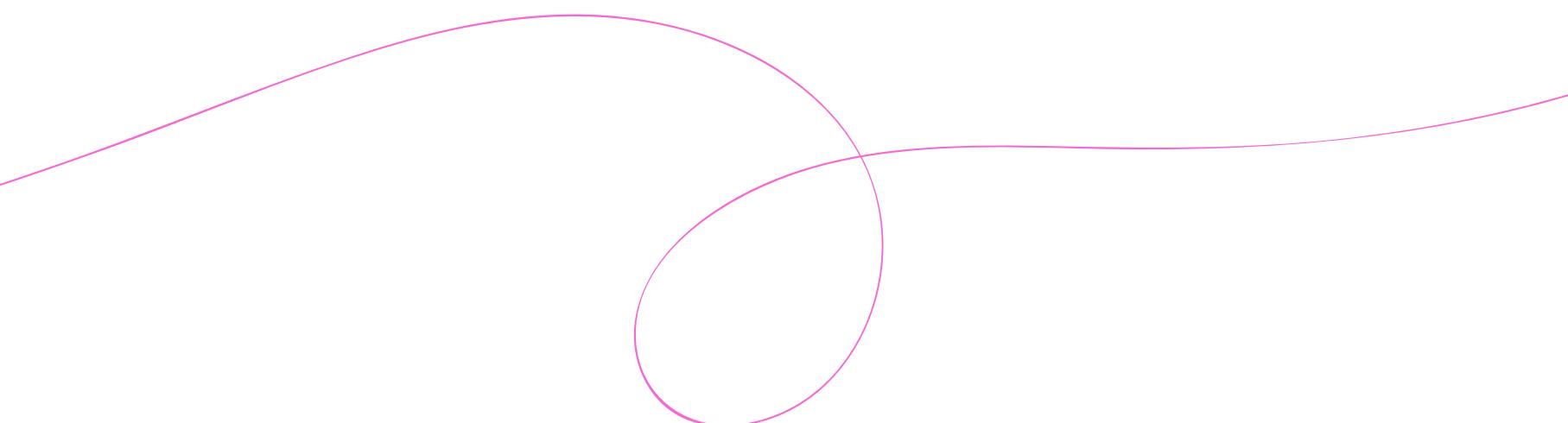




MANUAL PARA DISEÑAR EL CAMBIO

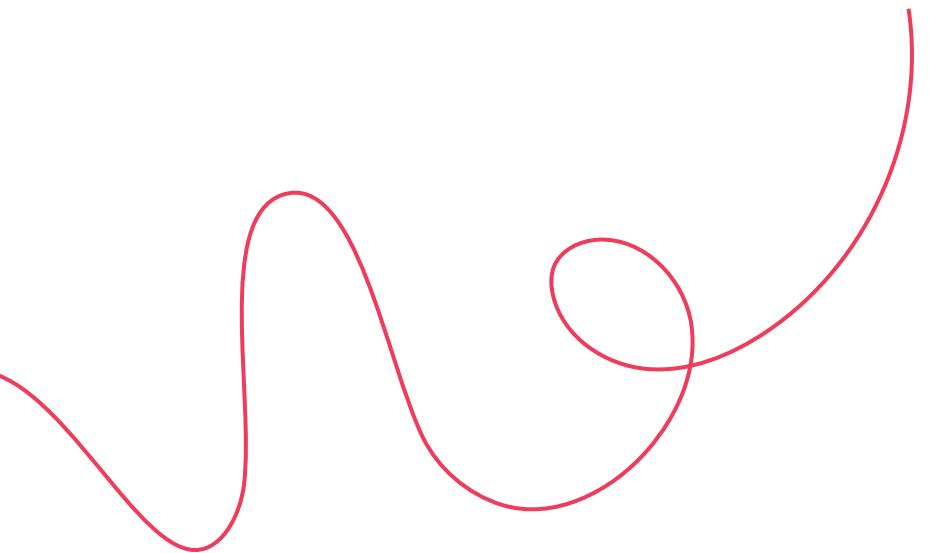


©Diseña Futuro

Redacción: Pamela Ycaza y Julio Intriago
Diagramación e ilustración: Leslie Carrión

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares de Diseña Futuro. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Si estás aquí,
es porque quieras
diseñar el cambio
también.



¿Por dónde empezamos?

A lo largo de la historia, los seres humanos hemos probado que somos solucionadores de problemas por naturaleza. Por eso, creemos en el potencial creativo que tenemos para diseñar soluciones a los retos que enfrentamos. Cambiamos el mundo, empezando por nuestro entorno.

Diseña Futuro hace que las personas se descubran capaces de tomar acción frente a situaciones que les duele que

existan. Todo problema es pequeño frente a quien descubre el poder del ‘Yo Puedo’ que tenemos todos. El momento exacto en el que nos lo creemos es un momento de revelación. Esta revelación produce energía de cambio: el recurso más valioso que tenemos. Convertimos esa energía presente en todos nosotros en ideas y acciones que transforman realidades... Y así, uno a uno, **potenciamos la capacidad de crear de toda persona.**

¿Para qué te servirá este manual?

Este manual es una guía para implementar procesos de innovación en el espacio educativo, utilizando la metodología basada en el *Design Thinking* de Diseña Futuro. Aprenderás a diseñar el cambio con tus estudiantes; es decir, serán capaces de:



Somos Diseña Futuro

Diseña Futuro es una empresa social sin fines de lucro que potencia la capacidad de crear y la mentalidad 'Yo Puedo' de las personas. Para lograr esta misión:

Generamos espacios para crear

Facilitamos procesos de innovación y emprendimiento en donde los participantes diseñan soluciones a retos propuestos y potencian habilidades blandas en el camino.

Fortalecemos el trabajo de profesionales

Brindamos capacitación, recursos, y mentoría a profesionales para que lideren procesos de innovación en sus instituciones.

Visibilizamos historias de cambio

Conectamos a estudiantes y profesionales a una red global de innovadores que están impulsando el cambio en sus instituciones.

Design for Change, nuestro partner internacional

Desde el 2017, somos representantes exclusivos de Design for Change (DFC) en Ecuador.

DFC es una organización internacional de innovación educativa presente en más de 60 países, pionera en la implementación del *Design Thinking* en el espacio educativo.

La metodología de DFC implica un proceso de 4 etapas:



Siente

Los participantes identifican e indagan sobre problemas de su entorno. Luego, definen el enfoque estratégico.



Imagina

Los participantes generan y eligen ideas de solución a través de ejercicios de creatividad colectiva e individual.



Haz

Los participantes ejecutan su propuesta de solución a través de la construcción y prueba de prototipos. Evalúan e iteran según la retroalimentación que reciban.



Comparte

Los participantes reflexionan y cuentan sus resultados a otras personas con el fin de inspirarlos.

Este proceso permite que estudiantes desarrollen soluciones de cambio mientras potencian habilidades como la empatía, colaboración y creatividad. Cada solución generada hace posible que los participantes mejoren la realidad que los rodea utilizando sus propias ideas. Inspiran a otros que no se ven capaces de hacerlo y transmiten el espíritu 'Yo Puedo'.

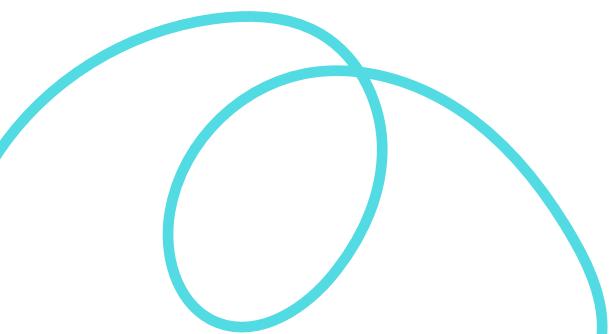
DFC ha vinculado a



+67K
Docentes



+2.2M
Estudiantes



¿Diseñador del cambio?

Los educadores son
diseñadores por excelencia

Los educadores enfrentan desafíos de diseño todos los días, desde la creación de su plan de estudios hasta la integración de nuevas tecnologías en sus clases. A diferencia de un docente o facilitador tradicional, un educador con mentalidad de diseño es capaz de:

Generar experiencias de aprendizaje a la medida de las necesidades de sus estudiantes

Cuenta con una caja de técnicas y herramientas que le permite entender las especificidades del contexto, conocer el perfil y las necesidades de sus estudiantes, y utilizar esta información para adaptar y afinar sus propuestas pedagógicas.



Fomentar la empatía, creatividad y colaboración de sus estudiantes mientras resuelven problemas

Es capaz de proveer experiencias tangibles en la que sus estudiantes desarrollan habilidades del siglo XXI¹ mientras aprenden del error y del juego, y lideran proyectos que aportan solución a problemas del entorno.

Motivar en sus estudiantes un sentido de responsabilidad por lo que ocurre en el entorno

El proceso de innovación convierte a los estudiantes en protagonistas activos del cambio social, y desarrolla su carácter y responsabilidad como solucionadores de problemas. El enfoque propositivo hacia la generación de soluciones empodera a los estudiantes, convirtiéndolos en ciudadanos sensibles a la realidad que los rodea.

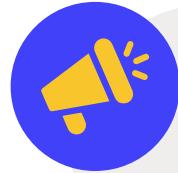
¿Cómo utilizar este manual?

El manual está dividido en tres secciones: ***Mentalidades, Proceso, y Recursos***.

Conjuntamente, estos componentes te permitirán gestionar el cambio de manera eficiente dentro del espacio educativo.

La sección Proceso desglosa las etapas y subetapas de la metodología. Para que aproveches de manera efectiva la explicación del paso a paso, ten en cuenta los siguientes íconos:

-  Nombre de la subetapa
-  Tiempo sugerido para realizar las actividades propuestas.
Este tiempo puede adaptarse según se considere necesario
-  Materiales sugeridos para realizar las actividades, tanto en modalidad presencial como virtual
-  Mentalidades y habilidades que se potencian en la subetapa
-  Actividades propuestas para las subetapas plasmadas
-  Tips para la ejecución de actividades desde la perspectiva de docentes que han aplicado el proceso



Este manual ha sido elaborado a partir de los aprendizajes recopilados en la implementación del proceso a lo largo de los años. A la fecha, consideramos que es la forma más eficiente de aplicarlo. Si encuentran nuevas formas de ejecutarlo, no duden en compartir sus innovaciones con el equipo de Diseña Futuro en: julio@disenafuturo.com

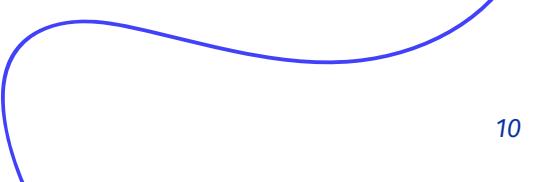
Ten en cuenta que **este manual es interactivo**, considera lo siguiente para una mejor experiencia de lectura:



Usa las flechas de la parte inferior para avanzar o regresar a la sección que deseas.



Los íconos en la parte superior son botones con los que puedes ir a cada etapa de la sección [Proceso](#).



SECCIÓN 1

Mentalidades

Una mentalidad es una actitud que influye en cómo abordamos cualquier desafío. Un educador que diseña el cambio es una persona capaz de reconocer oportunidades, cuestionar decisiones, y transformar ideas en acciones porque se rige por las siguientes mentalidades:

**Podemos cambiar el mundo,
y los niños y las niñas son
clave para lograrlo**

Los cambios del mundo los podemos gestionar cada uno de nosotros, empezando por el lugar donde vivimos y con las personas que tenemos alrededor. Las niñas y los niños también viven los problemas del mundo; lo justo es crear los espacios oportunos para que alcen su voz y aporten en el desarrollo de soluciones. Desde sus vivencias, las niñas y los niños tienen mucho que aportar. Creer en ellos y validar sus ideas es el primer paso para que ellos se reconozcan capaces.

**Somos los mentores que
habríamos querido tener**

Este proceso invita a los adultos a dar un paso atrás. Los responsables de interpretar lo que ocurre en el entorno, generar ideas, y llevarlas a la práctica son los estudiantes. Nosotros creamos las condiciones necesarias para que esto suceda. Aprendemos a escuchar lo que los estudiantes quieren decir, y los motivamos a que se escuchen unos a otros. Formamos parte de un todo más grande, y lo que importa es que las ideas del colectivo se lleven a cabo.

**Crecemos en la medida en
la que crece el otro**

El trabajo en equipo en todos lados es bueno, pero en un proceso de diseño es absolutamente necesario. El aporte de uno significa un beneficio para todos. Cuando se juntan personas diferentes, se tienen varias perspectivas del mismo tema y se complementan habilidades. La diversidad no es sencilla de organizar; debemos ser lo suficientemente empáticos y flexibles para poder generar un vínculo que facilite la colaboración.

**Fallamos una y otra vez,
pero cada vez mejor**

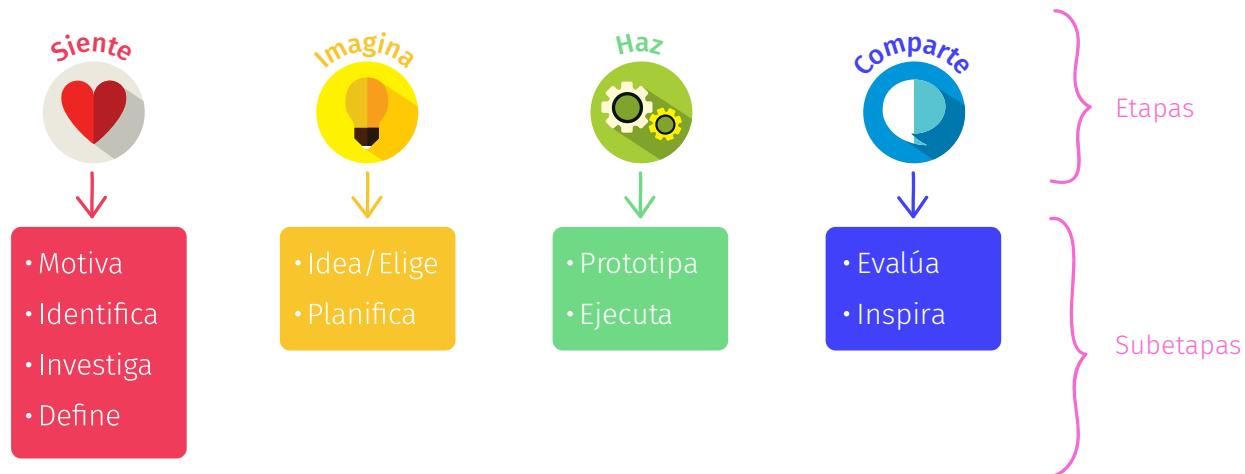
El mundo no cambia a punta de discusiones o con meras recomendaciones. Nosotros hacemos que las cosas pasen. El proceso no será perfecto, y equivocarse es la mejor forma de aprender. Si algo no sale bien, aprendemos y corregimos rápido. Podemos fallar muchas veces, pero procuramos no repetir los errores.

SECCIÓN 2

Proceso

El proceso de innovación consta de 4 etapas: Siente, Imagina, Haz, y Comparte. En adelante, a este proceso lo llamaremos FIDS².

FIDS se divide en las siguientes etapas y subetapas:



Recuerda

Mientras estás en el proceso, debes confiar en él. El proceso va a parecer caótico, incierto y poco intuitivo al principio, pero funciona. Estamos acostumbrados a resolver problemas linealmente, proponiendo soluciones antes de siquiera entender a fondo el problema. Pero, la incertidumbre se disipa a medida que los participantes desarrollan sus soluciones.

² FIDS son las siglas del proceso en inglés: Feel, Imagine, Do, Share.

Antes de iniciar, debemos prepararnos.

El proceso de innovación que proponemos está pensado para:



Edad de los participantes

Hemos facilitado este proceso con niños, niñas y jóvenes entre los 9 y los 17 años. Sin embargo, FIDS es flexible y adaptable al contexto de cualquier grupo con quien la apliques. ¡No hay edad para crear!



Duración del proceso

FIDS se puede llevar a cabo a lo largo de 24 horas en un lapso de 12 semanas. En nuestra experiencia, 24 horas distribuidas en 12 semanas es un tiempo adecuado para experimentar por todas las etapas sin necesidad de ir demasiado rápido. Sin embargo, puedes comprimir o alargar este tiempo tanto como consideres necesario.



Modalidad de las actividades

El proceso se puede desarrollar tanto de manera presencial como virtual. FIDS siempre estuvo para aplicarse de manera presencial. Sin embargo, en el 2020 adaptamos las actividades para aprovechar las oportunidades y facilidades que nos provee la virtualidad.



Conformación de equipos

Se sugiere aplicar el proceso con un grupo de trabajo de 3-6 estudiantes. Si se pretende dirigir este proceso con un grupo grande (por ejemplo, 30 estudiantes en un salón de clases), hay que tomar en cuenta la distribución de equipos previo al inicio del proceso y el manejo simultáneo de los mismos.



Formulación del reto de innovación

Los retos de innovación inician con una pregunta de arranque abierta: ¿Qué situaciones de tu entorno te gustaría cambiar? Si te interesa que tus estudiantes generen soluciones a una temática puntual, debes adaptar la pregunta mencionada. En la medida de lo posible, sugerimos que la pregunta se mantenga abierta para procurar abordar los problemas que los estudiantes identifiquen como relevantes.



Ahora sí, revisemos el
paso a paso.



ETAPA 1
Siente

Subetapas: Motiva, Identifica, Investiga, Define

Duración total: 9 - 11 horas

Durante esta etapa, motivamos a los estudiantes a que se reconozcan como agentes de cambio dentro de sus entornos. Primero, los estudiantes identifican situaciones de su entorno que les gustaría cambiar. Ellos deben comprender por qué estas situaciones constituyen un problema, quiénes son los actores afectados y de qué manera los afecta.

Para que los estudiantes profundicen su conocimiento acerca del problema, realizarán una **investigación centrada en el usuario**. Este tipo de investigación parte de la idea de que 'nadie conoce mejor el problema que la persona que lo vive'. Esta nos revela información valiosa del usuario (sus necesidades y contexto) que incorporamos en el proceso de diseño. Nos permitirá descubrir las raíces del problema e identificar oportunidades.

Si los estudiantes no tienen contacto directo con las personas que viven el problema, no pueden avanzar a la siguiente etapa. Esta es la información que necesitarán para construir soluciones que verdaderamente sirvan. Al final de esta etapa, los estudiantes transformarán sus mayores descubrimientos en una pregunta de enfoque que guiará la fase creativa.





Motiva



40-60 minutos



Aplicación presencial:

Post-its, marcadores

Aplicación virtual:

Mural, o cualquier
plataforma para la
colaboración visual



Mentalidad Yo Puedo,
autorreflexión



1. Inicia con una pregunta desafiante:

¿Alguno se cree capaz de cambiar el mundo? Hazlos cuestionar su capacidad real para generar impacto. Reflexiona sobre cómo está el mundo y cómo parece complicado actuar. Sin embargo, hazlos entender que la clave está en iniciar por nuestros entornos más cercanos, y por nosotros mismos.

2. Explica cómo será su participación en el proceso:

Les debe quedar claro que FIDS propone generar un cambio a una situación identificada, se divide en etapas, y resulta en un proyecto liderado por ellos mismos. Enfatiza en los beneficios que pueden obtener si lo logran llevarlo a cabo hasta el final.

3. Realiza la pregunta de arranque:

¿Qué situaciones de su entorno les gustaría cambiar? Los participantes responderán esta pregunta identificando -al menos- 3 situaciones que les gustaría cambiar de su entorno. Aclara que es una lluvia de problemas (hechos) y no de ideas de solución.

4. Se organiza la información por temáticas similares:

Es probable que muchas de las respuestas que los participantes den a la pregunta anterior sean similares. Con el fin de que las actividades siguientes sean eficientes, se debe agrupar las respuestas similares en temáticas generales.



Sobre la mentalidad Yo Puedo: Crea un ambiente de reflexión en donde les comuniques con convicción que confías en que ellos pueden cambiar el mundo desde ahora. Deben entender que el mundo necesita de la acción de todos y que ellos tienen todo para responder a ese llamado.

Una excelente herramienta de motivación son las historias de proyectos liderados por estudiantes de edades similares. Utiliza videos de Design for Change o cuéntales las historias paso a paso.

Para facilitar la identificación de problemas, realiza con tus estudiantes el recorrido mental de su rutina diaria. Pídeles que presten atención a situaciones que no les gusta ver, escuchar, o hacer en su día a día.



Identifica



40-60 minutos



Aplicación presencial:
Post-its, marcadores,
stickers

Aplicación virtual:
Mural, o cualquier
plataforma para la
colaboración visual



Pensamiento analítico



Esta subetapa inicia una vez establecidas las temáticas generales que son del interés de los participantes.

1. Dialogamos:

Se debe cuestionar a los estudiantes por qué dichas temáticas constituyen problemas que merecen solución. Ellos deben ser claros al explicar por qué les interesa las temáticas que se han generado, y entender que las situaciones que perciben como problemas no son necesariamente los problemas de fondo que van a solucionar. Esta discusión inicial servirá para que ellos entiendan que primero importa comprender el problema antes de pensar en soluciones.

2. Elegimos la temática a trabajar:

Tendrán un listado de problemas que les gustaría solucionar. Sin embargo, para fines del proceso se debe priorizar cuál será la temática a trabajar según los intereses de los participantes. Los estudiantes votarán por las temáticas de su elección. Cada uno tiene 3 votos para distribuir como deseen. Se trabajará la temática más votada.

3. Establecemos puntos de partida:

Es importante que el equipo discuta sobre la temática escogida: ¿Cómo entienden el problema según su contexto? Todos deben encontrarse en la misma página antes de proceder a las siguientes etapas.



Investiga



7 horas (2 sincrónicas y 5 de trabajo autónomo)



Aplicación presencial:

Post-its, marcadores

Aplicación virtual:

Mural, o cualquier plataforma para la colaboración visual



Observación, escucha activa, investigación



Esta subetapa no se logra en una hora de trabajo. Existen actividades que deberán realizar de manera sincrónica (en el tiempo que se reúnen de manera presencial o virtual), y otras de manera autónoma (la investigación propiamente).

Lo sincrónico

1. Aclara la temática escogida por el grupo. Para guiar mejor la investigación, es importante que tanto el educador como los estudiantes entiendan la naturaleza de la problemática. Por ejemplo, si están hablando de 'inseguridad en las calles', el grupo debe acordar a qué se refiere con 'inseguridad' (i.e. delincuentes, accidentes de tránsito, etc.). También importa el contexto, ya que no es lo mismo, por ejemplo, plantear temas 'inseguridad' en lo urbano que en lo rural.

2. Explica por qué es importante profundizar la temática escogida. Los participantes deben entender que no se puede proponer soluciones si no comprenden el problema a profundidad. Por esa razón, investigar es importante y se debe realizar cuidadosamente.

3. Desarrolla el plan de investigación con los estudiantes. Un plan de investigación es un recurso que le permitirá a los estudiantes plasmar qué información necesitan recopilar acerca del problema escogido. Para elaborarlo, pídeles que piensen: ¿Qué les falta conocer acerca del problema? Esto resultará en un listado de preguntas y temáticas que resolverán a través de la investigación.

4. Presenta y distribuye los roles de investigación. No hay una única forma de investigar. El tipo de información que necesitamos recopilar también nos da una pauta de cuál método y herramienta de investigación aplicar. Por esta razón, los estudiantes pueden dividirse la investigación a través de dos roles que proponemos:

- › **Periodista:** Los periodistas investigan las preguntas que solo una persona puede contestar (las que no se resuelven en Google). Va a definir quiénes son las personas implicadas en el problema, desarrollar una guía de preguntas, y realizar entrevistas. Los estudiantes periodistas suelen ser personas que no tienen miedo de entablar conversaciones.
- › **Google master:** Los Google masters investigan las fuentes secundarias. A través del Internet, buscan hechos, evidencias, datos estadísticos y consecuencias del problema. También puede revisar soluciones existentes como mecanismo de inspiración. Esta información brindará soporte y contexto a la información obtenida por entrevistas.

Lo autónomo

5. Haz seguimiento. Lo ‘complicado’ de esta subetapa es asegurarse que los participantes realicen la investigación y recojan la información. El seguimiento es clave para que no se desvíen del trabajo. Recuérdales que deben documentar y compartir toda información que les llame la atención.



Los roles de investigación se pueden repetir. Motiva a los estudiantes a que se distribuyan los roles según se sientan cómodos con las actividades propuestas para cada uno. Es decir, si en el grupo existe algún participante que le guste y se le haga fácil interactuar con personas, es un perfil perfecto para periodista. Si existe alguien que se maneja muy bien con la computadora y el internet, podría ser Google master. Los participantes deben tener claro que todos los roles son importantes porque se complementan.



Define



60-90 minutos



Aplicación presencial:
Post-its, Marcadores

Aplicación virtual:
Mural, o cualquier
plataforma para la
colaboración visual



Pensamiento crítico,
análisis, síntesis



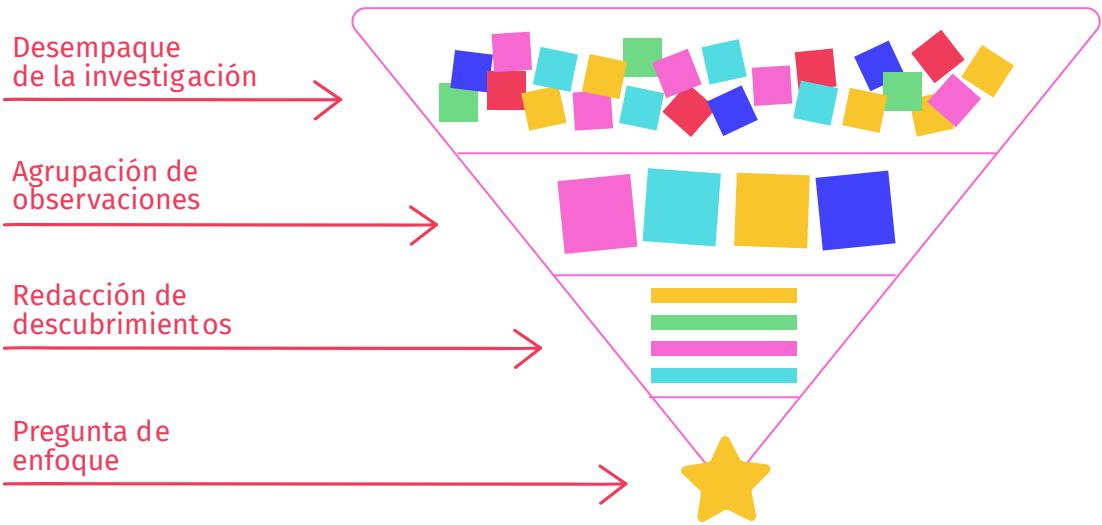
Luego de la investigación, los participantes contarán con una gran cantidad de información que deben procesar. El objetivo de esta subetapa es definir el problema específico que van a abordar, y construir la pregunta de enfoque que guiará el proceso de ideación.

Desempaque
de la investigación

Agrupación de
observaciones

Redacción de
descubrimientos

Pregunta de
enfoque



1. Desempaque de la investigación

Cada estudiante tendrá la oportunidad para exponer desde su rol todo lo que encontró en su investigación. Esto debe ser un punto de discusión, guiado por ustedes. Los participantes deben hacer preguntas y la comunicación debe fluir de tal forma que todos comprendan la visión del otro, mientras exponen la suya.

2. Agrupación de observaciones.

A medida que la discusión avanza, será más sencillo encontrar puntos en común. Los participantes deberán reordenar las observaciones, juntando aquellas que guarden relación entre sí.

3. Redacción de descubrimientos.

Una vez reorganizadas las observaciones será más sencillo para los estudiantes establecer los descubrimientos de su investigación. Los descubrimientos (también llamados conclusiones generales) responden a la siguiente estructura:

- **Quién es la persona afectada:** Esta pregunta permite aclarar el perfil del usuario para el que diseñaremos una solución.
- **Qué necesita esta persona según ella:** Esta pregunta establece la necesidad concreta del usuario identificado.
- **Para qué / por qué lo necesita:** Esta pregunta indica el problema de fondo que se solucionará. Este es el insight identificado.

4. Votación.

Luego, deberán elegir con cuál descubrimiento trabajarán. Recuérdales que todas los descubrimientos son importantes, pero que deben priorizar y centrar sus esfuerzos en resolver una primero.

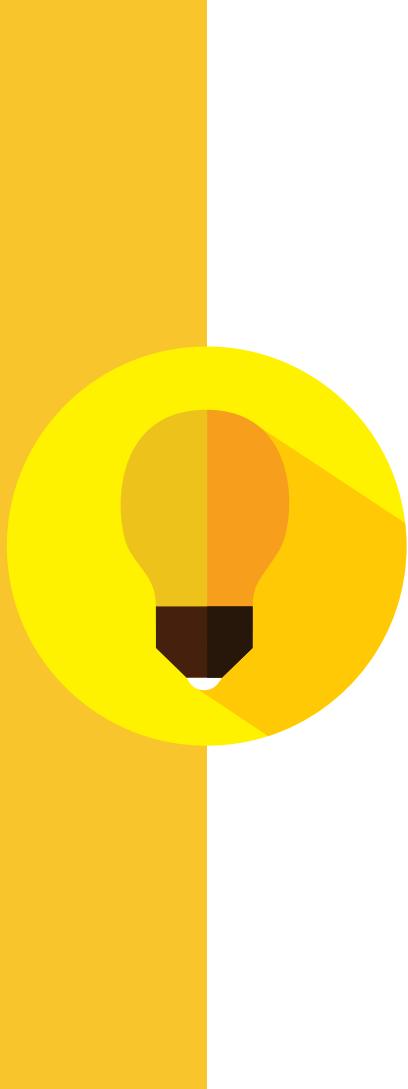
5. Pregunta de enfoque. 'Cómo hacemos para'.

El descubrimiento con mayor cantidad de votos lo transformarán en su pregunta de enfoque '¿Cómo hacemos para...?', que utilizarán para idear luego. Una vez que tengamos una pregunta '¿Cómo hacemos para...?' definida, será más sencillo para nuestros cerebros empezar a pensar soluciones.



Los participantes pueden redactar el número de descubrimientos que consideren apropiado. Las investigaciones suelen tener más de una.

Para facilitar la redacción de los descubrimientos, pide a tus estudiantes que describan a todas las personas que investigaron. Chequeen si pueden agruparlas según las características que comparten. Cada vez que mencionan 'qué necesitan', procura que se cuestionen el por qué.



ETAPA 2
Imagina

Subetapas: Idea / Elige, Planifica

Duración total: 2 - 3 horas

Esta etapa comprende la generación de ideas para solucionar el problema definido en Siente. A través de ejercicios de creatividad individual y colectiva, se espera que los estudiantes piensen de manera divergente y adquieran confianza creativa. Luego de explorar la gran cantidad de soluciones posibles, los estudiantes utilizan el pensamiento convergente para elegir la más impactante, viable y sostenible.

En esta etapa se explora la creatividad, una habilidad que articula la imaginación con la eficiencia. Poniendo en práctica esta habilidad, los estudiantes podrán ir más allá de las soluciones obvias y, por lo tanto, aumentarán el potencial de innovación de su solución. Los involucrados deben contar con un entorno que facilite el intercambio libre, abierto y sin prejuicios de ideas. Por lo tanto, no olviden recordarles las **reglas de oro de la ideación.**



Reglas de oro de la ideación

Parte de un enfoque

Para garantizar la efectividad del proceso de creatividad, se debe guiar la generación de ideas por la pregunta de enfoque definida en la etapa anterior. Es muy fácil desviarse y tomar muchas direcciones durante las sesiones de ideación, especialmente cuando no se establecen restricciones al momento de proponer ideas. Sin enfoque, el proceso puede volverse confuso o las ideas pueden confundirse y cruzarse entre soluciones para otros problemas.

Evita el juicio o la crítica

La sesión de creatividad no es un momento para discutir o cuestionar las ideas de los demás. Como educador, procura crear un ambiente donde los estudiantes sientan que todo es posible. Si cuestionas la viabilidad de las soluciones propuestas al momento de generar ideas, evitarás que los participantes salgan de su zona de confort. El juicio y la crítica vendrán después, cuando se categoricen y seleccionen ideas.

Construye sobre las ideas de los otros

Una idea generalmente lleva a otra. Al considerar los pensamientos, opiniones y descubrimientos de los otros, se pueden proponer nuevas perspectivas, que fortalecen las propias ideas. Por lo tanto, el equipo continuará generando ideas que se volverán progresivamente más refinadas y dirigidas hacia el tema central.

Entre más ideas, mejor

La mejor forma de encontrar una buena idea es teniendo muchas de dónde escoger. En la generación de ideas, se prioriza cantidad antes que calidad.

No tengas miedo de ideas extrañas, atrevidas o fantuosas

Al ser un proceso creativo, debemos crear un ambiente en el que todos se sientan cómodos compartiendo sus ideas. El pensamiento libre puede producir ideas que están muy lejos de la realidad, pero en toda idea se encuentran elementos que pueden aprovechar.

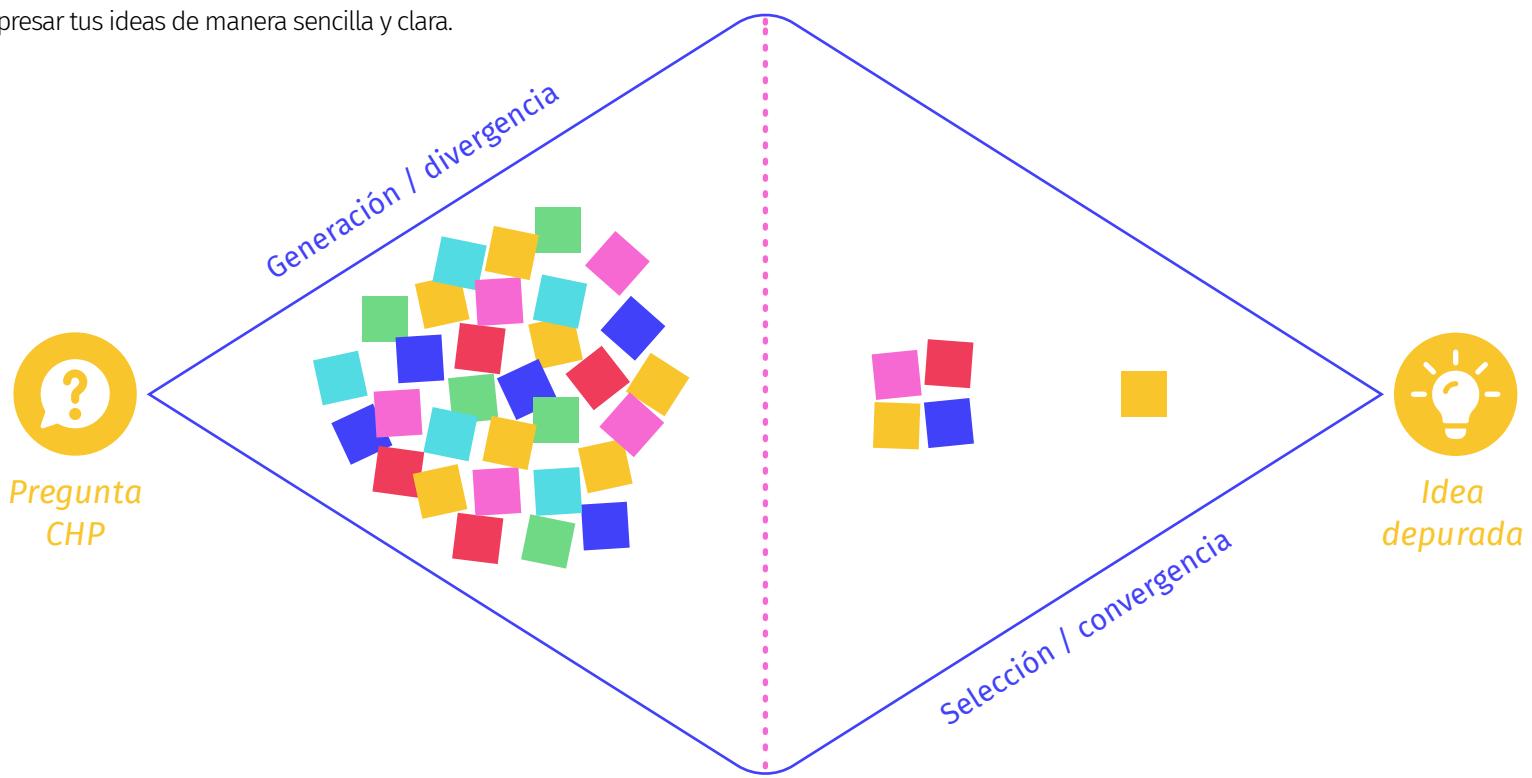
Sé visual

El acto de escribir algo o dibujar una imagen para dar vida a una idea puede ayudar a las personas a pensar nuevas ideas o ver las mismas ideas de manera diferente. Es más probable que la sesión de creatividad evolucione si los participantes visualizan y dan vida a las ideas en lugar de depender solo de la discusión.

Esta etapa termina cuando los participantes han seleccionado su idea y han anticipado los impactos y resultados que pretenden conseguir con la misma. Se espera que los participantes se apropien de su idea y que esto los motive a ejecutarla en la etapa **Haz**.

Una conversación a la vez

Respecta el turno de palabra y trata de expresar tus ideas de manera sencilla y clara.





Idea / Elige



60-90 minutos



Aplicación presencial:

Post-its, marcadores

Aplicación virtual:

Mural, o cualquier
plataforma para la
colaboración visual



Pensamiento
divergente,
pensamiento
convergente,
colaboración radical,
confianza creativa



1. Estaciones de creatividad colectiva.

Los ejercicios de creatividad colectiva estarán siempre guiados por la pregunta de enfoque definida en la etapa anterior. Realiza por lo menos estos dos ejercicios:

➤ **Lluvia de ideas:** Los estudiantes generan la mayor cantidad de ideas posibles en un tiempo determinado. Al finalizar el tiempo, pídeles que discutan las ideas y agrupen las parecidas. Puedes guiar este ejercicio a través de categorías. Por ejemplo, las ideas de solución deben ser 'cosas que podemos realizar con nuestras manos'.

➤ **Postas:** Los estudiantes construyen sobre las ideas de otros. Cada uno anota una idea inicial, y por turnos agrega detalles a las ideas de sus compañeros. ¡No es válido modificar la idea original! El resultado serán varias ideas construidas por todos. Este ejercicio permite que se consideren las ideas de todas las personas del equipo y evita que los más extrovertidos dominen involuntariamente la interacción.

2. Pausa activa.

Ubica todas las ideas trabajadas de manera colectiva en un mismo espacio o diapositiva. Pide a los estudiantes que identifiquen las ideas (o partes de ideas) que más les llamen la atención o les gusten. El objetivo es que se inspiren para que elaboren una idea individual final.

3. Ejercicio de creatividad individual.

Luego de inspirarse, cada uno desarrollará una idea de solución. Pueden ser ideas nuevas, o con base en las generadas de manera colectiva. Los estudiantes deben detallar su propuesta individual lo más posible, usando imágenes, frases, y notas de tal forma que todos los integrantes del grupo la comprendan.

4. Criterios RIL. Luego de realizar los ejercicios de creatividad, los estudiantes deben seleccionar una única solución. Previo a elegir la solución, discute los criterios:



Realizable: La solución es coherente con las capacidades y recursos de los estudiantes que la propusieron.



Impactante: La solución tiene el potencial efectivo de generar un cambio en la realidad de las personas o comunidad que viven el problema.



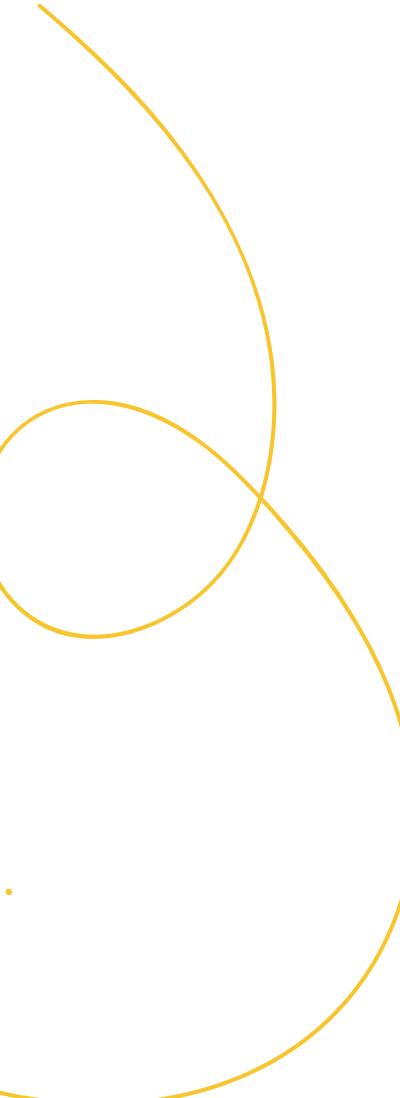
Larga duración: La solución es sostenible y lo suficientemente versátil para poder ser replicada en contextos para los que no fue pensada.

5. Selección de ideas. En este punto, el grupo contará con una serie de ideas específicas que son del interés de todos. Propicia un espacio para la discusión. Los estudiantes deben analizar las ideas de solución a través de los criterios propuestos, y votar por aquella de su preferencia. Es muy probable que la idea final incluya elementos de varias propuestas, solo procura que se alineen a los criterios mencionados.



Todas los ejercicios de creatividad deben ser cronometrados para garantizar la eficiencia del proceso.

Para la lluvia de ideas, considera establecer un tiempo límite para generar un número mínimo de ideas. Por ejemplo, 'tienen 5 minutos para generar 50 ideas'. El sentido de urgencia les permitirá pensar en cantidad antes que en calidad.





Planifica



60-90 minutos



Aplicación presencial:
Post-its, marcadores

Aplicación virtual:
Mural, o cualquier
plataforma para la
colaboración visual



Pensamiento crítico,
planificación



Los estudiantes deben reflexionar sobre la idea que seleccionaron y qué cambios esperan que la misma genere. Un cambio representa la situación ideal a la que queremos llegar a partir de una situación problemática que hayamos identificado. Propicia un espacio para que discutan y respondan las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la necesidad específica que estoy resolviendo?

La respuesta a esta pregunta se obtiene a través de la investigación que realizaron y la pregunta de enfoque que definieron. Procura que los estudiantes sean claros de quién es el actor que tiene esta necesidad.

2. ¿Cuál es el cambio deseado?

Cada problema identificado tiene su posible cambio. Los estudiantes deben plantear la situación ideal a la que llegarán a través de la implementación de su solución. ¿Esto se alcanzará a corto, mediano, o largo plazo? ¿Se deben alcanzar resultados previos para conseguir este impacto mayor?

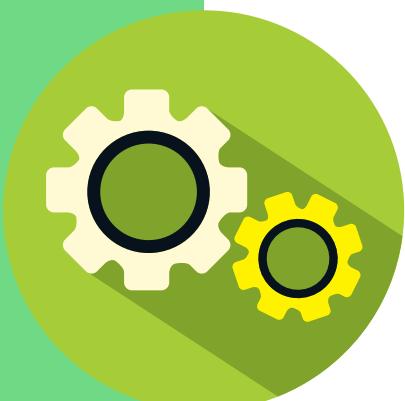


3. ¿Qué acciones debemos llevar a cabo para conseguir el cambio?

Estas son las actividades que realizamos para generar los cambios, en particular los de corto plazo. Cada acción requiere de insumos para desarrollarse. Procura que tus estudiantes los describan a detalle.

4. Retroalimentación entre pares.

Una vez que hayan respondido las preguntas, motiva a tus estudiantes a que expongan sus propuestas al grupo general. El resto de estudiantes tendrá la tarea de escuchar y retroalimentar a sus compañeros.



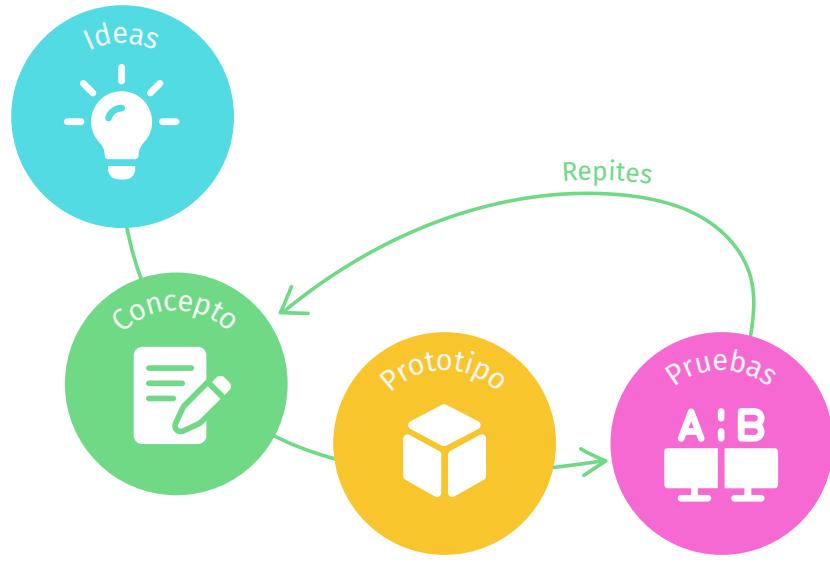
ETAPA 3
Haz

Subetapas: Prototipa, Ejecuta

Duración total: 9 horas
(es variable según la naturaleza de la solución)

La etapa **Haz** se divide en dos instancias: prototipar y ejecutar. Los estudiantes construyen un prototipo de su solución para luego probarlo con usuarios. Es posible que las acciones no salgan tal y como las habían imaginado. No permitas que los estudiantes se frustren si sucede así. Esta etapa es diferente para cada equipo, ya que cada proyecto es único. Lo importante es que su solución no se quede en una idea, porque las ideas no generan cambios si no se aplican.

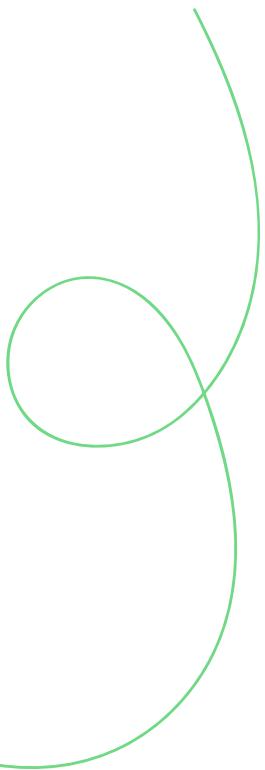
Un prototipo es una versión temprana, económica y reducida de la solución. Los prototipos se construyen para dar vida a las ideas, probar la viabilidad del diseño actual y, potencialmente, entender cómo una muestra de usuarios reacciona ante la propuesta. Fallamos de forma rápida y económica, de modo que invertimos menos tiempo y recursos en una idea que podría resultar mala.



“Al tomarnos el tiempo para crear prototipos de nuestras ideas, evitamos errores costosos como volvemos demasiado complejos demasiado pronto y aferrarnos a una idea débil durante demasiado tiempo.”

Tim Brown, CEO de IDEO

¿Qué tipos de prototipo existen?



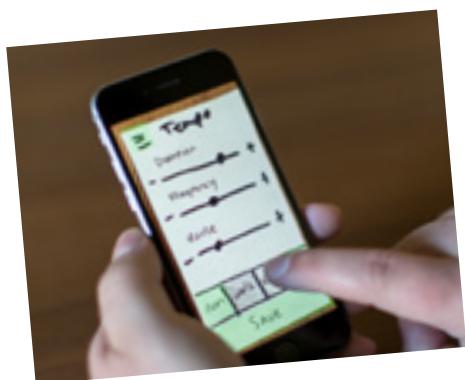
Según el nivel de fidelidad

Los prototipos de baja fidelidad

Son modelos básicos de la solución. El modelo puede no incluir todas las características que estarán disponibles en el diseño final, o podría construirse con materiales no previstos para la solución terminada, como madera, papel o cartón. Los prototipos de baja fidelidad pueden ser modelos económicos y fáciles de hacer, o incluso relatos de las soluciones.

Los prototipos de alta fidelidad

Se ven y operan más cerca de la solución terminada. Por ejemplo, un modelo de plástico 3D con partes móviles que permite a los usuarios interactuar con un dispositivo de la misma manera que el diseño final es de alta fidelidad en comparación a un sketch a mano. Asimismo, una versión inicial de una app desarrollada en un programa como Figma es de alta fidelidad en comparación a un dibujo en papel.



Según el tipo de solución

La solución es un producto

El prototipo será un sketch a mano o un modelo 3D construido a base de materiales como cartón, cartulina, marcadores, y cualquier otro material que les parezca adecuado. El prototipo debe poder explicar las características de la solución de manera efectiva.

La solución es un servicio

El prototipo será un storyboard, un cómic, o un juego de roles. Si la solución implica un proceso a desarrollarse, deben especificar cada parte de este proceso, tomando en cuenta quiénes son los actores y cómo estos se involucran. Deben resaltar los momentos clave.

La solución es digital

El prototipo será un sketch a mano o un mockup digital que se puede desarrollar en plataformas como MarvelApp, Invision o Figma.

Según el propósito

Rol

Prototipos que examinan la función que tendrá la solución en la vida del usuario y los beneficios que experimentará al utilizarla la solución. Se responden preguntas como: ¿Sirve para el fin para el que fue creado? ¿De qué maneras lo utilizaría la gente?

Apariencia

Prototipos que exploran lo que los usuarios experimentarán con un producto o servicio. Ayudan a definir la experiencia sensorial concreta que una persona tendrá al interactuar con la solución.

Implementación

Prototipos que se centran en la logística para hacer realidad una idea: modelos de negocio, procesos de producción, tecnología, etc. Se responden preguntas técnicas sobre cómo se podría hacer real una idea en el futuro: ¿Es técnicamente factible? ¿Cómo se producirá y transmitirá a las personas?

¿Cómo se empieza?

Es importante recordar que se supone que los prototipos son pruebas rápidas y fáciles de soluciones de diseño. Tomen en cuenta lo siguiente:

Comiencen a construir

FIDS tiene un sesgo hacia la acción. Crear un prototipo los ayudará a pensar en su idea de manera concreta y, potencialmente, les permitirá obtener información sobre cómo mejorarla.

Construyan pensando en el usuario

Prueben el prototipo para entender la brecha que existe entre las expectativas (lo que esperan que su solución logre) y las realidades (lo que en verdad ocurre cuando existe interacción con usuarios reales). Utilicen este conocimiento para mejorar su idea.

No pierdan demasiado tiempo

Cuanto más tiempo le dediquen a construir su prototipo, más apegados emocionalmente podrán estar con su idea. Esto obstaculiza su capacidad para juzgar objetivamente sus méritos.

Recuerden lo que están probando

Los prototipos se construyen para ser probados. Se prueban para entender cómo responden a una necesidad puntual. No pierdan de vista ese tema, pero al mismo tiempo no se aferren tanto a él como para no ver otras lecciones que les podrían dejar las pruebas.



Prototipa



5 horas
aproximadamente



Aplicación presencial:
Materiales necesarios
para la construcción
del prototipo

Aplicación virtual:
MarvelApp, en caso de
ser necesario



Toma de decisiones,
pensamiento crítico,
habilidades técnicas
para la construcción de
prototipos



1. Tipo de prototipo

Los prototipos que construyan los estudiantes dependen del tipo de solución que propongan. Pídeles que críticamente identifiquen si su solución es un producto, servicio, o digital. A partir de esto definirán el tipo de prototipo que crearán y un listado de materiales que necesitarán para la construcción. Es recomendable que empiecen creando prototipos de baja fidelidad porque son rápidos de hacer.



Se prototipa solo una parte
de la idea final, aquella que
involucre más riesgo, ya sea por su
implementación o por el usuario.

2. Propósito del prototipo

Los estudiantes deben pensar qué pregunta tienen sobre su propuesta que les gustaría resolver a través de pruebas. ¿Quieren conocer cómo las personas utilizarían su solución? ¿Cómo perciben su apariencia? ¿Cómo hacerla técnicamente factible? Este propósito les ayudará a afinar su prototipo.

3. Construcción del prototipo

Dales tiempo para que creen su prototipo. Esto se verá distinto para cada grupo de estudiantes que tengas a cargo. ¡No olviden documentar el proceso!





Ejecuta



4 horas
aproximadamente



Aplicación presencial:
Papel, lápiz

Aplicación virtual:
Microsoft Excel o Word



Toma de decisiones,
planificación



Las ideas tienen valor cuando son ejecutadas. Los estudiantes deben estar conscientes que la idea que han desarrollado en este proceso puede servir o no. El objetivo de ejecutar los prototipos es identificar qué elementos de la solución funcionan y cuáles merecen cambiar. Esto solo lo sabrán a través de la retroalimentación de usuarios reales. Consideren en lo siguiente:

1. Consideraciones generales

Durante la ejecución de su propuesta, los estudiantes deben tomar en cuenta lo siguiente:

› **Contexto:** Pueden realizar las pruebas en un espacio formal o informal. Deben preguntarse: ¿En qué escenario el usuario utilizaría su solución?

› **Interacción entre tú y el usuario:** Los estudiantes deben dejar que los usuarios interactúen con su solución de manera orgánica. Deben resistir la tentación de corregirlos cuando malinterpreten cómo se supone que debe usarse el prototipo. Los errores del usuario son valiosas oportunidades de aprendizaje. No deben vender tu idea, sino escuchar.

› **Retroalimentación:** Siempre es bueno que haya al menos dos personas realizando la prueba, para tener variedad de observaciones e impresiones. Los estudiantes deben recopilar los comentarios, críticas, dudas, y nuevas ideas que surjan. Es recomendable que hagan preguntas de seguimiento como: ¿A qué te refieres cuando dices tal cosa?, ¿Cómo te hizo sentir eso?, ¿Por qué?, entre otras que consideren.



La cantidad de actividades a incluir en la planificación dependerá de la naturaleza de la solución propuesta. Motiva a los participantes a distribuir las actividades según sus habilidades e intereses individuales.

En la ejecución: ¡No todo resultará como lo anticiparon los participantes, y eso está bien! Lo valioso del error es que podemos aprender de él, y no repetirlo en futuras implementaciones. Si no entendemos qué es lo que los usuarios verdaderamente necesitan, el proceso de diseño fracasará.

2. Planificación de las acciones

Para llevar las ideas a la acción, los estudiantes deben plasmar el paso a paso considerando:

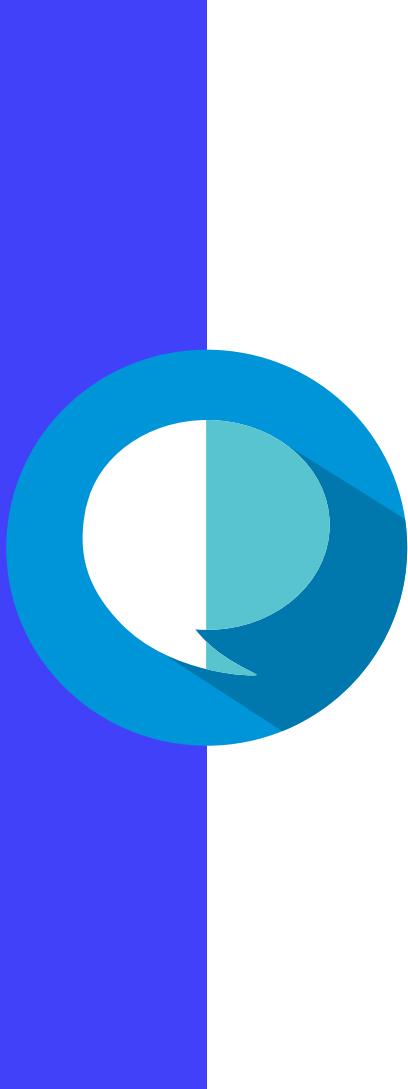
Actividades	Responsable	Recursos	Cronograma
Acciones a llevar a cabo para poner la idea en práctica	Persona encargada de la actividad	Insumentos necesarios para llevar a cabo las actividades	Plazos para cumplir con las actividades

3. Ejecución de las pruebas

Los estudiantes ejecutan su planificación.

Se debe dar seguimiento a lo realizado.

Recuérdales que documenten todo su proceso.



ETAPA 4
Comparte

Subetapas: Evalúa, Inspira

Duración total: 4 horas

Los participantes han llevado a cabo sus acciones para cambiar el mundo, y es importante que comparten la experiencia que han vivido, valorando qué ha funcionado bien y qué se podría mejorar. El objetivo final de esta etapa es inspirar a otros a llevar a cabo sus propios proyectos de cambio bajo la mentalidad 'Yo Puedo'. Se puede correr la voz en distintos medios: redes sociales, boca a boca y presentaciones. Para difundir sus proyectos, los participantes deben grabar un video contando su historia y subirlo a la plataforma de Diseña Futuro.





Evaluá



2 horas



Aplicación presencial:

Post-its, Marcadores

Aplicación virtual:

Mural



Reflexión colectiva,
pensamiento analítico



Luego de una primera ejecución de la solución planteada, es importante que los estudiantes reflexionen sobre lo que hicieron y propongan cambios a la idea inicial. ¡No olviden recoger la opinión de todos! Para alcanzar el objetivo de esta subetapa, se propone:

1. Reflexión colectiva.

Pide a los participantes que completen los siguientes enunciados acerca del proceso de manera individual:

- Lo que hice fue
- La parte que más me gustó fue
- Me imaginé que
- Sentí que
- Descubrí que
- Entendí que
- Lo que se me hizo difícil fue
- Mi próximo paso será

Añade todas las frases que consideres pertinente. Luego, pídeles que socialicen las respuestas y las consoliden para construir una historia grupal.

2. Evolución de ideas.

Proponle al grupo que lleguen a un consenso sobre tres aspectos:

- › **Lo bueno:** Lo que salió bien durante la implementación y vale la pena seguir haciendo.
- › **Lo mejorable:** Lo que salió mal durante la implementación y que merece la pena dejar de hacer.
- › **Lo nuevo:** Algo que no se haya hecho durante la ejecución de la idea y que les gustaría haber podido hacer.

El resultado de estos ejercicios les permitirá repensar y planificar futuras ejecuciones de la solución propuesta. Todo lo que hicieron durante el proceso de innovación es mejorable.





Inspira



2 horas



Aplicación presencial:

Post-its, Marcadores

Aplicación virtual:

Mural



Reflexión colectiva,
pensamiento analítico



Existen muchas formas de inspirar a otros. En Diseña Futuro, creemos que la difusión estratégica de las historias de cambio es la mejor forma de hacerlo.

1. Construcción de la historia de cambio.

A través de la reflexión de la subetapa anterior, los estudiantes están en la capacidad de construir su historia de cambio. Pídeles que la redacten considerando la etapas del proceso FIDS:

- **Siente:** ¿Qué problema identificaron?
¿Quiénes son las personas afectadas?
- **Imagina:** Que solución propusieron?
¿Cómo funciona su solución?
- **Haz:** ¿Qué resultados y retroalimentación obtuvieron en la práctica?
- **Comparte:** ¿Qué aprendizajes se llevan del proceso?

2. Recursos audiovisuales.

A partir de todo el material que hayan recopilado durante el proceso (fotos, dibujos, videos) y tal vez con algunas pequeñas entrevistas posteriores, realiza con los participantes un video corto, en el que cuenten su experiencia y su proyecto a lo largo de las distintas etapas. Recuérdales que lo van a ver niños y niñas de todo el mundo. ¡Cuanto más visual sea, mejor!

3. Difusión

Los estudiantes deben compartir sus videos en la plataforma de [Diseña Futuro](#). Esto les permitirá participar en los encuentros nacionales que realiza nuestra institución para exponer las innovaciones sociales de los estudiantes. Además, puedes preparar instancias presenciales o virtuales donde expongan sus historias de cambio a un público invitado. Prepara el espacio donde vayan a presentar sus proyectos, de manera que sientan que es un momento especial y valioso en el que es importante escucharse



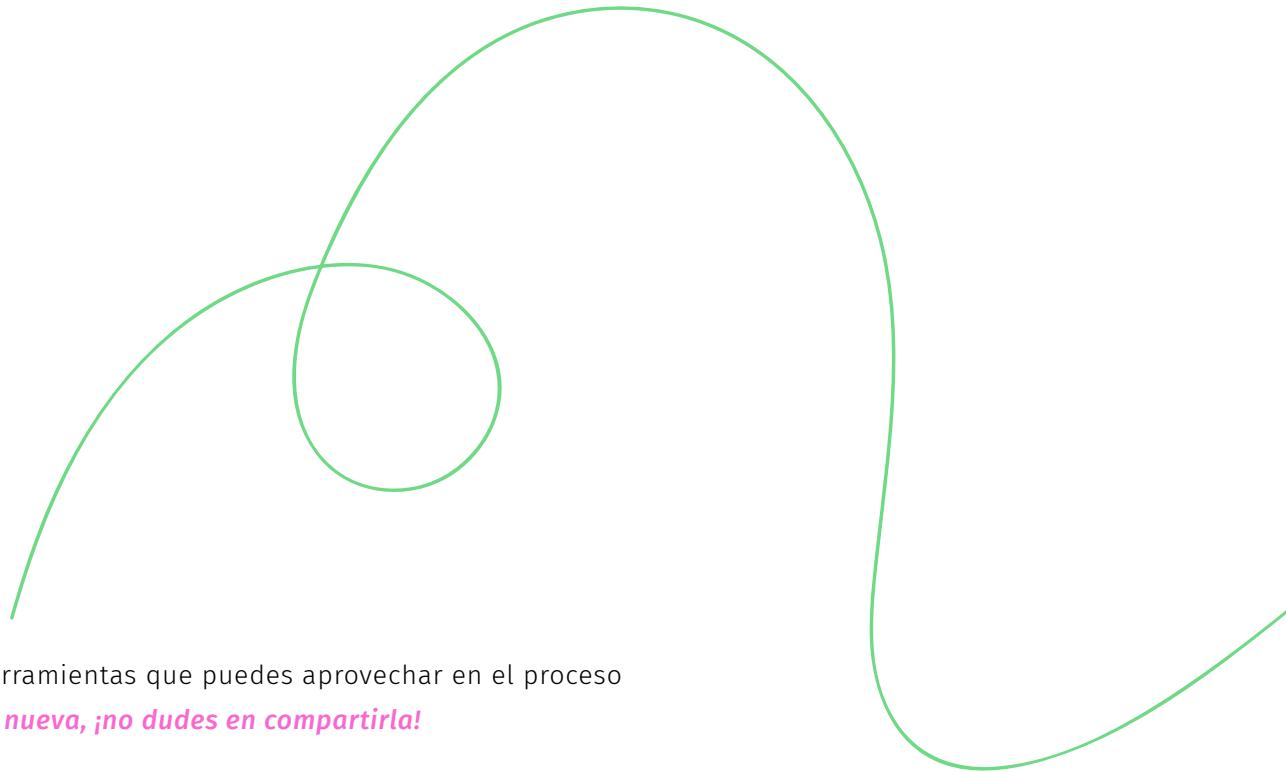
SECCIÓN 3

Recursos

imagina

comparte

Comunicarnos con ellos, la Comunicación siempre tiene. Foclar conversar con ellos siempre con pertinencia. Foclar querer incluirlos.



Esta sección te proporcionará herramientas que puedes aprovechar en el proceso de diseño. **Si desarrollas alguna nueva, ¡no dudes en compartirla!**

Investigaciones académicas

Luka, Ineta. "Design thinking in pedagogy: Frameworks and uses". <https://doi.org/10.1111/ejed.12367>

Panke, Stefanie. "Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges". Open Education Studies, vol. 1, no. 1, 2019, pp. 281-306. <https://doi.org/10.1515/edu-2019-0022>

Recursos de Design for Change (en inglés)

I CAN Superbox: <https://www.dfcworld.org/SITE/Icanbox>

Design Thinking Guide: <https://dtg.dfcworld.org>

I CAN Lesson Plans: <https://icanlessonplans.dfcworld.org>

Recursos de IDEO

Toolkit de Design Thinking para Educadores: <https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>

Métodos de inspiración, creatividad, e implementación: <https://www.designkit.org/methods>

Guía de campo para el diseño centrado en el humano: <https://www.designkit.org/resources/1.a.>

Recurso 1. **Domina la virtualidad**

Cuando implementes FIDS en el espacio virtual, es importante que domines tanto las etapas del proceso de innovación como las peculiaridades de la virtualidad: cómo se organizan los equipos, cuáles son las plataformas idóneas de trabajo, y qué actividades debo adaptar desde lo presencial a lo virtual. Además, te guiamos en la resolución de miedos comunes que surgen en el camino.

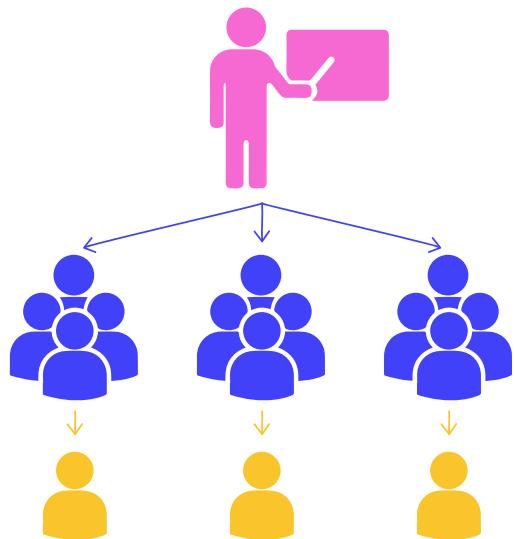
El equipo es todo, ¿cómo lo organizamos?

Organizar al equipo que va a participar en un taller virtual implica que cada uno conozca su rol en el proceso y los mecanismos de interacción. En el equipo están el facilitador y los participantes. Dependiendo del número de participantes y de los objetivos del taller, el facilitador necesitará apoyo logístico de las personas que considere necesarias.

Diseña Futuro recomienda que los grupos de trabajo cuenten con 4-6 estudiantes. Los grupos grandes de trabajo se pueden dividir en subgrupos de la cantidad mencionada. De este ser

el caso, se recomienda que el facilitador esté a cargo de máximo 3 grupos de manera simultánea, así puede distribuir su atención eficientemente.

Cada grupo debe contar con un líder que servirá como principal punto de comunicación entre el facilitador y el resto de participantes del grupo. Recuerda que los facilitadores no trabajan solos. Aprovecha las habilidades del resto del equipo para construir capacidades colectivas. Pregúntate: ¿Con qué habilidadesuento que puedo aportar al resto y viceversa?



¿Cuáles son las plataformas perfectas para el proceso?

Los talleres virtuales dependen mucho de las plataformas que se utilizan para hacer posible la interacción. El facilitador debe sentirse seguro de las plataformas que maneja, hasta el punto de ser capaz de enseñar a otros cómo utilizarlas. Por eso, utiliza plataformas y herramientas coherentes con el perfil de los participantes. Diseña Futuro recomienda el uso de las siguientes plataformas según su función principal:

Zoom	Grupos de Whatsapp	Google Drive	Google Jamboard
<p>Zoom te permitirá conectar con los participantes en tiempo real a través de videoconferencias. Esta es la única plataforma en la que debes invertir dinero para el tiempo que dure el proceso.</p> <p>Plataformas alternativas: Hangouts Meet, Facebook Rooms</p>	<p>Whatsapp te permitirá comunicarte con los participantes de manera asincrónica, así como crear comunidad con ellos y dar seguimiento a los talleres.</p> <p>Plataformas alternativas: Moodle, Grupos de Facebook</p>	<p>Google Drive te permitirá almacenar contenido y recursos para el uso de los participantes. Es indispensable que los participantes tengan una cuenta Gmail previamente para su uso.</p> <p>Plataformas alternativas: Moodle, Grupos de Facebook</p>	<p>Google Jamboard te permitirá crear contenido de manera colaborativa y en tiempo real. Te ayudará especialmente para los talleres de definición e ideación.</p> <p>Plataformas alternativas: Mural, Miro</p>

¿Qué actividades debo adaptar de lo presencial a lo virtual?

Todas. Las actividades utilizadas en talleres presenciales no servirán de la misma forma para talleres virtuales. Analiza el objetivo que deseas alcanzar en el taller y adapta las técnicas que conoces para que sirvan el propósito de la virtualidad.

Previo al taller, planifica.

Planifica la hoja de ruta del mismo y adapta tu material al grupo con el que trabajarás. Ten en cuenta que las técnicas que utilizas con un grupo específico no servirán necesariamente para otro grupo. Conoce la diferencia entre:

- **Lo sincrónico y lo asincrónico:** Hay actividades que los participantes deben realizar en tiempo real (sincrónico) y otras de manera autónoma (asincrónica).
- **Lo individual y lo colectivo:** Si deseas separar a los participantes en grupos más pequeños, realiza esta división previamente al taller. La división del grupo en lo virtual no es tan fluida como en lo presencial.

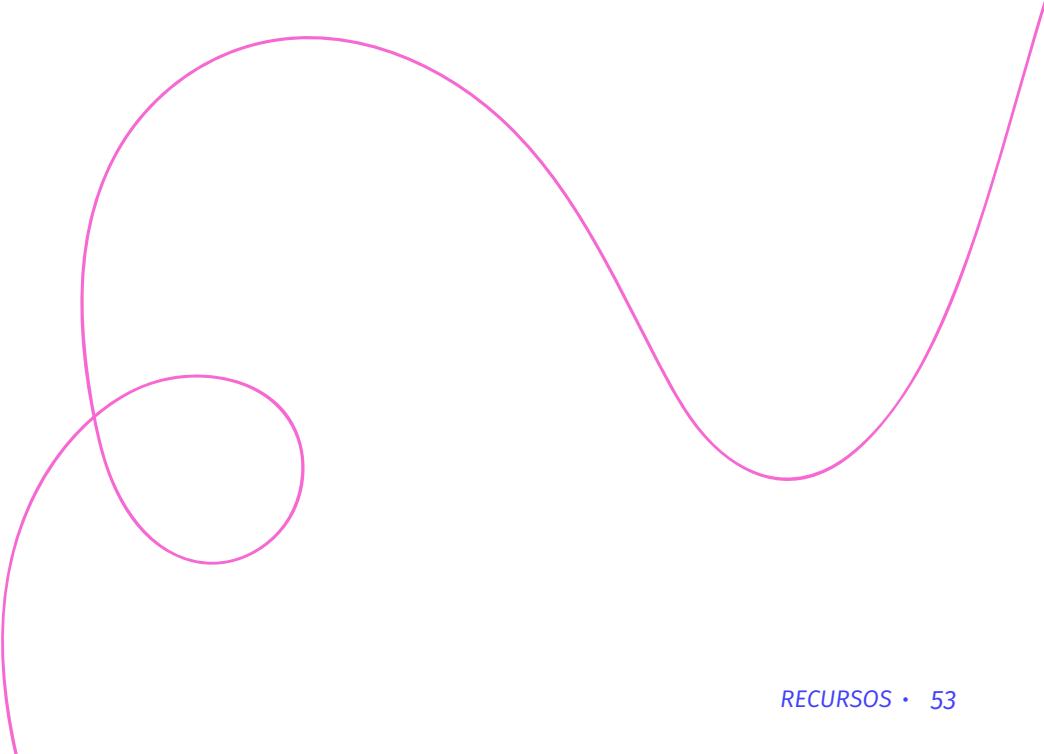
Practica el recorrido del taller antes de realizarlo, ya que te permitirá visualizar todos los detalles logísticos que debes tener presente. Esto constituye la debida diligencia a realizar para que el taller fluya lo mejor posible. Siempre ten un plan B, porque las herramientas pueden fallar.

Durante el taller, el tiempo es oro.

Cada actividad a desarrollar toma un tiempo específico. Distribuye las actividades en tiempos cortos para así mantener a los participantes enfocados. De la misma forma, recuerda que no somos máquinas y el trabajo en línea puede ser pesado. Ten a la mano actividades que sirvan en momentos en los que percibas que el grupo está estancado.

Después del taller, pide retroalimentación.

Solicita retroalimentación a los participantes, ya que te permitirá entender si las técnicas utilizadas están sirviendo o no. Comparte con todos los participantes el contenido que se genere a partir del taller. Esto mantiene a todos en la misma página.



Si algo sale mal en el taller virtual, ¿qué hago?

Hay mucho silencio en los talleres virtuales.

El silencio en los talleres virtuales nos puede indicar varias cosas: los participantes no se sienten seguros para interactuar, no conocen la herramienta lo suficiente como para saber cómo interactuar, o están distraídos o aburridos. Para superar esto, es importante:

- **Hablarlo:** Los participantes deben saber desde el inicio que el taller virtual es un espacio seguro para compartir ideas y opiniones. Pueden hallar soluciones al silencio de manera colaborativa.
- **Planificarlo:** Considera tiempos de silencio en la planificación del taller. Dejar respirar al grupo es importante. Pon atención a aquellas personas que son naturalmente cohibidas. No los presionas en participar de las maneras que tú esperas porque crearás barreras.

Las herramientas fallan o no hay Internet

Hazte las siguientes preguntas: ¿La falla afectó a quiénes/cuántos? ¿Puedes continuar sin estas personas? ¿La falla es solucionable? ¿Quién la podría solucionar? ¿Se puede cambiar el orden de la sesión?

Los participantes están aburridos o distraídos.

Si los participantes están aburridos o distraídos, tal vez has hablado más de lo que le has permitido a los participantes. Hazte las siguientes preguntas: ¿Qué les impide interactuar? ¿Se necesita una pausa activa? Realiza actividades que los obliguen a salir del espacio en el que están.

El tiempo considerado por actividad no se cumple.

Esto va a pasar. Necesitarás más tiempo para cumplir con ciertas actividades. Pregúntate: ¿Se pueden omitir actividades de las que planificaste? Procura saber qué actividades son indispensables y qué actividades son complementarias.

Los participantes no entienden las actividades propuestas

Hazte las siguientes preguntas: ¿Quiénes/cuántos no entienden la consigna? ¿Existe alguien (ayudante) que pueda explicarles a las personas confundidas por separado? ¿De qué manera puedes comunicar la consigna de manera sencilla?

Recurso 2. Métodos de investigación

Cada rol de investigación presentado cuenta con métodos y herramientas que puede aprovechar para recopilar la información que necesita de la problemática. ¿Cómo puedo aportar desde mi posición de educador en la planificación de la investigación?

El periodista realiza entrevistas

Primero, identifica previamente qué perfiles serían pertinentes entrevistar según la problemática de tu equipo de estudiantes.

Segundo, piensa en tu red de contactos. ¿Quiénes de mis conocidos podrían ser entrevistados por los participantes?

Tercero, crea junto a los participantes una guía base de entrevista. La guía suele dividirse en:

- **Información sobre la persona:** quién es, qué trabajo realiza, por qué es importante para el problema que investigo
- **Información sobre el problema:** qué conoce sobre el problema, a quiénes afecta, cómo los afecta
- **Información sobre soluciones:** qué se está haciendo para solucionarlo, qué otras cosas deberían investigar sobre el problema

Los periodistas tendrán el trabajo de contactar a estas personas y organizar la entrevista. Aprovechen las entrevistas desde lo virtual, y procuren registrar las respuestas de las formas que puedan. El número de entrevistas que realicen dependerá de los perfiles que identifiquen.

El Google master realiza investigación secundaria

Un Google master va a investigar:

- Datos duros que puedan complementar la información cualitativa obtenida de las entrevistas.
- Proyectos existentes relacionados a su problemática que sean considerados casos de éxito.

Cuando tus estudiantes son de grados menores: Haz un listado previo de fuentes y casos que consideres confiables y pertinentes. Socializa este listado con tus estudiantes, con el fin de inspirar su investigación. Los estudiantes pueden tomar esto como base, pero es sugerido que indaguen a profundidad.

Recurso 3. Cómo llevar a cabo entrevistas

Al momento de realizar entrevistas centradas en el usuario, debemos tener en cuenta el fin, propósito y mentalidad de la misma. el facilitador necesitará apoyo logístico de las personas que considere necesarias.

Nos dirigimos a los usuarios con el fin de inspirar nuestro diseño.

Las entrevistas nos permiten acercarnos a la persona para recopilar información de manera directa (a través de preguntas sobre temas específicos) e indirecta (a través de anécdotas). El resultado de la entrevista es el conocimiento profundo sobre el problema, las acciones que se están llevando a cabo para contrarrestarlo, y la persona que lo vive.

Entrevistamos con el propósito de entender al usuario.

Las soluciones solo serán valiosas si responden a necesidades reales de sus usuarios. Las entrevistas son valiosas porque permiten:

- Identificar el tipo de usuario para el que estamos diseñando soluciones
- Desarrollar empatía por el usuario
- Descubrir necesidades que no han sido cubiertas

Entrevistamos con la mentalidad de generar conversación, no de simplemente esperar respuestas a un listado de preguntas.

La persona entrevistada habla.

- Motiva a que te cuente historias
- Mira las inconsistencias entre lo que dice y lo que hace
- Mira el lenguaje verbal y no verbal
- Pregunta 'por qué'

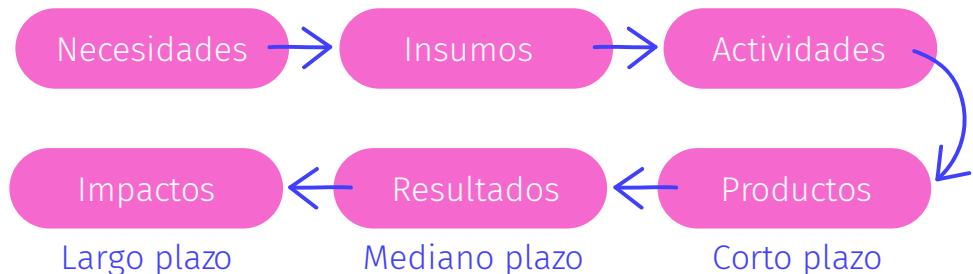
La persona que entrevista escucha.

- No sugieras respuestas
- Haz preguntas neutrales ('Qué opinas de...' en vez de 'Te parece bien que...')
- Respeta los espacios de silencio

Recurso 4. ***Teoría de cambio***

La Teoría del Cambio es una metodología que nos permite planificar el cambio social. Esta metodología plantea 'en el papel' cómo una idea soluciona un problema, para lo cual primero se plantean cuáles son los cambios que se desean alcanzar (resultados e impacto) y luego cómo se van a lograr (actividades).

Representa la cadena causal entre:

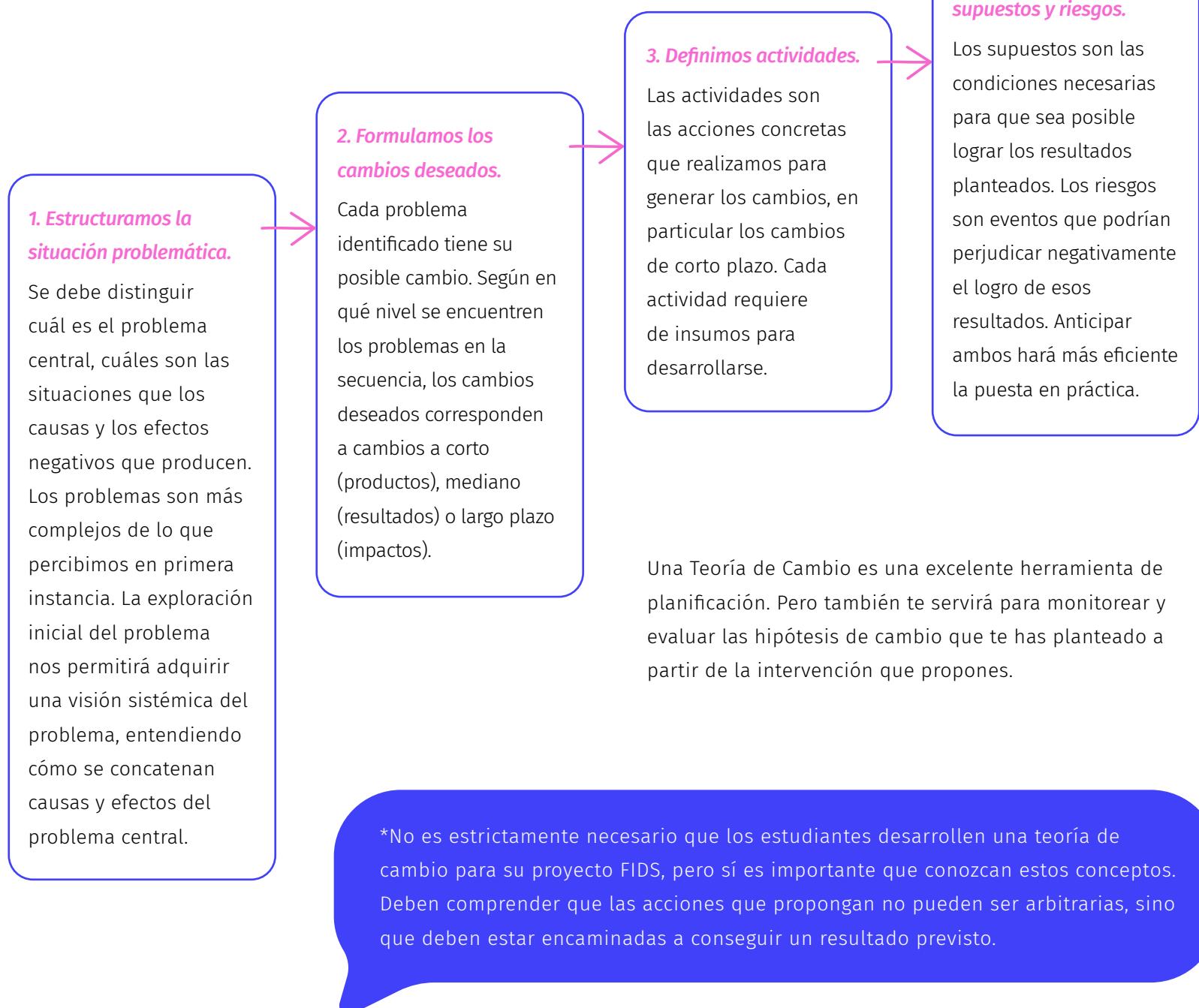


¿Qué representa un cambio?

Un cambio representa la situación ideal a la que queremos llegar a partir de una situación problemática que hayamos identificado. Para pensar un cambio, se debe tener en cuenta quién cambia, qué cambia y cómo se mide ese cambio. Para construir estos cambios de manera eficiente, se debe considerar que:

- Debe existir un problema correctamente definido, que distingue entre causas y efectos del problema central.
- Los cambios no plantean soluciones en sí mismos, sino los resultados que queremos obtener a partir de las actividades que propongamos.
- Los cambios a largo plazo requieren de cambios de corto y mediano plazo.

¿Cómo construir una teoría de cambio?



Recurso 5. Cómo preparar un pitch

Existen muchas formas de inspirar. La construcción y difusión de historias es una forma. La creación de un pitch es otra. Un pitch es una presentación oral breve sobre tu idea de proyecto. El propósito es estimular el interés de la audiencia, especialmente de inversores, para lograr que se sumen a tus acciones.

Estructura sugerida

Hook. Iniciar la presentación oral con algo que enganche a la audiencia (dato, quote, o cualquier elemento que consideren puede generar interés). Los primeros segundos de interacción son los más importantes, porque aquí la audiencia se enamora o pierde el interés.

→ **Problema.** Explicar de manera explícita y concisa el problema que han definido a partir de su investigación. Se puede aprovechar la pregunta de enfoque que han establecido.

→ **Solución.** Explicar qué proponen como solución, cómo funciona la misma (de manera técnica), por qué/ cómo resuelve el problema identificado, y para qué servirá a largo plazo (impacto y teoría de cambio).

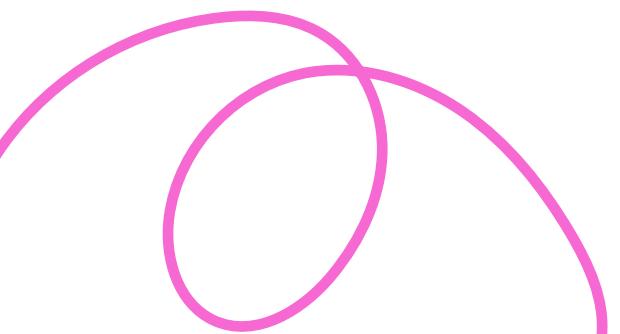
→ **Llamado a la acción.** Ser explícitos con lo que quieren/ necesitan de su audiencia.

Indicaciones al momento de presentar

Tiempo. La presentación de un pitch suele ser corta, aproximadamente de 10 minutos. Esto obliga a los estudiantes a sintetizar y exponer lo más relevante.

Preguntas. Se debe anticipar un listado de posibles preguntas. En este espacio, los estudiantes pueden profundizar aspectos de su proyecto que no pudieron durante la presentación.

Perfil de la audiencia. ¿Los conceptos y términos que se utilizan los entienden todos? ¿Qué le interesa a la audiencia saber en profundidad?



¿Lograste realizar
un proyecto a
través de FIDS?

The image contains two screenshots of websites. The top screenshot is for 'Diseña Futuro' at <https://disenafuturo.com>. It features a large graphic of a hand holding a stylized flower. The text 'Potenciamos la capacidad de crear de las personas' is prominently displayed. Below it, a subtext reads 'Convertimos a niños, jóvenes, y profesionales en solucionadores de problemas'. A blue button labeled 'Ver Programas' is visible. The top navigation bar includes links for 'Inicio', 'Programas', 'Quiénes Somos', 'Impacto', 'Contacto', and 'Sobre tu Historia' (with a yellow circle and arrow pointing to it). The bottom screenshot is for 'Design for Change' at <https://challenge.dfcworld.org/#>. It features a logo for 'DESIGN for CHANGE' and 'I CAN SCHOOL CHALLENGE'. The main text 'RECÍSTRESE, INGRESE Y PUBLIQUE SU HISTORIA' is displayed. It includes a 'INICIAR SESIÓN' section with fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and a 'NUEVO USUARIO?' section with a 'REGÍSTRESE' button. A yellow arrow points from the 'Sobre tu Historia' link in the top screenshot to the 'REGÍSTRESE' button in the bottom screenshot.

Cada año, Diseña Futuro realiza un evento que reúne a docentes y estudiantes que han desarrollado proyectos de innovación social a través de FIDS. Este evento es una plataforma de exposición para estudiantes y docentes con alcance nacional. Los proyectos más destacados son invitados posteriormente a representar a Ecuador en la celebración internacional de Design for Change.

Para ser parte de este evento, debes compartir los proyectos de tus estudiantes en nuestra plataforma:

1. Accede a: <https://challenge.dfcworld.org>
2. Crea un usuario.
3. Llena un formulario por cada historia de cambio.
4. Mantente en contacto con nosotros.

www.disenafuturo.com

disenafuturo

hola@disenafuturo.com

Las mejores
ideas las
construimos
en conjunto.

No hay
edad para
crear.

• ★ •
Me gusta
crear con
amigos

QUE BONITA
LA BASURA
CALLE

RESOLVER
ALGO

