

Ideas en Acción: Dinamizando la Fase Idear del Design Thinking

Pensamiento Crítico y Creatividad | Creatividad y pensamiento lateral | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los adultos en educación para el trabajo desarrollen habilidades prácticas en la fase de Idear dentro de la metodología Design Thinking, fundamental para la creatividad y el pensamiento lateral. Los estudiantes aprenderán a generar ideas innovadoras y a pensar de manera divergente para resolver problemas reales de forma colaborativa. La sesión es dinámica, con actividades que fomentan el trabajo en equipo, la expresión libre de ideas y el uso de técnicas creativas aplicables a su entorno laboral y personal. La relevancia radica en que en el mundo laboral actual, la capacidad para idear soluciones innovadoras es una competencia clave que mejora la adaptabilidad y el valor profesional de cada persona. Además, al conectar el aprendizaje con situaciones cotidianas y necesidades reales, los estudiantes potenciarán su motivación y autonomía en la resolución de problemas.

Objetivos de Aprendizaje

- Generar ideas creativas aplicando técnicas de pensamiento lateral propias de la fase Idear del Design Thinking.
- Colaborar efectivamente en grupos para enriquecer el proceso creativo y construir soluciones innovadoras.
- Analizar y seleccionar las ideas más viables y relevantes para resolver un problema planteado.
- Demostrar autonomía y dinamismo en la participación activa durante la sesión.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (5 por grupo)
- Marcadores de colores (varios por grupo)
- Post-it o notas adhesivas (al menos 20 por grupo)
- Pizarras blancas o rotafolios (1 por grupo o para toda la clase)
- Computadora o proyector para mostrar ejemplos breves (opcional)
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos
- Lista impresa con técnicas de ideación (brainstorming, SCAMPER, mapas mentales)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de la metodología Design Thinking y sus fases principales.
- Habilidades básicas para trabajo en equipo y comunicación oral.
- Experiencia previa en identificación de problemas o necesidades en su contexto laboral o personal.

- Disposición para participar activamente y respetar las ideas de otros.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que se trabajará la fase Idear dentro de Design Thinking, enfocándose en generar muchas ideas creativas para resolver problemas reales, destacando la importancia de la creatividad y la colaboración.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta en plenaria: "¿Recuerdan qué es Design Thinking y cuál es la función de la fase Idear dentro del proceso? Mencionen ejemplos de momentos donde han tenido que generar ideas para solucionar algo."

Estudiantes: Responden con ejemplos breves, recordando fases y experiencias previas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "¿Sabían que muchas empresas exitosas dedican hasta el 50% de su tiempo de desarrollo a generar ideas antes de elegir la mejor solución? Hoy vamos a vivir esa experiencia."

Estudiantes: Se muestran interesados y motivados para participar.

Contextualización:

Docente: Relaciona la fase Idear con situaciones cotidianas del trabajo y la vida diaria, por ejemplo, cómo idear mejoras para un servicio, producto o proceso que conocen.

Estudiantes: Conectan el tema con su realidad, comentan ejemplos breves.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente las técnicas para idear: Brainstorming, SCAMPER y mapa mental, explicando con ejemplos sencillos y visuales cómo funcionan y cuándo usarlas.

Estudiantes: Escuchan, observan ejemplos y hacen preguntas si es necesario.

Actividad 1: Tormenta de Ideas (Brainstorming)

- **Objetivo:** Generar una gran cantidad de ideas sin juzgarlas.
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos de 4 personas.
 - El docente plantea un problema concreto relacionado con un área laboral común (ejemplo: "¿Cómo mejorar la atención al cliente en un negocio pequeño?").
 - Los estudiantes deben anotar en post-it todas las ideas que se les ocurran en 10 minutos, sin evaluarlas ni discutirlos.
 - Al terminar, pegan las ideas en una pizarra o pared para visualizarlas todas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Mural con ideas escritas en post-it
- **Tiempo:** 12 minutos
- **Rol del docente:** Facilita el proceso, recuerda no juzgar, anima a la participación, observa la dinámica grupal y fomenta la inclusión de todas las voces.

Actividad 2: Técnica SCAMPER para enriquecer ideas

- **Objetivo:** Aplicar la técnica SCAMPER para ampliar o modificar ideas previas.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo selecciona 3 ideas del mural que consideren interesantes.
 - El docente reparte la lista con preguntas SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otro uso, Eliminar, Reorganizar).
 - Los estudiantes trabajan en grupo para aplicar la técnica a cada idea, generando nuevas variantes en hojas blancas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Variantes de ideas escritas en hojas
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Apoya con ejemplos, resuelve dudas, motiva la creatividad y la colaboración, asegura que todos participen.

Actividad 3: Selección y priorización de ideas

- **Objetivo:** Analizar y elegir las ideas más viables y creativas que puedan aplicarse.
- **Instrucciones:**
 - En grupo, revisan las ideas generadas y usan un criterio simple para votar (por ejemplo: originalidad, factibilidad, impacto).
 - Cada miembro elige sus 2 ideas favoritas y justifican brevemente su elección.

- El grupo llega a un consenso sobre las 2 mejores ideas para presentar en plenaria.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Lista de 2 ideas priorizadas con justificación oral breve
- **Tiempo:** 13 minutos
- **Rol del docente:** Modera el proceso, formula preguntas que ayuden a justificar las elecciones, promueve el respeto por opiniones diversas y el consenso.

Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Proponerles que creen un pequeño dibujo o esquema visual que represente una de sus ideas prioritarias.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Facilitar preguntas guía y ejemplos para entender la técnica SCAMPER y apoyar la expresión oral en la selección de ideas.

Transiciones

El docente conecta la actividad de brainstorming con SCAMPER recordando que primero se generan ideas libres y luego se enriquecen para mejorar su calidad; después, la selección ayuda a enfocarse en lo más útil para resolver el problema.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada grupo comparta sus 2 ideas priorizadas con toda la clase, y anota en una pizarra las palabras clave.

Estudiantes: Explican sus ideas y escuchan las de otros grupos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué técnica para generar ideas te resultó más fácil o útil? ¿Por qué?
- ¿Cómo contribuyó tu participación en grupo a mejorar las ideas?
- ¿Qué aprendiste hoy que puedes aplicar en tu trabajo o vida diaria?

Docente: Formula estas preguntas en plenaria y anima a varios estudiantes a responder brevemente.

Retroalimentación:

Docente: Ofrece comentarios positivos sobre el trabajo en equipo, la creatividad y el compromiso, resaltando ejemplos concretos observados y sugiriendo mejoras para futuras sesiones.

Transferencia:

Docente: Explica que las ideas priorizadas pueden ser la base para el siguiente paso del Design Thinking (prototipar), invitando a pensar cómo llevarlas a la práctica.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada estudiante identifique un problema sencillo en su entorno laboral o personal y, aplicando lo aprendido, genere al menos 5 ideas creativas usando una técnica vista, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante desarrollo y sumativa al cierre.

Criterios de evaluación:

- Generación activa y diversa de ideas (vinculado a objetivo 1)
- Participación colaborativa y respeto en el trabajo en equipo (vinculado a objetivo 2)
- Capacidad para analizar y priorizar ideas de forma razonada (vinculado a objetivo 3)
- Demostración de autonomía y dinamismo en la sesión (vinculado a objetivo 4)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y cumplimiento de roles
- Observación directa durante actividades grupales
- Rúbrica simple para evaluar la calidad y variedad de ideas generadas
- Autoevaluación al final con preguntas guía

Evidencias de aprendizaje:

- Post-it con ideas generadas en brainstorming
- Hojas con variantes de ideas aplicando SCAMPER
- Justificaciones orales y selección consensuada de ideas prioritarias
- Participación activa y respuestas en reflexión metacognitiva