

EL *DESIGN THINKING* COMO METODOLOGÍA COLABORATIVA PARA ABORDAR RETOS PEDAGÓGICOS EN EL AULA DE LENGUAS

En el marco del proyecto CULT (Constructing a collaborative understanding of learning and teaching for the XXI century - PID2020-115446RJ-I00) se han propuesto una serie de acciones colaborativas para identificar, comprender y afrontar diversos retos pedagógicos en el aula de lenguas. Estas acciones se han desarrollado a partir de la metodología del *Design Thinking* para la innovación educativa a lo largo de siete fases: definir, identificar, relativizar, redefinir, idear, materializar y evaluar.

FASES DEL *DESIGN THINKING* PROPUESTAS POR CULT

DEFINIR

En esta primera etapa definimos los términos de manera colaborativa (¿qué entendemos por reto pedagógico? ¿qué lo diferencia de una duda o un problema?).

IDENTIFICAR

A partir de nuestra definición, experiencias y observación, comenzamos el proceso de identificar retos concretos en nuestro contexto particular.

RELATIVIZAR

¿Es nuestro reto realmente un reto? En esta etapa dialogamos y buscamos una comprensión más amplia de nuestro reto, buscando la perspectiva de otros docentes y, sobre todo, de nuestros propios estudiantes.

REDEFINIR

Esta visión ampliada, relativizada y complejizada del nuestro reto, nos permite redefinirlo y plantearnos preguntas más reales y concretas.

IDEAR

En esta etapa pensamos conjunta y colaborativamente en posibles estrategias para afrontar nuestros retos.

MATERIALIZAR

A partir de las ideas generadas, buscamos su materialización a través de acciones de aula concretas.

EVALUAR

En esta última etapa, reflexionamos críticamente sobre la manera en que hemos abordado el reto en todas las etapas anteriores. También reflexionamos retrospectivamente sobre nuestro papel en el proceso colaborativo.

Identifica un reto de diseño

Esta herramienta te permitirá, tras la fase de empatía, extraer lo que creas interesante y en lo que te gustaría trabajar.

Nombre: _____

QUÉ HAS DESCUBIERTO DURANTE EL TRABAJO DE CAMPO

Escribe de 3 a 5 cosas que hayas encontrado interesantes, raras, curiosas o inesperadas mientras investigabas en el campo.



DETECTA PROBLEMAS, DESEOS Y NECESIDADES

A partir de lo que has escrito a la izquierda y lo que has visto durante el trabajo de campo, ¿podrías identificar problemas y necesidades* a las que te gustaría encontrarles solución? Escríbelas debajo. Esto te ayudará a escribir un nuevo reto de diseño que se ciñe a tu contexto.

* Una necesidad es un requisito que hace un objeto o un entorno mejor para una persona.



Escribe tu diseño final aquí.

Asegúrate de que sea muy específico y se centre directamente en un único problema o necesidad que surja de tu análisis previo.

Canvas de Resumen

Este canvas resume toda la información que has recogido para aprender más sobre la persona para la que buscas soluciones.

Nombre: _____

Título del póster:

1. Describe brevemente qué más has aprendido sobre el problema o reto.

2. Enumera hasta 5 puntos clave que notaste en el problema sobre el que necesitabas aprender más.

3. Escribe a continuación (en letras grandes) algo que te pareció **muy interesante** o **sorprendente** mientras investigabas.

“

”

4. De lo que has visto y escuchado, escribe de 3 a 5 cosas que crees que es importante cambiar.

5. Aquí, puedes agregar imágenes o dibujos para describir lo que encontraste interesante mientras aprendías más sobre el problema y las personas para las que crearás una solución.

REDEFINIR

Canvas de la Reformulación del Problema

Aquí replantearás tu desafío de diseño en función de lo que descubriste en los pasos anteriores de resumir y analizar tus resultados.

Nombre: _____

Según el Canvas de Análisis, ¿en qué problema, oportunidad, deseo o necesidad te gustaría centrarte?

Reformula el problema / oportunidad / deseo / necesidad como una pregunta clara y corta que comienza con "cómo" o "qué" para que pueda ayudarte a generar soluciones.

Ahora, hazte las siguientes preguntas cuando estés buscando el encuadre correcto de la pregunta del reto de diseño. ¿Es ...

Realizable?

Responsable?

Accionable?

Necesario/a?

Utiliza este espacio para escribir y reescribir preguntas de reto de diseño hasta que te parezca bien.

Consejo: una prueba rápida que se hace a menudo en un reto de diseño es ver si podemos encontrar de tres a cinco posibles soluciones en unos pocos minutos. Si es así, probablemente estés en el camino correcto.

Una vez que estés satisfecho/a con tu reto de diseño, escríbelo aquí:



