

Innovadores en Acción: Usando Design Thinking para Resolver Problemas Reales

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de secundaria (12-15 años) aprendan a emplear la metodología Design Thinking para identificar problemas y necesidades en su entorno, y así proponer soluciones viables y reales. A través de actividades prácticas y colaborativas, los estudiantes desarrollarán habilidades de empatía, definición, ideación, prototipado y evaluación, propias del pensamiento computacional aplicado a retos cotidianos. Este enfoque les permite conectar el aprendizaje con su vida diaria, fomentando su creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo, habilidades fundamentales para enfrentar desafíos del mundo actual. El plan promueve un aprendizaje activo y centrado en el estudiante, donde cada fase del Design Thinking se aborda en profundidad para asegurar la comprensión y aplicación efectiva. En suma, los estudiantes no solo conocerán una metodología innovadora, sino que también la aplicarán para generar proyectos con impacto real en su comunidad, fortaleciendo su sentido de responsabilidad y autonomía.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar problemas y necesidades relevantes en su contexto utilizando estrategias de empatía del Design Thinking.
- Definir de manera clara y precisa problemas seleccionados para orientar la búsqueda de soluciones.
- Generar ideas creativas y viables mediante técnicas de ideación colaborativa.
- Crear prototipos sencillos que representan soluciones potenciales a los problemas identificados.
- Evaluar y reflexionar sobre las soluciones propuestas para mejorar su efectividad y aplicabilidad.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (al menos 60 hojas)
- Cartulinas de colores (20 unidades)
- Marcadores, lápices de colores, plumones y lápices (suficiente para todo el grupo)
- Post-it de varios colores (mínimo 100 unidades)
- Computadora o tablet con acceso a internet para videos y búsqueda de información (1 por grupo de 4 estudiantes)
- Pizarra blanca y plumones para la explicación y registro de ideas
- Proyector o pantalla para mostrar videos e imágenes

- Materiales reciclables básicos para prototipos: cajas pequeñas, botellas PET, tapas, papel periódico, cinta adhesiva, tijeras, pegamento
- Plantillas impresas de mapas de empatía y guías para cada fase del Design Thinking (suficientes para cada estudiante)
- Video introductorio sobre Design Thinking (5 minutos)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre trabajo en equipo y participación colaborativa.
- Habilidades elementales para expresar ideas de forma oral y escrita.
- Experiencias previas en identificación de problemas cotidianos simples.
- Familiaridad básica con el uso de dispositivos digitales para consulta de información.
- Comprensión inicial de conceptos básicos de pensamiento computacional (algoritmos simples, resolución de problemas).

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Problemas y Necesidades a través de la Empatía

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que en esta sesión comenzarán a conocer el Design Thinking como una forma de entender mejor los problemas que enfrentan para luego buscar soluciones que realmente funcionen.

Estudiantes: Escuchan y participan activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta en plenaria: "¿Han identificado alguna vez un problema en su escuela o comunidad que quisieran mejorar? ¿Cuál fue y cómo lo hicieron?"

Estudiantes: Comparten ejemplos breves y reflexionan sobre sus experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto (5 minutos) que presenta cómo jóvenes de su edad usaron Design Thinking para resolver un problema real en su comunidad.

Estudiantes: Observan el video y comentan sus impresiones.

Contextualización:

Docente: Relaciona el video con su entorno diciendo: "Ustedes también pueden detectar problemas importantes que afecten su vida diaria y aplicar esta metodología para crear soluciones que ayuden a su comunidad."

Estudiantes: Reflexionan sobre posibles problemas a su alrededor.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce la primera fase del Design Thinking: *Empatizar*. Explica que es entender a las personas afectadas por un problema para descubrir sus necesidades reales.

Actividad 1: Entrevistas y mapas de empatía

- **Objetivo:** Identificar necesidades y emociones de usuarios afectados por un problema.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Entrega mapas de empatía y guía con preguntas específicas para entrevistar a compañeros, familiares o vecinos sobre un problema cotidiano (ejemplo: dificultades en el transporte escolar, basura en el barrio, tiempo de espera en la comida).
 - Los estudiantes preparan preguntas (ejemplo: ¿Qué piensas? ¿Qué sientes? ¿Qué dices? ¿Qué haces? ¿Cuáles son tus frustraciones y deseos?).
 - Realizan entrevistas breves y registran sus respuestas en el mapa de empatía.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Mapas de empatía completos con información recogida.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol docente:** Circula entre grupos para guiar, hacer preguntas que profundicen y asegurarse que se centren en emociones y necesidades reales.

Actividad 2: Puesta en común y selección de problema

- **Objetivo:** Definir problemas relevantes basados en la información recopilada.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Solicita que cada grupo comparta los puntos más importantes de sus mapas de empatía en plenaria.
 - Facilita que el grupo elija un problema común o más significativo para trabajar en las siguientes sesiones.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Problema definido y acordado.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Modera el diálogo y ayuda a sintetizar problemas para que sean claros y específicos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden comenzar a investigar causas y consecuencias del problema elegido usando internet o recursos disponibles.
- **Para estudiantes que requieren más apoyo:** Reciben apoyo adicional del docente para formular preguntas sencillas y registrar respuestas, además de trabajar en parejas para facilitar la comprensión.

Transición:

Docente: Finaliza la sesión recordando que en la próxima sesión aprenderán a definir su problema con mayor claridad para pasar a la generación de ideas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada grupo que escriba en un post-it la frase que mejor describa el problema definido y la pegue en la pizarra.

Estudiantes: Participan y observan las frases para tener una visión general.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre la importancia de entender a las personas para resolver un problema?
- ¿Cómo me ayudó el mapa de empatía a descubrir necesidades que no había considerado?

Retroalimentación:

Docente: Comenta los logros observados, destaca la participación activa y orienta sobre cómo mejorar la precisión en la definición del problema para la siguiente sesión.

Transferencia y Tarea:

Docente: Solicita que en casa observen otro problema en su entorno familiar o escolar y piensen en preguntas para entender mejor a quienes lo enfrentan. Esto servirá para la sesión 2.

Sesión 2: Definiendo con Claridad y Generando Ideas Creativas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda la sesión anterior y explica que hoy aprenderán a definir bien el problema y a generar muchas ideas para solucionarlo.

Estudiantes: Escuchan y participan.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué significa para ustedes definir un problema? ¿Por qué es importante hacerlo bien?"

Estudiantes: Responden y reflexionan.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta ejemplos de problemas definidos correctamente y mal definidos, pidiendo que identifiquen diferencias.

Contextualización:

Docente: Enfatiza que definir bien el problema facilita encontrar soluciones que realmente funcionen.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Redacción clara del problema

- **Objetivo:** Aprender a redactar una declaración clara y precisa del problema.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica la estructura de una buena declaración de problema: quién lo afecta, qué sucede, dónde y cuándo ocurre, y por qué es importante resolverlo.
 - Los grupos trabajan en redactar una declaración del problema elegido en la sesión anterior, usando una plantilla proporcionada.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Declaración de problema escrita y revisada por el grupo.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Revisa avances, hace preguntas para precisar ideas y sugiere mejoras.

Actividad 2: Tormenta de ideas (brainstorming)

- **Objetivo:** Generar una amplia variedad de ideas creativas para resolver el problema definido.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica reglas básicas del brainstorming (no juzgar ideas, cantidad sobre calidad, construir sobre ideas de otros).
 - Los estudiantes generan tantas ideas como puedan en 30 minutos, registrándolas en hojas grandes o post-its.
 - Luego, cada grupo selecciona las 3 ideas que consideran más viables e innovadoras.
- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Lista amplia de ideas y selección de 3 principales.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilita el proceso, motiva la participación de todos y ayuda a canalizar ideas hacia soluciones realistas.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Pueden investigar ejemplos de soluciones similares en internet para inspirarse.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo para expresar ideas mediante dibujos o palabras clave, trabajando en parejas.

Transición:

Docente: Indica que en la siguiente sesión construirán prototipos de sus ideas para probarlas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a cada grupo a compartir una idea seleccionada y explicar brevemente por qué la eligieron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué dificultades encontré al definir el problema?
- ¿Cómo me ayudó el trabajo en grupo para generar ideas?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la creatividad y claridad, haciendo recomendaciones para mejorar la definición y generación de ideas.

Transferencia y Tarea:

Docente: Pide que observen en su entorno algún objeto o solución relacionada con una idea que hayan generado para analizar cómo funciona.

Sesión 3: Construyendo y Probando Prototipos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda lo trabajado y comunica que ahora pasarán a crear representaciones físicas o visuales de sus soluciones para probarlas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué creen que es un prototipo y para qué sirve?"

Estudiantes: Responden en plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos breves de prototipos simples usados en la industria o educación.

Contextualización:

Docente: Explica que prototipar es una forma rápida y económica de probar ideas antes de hacerlas definitivas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Diseño y construcción de prototipos

- **Objetivo:** Crear prototipos básicos que representen las soluciones seleccionadas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega materiales reciclables y da instrucciones sobre seguridad y uso responsable.
 - Los grupos diseñan bocetos rápidos y luego construyen prototipos usando materiales disponibles.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Prototipo físico o visual del producto o solución.
- **Tiempo:** 120 minutos
- **Rol docente:** Asiste con recursos, sugiere mejoras y fomenta la colaboración.

Actividad 2: Presentación y prueba interna

- **Objetivo:** Compartir prototipos con otros grupos y recibir comentarios para mejorar.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su prototipo y explica cómo funciona.
 - Los demás grupos hacen preguntas y ofrecen sugerencias constructivas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Retroalimentación escrita y oral sobre prototipos.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Modera la sesión, promueve el respeto y guía la crítica constructiva.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Pueden diseñar prototipos digitales sencillos usando herramientas como Sketchpad o Canva (si hay acceso).

- **Estudiantes con dificultades:** Pueden enfocarse en representar su idea mediante dibujos o maquetas simples con ayuda del docente o compañeros.

Transición:

Docente: Indica que en la última sesión evaluarán y reflexionarán sobre los prototipos para mejorarlos y planear su aplicación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada grupo escriba en un papel qué aprendieron al construir y presentar su prototipo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué partes de mi prototipo funcionaron bien y cuáles podrían mejorar?
- ¿Cómo me ayudó la opinión de otros a ver mi idea desde otra perspectiva?

Retroalimentación:

Docente: Revisa las anotaciones y conversa con cada grupo sobre sus aprendizajes y próximos pasos.

Transferencia y Tarea:

Docente: Pide que observen en casa o su entorno algún objeto o solución que les parezca un buen prototipo y anoten sus características para compartirlas en la siguiente sesión.

Sesión 4: Evaluando, Mejorando y Proyectando Soluciones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda que hoy evaluarán sus prototipos, reflexionarán sobre el proceso y planearán mejoras o aplicaciones.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué creen que es importante evaluar en una solución para saber si funcionará bien?"

Estudiantes: Responden y dialogan.

Motivación y engancho:

Docente: Muestra brevemente testimonios o casos reales donde la evaluación mejoró una solución.

Contextualización:

Docente: Explica que evaluar ayuda a saber qué funciona, qué no y cómo mejorar para que la solución sea útil y sostenible.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Evaluación de prototipos con criterios

- **Objetivo:** Analizar el prototipo usando criterios claros para identificar fortalezas y áreas de mejora.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega una lista de criterios simples y claros (funcionalidad, facilidad de uso, creatividad, impacto, materiales usados).
 - En grupos, revisan sus prototipos y evalúan cada criterio, anotando observaciones y propuestas para mejorar.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Lista de evaluación con observaciones y propuestas de mejora.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Orienta en el análisis y fomenta una evaluación honesta y constructiva.

Actividad 2: Plan de mejora y presentación final

- **Objetivo:** Planear acciones concretas para mejorar el prototipo y presentar un resumen del proyecto.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos elaboran un plan breve con pasos para mejorar o implementar su solución.
 - Preparan una presentación final de 5 minutos para compartir con la clase (puede ser oral, con carteles o digital).
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Plan de mejora y presentación final.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol docente:** Apoya la organización, da retroalimentación y ayuda con recursos para presentaciones.

Diferenciación:

- **Estudiantes con mayor rapidez:** Pueden crear materiales visuales adicionales o pequeños videos para su presentación.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo para organizar ideas y preparar la presentación, trabajando en parejas o con guía personalizada.

Transición:

Docente: Explica que después de las presentaciones se hará una reflexión final sobre todo lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Facilita un mapa mental colectivo en la pizarra con las fases del Design Thinking y las evidencias del trabajo realizado por los estudiantes.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó el Design Thinking a entender y resolver problemas?
- ¿Qué fase fue la que más me gustó o me costó?
- ¿Cómo puedo utilizar este método en mi vida cotidiana?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos generales y personalizados sobre el esfuerzo, creatividad y trabajo en equipo. Anima a seguir aplicando la metodología en otros contextos.

Transferencia y cierre:

Docente: Invita a los estudiantes a pensar en otro problema que quieran abordar usando Design Thinking y a compartirlo con familiares o amigos.

Tarea o reto:

Realizar una breve entrevista a un familiar o amigo sobre un problema que les gustaría resolver y aplicar en casa la fase de empatía para entenderlo mejor. Traer los resultados para compartir en la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio de la sesión 1 con preguntas sobre experiencias previas en resolución de problemas.
- **Formativa:** Durante el desarrollo en cada sesión, mediante observación directa, revisión de mapas de empatía, declaraciones de problema, listas de ideas, prototipos y planes de mejora.
- **Sumativa:** Al final de la sesión 4 con la presentación final del proyecto y reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y comprender problemas reales mediante empatía (vinculado al objetivo 1).
- Claridad y precisión en la definición del problema (vinculado al objetivo 2).
- Creatividad y pertinencia en la generación de ideas (vinculado al objetivo 3).

- Habilidad para construir prototipos que representen soluciones (vinculado al objetivo 4).
- Capacidad crítica para evaluar y mejorar soluciones propuestas (vinculado al objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de actividades y participación.
- Rúbrica para evaluación de prototipos y presentaciones finales.
- Observación directa y registro anecdótico durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación con guías estructuradas para reflexión individual y grupal.
- Portafolio digital o físico con evidencias: mapas de empatía, declaraciones, listas de ideas, fotos de prototipos, planes de mejora.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas de empatía que reflejen comprensión profunda del problema.
- Declaración clara y precisa del problema.
- Listas amplias y seleccionadas de ideas creativas.
- Prototipos concretos construidos en grupo.
- Planes de mejora y presentaciones finales que demuestren reflexión y aplicación del proceso.