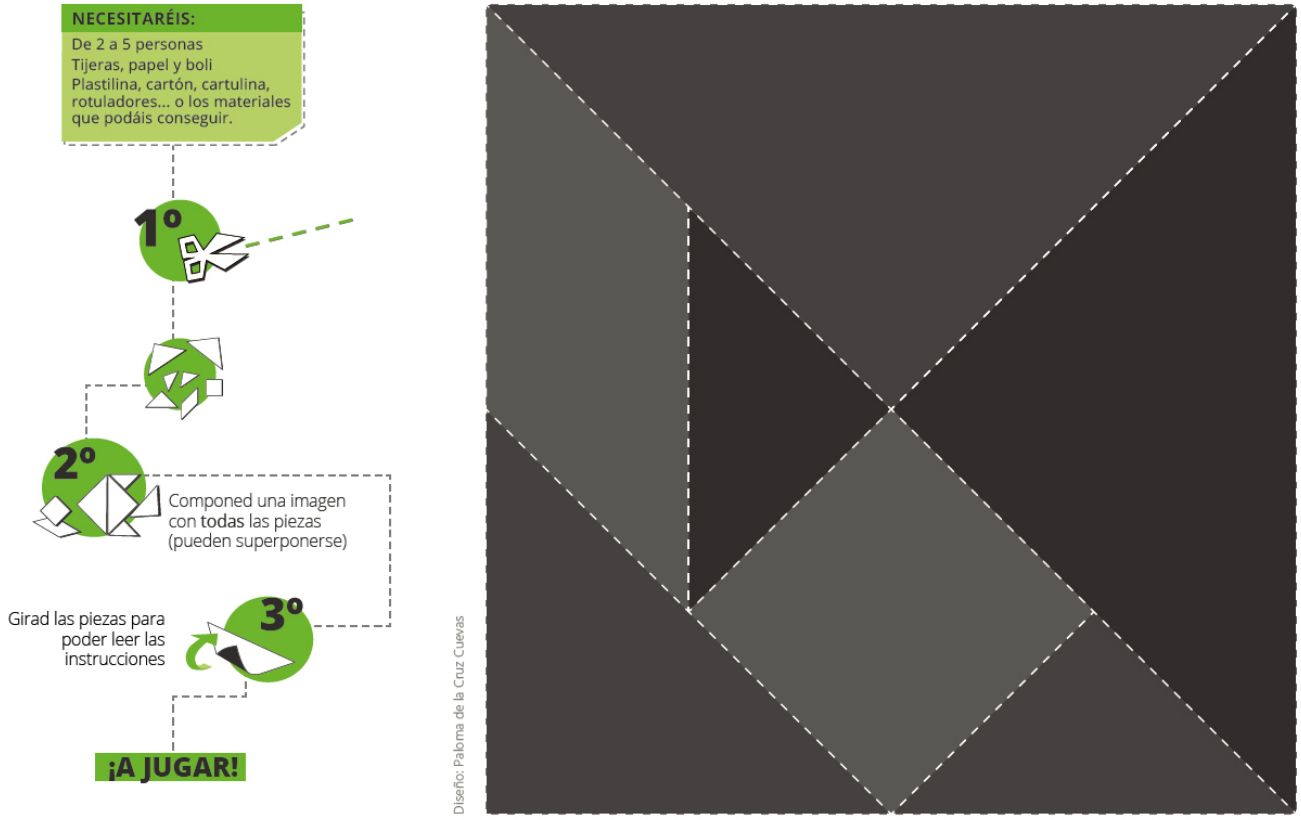
Entrenamiento de la metodología: Crea con Tangram

Taller Crea con Tangram 

Este taller desarrolla la creatividad a través de todas las fases del Design Thinking.

Es importante que entiendas todas las fases ya que luego tendrás que hacer un tangam tú.

Copyright 2026



(Material didáctico diseñado por Paloma de la Cruz en su TFG: Diseño de exposición participativa ¡WOW! Diseño)

Taller creativo

Tiempo estimado: 50 minutos

Para todas las edades

Equipos de 4-6 integrantes + 1 facilitador

“Crea con Tangram”: Un taller para empezar a entender el diseño sin saber que lo que estás haciendo es diseñar. Permite que alumnos de cualquier edad, con ayuda de un facilitador, puedan seguir las fases de diseño de una forma dinámica y rápida.

Es la práctica que recomiendo para que cualquier persona comience a sumergirse en la metodología de diseño.

Copyright 2026

NOTA: Para seguir esta parte de la explicación sería interesante que contarais con un ejemplar de la herramienta en papel para poder ir viendo los pasos mientras los explico o que abráis el pdf y lo tengáis en pantalla. También os sugiero que leáis el documento Guía para docentes

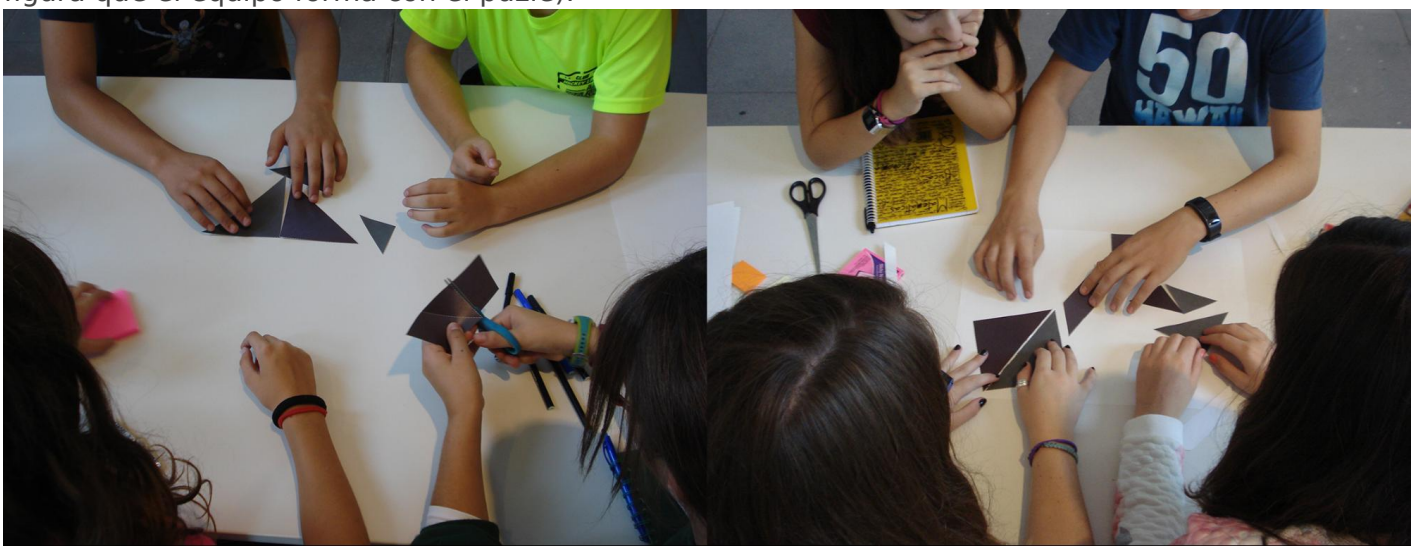
https://drive.google.com/file/d/1LWeWCnc0dCV0iRYxEoUhDwhPMfiyWtz8/preview

Casos de aplicación crea con Tangram:

Desde el curso 2018-19 he facilitado este taller a personas de diferentes edades, diferentes niveles académicos, en contextos diversos. Desde niños de 8 años hasta adultos especializados en diseño y formación. Al ser una herramienta muy abierta, se adapta al punto de vista y conocimiento del participante.

1- INVESTIGAR (divergente):

Es la propia dinámica la que nos ofrece, al azar, un tema sobre el que trabajar (que parte de la figura que el equipo forma con el puzle).



Al tratarse de una dinámica de introducción la fase de investigación está muy simplificada.

Una vez recortado el Tangram, todos los miembros del equipo colaborativamente forman una figura con todas las piezas. Puede representarse un animal, una persona, un objeto, un paisaje...No es necesario que sea una figura muy pensada, lo que salga espontáneamente mientras todos van colocando piezas servirá.

Copyright 2026



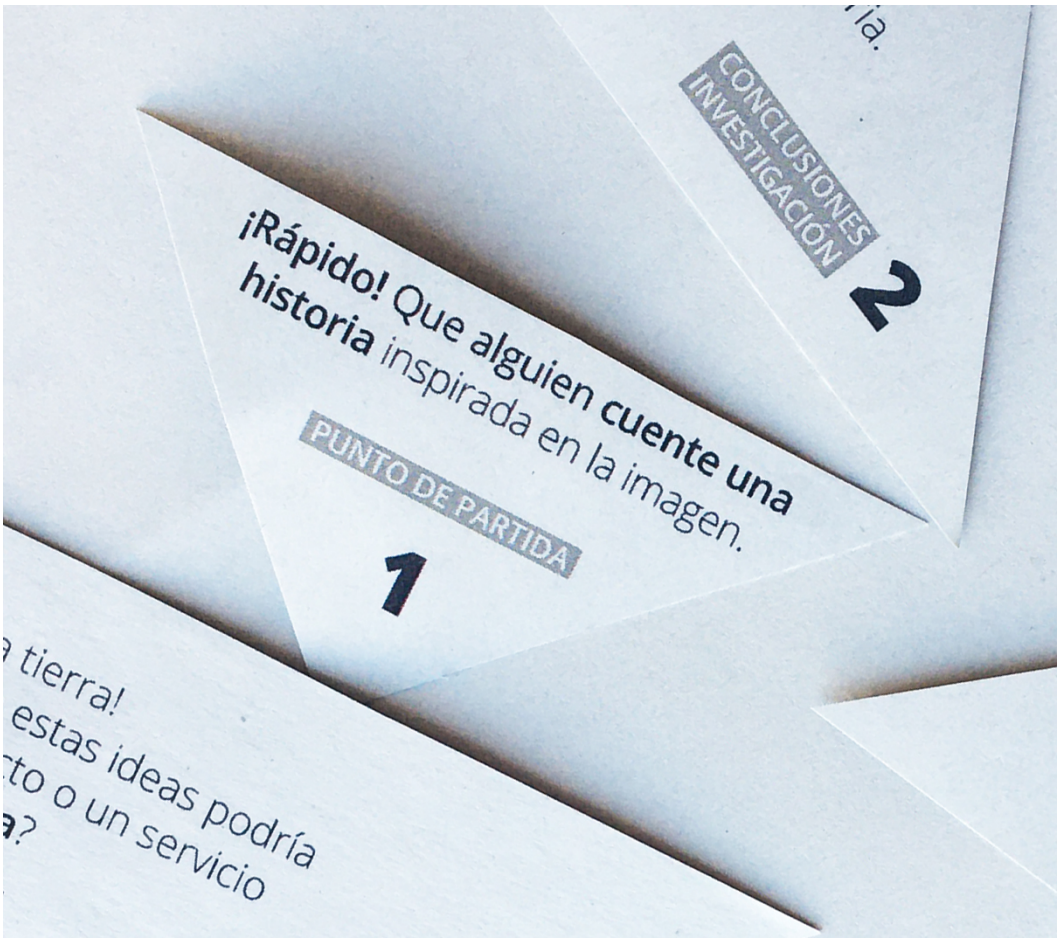
La figura resultante dará pie al tema general a trabajar.

Comenzamos a leer las instrucciones del juego escritas en la parte posterior de cada una de las piezas del puzle. Los dos primeros pasos hacen referencia a la fase de investigación.

Paso 1: PUNTO DE PARTIDA: ¡Rápido! Que alguien cuente una historia inspirada en la imagen.

Uno de los participantes cuenta una historia improvisada, espontánea. De esta forma se hacen palpables los miedos, incertidumbres o preocupaciones de la persona que los cuenta, que están inspirados en su experiencia y su entorno. El resto del equipo puede participar completando o matizando la historia.

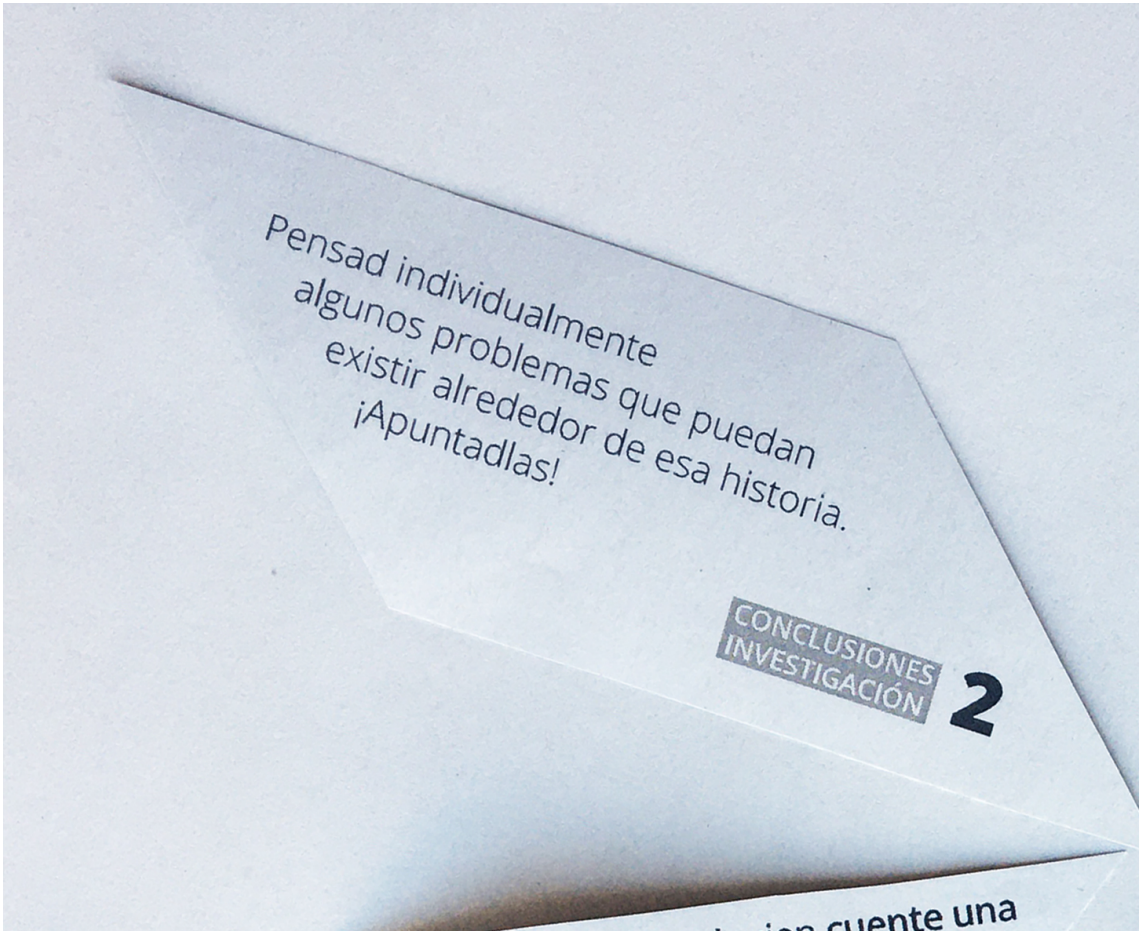
Copyright 2026



Paso 2: CONCLUSIONES INVESTIGACIÓN: Pensad individualmente algunos problemas que puedan existir alrededor de esa historia. ¡Apuntadlos!

En este paso se realiza individualmente un listado de problemas para después ponerlo en común. Simula la investigación que finaliza con la elaboración de unas conclusiones.

Copyright 2026



2- ENFOCAR (convergente):

Paso 3: LLUVIA DE RETOS: Describid mejor uno de esos problemas. ¿A qué se debe? ¿A qué o quién afecta y cómo? Preguntaos: ¿Cómo podríamos…?



Cada equipo elige uno de los problemas. Todo el equipo está de acuerdo en el problema que quiere ayudar a solucionar. Profundizamos un poco más en el problema, pensando cuál es su origen, a quiénes afecta y cómo. Cuando tenemos respuestas para todas estas preguntas comenzamos a pensar en posibles retos. ¿Cómo podríamos...? Pensaremos en varios retos, para finalmente seleccionar por consenso uno de ellos.

Copyright 2026



3- IDEAR (divergente)

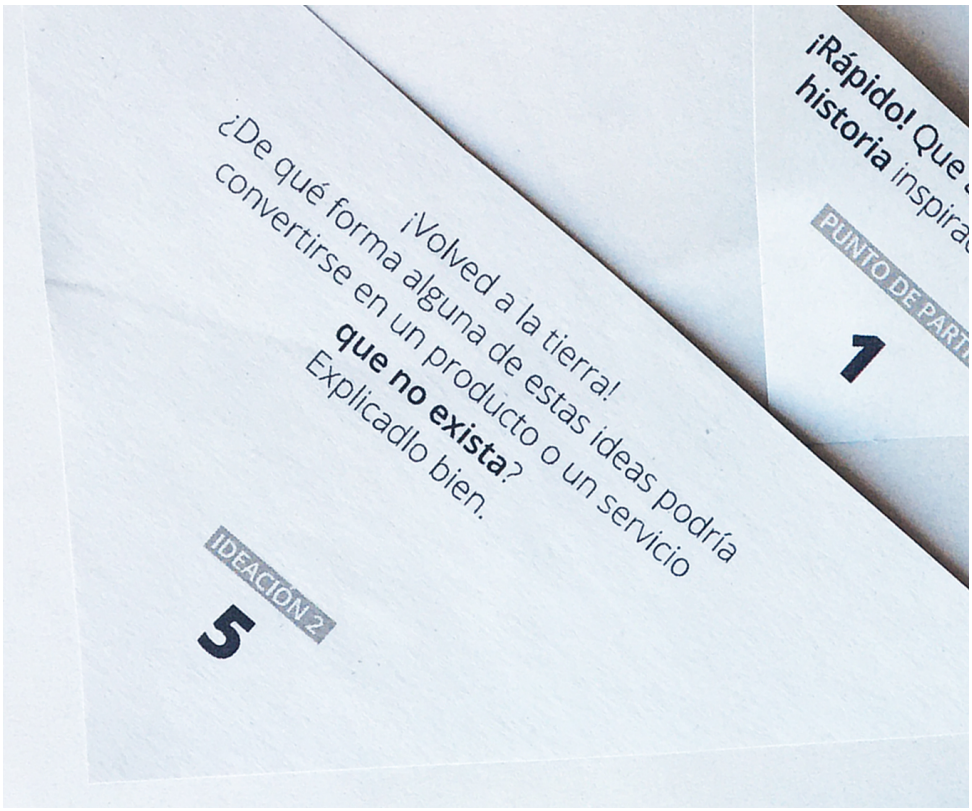
Paso 4: Dibujad ideas originales que solucionarían el problema o parte de él.

Copyright 2026



Cada participante comienza a dibujar esquemas sencillos y bocetos sobre ideas para solucionar el reto seleccionado.

Paso 5: ¡Volved a la tierra! ¿De qué forma alguna de estas ideas podría convertirse en un producto o un servicio que no exista? Explicadlo bien.



Las ideas se ponen en común, se analiza su viabilidad (por eso lo de volved a la tierra), se debate brevemente sobre su idoneidad y se selecciona una de ellas, la que podría convertirse en un producto o un servicio innovador.

A continuación se desarrolla un poco más, se hacen dibujos un poco más detallados, con flechas indicativas, anotaciones, alternativas, etc.

Copyright 2026



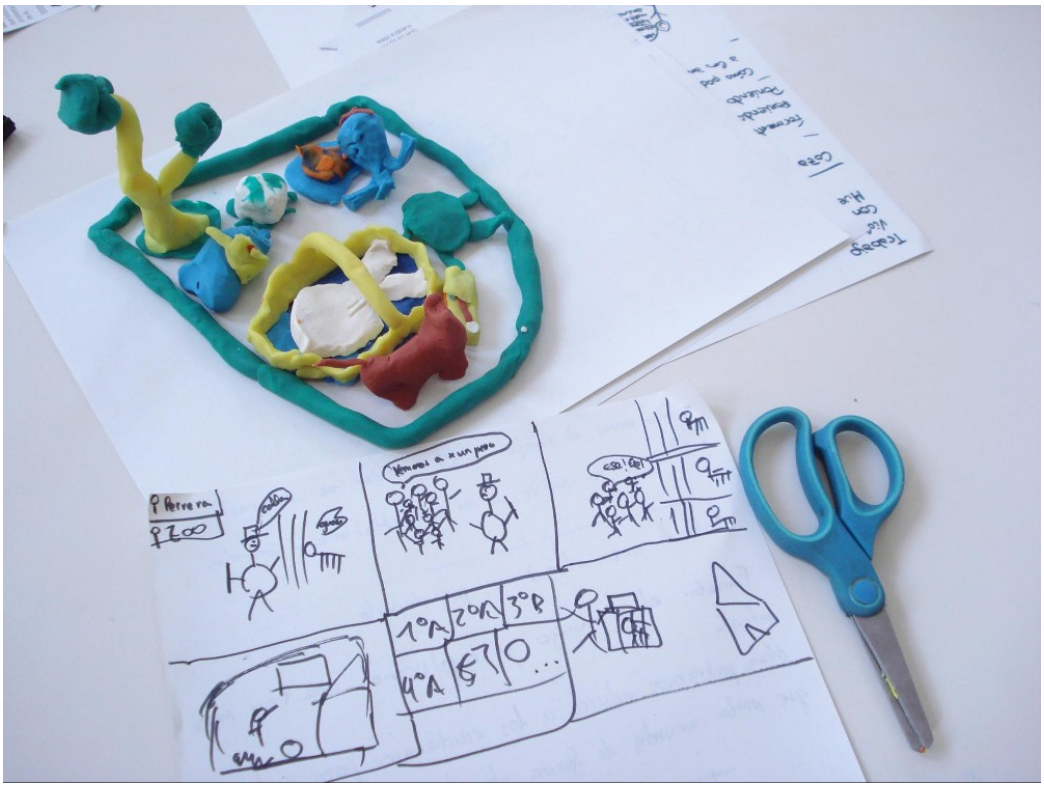
4- PROTOTIPAR Y TESTAR (convergente)

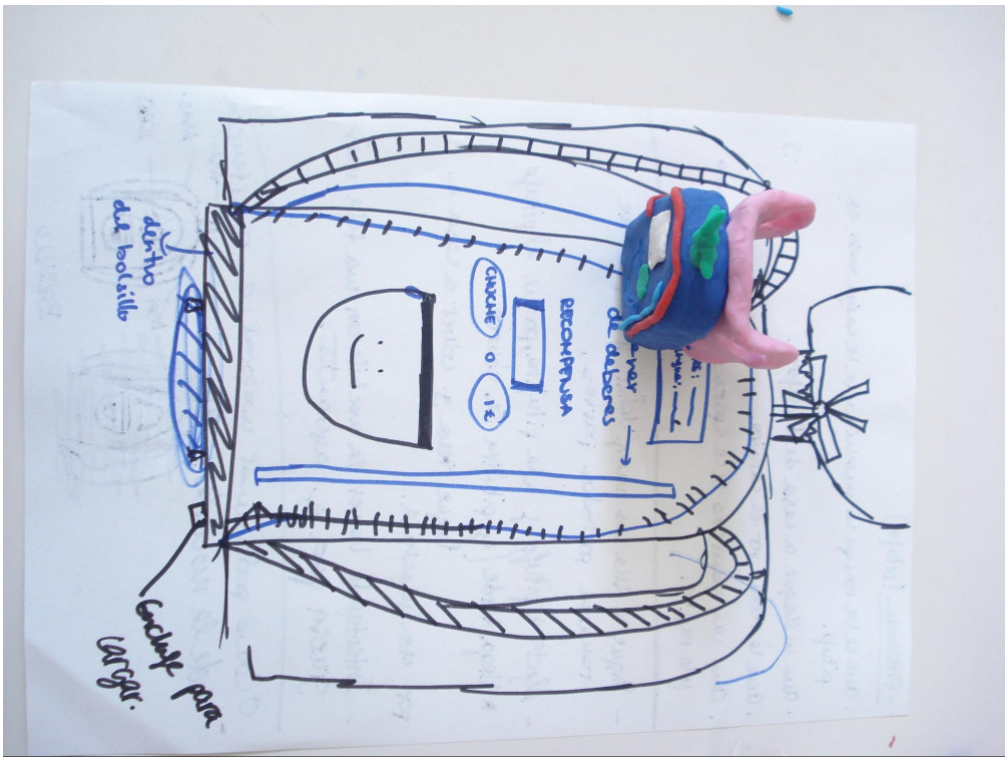
Paso 6: **Desarrollad una idea: dadle forma, pensad en los materiales… Podéis hacer un prototipo que os ayude a probar vuestra idea.**



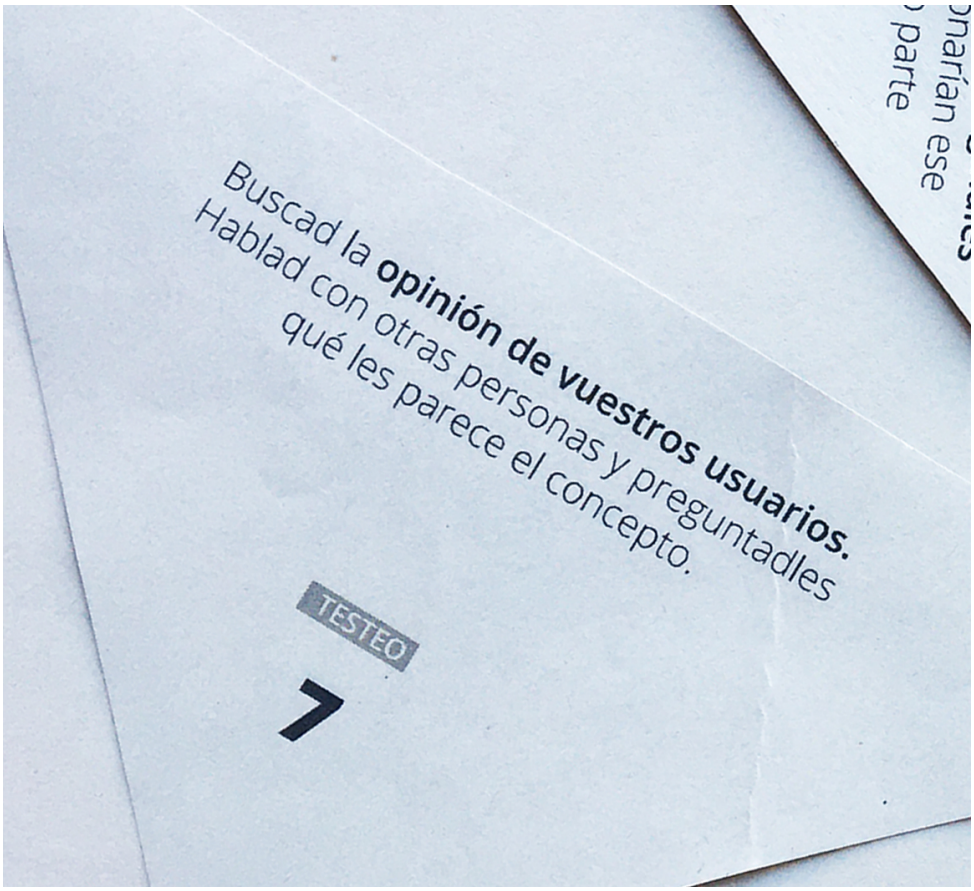
Durante este paso definimos la forma, el tamaño, las funciones, componentes,el proceso básico (si se trata de un servicio)

Copyright 2026





Paso 7: Buscad la opinión de vuestros usuarios. Hablad con otras personas y preguntadles qué les parece el concepto.



Durante este paso muestran el prototipo a compañeros de otros equipos para detectar áreas de mejora de la idea.

La actividad finaliza con una **presentación** verbal de la idea por parte de los equipos.

El docente es el animador del proceso educativo, y es el responsable de imaginar, crear y preparar las situaciones de aprendizaje en que va a poner a sus estudiantes para que ellos construyan el conocimiento.

Duilio Manuel Baltodano González

Revision #4
Created 2022-06-20 09:06:33 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2024-12-12 09:56:25 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026