÁSICOS ¿Quién es?



Inserta foto o imagen del usuario

PERFIL

Nombre, edad, carrera, semestre, lugar de residencia, pasatiempos

OBJETIVOS DEL ESTUDIANTE

BARRERAS

¿POR QUÉ IMPLEMENTAR DESIGN THINKING EN LA PLANEACIÓN DE PROGRAMAS EDUCATIVOS?

"Para crear programas educativos que motiven a los estudiantes es necesario preocuparnos por ellos, conocer sus gustos y necesidades"

1

Descubrir, conocer y comprender a los estudiantes.

2

Definir el enfoque y características de las experiencias de aprendizaje

3

Activar la motivación y el protagonismo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

4

Contribuir en la solución de problemáticas identificadas en el contexto.

El Design Thinking es un **proceso creativo y empático** que permite observar la realidad a través de métodos **cualitativos y etnográficos**, invitando a escucharla, verla y sentirla **desde el punto de vista de nuestros estudiantes**.

¿QUÉ ES EL GAME DESIGN?

Metodología para crear **estructuras lúdicas** que se aplican no solo en juegos, también en la planeación de proyectos educativos buscando experiencias significativas y memorables de aprendizaje.

- Aprendizaje
- Socialización
- Expresión conceptual
- y artística



*Tomado de: Nallar, D. A, (2015). Diseño de juegos en América Latina: Estructura Lúdica. Buenos Aires República de Argentina.

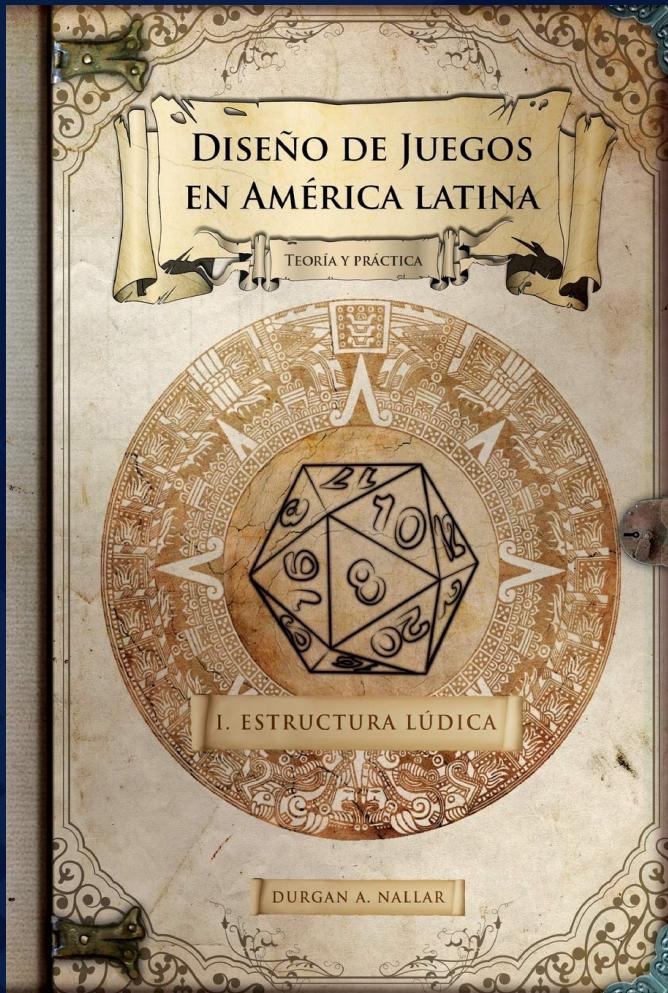
ESTRUCTURA LÚDICA DEL GAME DESIGN

Estructura Lúdica



*Tomado de: Nallar, D. A, (2015). Diseño de juegos en América Latina: Estructura Lúdica. Buenos Aires República de Argentina.

REFERENCIA



DISEÑO DE JUEGOS EN AMÉRICA LATINA: ESTRUCTURA LÚDICA



Por Nallar, D. A. (2015)

CASO RESUELTO

PERFIL DE USUARIO

Esta herramienta te permitirá caracterizar a los estudiantes. Podrás identificar su personalidad, su entorno, su visión de mundo, sus deseos y necesidades para diseñar planeaciones universitarias que los hagan protagonistas en su proceso de formación profesional.

PERSONALIDAD

- Extrovertido.
- Creativo.
- Sociable.

MOTIVACIONES DEL ESTUDIANTE

- Crear piezas gráficas que impacten de manera positiva en la sociedad.
- Dar a conocer su trabajo por medio de un portafolio.
- Hacer parte de una red digital de diseñadores gráficos.

DATOS BÁSICOS ¿Quién es?



PERFIL

Nombre, edad, carrera, semestre, lugar de residencia, pasatiempos

Es un estudiante que ha identificado la necesidad de desarrollar competencias digitales para adaptarse a las nuevas dinámicas del entorno educativo y laboral, debido a la actual situación de emergencia sanitaria.

Carrera: Diseño Gráfico

Edad: 23 años

Semestre: 9no semestre

Estado civil: Soltero

OBJETIVOS DEL ESTUDIANTE

- Desarrollar competencias digitales para desenvolverse en la nueva realidad.
- Conocer plataformas digitales de comunicación para continuar socializando con sus amigos de Universidad.

BARRERAS

- Tiene vacíos en competencias digitales.
- Tiene el imaginario de que los nativos digitales aprovechan mejor los medios tecnológicos.

ESTRUCTURA LÚDICA

Esta herramienta te permitirá transformar tus planeaciones de clase en una experiencia de juego para que los estudiantes activen su motivación y protagonismo en sus procesos de formación profesional.

TEMÁTICA A DESARROLLAR

Competencias Digitales

1 OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Pueden ser a corto, mediano y largo plazo

Desarrollar competencias digitales mediante la exploración de diferentes herramientas del ecosistema Microsoft para potenciar el uso y gestión de dispositivos tecnológicos.

2 DESAFÍOS:

Son los obstáculos a vencer, los acertijos que resolver, los problemas por solucionar

1. Presentación de la temática a desarrollar por medio de una presentación con subtítulos en Power Point.
2. Los estudiantes conforman equipos de trabajo para investigar las siguientes herramientas: **PowerAutomate** para gestión de procesos automáticos. **One Drive** para recursos compartidos. **Sharepoint** para bibliotecas de contenido Herramientas inclusivas de Microsoft
3. Posteriormente, se reunirán en una sala conjunta de Teams para compartir los descubrimientos y hallazgos sobre las herramientas investigadas.
4. La investigación realizada por los estudiantes se recopilará en un OneNote con contenido de herramientas externas.

Herramientas Microsoft: Power Point - Teams - OneNote **Herramienta externa:** sketchfab, etc

3 PROGRESO:

Muestra como los estudiantes evolucionan en sus procesos de aprendizaje. Evolucionar, ser mejores, aprender brinda un sentimiento de poder.

Los estudiantes usarán el OneNote como insumo para compilar la información en una web interactiva en Sway.

Herramientas Microsoft: OneNote, Sway

4 RECOMPENSAS:

Sus vivencias, sus problemas , sus logros , sus pasiones.

- Cada grupo de estudiantes presentara su página web en Sway y los demás estudiantes, mediante el uso de alabanza (insignias) podrán calificar el trabajo presentado.
- El docente podrá medir las interacciones de los diferentes grupos por medio de Insights

Herramientas Microsoft: Sway

CASO RESUELTO: PLANEACIÓN UNIVERSITARIA

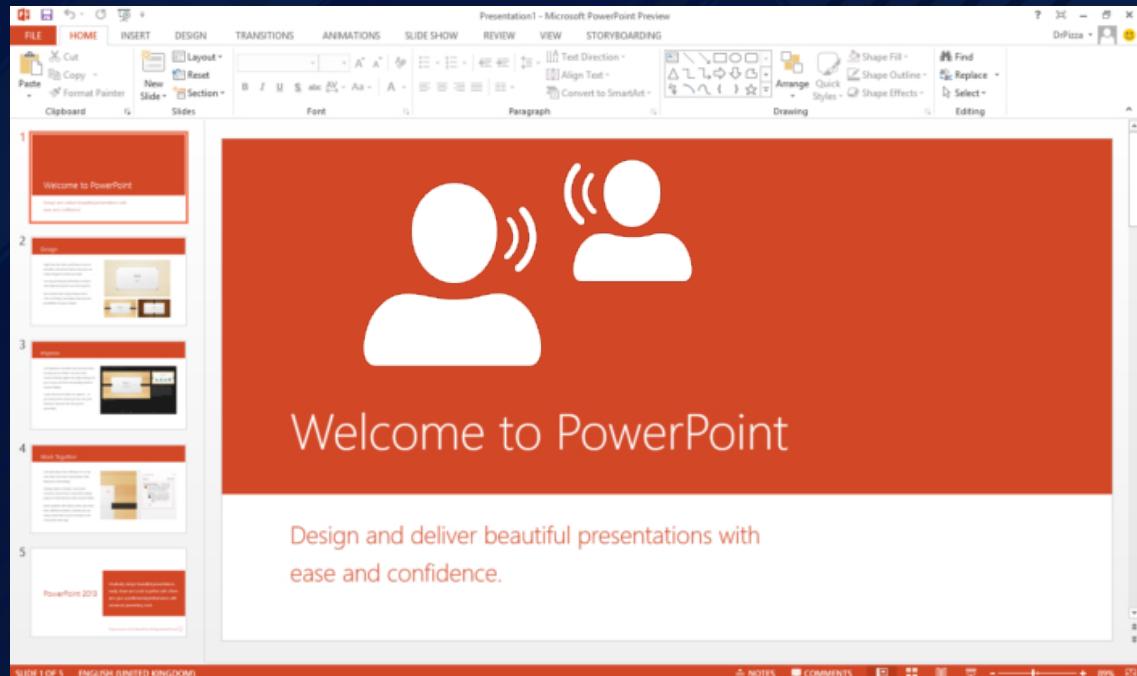


PowerPoint

Presentaciones y clases accesibles con subtítulos y traducción simultánea en PowerPoint

La herramienta permite:

- Añadir subtítulos a las presentaciones de PowerPoint.
- Contar con más de 60 idiomas disponibles para dar a conocer la información compartida.



CASO RESUELTO

Creación de salas en una reunión en Microsoft Teams

- Es una opción válida para administrar grupos en una cantidad más pequeña.
- Generar una interacción diferente al momento de abordar una actividad específica.



Microsoft Teams



CASO RESUELTO



OneNote

OneNote y contenido multimedia

OneNote permite ubicar notas o contenido, ofreciendo la posibilidad de agregar dibujos, diagramas, fotografías, elementos multimedia como: audio, vídeo, sonido, modelos 3D entre otros, lo anterior mediante el uso de links o contenido HTML.

Ver en: <https://bit.ly/363fKet>

The screenshot shows a Microsoft OneNote page titled "Justin's Notebook – Sync complete". The ribbon at the top includes tabs for Home, Insert, Draw, View, and a font size dropdown set to 20. Below the ribbon, there are several buttons: Calibri, 20, B, I, U, A (with a yellow arrow), A (with a pink heart), and a dropdown menu. The main content area has a "Reference" tab selected. It contains three items:

- Important Data**: A thumbnail image of a red panda, with the text "Red Pandas are Having Snow Much Fun - Cincinnati Zoo".
- Best music**: A thumbnail image of a Tetris game interface, with the text "Tetris Main Theme (Gabe The Dog Remix) by Sonic 0_0".
- Docs.com example**: A thumbnail image of a document from "How-To Geek", with the text "testing onenote embeds".

On the right side of the page, there is a large embedded video player showing a Tetris game with a play button and a soundcloud share link. At the bottom of the page, there is a link to "The Rural Alberta Advantage- Terrified by The RAA".

CASO RESUELTO

Herramientas que puedes incrustar en OneNote



CASO RESUELTO



Creación de una página web en Sway

La herramienta permite:

- Agregar contenido fácilmente desde cualquier lugar insertando fácilmente fotos, videos y otros contenidos multimedia.
- Comparte contenido de forma dinámica en la web.

A screenshot of the Sway web-based presentation tool. The interface shows a 'Storyline' with several cards: a 'Title Card' with the heading 'Biology Report' and a small image of a butterfly; an 'Animal Classes' card with a 'Background' image of a butterfly and the text 'Animal Classes'; and an 'Image Card' showing a close-up of butterfly wings with the caption 'Image Card: Polyommatus bellargus'. A sidebar on the left contains tools for 'Cards', 'Text', 'Media', and 'Group'. The bottom right corner shows a preview window with a video player controls bar.

CASO RESUELTO

Creación de Insignias y funcionamiento Insights en Microsoft Teams

Las herramientas de felicitaciones por Insignias y seguimiento por Insights son herramientas que utilizaremos en las fases de progreso y recompensas que hacen parte de la estructura lúdica del Game Design.

The screenshot shows the Microsoft Teams interface with the 'Insights' tab selected. On the left, the 'AP English' team is visible. The main area displays various performance metrics: Average grade (80%), On-time assignments (94%), Average return time (4.5 days), and Conversation activity (0 posts, 0 replies, 0 likes). Below these are two bar charts showing student distribution across different grade ranges (30-49, 40-59, 50-69, 70-89, 80-99) and a list of students with their names and grades. A modal window titled 'Select a badge' is open, displaying nine badge options with icons and names: Achiever, Awesome, Coach, Creative, Kind heart, Leadership, Problem solver, Team player, and Thank you.

Grade Range	Count
30-49	4
40-59	13
50-69	23
70-89	18
80-99	12

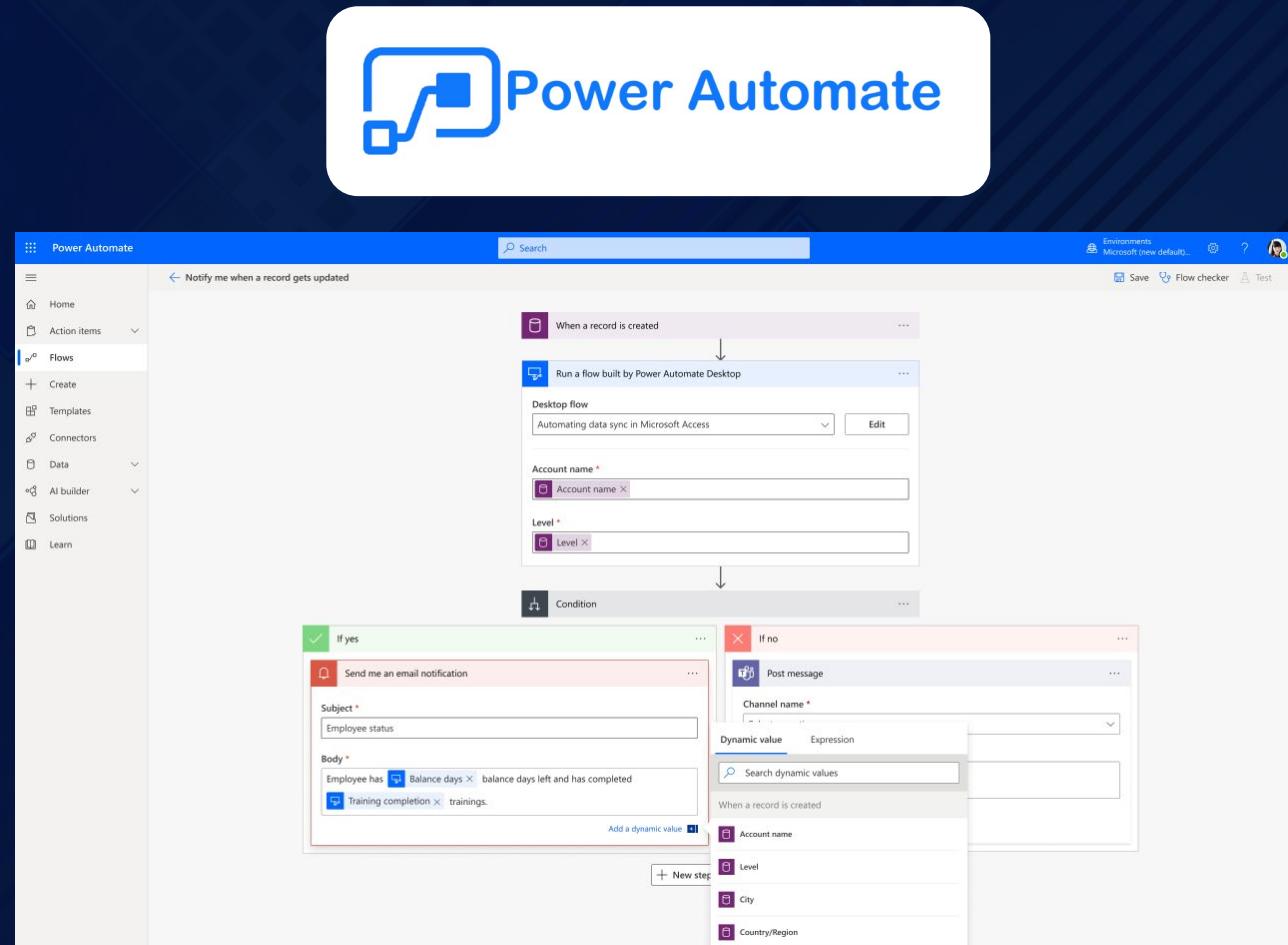
Name	Grade
Alanis, Juan	78
Banis, Darius	93
Cline, Christie	97.5
Lando, Guy	95
Alanis, Juan	88
Banis, Darius	87
Cline, Christie	77
Lando, Guy	79
Banis, Darius	78

HERRAMIENTA EXTRA

Power Automate

Esta herramienta de Microsoft se convierte en una aliada al momento de gestionar grandes volúmenes de información entrante a Outlook.

-Permite automatizar procesos que en el día a día ocupan demasiado tiempo y se ejecutan repetitivamente



**GRACIAS POR
PARTICIPAR**