



CÓMO UTILIZAR ESTAS TARJETAS

Las tarjetas se dividen en tres categorías:

- **Tarjetas de aprendizaje**
- **Tarjetas de reto**
- **Tarjetas de aprendizaje complementario**

Tarjetas de aprendizaje: Estas tarjetas le permitirán familiarizarse con el concepto de profesor como designer y con las cinco mentalidades de diseño que deberá desarrollar. Contienen definiciones y rasgos de cada mentalidad.

Repasa las fichas a tu ritmo.

Tarjetas de reto: Estas tarjetas están pensadas para ofrecerte distintos tipos de actividades y ejercicios prácticos con los que puedas retarte a ti mismo para empezar a desarrollar cada mentalidad y poner a prueba tus nuevos conocimientos.

Puedes utilizar estas tarjetas tú solo o desafiar a un compañero para que las haga contigo.

Tarjetas de aprendizaje complementario: estas fichas son para que profundices en el conocimiento de las mentalidades. Encontrarás más información, enlaces útiles y mucho más.

Una vez que haya utilizado las tarjetas y completado los retos, se le pedirá que comparta su experiencia con otros profesores.

¡Empecemos!

DESIGN



Un proceso de resolución de problemas que implica la puesta en práctica consciente y explícita de acciones para cambiar y mejorar un problema real en un contexto específico, basándose en el conocimiento personal y colectivo y en la experiencia práctica del diseño.

MENTALIDAD



Una mentalidad se refiere a los valores, creencias, actitudes, suposiciones y percepciones subyacentes de una persona que conforman su pensamiento, sus comportamientos y sus acciones. Incluye la forma en que una persona se ve a sí misma, a los demás y al mundo que la rodea. Un conjunto de mentalidades influye en la forma en que las personas interpretan y responden a los retos y oportunidades de su vida profesional y privada.

Groeger, L., Schweitzer, J., Sobel, L., & Malcolm (2019), "Design Thinking Mindset: Developing Creative Confidence".



Co-funded by
the European Union

PROFESORES COMO DESIGNERS



El profesor como designer se refiere a la idea de que los profesores abordan los retos educativos utilizando metodologías, herramientas y mentalidades del campo del diseño. En este sentido, los profesores desempeñan un papel fundamental en el diseño y la configuración de las experiencias de aprendizaje de sus alumnos. Además, los profesores aplican conscientemente la mentalidad del diseño para abordar sus actividades y retos cotidianos.

Camacho, H., Dirckinck-Holmfeld, L., & Tabo, G. O. (2023), "How to support teachers in becoming teachers as designers of student-centred approaches".



Co-funded by
the European Union



Mindset for Teachers
as Designers



TARJETAS DE APRENDIZAJE



Co-funded by
the European Union



EMPATÍA

¿Comprendes los comportamientos, necesidades, sueños, valores y acciones de los demás?

A un profesor con esta mentalidad le mueve el deseo de comprender los comportamientos, las necesidades, los valores y las acciones de los alumnos para crear soluciones que respondan a sus necesidades y a su contexto. Los profesores tienen la capacidad de ponerse en el lugar de los alumnos o de otras partes interesadas (incluidos sus compañeros) para reconocer por qué hacen lo que hacen.

CARACTERÍSTICAS

- Son muy conscientes de no caer en el error de diseñar para sí mismos, hacen un esfuerzo consciente por entender para quién están diseñando.
- Tienen el deseo de comprender en profundidad las experiencias de los demás (estudiantes, compañeros y otras partes interesadas).
- Saben escuchar y observar.



Anota

Tu comprensión de esta mentalidad:

Tu experiencia con esta:



COLABORACIÓN, APERTURA Y DIVERSIDAD

Compartir y co-construir el conocimiento con diversidad de perspectivas, talentos especializados, conocimientos y experiencias.

Esta mentalidad encarna un profundo aprecio por el poder de la sabiduría colectiva y una voluntad genuina de aceptar diversos puntos de vista, percepciones y perspectivas. Los profesores que adoptan esta mentalidad reconocen que el proceso de diseño prospera mejor cuando se permiten ideas, conocimientos, experiencias y talentos diversos, y que el diseño no puede hacerse en solitario.

CARACTERÍSTICAS

- Tienen un alto grado de curiosidad e interés por buscar las ideas y puntos de vista de los demás, así como por colaborar.
- Son capaces de colaborar entre varias disciplinas.
- Los profesores tienen la capacidad de aceptar y acoger ideas y métodos nuevos e inusuales.



EXPERIMENTACIÓN Y PENSAMIENTO VISUAL



Convertir conceptos en prototipos comprobables y probarlos

Esta mentalidad se caracteriza por la necesidad y la capacidad de hacer tangible lo que no lo es, de dar vida a las ideas, de explicitar lo abstracto y vislumbrar posibilidades. La mentalidad del pensamiento visual incluye el uso de metáforas y la narración de historias y la experimentación, adopta formas de pensamiento divergentes y convergentes y el ciclo iterativo de crear y probar.

CARACTERÍSTICAS

- Construyen prototipos/esquemas rápidos para recabar opiniones y reelaborar soluciones con rapidez.
- Están orientados a la acción: salen al mundo real y se comprometen con estudiantes o compañeros para poner a prueba sus ideas.
- Comparten conocimientos e ideas utilizando herramientas de visualización para comunicar mejor y aclarar lo que tienen en mente.





INCERTIDUMBRE, AMBIGÜEDAD Y RIESGO

Sabemos que no existe una hoja de ruta

Esta mentalidad se refiere a la capacidad de seguir adelante con el proceso de design sabiendo que no hay respuestas correctas o no teniendo un conocimiento completo o certeza sobre el resultado o la solución. Los profesores con esta mentalidad abrazan la incertidumbre y la ambigüedad, pues saben que dejar puertas abiertas, considerar soluciones imprecisas y no saber cuál podría ser el resultado forma parte del proceso creativo.

CARACTERÍSTICAS

- Reconocen que no hay una única respuesta correcta y que moverse abiertamente desencadena la creatividad.
- Se sienten cómodos con escenarios que carecen de definiciones claras y soluciones directas
- Los profesores reconocen que los retos educativos son impredecibles y que deben adentrarse en territorios ambiguos y complejos e intentar obtener las mejores soluciones posibles.



REFORMULAR LOS RETOS

Reformular los retos educativos como retos del diseño

Los profesores que utilizan esta mentalidad aplican el cuestionamiento crítico para deconstruir y replantear los enunciados iniciales de los problemas. Además, estos profesores abordan la resolución de problemas con una perspectiva holística, reconociendo la intrincada red de relaciones entre el problema, su entorno y las diversas partes interesadas.

CARACTERÍSTICAS

- Enmarcan el problema para iniciar el proceso de búsqueda de posibles soluciones.
- Utilizan preguntas críticas para descubrir problemas subyacentes e identificar oportunidades de mejora.
- Analizan los problemas en el marco más amplio de su entorno educativo.





Mindset for Teachers
as Designers



TARJETAS DE RETOS



Co-funded by
the European Union



EMPATÍA



Mindset for Teachers
as Designers

OBSERVACIÓN EN EL AULA

**TIEMPO
NECESARIO:
20-30 MIN.**

OBJETIVO

Aprender a identificar las "situaciones enfáticas", los diferentes sentimientos y comportamientos de los alumnos y cómo el compañero profesor está gestionando las diferentes situaciones en un aula.

PREPARACIÓN

Busca a un compañero que esté dispuesto a ayudarte a hacer este ejercicio. Explícale los antecedentes y por qué estás realizando la observación. Acuerda cuándo podrías observar la clase. Prepárese con lo que quiere observar. Es posible que desee observar: la organización del aula, la impartición de la enseñanza, la interacción con cada uno de los alumnos y con la clase en su conjunto, etc.

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Preséntese brevemente a los alumnos y explíqueles por qué participa en la clase.

PASO 2: Sigue la lección y toma nota de los elementos que hayas decidido observar.

PASO 3: Después de la clase, reflexione sobre las observaciones junto con su compañero profesor.

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué has aprendido de este ejercicio de empatía?



Co-funded by
the European Union



EMPATÍA



Mindset for Teachers
as Designers

CONOCER LOS ESTADOS EMOCIONALES DE TUS ALUMNOS

TIEMPO
NECESARIO:
20-30 MIN.

OBJETIVO

Aprenda a reconocer y a ser consciente de los diferentes estados emocionales de sus alumnos. (frustración, tristeza, alegría, entusiasmo, decepción, tensión...) Observa especialmente las señales verbales (palabras, tono) y no verbales (lenguaje corporal) de tus alumnos.

PREPARACIÓN

Prepárate con papel y bolígrafo para tomar notas y reflexionar (si lo consideras oportuno). Intenta pensar de antemano qué tipo de señales, verbales o no verbales, quieres identificar especialmente.

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Dirige la clase con normalidad y escribe notas (si es posible) sobre las emociones y las señales emocionales y el comportamiento que reconozcas en el aula.

PASO 2: Después de la clase, anota tus observaciones, reflexiona sobre ellas y, si es posible, compártelas con tu compañero profesor.

ESCRIBIR Y COMPARTIR

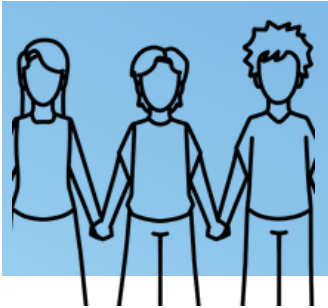
¿Qué has aprendido de este ejercicio de empatía?



Co-funded by
the European Union



Anota tu experiencia



COLABORACIÓN



JUEGO DE ROL - DIFERENTES PERSPECTIVAS

OBJETIVO

Aprender el valor de la colaboración y de las distintas perspectivas.

TIEMPO

NECESARIO:

20-30 MIN.

PREPARACIÓN

En este ejercicio identificas un reto actual al que te enfrentas en tu centro de enseñanza. Necesitas papel y lápiz/bolígrafo

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Escribe tu perspectiva sobre el reto. Esto incluye tus pensamientos, sentimientos y posibles soluciones desde tu punto de vista.

PASO 2: Elabora un mapa mental de otras personas afectadas por este reto (alumnos, otros profesores, personal directivo, padres, etc.).

PASO 3: Asume el papel de una de estas partes interesadas y considera en qué puede diferir su perspectiva de la tuya. Escribe tus pensamientos y sentimientos como si estuvieras viendo el reto desde su punto de vista.

PASO 4: Reflexiona sobre los conocimientos adquiridos al ver el reto a través de un prisma diferente.

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué aprendiste de este ejercicio? ¿Has descubierto alguna nueva perspectiva?



Co-funded by
the European Union



COLABORACIÓN

PROFUNDIZAR EN EL CONOCIMIENTO DE TUS COMPAÑEROS



**TIEMPO
NECESARIO:
20-30 MIN.**

OBJETIVO

Mejorar tu colaboración creando confianza con tus compañeros. La confianza mutua aumenta cuando conoces a las personas "en su conjunto" y no solo de forma restringida a través del trabajo.

PREPARACIÓN

Reúnanse para conocerse. Reúne a un grupo de personas (5-7) de entre tus compañeros o personas con las que trabajes a diario o semanalmente en tu lugar de trabajo. Lleva contigo papeles y bolígrafos (de varios colores) y comparte el material con tus compañeros al empezar el reto.

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Pide a todos que hagan un dibujo o una pintura que describa la única cosa que les hace "vibrar" fuera de la vida laboral. ¿Qué hacen que sea importante o les motive?

PASO 2: Todo el mundo comparte su/s propia/s actividad/es. ¿Cuándo y por qué empezaron, cómo lo hacen y qué significa para ellos?

PASO 3: Después de que todos hayan compartido su propia actividad, agradezca a los asistentes que hayan compartido algo especial y personal con sus compañeros.

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué has aprendido de este ejercicio?



Co-funded by
the European Union



Anota tu experiencia



EXPERIMENTACIÓN Y PENSAMIENTO VISUAL



Mindset for Teachers
as Designers

DISEÑA UNA CARTERA*

OBJETIVO

Aprender el valor de la creación de prototipos y del proceso de diseño interactivo

**TIEMPO
NECESARIO:
20-30 MIN.**

PREPARACIÓN

En este ejercicio necesitas papel, bolígrafo, cartulina, pegamento, tijeras, palillos, etc. para hacer una cartera física. Necesitas que otra persona represente a "un cliente" que necesita una cartera.

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Primero hay que pedir al cliente que muestre su cartera, hacerle algunas preguntas para descubrir sus necesidades y deseos, observar qué lleva en la cartera y por qué.

PASO 2: Haz un prototipo de cartera para ellos. Presenta el prototipo y recaba opiniones.

PASO 3: Realice el segundo prototipo basándose en los comentarios.

PASO 4: Presente el prototipo y pida opiniones. ¿Hasta qué punto has tenido éxito?

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué aprendiste del proceso iterativo de creación de prototipos?

*Basado en "The Wallet Project" de la d.school de la Universidad de Stanford.



Co-funded by
the European Union



EXPERIMENTACIÓN Y PENSAMIENTO VISUAL



OBJETIVO

Aprender el valor de la creación de prototipos y del proceso de diseño iterativo.

**TIEMPO
NECESARIO:
20-30 MIN.**

PREPARACIÓN

Reúnete con 3 o más compañeros o amigos. Cada participante necesita papel A4 y un bolígrafo. Plantea un reto de diseño o un problema específico para el que quieras aportar soluciones mediante una lluvia de ideas. Puede estar relacionado con tu práctica docente, una actividad del aula o una iniciativa educativa

PROCESO: Se le pide que diga rápidamente 8 ideas en 8 minutos, con la intención de que, al limitar el tiempo de que dispone, no haya tiempo suficiente para que la gente se cuestione sus ideas o se preocupe de que sean "perfectas".

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Dibuja 8 casillas en una hoja de papel. Pon un cronómetro de 8 minutos.

PASO 2: Esboza 1 idea rápida por minuto. Cuando suene el cronómetro, deja de dibujar.

PASO 3: Comparta rápidamente las ideas generadas e identifique cuáles podrían ser realmente viables. Puedes votar para seleccionar las ideas viables.

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué aprendiste del proceso iterativo de creación de prototipos?

* del método principal del Kit Design Sprint



Co-funded by
the European Union



Anota tu experiencia



INCERTIDUMBRE, AMBIGÜEDAD Y RIESGO



Mindset for Teachers
as Designers

CÍRCULO DE INFLUENCIA Y TIEMPO PREOCUPACIÓN NECESARIO: 30 MIN.

OBJETIVO

Aprender a hacer las cosas con claridad en situaciones inciertas, a comprender en qué se tiene influencia y a pasar a la acción.

PREPARACIÓN

Necesitas un rotafolio, rotuladores, notas adhesivas, papel y bolígrafos.

PROCESO: Piensa en un tema/preocupación/desafío al que quieras dar sentido. Puedes acordarlo con el grupo.

PASO 1: Dibuja un círculo en la pizarra y pídeles que hagan una lluvia de ideas sobre todas las áreas de preocupación del tema actual.

PASO 2: Tome una nueva hoja y dibuje el círculo de influencia en el centro. Refiriéndose al primer círculo, escriba las cosas que están en su esfera de influencia -pueden controlar o influir- y las que no.

PASO 3: Si alguien dice: "No puedo hacer nada al respecto...", desafíe ese pensamiento para ver si hay margen para ampliar la esfera de influencia: "¿Qué tendría que pasar para que eso cambiara?"

PASO 4: Una vez que esté claro lo que queda fuera de la esfera de influencia y control, ayúdeles a entender que no vale la pena dedicar tiempo a preocuparse por ellos. Es hora de dejarlos a un lado y "dejarlos ir".

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué ha aprendido de este ejercicio?

¿En qué tipo de situaciones te beneficiarías de este ejercicio?



Co-funded by
the European Union



INCERTIDUMBRE, AMBIGÜEDAD Y RIESGO



CONSULTAR CON LA ALMOHADA

**TIEMPO
NECESARIO:
12-24 HOURS**

OBJETIVO

Aprender a hacer claridad en las situaciones inciertas, y cómo mantener el proceso de pensamiento "abierto" en su mente dedicando tiempo a la reflexión cuando se resuelve una situación difícil.

PREPARACIÓN

Identifique un problema o reto concreto al que se enfrente en su vida profesional o personal.

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Analizar el problema, luego hacer una lluvia de ideas y llegar a una solución inicial para abordarlo.

PASO 2: Mantener la solución en espera durante 24 horas

PASO 3: Durante esas 24 horas, sigue pensando en el problema y generando ideas y soluciones adicionales. Explore enfoques alternativos, piense con originalidad, etc. Toma nota de las nuevas ideas.

PASO 4: Tras el periodo de 24 horas, revisa y evalúa la solución inicial y las ideas adicionales generadas durante la ideación ampliada. A continuación, genere una solución final: ¿es diferente de la inicial?

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué has aprendido de este ejercicio? ¿En qué tipo de situaciones te beneficiarías de este ejercicio?



Co-funded by
the European Union



Anota tu experiencia



REPLANTEAR LOS RETOS

EL EJERCICIO DE LOS 5 PORQUÉS



Mindset for Teachers
as Designers

**TIEMPO
NECESARIO: 45
MIN**

OBJETIVO

Identificar la causa raíz de un problema preguntando "por qué" repetidamente.

PREPARACIÓN

Encuentra a 3 o más personas con las que hacer este ejercicio. Prepárate para plantear un problema. Puede ser algo a lo que os estéis enfrentando actualmente o que haya sucedido en el pasado. Informa a tu equipo de que en este ejercicio vais a profundizar para llegar a la raíz del problema.

PROCESO PASO A PASO:

PASO 1: Fase de lluvia de ideas: ¿Por qué ocurrió esto?

PASO 2: Elija una de las respuestas y empiece a profundizar en las siguientes preguntas "por qué" y a crear los siguientes "planteamientos del problema".

PASO 3: Repita el proceso 3-4 veces para profundizar y encontrar la "causa raíz".

PASO 4: Proponer un planteamiento del problema desde el equipo hasta la "causa raíz".

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué has aprendido de este ejercicio?

¿En qué tipo de situaciones te resultaría beneficioso este tipo de pensamiento?



Co-funded by
the European Union



REPLANTEAR LOS RETOS



Mindset for Teachers
as Designers

"¿Cómo podríamos...?"

**TIEMPO
NECESARIO: 30**

OBJETIVO

MIN

Las preguntas "¿Cómo podríamos...?" son útiles para pasar de los retos a las nuevas ideas y posibilidades.

PREPARACIÓN

Explica a los participantes que las preguntas "Como podríamos" replantean los problemas para estimular soluciones creativas, fomentando la innovación incluso en situaciones poco estimulantes. Al desplazar la atención hacia las posibles soluciones, las preguntas de "como podríamos" fomentan el pensamiento diverso dentro de los equipos, facilitando la generación de ideas creativas para abordar los retos.

PROCESO PASO A PASO:

STEP 1: Plantear a los participantes retos reales

STEP 2: Pida a los participantes que generen preguntas del tipo "¿cómo podríamos?" durante 5-10 minutos. Anímales a que formulen tantas preguntas "como podríamos" como puedan en el tiempo dado. Ejemplo: "¿Cómo podríamos conectar el aprendizaje con el juego?".

STEP 3: Cuando todos estén listos, deja que cada participante lea sus preguntas en voz alta.

STEP 4: Pide a todos que voten las preguntas de "Como podríamos" que les parezcan más inspiradoras e interesantes. Elige las mejores y empieza a idear.

ESCRIBIR Y COMPARTIR

¿Qué has aprendido de este ejercicio?

¿Cuándo y en qué tipo de situaciones lo utilizarías?



Co-funded by
the European Union



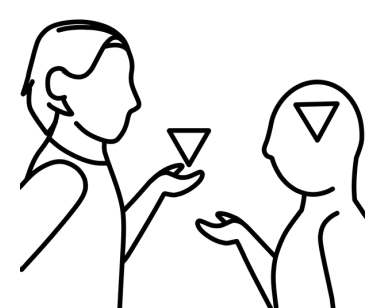
Anota tu experiencia



TARJETAS DE APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO



Co-funded by
the European Union



EMPATÍA



Adoptar perspectivas diferentes

- Hágase una serie de preguntas antes de impartir una clase. ¿Podría ser delicado el contenido? ¿Puede ofender a alguien? ¿Cómo puede reaccionar ante el comportamiento de los alumnos durante la clase? El objetivo es tener en cuenta los sentimientos y experiencias de tus alumnos para comprender su comportamiento.

Actividades de compromiso comunitario

- Participe en actividades de servicio comunitario o de compromiso con la comunidad. Esto puede proporcionar una comprensión más amplia de los retos a los que pueden enfrentarse los estudiantes fuera del aula.

Llevar un diario de reflexión

- Lleva un diario reflexivo en el que puedas documentar tus experiencias, retos y éxitos. Reflexionar sobre las experiencias personales puede mejorar el autoconocimiento y la empatía.





COLABORACIÓN



Abrirse a una nueva perspectiva

- Puede que conozcas a un amigo, a un compañero o alguien que pertenezca a otro campo (profesionalmente hablando), invita a esa persona a tomar un café y charlar sobre cómo diseñar una de tus clases.

Comentarios de los estudiantes

- Imparte una clase a tus alumnos y pídeles que dejen sus comentarios de forma anónima en un post it (también puedes tener preguntas específicas para guiar los comentarios). Esto te ayudará a estar abierto al cambio y a adaptar mejor tu enseñanza a tus alumnos.

Proyectos interdisciplinares

- Planifique una clase en la que integre elementos de múltiples asignaturas, utilizando también herramientas pedagógicas innovadoras. Esto te animará a pensar de forma creativa y a explorar conexiones con compañeros de otros campos.





EXPERIMENTACIÓN Y PENSAMIENTO VISUAL



Mindset for Teachers
as Designers

Experimentos de Flipped Classroom

- Experimente con el modelo de aula invertida. En este enfoque, la clase y los deberes tradicionales se invierten. Puedes grabar las clases para que los alumnos las vean en casa, dejando tiempo para actividades interactivas y debates.

Sesiones de intercambio de ideas

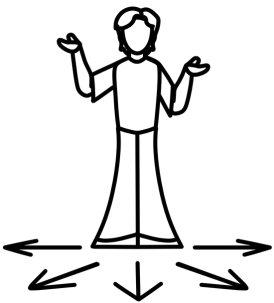
- Organice sesiones de brainstorming en las que, individualmente o con otros compañeros, pueda generar y compartir ideas creativas relacionadas con el desarrollo de planes de estudios, métodos de enseñanza y actividades en el aula.

Taller creativo

- Sumérjase en un taller de pensamiento creativo y de diseño con sus compañeros. Puedes utilizar estos enfoques de pensamiento para afrontar retos en el aula, fomentando el uso de una mentalidad creativa y centrada en el usuario, centrándose en soluciones creativas y en la resolución colaborativa de problemas.



Co-funded by
the European Union



INCERTIDUMBRE, AMBIGÜEDAD Y RIESGO



Taller de planificación de escenarios

- Reúnete con tus compañeros e imagina posibles escenarios futuros en la educación. Debatid cómo podríais afrontarlos. Esto ayuda a reconocer el riesgo y la incertidumbre, a prepararse y a planificar estratégicamente para superar estos posibles retos.

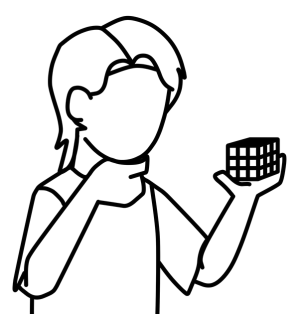
Simulaciones de crisis

- Organice una simulación de imprevistos o crisis a los que puedan enfrentarse los profesores en el aula y elabore una estrategia para hacerles frente. Esto te ayudará a desarrollar la capacidad de adaptarte rápidamente a circunstancias imprevistas y encontrar soluciones sobre la marcha.

Aprender del fracaso

- Reúnete con tu compañero y anímale a compartir casos en los que una lección o un planteamiento no salieron como lo habían planeado y a debatir cómo afrontaron esa incertidumbre y qué aprendieron.





REPLANTEAR LOS RETOS



Mapas mentales

- Cuando te encuentres ante un reto docente, intenta crear un mapa mental. Empieza por el problema principal y ve proponiendo distintas soluciones o enfoques. Explora también ideas poco convencionales o inesperadas. Este ejercicio anima a pensar desde distintos ángulos y a replantear el problema considerando diversas soluciones.

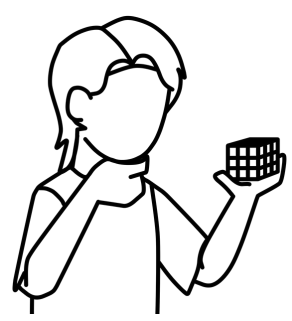
Método de reencuadre

- Utiliza el método de replanteamiento de problemas para un problema que hayas encontrado en tu clase. El objetivo es cambiar la perspectiva desde la que has mirado el problema (*Consulta el reverso de la ficha para ver el recurso sobre el método de replanteamiento de problemas).

Encontrar soluciones innovadoras

- Piensa en un problema, sencillo o complicado, e inventa soluciones alucinantes. ¿Has adquirido una nueva perspectiva?





Anota tu experiencia

Recursos adicionales: <https://n9.cl/fczay>