Empatía y desafío



- Fase 1:Investigar: Herramientas básicas.
- Fase 2: Enfocar: Herramientas básicas.

Introducción

En este bloque y en el siguiente quiero aportar herramientas, algunas reflexiones, dinámicas y actividades que me han funcionado y fichas con las que he trabajado en el aula.

Copyright 2026

Todo ello para que tengas un catálogo de recursos y puedas “componer”, cada vez que quieras proponer una actividad, un collage propio para aplicar la metodología en el aula y poder diseñar las experiencias de aprendizaje, de participación o los proyectos junto a tu alumnado.

Tienes las herramientas para poder utilizarlas en las presentaciones correspondientes al bloque 4 y 5 y en un pdf independiente de herramientas.

Las herramientas para las fases de investigación y definición (enfocar) son muchas. Pretendo seleccionar aquellas que tienen más aplicación en el entorno educativo y que pueden resultar más útiles.

Por supuesto, tienes mi permiso para re-diseñarlas y adaptarlas a las necesidades de tu alumnado, pero eso sí, sin perder el foco. No olvidemos los principios, el motivo por el que estamos trabajando con ellos y ellas, no olvidemos la esencia de lo que queremos que experimenten.

Podemos simplificar una herramienta, pero no hacerla más superficial o “frívola”. Ahí está el reto de educadores y formadores, encontrar ese equilibrio entre lo que queremos proponerles y lo que pueden llegar a hacer.

Y creo que la clave está en el propósito. ¿Desde que intención les ofrecemos esta forma de trabajar en equipo? ¿Qué intención tenemos al investigar?, ¿Y al enfocar?, ¿Y al crear?... Sin olvidar el foco, la adaptación o simplificación que hagamos de una herramienta o una dinámica no le hará perder interés o intencionalidad.

Pondré un ejemplo: Un alumno o alumna puede hacer una sola entrevista porque no podemos exigir que invierta más tiempo en la actividad. Estará bien si esa entrevista la hace a alguien diferente (empatía), reflexionando previamente sobre lo que quiere descubrir (qué es lo que sé, qué es lo que no se) y dedicándole un tiempo, aunque sea corto, a analizar qué es lo más relevante de lo que le ha contado (conclusiones).

Otro ejemplo: Podremos hacer un prototipo sencillo en plastilina, o simplemente dibujar cuatro viñetas para hacer un storyboard. De acuerdo, no hace falta nada más, pero lo que no podemos olvidar es preguntar a los usuarios si les parece adecuado o si nos pueden ofrecer alguna sugerencia de mejora. Debemos terminar la actividad teniendo claro qué vamos a mejorar en el prototipo.

No olvidemos la esencia de lo que queremos que interioricen. Teniendo en cuenta esta premisa podremos adaptarnos a su madurez o su nivel académico sin perder intencionalidad.

Por otro lado, antes de comenzar a trabajar en el aula, cada actividad, cada herramienta, debe formar parte de una estrategia, de una historia…

Copyright 2026

Él o la docente tendrá los objetivos claros, materiales preparados (realizando fichas o plantillas para facilitar el trabajo, en su caso), habrá visualizado la propuesta mediante presentaciones visuales o una historia introductoria; y lo más importante: lo habrá comunicado al alumnado con entusiasmo.

Ejercicio de 2 minutos:

Si observas este mundo lleno de imágenes y voces en el que vivimos, te darás cuenta que las historias que nos sumergen en otras vidas, otras realidades, suelen ser bastante efectivas para llamar nuestra atención.

Las historias en primera persona, las experiencias, suelen captar nuestro interés.

En diseño nosotros utilizamos las historias para contar la esencia de una marca, el día a día de una persona usuaria, o una nueva idea para mejorar un producto o un servicio. **¿Con qué historia podrías presentar el próximo proyecto que estás ideando para tu alumnado?** Si haces el ejercicio verás cómo puede cambiar totalmente la perspectiva para ti y para tus alumnos y alumnas. ¿No resulta más motivante?

Copyright 2026



Antes de comenzar el proceso

Antes de mostraros las herramientas de la primera fase, quisiera recordar alguna herramienta de entrenamiento, dinámicas o actividades, que ayudan: a construir un ambiente en el que se respiran los principios necesarios para trabajar las metodologías ágiles como Design Thinking, a entrenar la confianza creativa o a comenzar a trabajar en equipo.

Equipo:

1- Tu objeto favorito

Consiste en que cada persona (alumnado, docente, facilitador) se presente con su objeto favorito.

Copyright 2026

El primer día, para hacer una dinámica de bienvenida les proponemos por medio de una invitación o un correo electrónico lo siguiente:

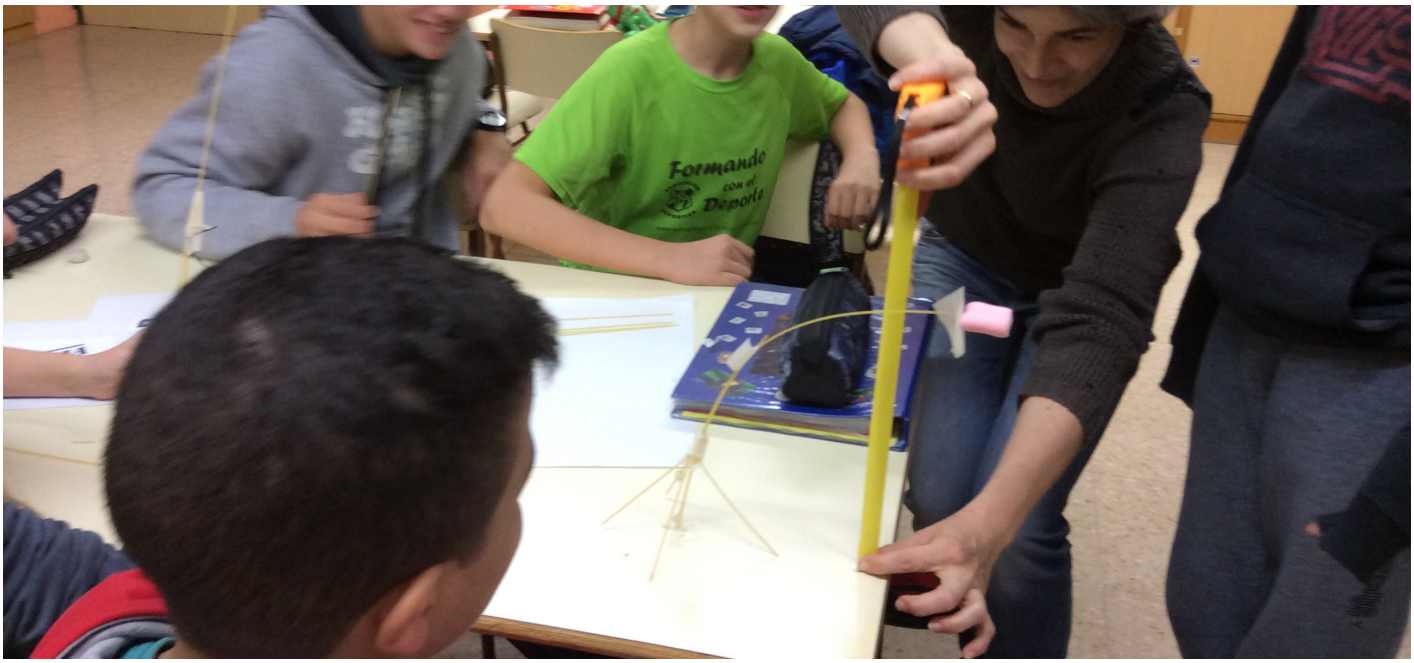
”Para la dinámica de presentación traeremos al aula un objeto especial: 1 objeto (el único) que te llevarías en una mudanza si sólo pudieses llevarte una sola cosa (es decir un objeto tuyo que te gusta mucho, que es muy importante para ti) o una foto de ese objeto. O el objeto que te llevarías a una isla desierta, podría ser otra forma de abordarlo.

De esta forma, con la excusa de hablar de un objeto, terminamos hablando de nosotros mismos, de lo que nos importa, lo que nos gusta, etc.

Se crea una atmósfera de confianza que facilita el trabajo posterior en equipo. Además, pone en el mismo lugar a todos los participantes; todos, de alguna manera muestran su lado más humano y se sienten más próximos.

2**- Torre de Spaguettis o el reto del Malvavisco**

Fotografía: Dinámica reto del Malvavisco con alumnos de desarrollo de capacidades para reflexionar sobre el trabajo en equipo antes de abordar proyecto de Design Thinking



Podéis plantear una dinámica basada en el desafío de diseño llamado Torre de Spaguettis o el reto del Malvavisco que sugirió Peter Skillman en una charla TED. Esta actividad puede ayudar a que las personas empiecen a trabajar en equipo alineados con los principios que he sugerido en el bloque 3. Pasos para llevarla a cabo: Reto: Construir una torre de espaguetis lo más alta posible que aguante una nube en la parte superior

Materiales: 20 espaguetis 1m de cordel 1m de cinta aislante Tijeras 1 nube

Tiempo para realizar la actividad: 20 minutos. Preguntas evaluación: ¿Habéis trabajado en equipo?, ¿Os habéis comunicado?, ¿Cuántas ideas diferentes habéis tenido?, ¿Las habéis probado?, ¿Se han criticado o desechado ideas sin probarlas?



VIDEO RECURSO DINÁMICA

https://embed.ted.com/talks/lang/es/tom_wujec_build_a_tower_build_a_team

El Reto del Malvavisco es una actividad para trabajar en equipo. Puede ser una dinámica previa a cualquier actividad de Design Thinking con la que trabajar habilidades y también los principios que propongo. Sirve para detectar áreas de mejora en el equipo y reflexionar sobre cómo mejorar o corregir actitudes que frenan la creatividad. Además, demuestra que crear prototipos e iterar son procesos imprescindibles para resolver un problema.



VIDEO RECURSO DINÁMICA

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/Q7e9C4vTWrQ

Ejemplo de la dinámica del Malvavisco en una actividad del Desafío Emprende de la Caixa.

Crear:

Os propongo varias actividades para fomentar el pensamiento creativo del alumnado antes de comenzar:

1. Construir juntos: imaginar un relato o un cómic entre todos los miembros del equipo. Cada persona dice una frase o la escribe o dibuja una viñeta y pasa la hoja a la persona que está a su lado, que continúa la historia, hasta que se finaliza. También lo podemos hacer mediante un collage o un dibujo.
2. Libro para ejercitar el ingenio: “Cómo tener ideas geniales” de Editorial Blume. Me lo regalaron en un centro educativo hace unos años y lo devoré unas vacaciones. Propone infinidad de actividades, retos y ejercicios para realizar por ti mismo o con tu alumnado. Recuerda que a los adultos también nos viene bien entrenar el pensamiento creativo. En este libro encontrarás actividades sencillas de hacer para “acostumbrar” a tu alumnado a este tipo de desafíos.

Revision #3
Created 2022-02-01 10:59:37 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-06-06 08:57:45 CEST by Equipo CATEDU

Copyright 2026