

Esta herramienta es para ti

Esta herramienta puede ayudarte a crear soluciones para tus desafíos diarios.

Las herramientas que te presentaremos a continuación te ofrecen nuevas maneras de ser más proactivo y colaborativo cuando estás diseñando nuevas soluciones para el aula, la escuela y la comunidad. Perfecciona y potencia tus habilidades para crear soluciones deseables.

En esta guía, hemos dispuesto una serie de pasos que pueden ayudarte a desarrollar soluciones nuevas e innovadoras, centradas en las personas.

Este conjunto de herramientas te proporciona métodos y procesos de diseño que fomentan la proactividad, al enfrentar y resolver tus problemas actuales.

Empresas, emprendedores sociales y otros innovadores han usado estos métodos por décadas para crear soluciones para diversos tipos de desafíos.

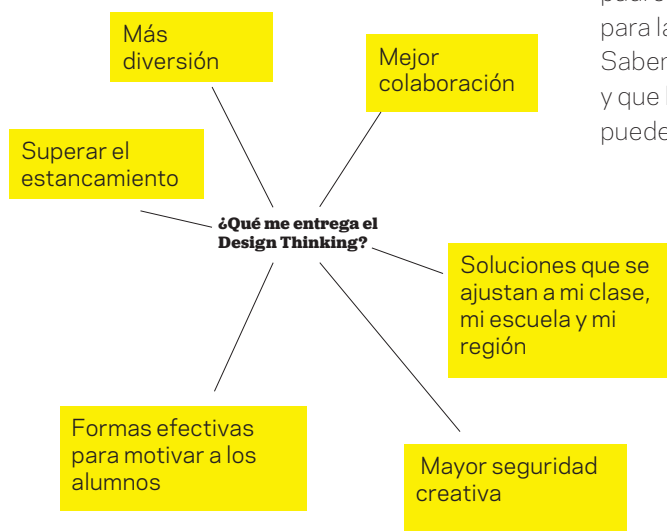
Como educador, estás diseñando todos los días, ya sea encontrando nuevas formas de enseñar contenidos con mayor eficacia, utilizando el espacio del aula de manera diferente, desarrollando nuevos enfoques para conectar con los padres o creando nuevas soluciones para la escuela.

Sabemos que tu tiempo es valioso y que las demandas son altas, y puede que a menudo sientas que el

sistema en el que estás no es tan ágil ni lo suficientemente flexible como para mantenerse al día frente a la rápida evolución de las necesidades. Sin embargo, ya posees las habilidades para resolver este tipo de desafíos.

Los métodos en este set de herramientas están adaptados específicamente para ti, y te dan la flexibilidad de trabajar dentro de tus propias circunstancias.

Esta es una invitación a experimentar con lo que llamamos procesos de diseño. Deja que te inspiren a enfrentar los retos de manera diferente y a sentir la experiencia de cómo el Design Thinking añade una nueva perspectiva a tu trabajo.



¿Qué es *Design Thinking*?

El Design Thinking es una mentalidad

El Design Thinking, a veces traducido como Pensamiento de diseño, es creer que se puede hacer una diferencia y que se puede hacer un proceso proactivo con el fin de llegar a nuevas soluciones pertinentes que generen un impacto positivo.

El Design Thinking te da confianza en tu capacidad creativa para transformar difíciles desafíos en oportunidades para el diseño.

Está centrado en el ser humano.

El Design Thinking comienza desde la empatía profunda y la comprensión de las necesidades y las motivaciones de las personas –en este caso los estudiantes, profesores, padres de familia, personal administrativo y equipos directivos que configuran tu mundo diario.

Es colaborativo. Varias mentes son siempre más eficientes para encontrar la solución a un problema que una mente aislada. El Design Thinking se beneficia en gran medida de perspectivas múltiples y de la creatividad de los demás para fortalecer la tuya propia.

Es optimista. El Design Thinking es la creencia fundamental de que todos podemos generar un cambio, sin importar cuál sea la magnitud del problema, la falta de tiempo o lo reducido del presupuesto. No importan las limitaciones de tu entorno, el diseño puede ser una experiencia agradable.

Es experimental.

El Design Thinking te da permiso para fracasar y aprender de tus errores, porque te permite llegar a nuevas ideas, obtener opinión sobre ellas y luego iterar. Teniendo en cuenta la dimensión de las necesidades de tus estudiantes, tu trabajo nunca estará terminado o "resuelto". Estará siempre en progreso.

Sin embargo, existe la expectativa de que los educadores deben tender a la perfección, no cometer errores y que deberían ser siempre modelos perfectos. Este tipo de expectativa hace que sea difícil tomar riesgos. Esto limita las posibilidades de crear un cambio más radical. Pero los educadores necesitan experimentar también y el Design Thinking es aprender haciendo.

En resumen, el Design Thinking es confiar en que son posibles cosas nuevas y mejores y que tú puedes hacer que sucedan. Y ese tipo de optimismo es muy necesario en la educación.

¿Para qué puedo usar el Design Thinking?

Puedes utilizar el Design Thinking para abordar cualquier reto.

Hay un conjunto coherente de desafíos que los docentes y las escuelas parecen enfrentar, y que se centran en torno al diseño y al desarrollo de las experiencias de aprendizaje (plan de estudios), a los entornos de aprendizaje (espacios), a los programas y experiencias escolares (procesos y herramientas), y a las estrategias del sistema, objetivos y políticas (sistemas).

A veces, estos problemas son abordados por un equipo del Ministerio, especialmente para los retos más complejos. Otras veces, los problemas se abordan desde la escuela, con un equipo central de educadores representativos para conducir el proceso. En otras ocasiones, estos retos son conducidos por educadores o por pequeños equipos de profesores... que es donde el cambio comienza a suceder desde la base.



CURRICULUM

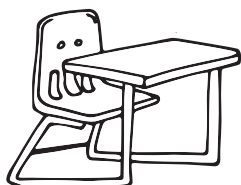
Todos los días diseñas formas de interactuar con los estudiantes en torno al contenido. Tú puedes seguir un proceso de diseño más proactivo en la conexión de los contenidos con los intereses y deseos de los estudiantes de hoy, conociendo las cosas que hacen fuera de la escuela y conectándolas más con los conceptos que les estás entregando.

¿Cómo puedo inspirar a mis estudiantes a participar en temas del medio ambiente?

¿Cómo puedo incentivar a mis alumnos de forma convincente a aprender Historia Universal?

¿Cómo podría yo incentivar a mis estudiantes a ser activos buscadores de conocimiento en los temas en que saben menos?

¿Cómo puedo ayudar a los niños más desfavorecidos a aumentar su vocabulario?



ESPACIOS

El ambiente físico del aula entrega una gran señal acerca de cómo deseas que los estudiantes se comporten. Actualmente, tendemos a pensar en el aula de forma estandarizada... niños en filas, sentados en pupitres. Al repensar el diseño de nuestros espacios, podemos enviar nuevos mensajes a nuestros estudiantes acerca de cómo se deben sentir e interactuar en el aula.

¿Cómo podría usar el espacio del aula de diferentes maneras para ayudar a que mis estudiantes estén más cómodos?

¿Cómo podría yo crear un espacio cómodo que cumpla con las muchas necesidades que mis estudiantes tienen en la jornada?

¿Cómo podemos reinventar nuestra biblioteca para las necesidades e intereses de los alumnos de hoy?

¿Cómo podemos crear un espacio interesante para que los profesores colaboren?

¿Cómo podemos diseñar nuestra infraestructura escolar para apoyar mejor al alumno de hoy?



PROCESOS Y HERRAMIENTAS

La escuela ya ha diseñado un conjunto de procesos o herramientas que pueden o no estar llevándola hacia el éxito. Esto ocurre generalmente fuera de las salas de clases y de las interacciones más ligadas al aprendizaje, y más alrededor del modo en que opera el sistema. Cada proceso ya fue diseñado, por lo tanto ¡puede rediseñarse!. Las herramientas de creación pueden ser esenciales para apoyar el nuevo diseño de los procesos.

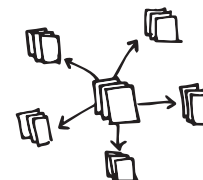
¿Cómo puedo involucrar a los padres como parte integral de la experiencia de aprendizaje de sus hijos?

¿Cómo podríamos contratar a los mejores profesores para nuestra escuela?

¿Cómo podemos volver a imaginar los procesos de llegada y de salida de nuestra escuela?

¿Cómo podemos diseñar maneras de mantenernos equilibrados y bien?

¿Cómo podemos rediseñar nuestro calendario escolar para centrarnos en las necesidades de las familias y de los profesores de hoy?



SISTEMAS

No todos pueden tomar siempre decisiones para el sistema en que están insertos, pero cada uno puede contribuir a su diseño. Este diseño se trata de equilibrar los intereses de todas las partes implicadas con las necesidades operativas propias. En el diseño de sistemas, definimos a menudo estrategias de alto nivel, tales como la formulación de visiones, prioridades, políticas y comunicaciones clave en torno a estas ideas.

¿Cómo podríamos ver de otro modo el plan de estudios para toda una región, considerando las diferencias particulares de cada escuela?

¿Cómo podemos seguir el desarrollo de los rasgos del carácter de los estudiantes para ayudar a dar forma a nuestra filosofía escolar más proactivamente?

¿Cómo podemos conectarnos más con nuestra comunidad y entorno?

¿Cómo podemos utilizar nuestra escuela como centro de I + D para las escuelas de todo el país?

¿Cómo se ve el Design Thinking en acción?

Conoce cómo la Escuela Primaria Ormondale rediseñó su enfoque de enseñanza-aprendizaje.



DESCUBRIMIENTO

El taller de verano de 2 días se inició con un ejercicio en el que los docentes debían imaginar a uno de sus estudiantes como si estuvieran en el año 2060. Con base en las metas y los sueños de sus estudiantes y de sus familias, y acompañados de la lectura de un libro acerca de las habilidades del siglo XXI, los maestros discutieron colectivamente sobre las habilidades necesarias para que los estudiantes tuvieran éxito en el futuro. Para más inspiración, el grupo visitó otras organizaciones que enfrentaban desafíos similares.



INTERPRETACIÓN

El grupo sintetiza la investigación creando preguntas como: "¿Cómo podemos apoyar a que el estudiante obtenga conciencia global?" y "¿cómo podemos ofrecer oportunidades para un aprendizaje orientado según sus intereses?"



IDEACIÓN

Las ideas iniciales de la lluvia de ideas incluyeron herramientas y diseño de aula y se ampliaron para incluir el plan de estudios y el sistema educativo en su conjunto.



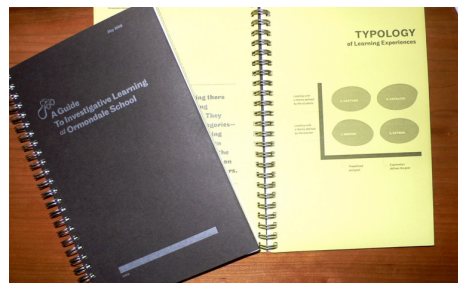
EXPERIMENTACIÓN

Varias ideas surgidas durante la lluvia de ideas se prototiparon, lo que demostró un patrón que cruzaba todos los prototipos: el equipo era apasionado por el enfoque de enseñanza-aprendizaje que ellos llamaron "Aprendizaje investigativo". El enfoque se dirige a los estudiantes no como receptores de información, sino como forjadores de conocimientos. Desarrollaron planes a corto y a largo plazo para las ideas que podrían probar y las cosas que les gustaría aprender más, con el fin de construir continuamente este nuevo enfoque durante el año escolar.



EVOLUCIÓN

En el transcurso de un año se probaron muchas soluciones, incluyendo diversos enfoques sobre el currículum que integraban el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje temático en el aula. Los profesores crearon nuevas comunicaciones para los padres y un maestro incluso recibió una subvención para renovar su sala de clases y crear un ambiente de aprendizaje diferente para sus estudiantes. El tiempo dedicado a sus reuniones semanales fue orientado a hablar sobre lo que estaba pasando y apoyarse, así como a aprender el uno del otro.



En el segundo año, la evolución siguió con otro taller para dar sentido a las experiencias que se habían llevado a cabo alrededor de la escuela. Desarrollaron un marco metodológico de las experiencias de aprendizaje investigativo. Integrando enfoques de todos, crearon normas comunes únicas para su escuela, integradas a los estándares estatales, y crearon un nuevo enfoque evaluativo. Construyeron un "Manual de Aprendizaje Investigativo" para mantener una referencia compartida, y han tenido tanto éxito que han llegado a ser reconocidos como "Escuela distinguida de California".

El proceso de diseño

El "Proceso de diseño" es lo que el Design Thinking pone en acción. Es un enfoque estructurado para la generación y la evolución de las ideas. Tiene cinco fases que te ayudan a conducir el desarrollo, desde la identificación de un reto de diseño hasta la búsqueda y la construcción de una solución.

Es un enfoque profundamente humano que se basa en la capacidad de ser intuitivo para interpretar lo que se observa y de desarrollar ideas emocionalmente significativas para quienes son los receptores de lo que se está diseñando. Todas estas son habilidades que posees como educador.



 **DESCUBRIMIENTO**



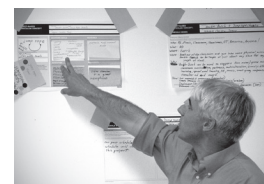
 **INTERPRETACIÓN**



 **IDEACIÓN**



 **EXPERIMENTACIÓN**



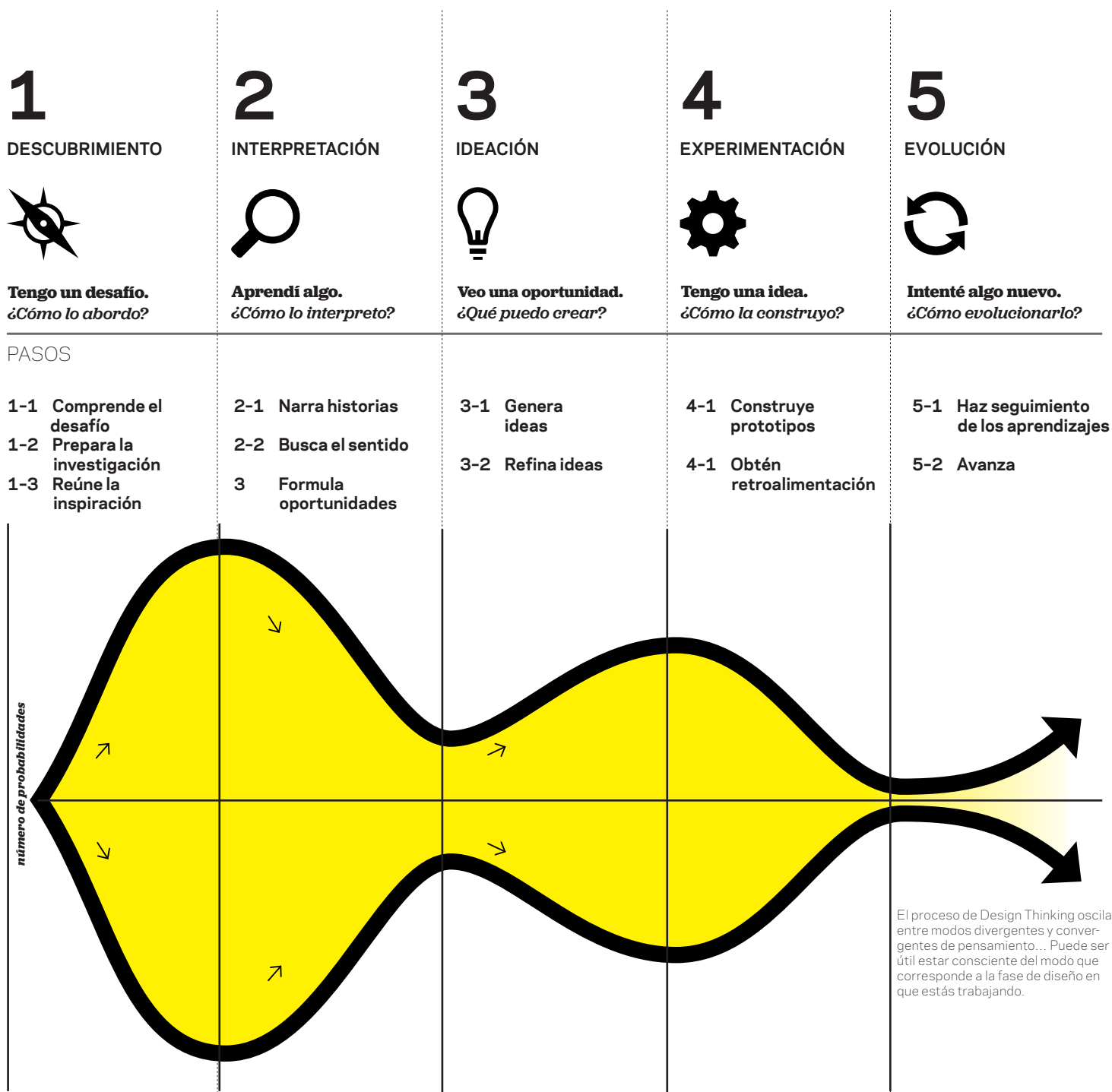
 **EVOLUCIÓN**

Los métodos son la pieza central de este set de herramientas: ofrecen las instrucciones reales que te ayudarán a poner el Design Thinking en acción.

Hay muchos de donde elegir, ya que cada desafío requiere un enfoque diferente y un conjunto distinto de métodos.

A menudo tiene mucho sentido seguir estos pasos de manera lineal, sobre todo cuando estás empezando. Pero no te sientas limitado por esto: solo tú sabes cómo utilizar mejor este set de herramientas. Úsalo junto con otras metodologías y teorías que encuentres útiles para desarrollar ideas. Adáptalo, agrégale comentarios, córtalo, reconstrúyelo y aprópiatelo.

Proceso de diseño



Solo recuerda algunas cosas...

Tú eres un diseñador.

Sé más intencionado en tu proceso de diseño.

Ten confianza en tus capacidades creativas.

Sé estratégico sobre lo que necesita atención en primer lugar.

Escucha a tus grupos de interés y ámate a diseñar para ellos.

Es tu oportunidad y responsabilidad, impactar en las vidas de tus estudiantes y ser parte del cambio y el crecimiento del sistema educativo.

Salir de tu zona de confort = aprendizaje.

Sal del atasco.

Rompe tu rutina.

Usa el mundo de afuera del aula para nutrir tu trabajo.

La inspiración en situaciones análogas es tu mejor amiga.

Deja tu sala de clases.

Colabora con los demás.

Acepta tu mente de principiante.

Enfoca los problemas como un novato, incluso si ya sabes mucho sobre ellos.

Permítete aprender.

Mantente dispuesto a experimentar.

Está bien no tener la respuesta "correcta". Confía en que encontrarás.

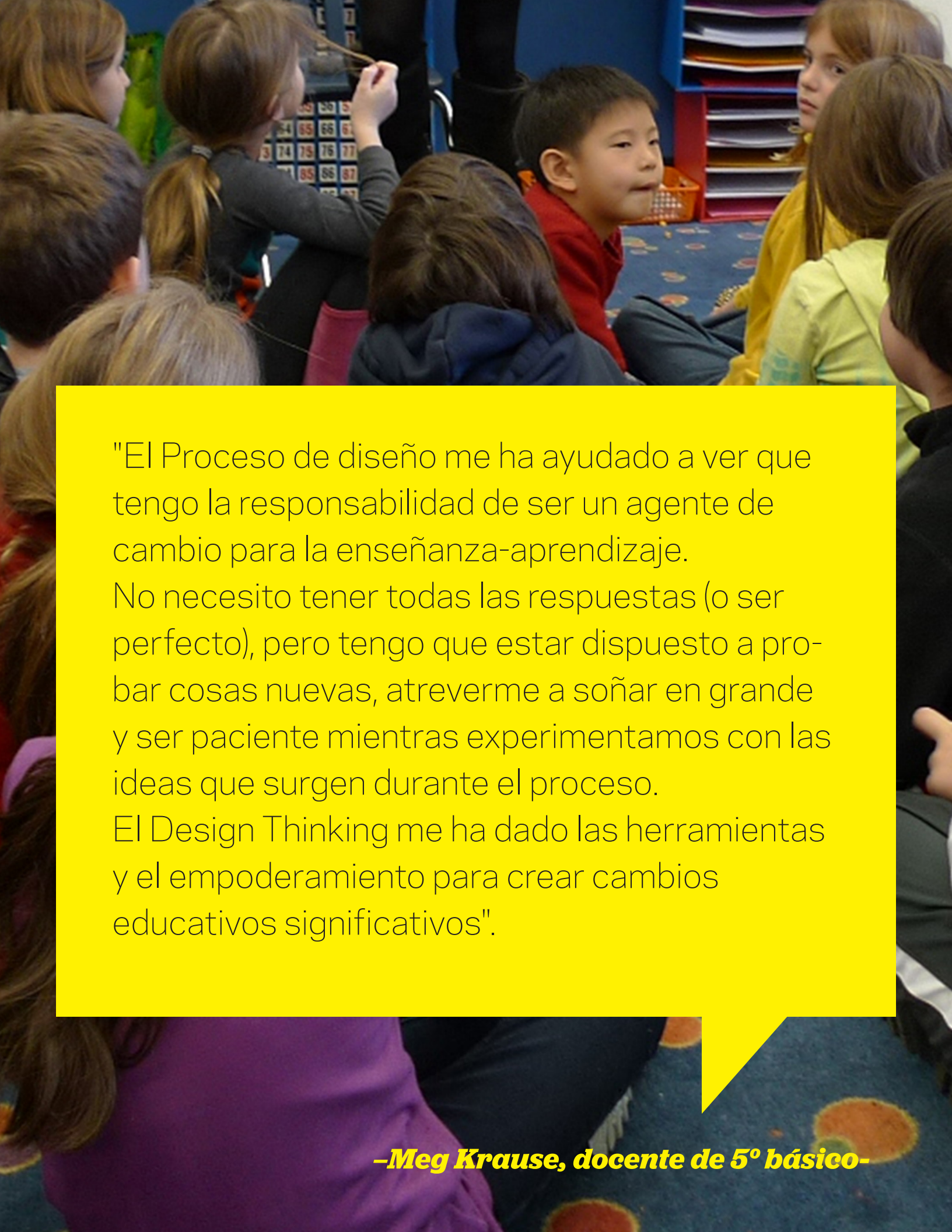
Los problemas son "oportunidades disfrazadas" para el diseño

Ten una mentalidad de abundancia.

Sé optimista.

Cree que el futuro será mejor.

Comienza con "¿y si...?", en lugar de "¿qué está mal?"



"El Proceso de diseño me ha ayudado a ver que tengo la responsabilidad de ser un agente de cambio para la enseñanza-aprendizaje. No necesito tener todas las respuestas (o ser perfecto), pero tengo que estar dispuesto a probar cosas nuevas, atreverme a soñar en grande y ser paciente mientras experimentamos con las ideas que surgen durante el proceso. El Design Thinking me ha dado las herramientas y el empoderamiento para crear cambios educativos significativos".

-Meg Krause, docente de 5° básico-

¡Empieza!

EN ESTA SECCIÓN:

Define un desafío

19

Crea un plan de proyecto

21

¡EMPIEZA!



Define un desafío



30–60 min



Reflexivo



2–3 Personas

DIFICULTAD**ESTO TE DA**

Una oportunidad planteada como un desafío de diseño.

TEN EN MENTE

Definir un desafío es un acto de liderazgo. Mira a tu alrededor, piensa qué crees que debería mejorarse y conviértelo en un desafío para el cual tú y tu equipo puedan crear nuevas soluciones. Sin embargo, recuerda que no existe un desafío “correcto” sobre el cual empezar a trabajar. Solo elige uno en el que estés más interesado de llevar a cabo y ¡empieza!

Cada proceso de diseño comienza abordando un problema específico e intencional, es lo que llamamos un desafío de diseño. Un desafío debería ser abordable, comprensible y realizable y estar bien delimitado —ni muy grande ni muy pequeño, ni muy vago ni demasiado simple—.

Hagan una lista de posibles temáticas

El hallazgo de oportunidades de diseño suele venir del descubrimiento de problemas. Un “pensador en diseño” experimentado mantiene una mentalidad que instintivamente reenfoca los problemas en oportunidades. Hagan una lista de todos los problemas que hayan notado o las cosas que han deseado.

Formulen el problema

Reescriban las enunciaciones del problema con preguntas del tipo “¿cómo podríamos...?” para formular el problema como una posibilidad. Usen la hoja de trabajo “define un desafío” para ayudar a crear una pregunta del tipo “¿cómo podríamos...?”.

Háganlo simple

Describan su desafío de manera simple y optimista. Tiene que ser lo suficientemente amplio como para permitirles descubrir áreas de valor inesperado, así como acotado, como para que la temática sea manejable.

Esbocen los objetivos finales

Definan sus metas para emprender este desafío de diseño. Sean honestos determinando un foco realista de su proyecto, tanto por el tiempo como por los resultados. ¿Qué buscan generar con su trabajo?, ¿adónde esperan llegar al final de este proceso? Si están creando una solución para su clase, puede ser algo que les será fácil de probar e implementar. Aunque a veces crearán algo que va más allá de sus habilidades directas o que involucra a muchas otras personas – como nuevos atributos para la biblioteca de su escuela o nuevos procesos para

el desplazamiento vehicular durante la llegada de los estudiantes. En este caso pueden terminar creando una presentación o un “pitch” para ayudar a comprometer a otros con sus ideas de diseño. Antes de profundizar en los detalles de su desafío, consideren cuáles podrían ser los “entregables” para este proyecto.

Definan las medidas del éxito

¿Para qué otra cosa están trabajando?, ¿qué hará este trabajo exitoso? Los ejemplos incluyen el número de personas que se inscriben en su programa, las historias que relatan los padres, la emoción de los estudiantes, etc. La mayor parte del tiempo estas medidas de éxito emergen cuando ya se ha profundizado en el proyecto, pero este ejercicio ayuda a pensar en ellas desde el comienzo.

Establezcan límites

Es crucial definir límites y ser específicos en el problema o pregunta que están tratando de abordar. ¿Tiene que acotarse a un plazo?, ¿se puede integrar con una estructura o una iniciativa específica? Hagan una lista de los límites que necesitan manejar.

Escriban un resumen

Un desafío definido de manera clara guiará sus preguntas y les ayudará a mantener el foco a lo largo del proceso. Escriban un resumen que clarifique el desafío que planean abordar. Redáctenlo como si se lo entregaran a alguien con quien lo van a diseñar. Capturen ideas sobre por qué es un problema y cuál será la oportunidad para el diseño.

Hoja de trabajo 1: Define un desafío

Usen la hoja de trabajo “define un desafío” del Designer’s Workbook del apéndice para ayudarse a definir un desafío que estén motivados de abordar y creen un plan de proyecto para guiar el mismo (página 77)





Un desafío de diseño es el punto de partida de todo proceso de diseño y el propósito por el cual trabajarás. Para abordar tu desafío es esencial formular correctamente la pregunta del tipo “¿Cómo podríamos...?” La pregunta debería ser lo suficientemente amplia como para permitir posibilidades inesperadas, y lo suficientemente acotada para que puedas focalizarte. Ten ya cuidado de no incluir la respuesta en la pregunta. Aquí hay algunos ejemplos entre los que puedes elegir o usar como inspiración para proponer un desafío que sea importante para ti.



CURRICULUM

¿Cómo podríamos comprometer de una manera profunda a los estudiantes con la lectura?

¿Cómo podríamos llevar a la comunidad china a clases de chino para que nuestros estudiantes hagan conexiones auténticas con la cultura china?

¿Cómo podríamos crear un currículum que enseñe a los estudiantes acerca de la relación entre la educación y el cerebro y sobre quiénes son como aprendices?

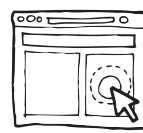


ESPACIOS

¿Cómo podríamos diseñar el espacio de nuestra clase para centrarlo en los estudiantes?

¿Cómo podríamos crear un espacio para la colaboración entre profesores?

¿Cómo podríamos rediseñar la biblioteca para permitir la flexibilidad entre el uso para la colaboración en voz alta y el silencio del estudio?

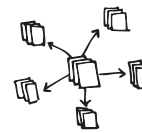


PROCESOS Y HERRAMIENTAS

¿Cómo podríamos construir alianzas entre la familia y la escuela?

¿Cómo podríamos adaptar los horarios de la escuela a los ritmos de aprendizaje de nuestros estudiantes?

¿Cómo podríamos crear una forma para evaluar, analizar y ayudar sistemáticamente a los estudiantes de los niveles inferiores?



SISTEMAS

¿Cómo podríamos desarrollar herramientas que ayuden a los profesores a colaborar con otras escuelas de nuestra división territorial?

¿Cómo podríamos propiciar un establecimiento con el adecuado nivel de descanso?

¿Cómo podríamos diseñar nuestro establecimiento para atender a nuestros estudiantes y a la comunidad?

¡EMPIEZA!**Crea un Plan de Proyecto**

⌚ 20-30 min

☁ Reflexivo

👤 1-2 Personas

DIFICULTAD**ESTO TE DA**

Un cronograma claro para guiar tu desafío de diseño.

TEN EN MENTE

Mientras profundizas en tu desafío, puedes encontrar que tu plan necesita un ajuste porque tu proyecto ha tomado una nueva dirección. Deja que tu proceso de diseño se desarrolle naturalmente; no sientas que te tienes que apegar al plan original. Sin embargo, recuerda que el establecimiento de plazos puede ser útil para impulsar tu proceso hacia adelante.

Una vez que hayan decidido en qué desafío trabajar, pueden empezar a planificar su proyecto de diseño. La primera tarea, y probablemente bastante desafiante, será conseguir el tiempo. Intenten integrar el Design Thinking en las estructuras existentes del cronograma de su escuela. Ello les hará más fácil seguir adelante.

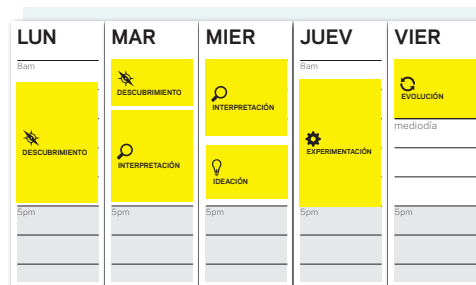
Ustedes conocen mejor que nadie su lugar de trabajo, horario y prioridades. Pueden crear un plan propio que calce mejor en su configuración única. Aquí hay algunos puntos de partida.

**Háganlo en un día**

Transformen una jornada de desarrollo profesional en un taller de diseño colaborativo. Para aprovechar el día al máximo, definan un desafío, reúnan un equipo e identifiquen las fuentes de inspiración previamente. La gran cantidad de tiempo que suele reservarse para una jornada de desarrollo profesional es ideal para trabajar con la Interpretación, la Ideación y la Experimentación. Estas son fases intensas y productivas del proceso y dejarán al equipo con ideas concretas como evidencia de su progreso. Un día de desarrollo profesional es también una oportunidad ideal para salir al mundo y buscar inspiración.

Desarrollar un desafío en un solo día usualmente resulta en la inspiración de nuevas ideas, pero no permite el beneficio de ponerlas a prueba para aprender más de ellas. Consideren pasar un tiempo al final de la jornada invitando a los

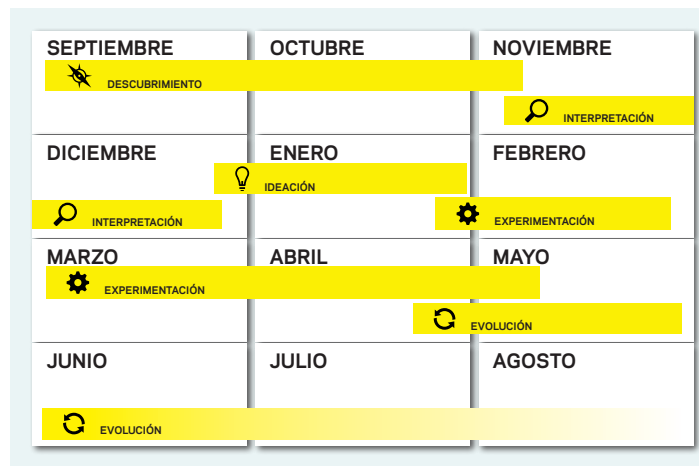
equipos de profesores a comprometerse a experimentar y "evolucionar" las ideas más allá de ese día y a retroalimentar los aprendizajes durante algunas de sus reuniones a lo largo del año.

**Inmersión de una semana o dos**

Dediquen tiempo durante un receso prolongado, como en verano o en vacaciones, para sumergirse en un proceso de diseño. Un período continuo deja espacio para un involucramiento más profundo en cada fase. Es una oportunidad para experimentar el avance entre las etapas. Durante el resto del año, pueden aprovechar lo que aprendieron a lo largo de este tiempo. Es impresionante cuán lejos pueden llegar dedicando un corto período.

¡EMPIEZA!

Decidan qué desafío es apropiado para el compromiso de un año. Consideren múltiples factores, como la complejidad, el alcance, el involucramiento de las personas y la prioridad. Luego creen un calendario de proyecto y comprométanse con los plazos y metas, ya que generan un sentido de avance. Acuerden reuniones habituales con asistencia para mantener la dinámica. Sean explícitos acerca de cómo hacer calzar mejor el flujo del proyecto con el flujo del año escolar.



Diseño en profundidad en el tiempo. Divídanlo en pequeños avances a lo largo de los meses. Pidan un periodo preparatorio común o una reunión después del horario de clases para trabajar en un proyecto de diseño. Usen los métodos de este set de herramientas para determinar la agenda de cada semana. Reúnanse regularmente para construir una dinámica y provean oportunidades para el trabajo y la reflexión personal durante los días intermedios.

Prepárate antes de empezar

Aquí hay algunas claves que te ayudarán a sacar el máximo provecho a tu experiencia antes de empezar.



EQUIPOS

"El equipo es más fuerte que cualquier integrante por separado": Tú conoces bien este principio rector de la educación. Y la colaboración es inherente al Design Thinking: tener un equipo de personas que ofrecen diferentes fortalezas y perspectivas te permitirá resolver desafíos complejos. Pero el trabajo en equipo no siempre es fácil. Las dinámicas de equipo pueden ser tan limitantes como lo son empoderando. He aquí cómo construir un gran equipo:

EMPIEZA CON POCO.

Un equipo trabajará mejor si consiste en subgrupos de dos a cinco individuos. El tamaño reducido facilitará la coordinación de horarios y la toma de decisiones. Invita a otros a unirse a las sesiones de lluvia de ideas, a entregar retroalimentación o a ayudarte a salir de un atasco cuando sea más necesario.

BUSCA LA VARIEDAD.

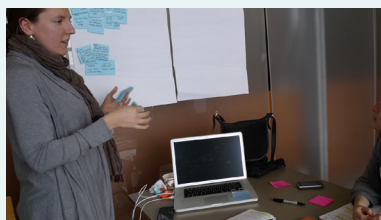
Selecciona personas que puedan contribuir desde diferentes ángulos. Considera involucrar a algún directivo o profesor con el que nunca hayas trabajado. Tendrás una mejor oportunidad de llegar a soluciones inesperadas.

ASIGNA ROLES.

Un entendimiento claro sobre en qué contribuir al equipo, ayuda a todos a conducir el proyecto. Esto es particularmente útil cuando no puedes elegir con quién trabajar: llega a acuerdos sobre qué responsabilidades pueden asumir las personas y que saquen a relucir sus fortalezas. ¿Quién será el coordinador, manteniendo todo organizado?, ¿quién será el entusiasta, inspirando al equipo con grandes sueños?, ¿quién es el crítico, asegurándose de que las cosas se sigan moviendo?, ¿quién liderará el equipo?

PERMITE TIEMPO INDIVIDUAL.

Si bien la mayoría del trabajo debería hacerse en equipo, asegúrate de permitir tiempo para el trabajo individual. A veces el mejor progreso viene del pensamiento, planificación y creación.



ESPACIOS

Un espacio dedicado, incluso si es solo una pared, entrega al equipo un recordatorio físico de su trabajo. Les permite poner imágenes inspiradoras o apuntes de su investigación y estar continuamente inmersos en sus aprendizajes. Los recordatorios visuales ayudan a seguir la trayectoria del proyecto y a mantenerse centrados en el desafío.

Para generar nuevas ideas y salir del atasco cuando el trabajo se vuelve más desafiante, considera cambiar de vez en cuando el lugar.



MATERIALES

Este proceso es visual, táctil y experiencial. Con frecuencia crearás una visión general visible para cualquier integrante del grupo o propondrás un boceto rápido para explicar tu idea. Asegúrate de tener a mano suministros que te faciliten trabajar de ese modo.

La mayoría de los métodos piden notas Post-it, blocs Post-it grandes o papelógrafo y marcadores.

OTROS ELEMENTOS QUE TE SERÁN ÚTILES:

Adhesivos
Cartulina
Láminas con centro de espuma
Marcadores
Tijeras
Cámaras digitales
Cámaras de video