



Design thinking, método para la creación del sitio web “Empáticos” y su uso como estrategia didáctica para acompañar la gestión emocional en pro de una sana convivencia escolar en estudiantes del grado 6° del Colegio La Salle Envigado.

Trabajo de grado para optar al título de:

Magister en Innovación Educativa

Elaborado por:

Esp. Yeison Arley Largo Muñoz

Asesora:

Mag. Sandra Mónica Gallego Díaz



Maestría en Innovación Educativa

Santiago de Cali

2023

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en
cumplimiento de los requisitos exigidos por la
Universidad ICESI para otorgar el título de
Maestría en Innovación Educativa

Jurado

Jurado

Santiago de Cali, noviembre 2023

Dedicatoria

Este trabajo de grado se lo dedico a mis hijos Axel y Thiago porque en ellos veo reflejados a miles de niños y jóvenes que en las instituciones educativas del país requieren del acompañamiento de los docentes para gestionar sus emociones, y así propiciar un clima escolar positivo, algo tan importante en la vida de cualquier persona. ¡Espero que sean seres empáticos!

Agradecimiento

A Dios por la vocación y pasión que permite desempeñarme en el contexto educativo de Colombia, a mi esposa por la motivación, la paciencia y el amor que me brinda para cualificarme en mi labor y a mis padres por creer que como docente le apporto significativamente a la sociedad.

Tabla de Contenido

Introducción.....	3
Planteamiento del Problema	4
Pregunta Problematizadora.....	6
Justificación.....	7
Objetivos	10
Objetivo general:	10
Objetivos específicos:	10
Contexto y Población	11
Marco Conceptual	13
Gestión Emocional	13
Convivencia Escolar.....	15
Design Thinking.....	16
Metodología.....	19
Investigación basada en diseño.	19
Proceso del Design Thinking.....	19
Técnicas y herramientas de recolección de la información utilizando el método del design thinking	21
Análisis y Resultados	26
Fases del Design.....	28
Primera Fase, Empatía.....	28
Primera Fase, Empatía.....	29
Segunda Fase, Definición	35
Tercera Fase, Ideación.....	39
Propuesta	41
Empáticos, Campaña para el ¡Saber Convivir!	41
Cuarta Fase, Prototipado	41
Quinta Fase, Testeo	49
Conclusiones.....	53
Anexos	57

Introducción

La gestión emocional es un aspecto fundamental para garantizar una sana convivencia escolar. Los estudiantes se enfrentan diariamente a situaciones que pueden generar estados emocionales como la frustración, la tristeza y el enojo; lo que puede afectar su rendimiento académico y sus relaciones con los demás compañeros. Por ello, es importante que los estudiantes aprendan a reconocer, comprender y regular sus emociones para poder actuar de manera apropiada y lograr una convivencia armoniosa en el aula y en el colegio en general. La gestión emocional no solo beneficia a los estudiantes, sino también a la comunidad educativa en su conjunto, ya que contribuye a crear un ambiente de empatía, respeto, tolerancia y colaboración. En esta tarea, los docentes y orientadores pueden desempeñar un papel importante al enseñar estrategias para la gestión emocional y promover prácticas enriquecedoras y respetuosas en el aula y en el ámbito escolar.

Planteamiento del Problema

Las habilidades sociales y emocionales son factores inherentes que permean el proceso educativo y se reconocen como necesarias e importantes. Y es común que, en muchas escuelas y colegios del país dentro de sus proyectos educativos institucionales (PEI), esté la definición del perfil de estudiante en torno a elementos como educación integral, formación en valores, habilidades y competencias, seres críticos, evaluación formativa y otros aspectos que caben perfectamente en estas habilidades. Pero la realidad de muchas de ellas es que lo emocional no es tenido en cuenta o puede estar por escrito, pero son pocas las acciones para tratar ese tema con los estudiantes, pero también con los docentes.

El diseño del currículo toma en cuenta áreas del conocimiento, modelos pedagógicos, didáctica, promoción, metodologías, métodos y evaluación, pero pocos son pensados desde la gestión emocional, o en particular en mi experiencia como docente lo he podido evidenciar y creo que es una necesidad que esté explícito. La gestión emocional es una habilidad del ser humano que conlleva a una competencia en el ámbito del aprendizaje, generando espacios “empÁTICos” y formativos con significado, que no solo propendan por unas competencias desde el saber, el hacer, el ser, sino que realmente alcancen el saber convivir; ¿convivir con quién?, consigo mismo, con el otro, con los demás. Pero realmente hoy, en las instituciones educativas ¿es algo que se alcanza?, ¿es viable una educación emocional, con tantas dificultades sociales?, ¿con hogares disfuncionales?, los docentes ¿están preparados para gestionar su propia emocionalidad y por ende la de los estudiantes?, ¿existen recursos que estén al alcance de los estudiantes para gestionar sus propias emociones?, ¿las directivas están comprometidas para abordar este tema?, son algunos interrogantes que me surgen, porque la realidad es otra.

Una educación emocional es una necesidad y no solo debe hablarse de plan de estudios, asignaturas o evaluación sino también de lo socioemocional como lo indicó Bisquerra (2016):

Como si fueran dos caras de la misma moneda, en la educación se pueden identificar dos aspectos; el aprendizaje de las materias académicas y el desarrollo personal. Ambas caras son importantes. Pero la práctica está centrada en la primera con un olvido bastante general de la segunda.

Desde que estoy interesado en este campo, cada vez escucho, veo, leo, susurran, el término emoción y cómo gestionarla; lo interpreto como una problemática que ha salido a flote y se ha vuelto más evidente en el entorno personal y social, pero en especial en la educación. Existen varias percepciones como; “es mínimo lo que se hace en ese sentido”, “los maestros no cuentan con capacitación o herramientas suficientes para afrontar situaciones de conflicto que se generan entre los estudiantes incluso, entre estudiantes y docentes, afectando su proceso y/o la convivencia escolar”, “temor por innovar y que los resultados no sean los esperados”, “padres de familia que no apoyen o no participen de una construcción social”.

Es por eso que no solo se debería hablar de una educación academicista sino de una educación socioemocional y estamos ad portas de una transición educativa que apunte más por la segunda como lo dijo: Fernández (2020) “la transmisión de conocimientos queda vacía si no va ligada a una educación socio-emocional. Aquí se denota la importancia de crear programas de educación y gestión emocional, dados los resultados en mejoría de calificaciones académicas” (p.45).

Pregunta Problematizadora

¿Cómo a partir de un sitio web creado mediante el método del Design Thinking los docentes pueden acompañar la gestión emocional de los estudiantes y así fomentar una sana convivencia escolar?

Justificación

El trabajo de grado “empáTICos” es una propuesta que busca promover y facilitar la gestión emocional de los estudiantes para fomentar una sana convivencia escolar; a través de un sitio web bajo el método del design thinking con diferentes recursos didácticos planteados desde el uso de las TIC por los docentes, para acompañar dicha gestión y que impacte positivamente el ambiente escolar.

¿Por qué es necesaria la gestión emocional? una vez entendido cómo funciona la influencia de las emociones en el aprendizaje, nos surge la pregunta de si es realmente necesaria la gestión emocional y por qué. La respuesta es contundente, la gestión emocional debe ser un factor de análisis y de aprendizaje por parte de la comunidad educativa, centrada en la preparación de los alumnos como sujetos emocionalmente competentes. (Fernández, 2020, p. 48)

En este sentido, si la competencia emocional radica en la gestión de las emociones, la convivencia escolar representa un factor importante para analizar las situaciones de la cotidianidad en términos relacionales que se presentan en el día a día en las instituciones educativas, cómo los maestros apoyan a los estudiantes ante las dificultades que afectan el ambiente escolar y la forma como guían en la resolución de conflictos.

Castañeda et al. (2014) dice que el clima escolar corresponde a la percepción favorable que alumnos y profesores tienen de la clase y de los lazos mutuos de apoyo, de aceptación, reconocimiento y afecto (Infante et al, 2003). Un adecuado clima escolar favorece la convivencia pacífica, potencia el aprendizaje de los estudiantes (Ma, 2008), los motiva por actividades educativas (Anderson et al 2004) y modera sus problemas psicológicos (Westling, 2002) (Guerra 2011: 140 – 141).

Para lo cual, el diseño del sitio web “empÁTICos” bajo el método del design thinking es la propuesta de este trabajo.

El design thinking es una técnica de investigación que se basa en el proceso de diseño centrado en el usuario para resolver problemas complejos y buscar soluciones innovadoras. En lugar de asumir que se conoce la respuesta correcta de antemano, los diseñadores piensan de manera creativa y colaborativa para generar soluciones innovadoras que satisfagan las necesidades del usuario y se ajusten a su comportamiento, costumbres y necesidades. El método del design thinking será el modo sistemático para abordar este trabajo y así tratar de alcanzar los objetivos propuestos teniendo en cuenta sus 5 fases: empatía, definición, ideación, prototipado y testeado.

La educación disruptiva permite la introducción de avances e innovaciones en los procesos educativos a través de las nuevas tecnologías y los nuevos usos que se abren en el ámbito comunicativo. Por tanto, para llevar a cabo un proceso de educación disruptiva en el aula, la labor docente se centra en propiciar espacios que generen nuevas experiencias a los estudiantes. Es necesario tener claro que los actores del proceso enseñanza y aprendizaje deben estar abiertos constantemente a transformar los espacios, los horarios, la metodología y, en definitiva, la forma de organizar el aprendizaje en clase, para permitir transformaciones importantes y disruptivas que amplíen los conocimientos y se fomente el aprendizaje significativo (Reveles, 2018).

A su vez, el design thinking también estará presente en el diseño del sitio web donde por secciones (empatía, definición, ideación, prototipado y testeado) se contará con diferentes recursos didácticos aplicables de manera flexible sin entrar a “libretear” el rol de docente y que pueda ser utilizado en cualquier contexto educativo dicho de otro modo un pensamiento de diseño para el saber convivir en comunidad bajo una secuencia o pasos para

que los estudiantes mediante el acompañamiento de los docentes puedan gestionar sus emociones ante situaciones de conflicto que afecte la convivencia en el entorno escolar y por qué no, que tengan la capacidad de aplicarlo en su realidad externa al colegio.

Objetivos

Objetivo general:

- Diseñar el sitio web “empáTICos” mediante el método del design thinking, como recurso innovador para que los docentes faciliten la gestión emocional en pro de la sana convivencia escolar de los estudiantes del grado 6° del colegio La Salle Envigado.

Objetivos específicos:

- Identificar los comportamientos asociados a la convivencia escolar en los cuales no se evidencia la gestión emocional en los estudiantes del grado 6° del colegio La Salle Envigado.
- Describir un plan de acción a partir del design thinking que dé cuenta de las estrategias y buenas prácticas de los docentes en relación a la gestión emocional y la sana convivencia escolar.
- Crear el sitio web “empáTICos” con recursos didácticos para la gestión emocional y la sana convivencia escolar de los estudiantes del grado 6° del colegio La Salle Envigado.

Contexto y Población

El Colegio La Salle Envigado es una institución educativa católica que se encuentra ubicada en el municipio de Envigado, en el departamento de Antioquia, Colombia. Fue fundado en el año de 1954 por los Hermanos de las Escuelas Cristianas, una congregación religiosa fundada en Francia en el siglo XVII por San Juan Bautista de La Salle. Esta institución se ha posicionado como una de las más reconocidas en la región por su enfoque en la educación basada en valores cristianos y en su compromiso con la formación integral de sus estudiantes, promoviendo su desarrollo académico, social y espiritual. Al 2023 cuenta con 1430 estudiantes desde el grado Jardín hasta el grado 11.

Este trabajo de grado se realizó a partir de la necesidad presenciada en el cargo como Coordinador de Convivencia del colegio La Salle Envigado, también llamado Coordinador de la Segunda Sección donde acompaño, lidero y direcciono la promoción y prevención de la convivencia escolar a los grados 4°, 5°, 6° y 7° con 484 estudiantes en dicha sección con 20 docentes a cargo. Desde mis funciones quiero indagar más en por qué los estudiantes se ven involucrados en situaciones que afectan la convivencia escolar y reconocer si sus emociones son gestionadas o al contrario son un factor para un óptimo ambiente escolar. Por tanto, en este trabajo participaron:

Docentes: Son tres los docentes que participaron, siendo dos directores de grupo de 6°C y 6°D y un docente de cátedra de Tecnología e Informática. De este grupo de docentes se puede caracterizar un buen dominio de grupo, la creatividad, la fraternidad, un excelente acompañamiento en los procesos curriculares y convivenciales. Lo anterior de acuerdo a la evaluación de desempeño y acompañamiento directivo de la institución.

Estudiantes: El grupo 6°C cuenta con 33 estudiantes y 6°D con 35, dos grupos que presentan mayores situaciones difíciles para la convivencia escolar. Sus principales causas son la poca autorregulación, falta de empatía y conciencia de sí mismo, según los procesos comportamentales que son la tipificación de faltas y situaciones disciplinarias que se registran en el observador de cada estudiante y que ha realizado la coordinación de convivencia que se encarga de la promoción y prevención de un ambiente escolar satisfactorio en el colegio. Para lo cual se tomaron como muestra 12 estudiantes de dichos grupos, con edades entre los 11 a los 12 años (6 hombres y 6 mujeres).

Directivos docentes: Participaron dos coordinadoras de convivencia. Aclarando que solo hicieron parte del primer objetivo específico de este trabajo para aportar a la identificación de las problemáticas que afectan la emocionalidad y la convivencia escolar con una mirada desde su gestión directiva y de liderazgo.

Marco Conceptual

Gestión Emocional

La gestión emocional es un conjunto de habilidades que permiten a los estudiantes identificar, comprender, regular y expresar de manera adaptativa sus propias emociones, así como también reconocer y responder adecuadamente a las emociones de los demás. La aplicación de la gestión emocional en el ámbito escolar tiene como objetivo generar una sana convivencia entre los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades sociales y emocionales que les permitan establecer relaciones interpersonales satisfactorias y prevenir conflictos y situaciones adversas. Además, la gestión emocional también influye positivamente en el rendimiento académico, ya que los estudiantes que saben controlar sus emociones tienen una mayor capacidad de concentración, atención y toma de decisiones. En este sentido, la educación emocional debe ser una prioridad en el sistema educativo y en la formación integral de los estudiantes, para que puedan enfrentarse al mundo de manera equilibrada y exitosa.

Para tener éxito en la escuela y en la vida, los estudiantes no sólo tienen que dominar lo académico, sino también aprender a entender y manejar sus emociones, ser responsables y cuidadosos, practicar el buen juicio y tomar decisiones sanas, ser capaces de tomar opciones saludables y resolver conflictos, y estar dispuestos a contribuir a su comunidad como ciudadanos constructivos, comprometidos y eficaces. (Alonso-Serna, 2022, p.10)

Este proceso implica diversas habilidades y competencias emocionales que son fundamentales para el bienestar psicológico y las relaciones interpersonales satisfactorias. A

continuación, se describen algunos aspectos relevantes del marco conceptual de la **gestión emocional**:

- **Identificación emocional:** implica el reconocimiento y la identificación de las propias emociones, así como de los estímulos que las desencadenan.
- **Comprender las emociones:** se refiere a la capacidad de comprender el significado y las implicaciones de las emociones, así como también su origen y relación con otros estados emocionales.
- **Regulación emocional:** incluye estrategias para controlar, modular y regular las emociones de manera adaptativa, de modo que no interfieran con el proceso cognitivo y relacional.
- **Expresión emocional:** habilidad para comunicar de manera adecuada las emociones, identificando el contexto, las características del receptor y el objetivo de la comunicación emocional.
- **Empatía:** capacidad para entender y responder adecuadamente a las emociones de los demás, de manera que se favorezca la comprensión y el respeto hacia el otro.
- **Autoconsciencia emocional:** autoevaluación que permite conocer en qué momento se encuentran las emociones y la capacidad de poder expresarlas o gestionarlas.

En conclusión, la gestión emocional se convierte en un proceso continuo y de desarrollo permanente de habilidades y competencias para el manejo personal y en relación con los demás, para favorecer una vida satisfactoria y con relaciones interpersonales sanas. Alonso-Serna (2020) citando a (Cepeda-Hernández, 2015) “pone de manifiesto la importancia de las emociones y su adecuada regulación con diversas variables relacionadas al bienestar, salud y los procesos de regulación personal de los individuos” (p.10).

Convivencia Escolar

La convivencia escolar es el conjunto de relaciones interpersonales que se establecen en el ámbito educativo, y se refiere al modo en que las personas que forman parte de la comunidad educativa interactúan entre sí, construyendo espacios de respeto, tolerancia, solidaridad y colaboración. Este marco conceptual se basa en algunos aspectos fundamentales:

- **Respeto:** Este es un valor fundamental que debe prevalecer en todo momento en la convivencia escolar, respetando las diferencias y aceptando a los demás tal y como son.
- **Tolerancia:** La tolerancia es otra habilidad importante en el contexto escolar, que se define como la capacidad de aceptar y convivir con las diferencias, de manera que no se generen conflictos o situaciones de exclusión y marginación.
- **Comunicación:** Una buena comunicación es fundamental para mantener una convivencia escolar sana, ya que permite expresar y compartir ideas y sentimientos de forma clara, constructiva y entendible.
- **Cooperación:** La cooperación es un valor que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración para alcanzar objetivos comunes, lo que no solo beneficia a los estudiantes, sino también a la comunidad educativa en su conjunto.
- **Resolución de conflictos:** En cualquier escenario donde haya personas, pueden surgir discrepancias y conflictos, por lo que es importante tener habilidades para resolverlos y llegar a acuerdos pacíficos y justos, fomentando la cultura del diálogo y la negociación.

Tapia et al., (2018) citando a otros autores menciona: En coherencia y haciendo eco de las orientaciones del Informe Delors (1996), la convivencia escolar busca aportar a la formación del saber ser y estar de los estudiantes por cuanto esta se entiende como un fenómeno social y

dinámico que se construye en la interacción cotidiana de los miembros de la comunidad educativa (MINEDUC, 2015). En tal sentido, la escuela es un espacio de refugio para los estudiantes, que sienten buen trato de sus profesores, y la sala de clases, un lugar privilegiado desde donde contribuir al desarrollo socioemocional (ACE, 2017) para aportar al aprendizaje, a la formación integral de los estudiantes y avanzar hacia una escuela de calidad. (p.368)

Para el colegio La Salle Envigado, institución en la que se realiza la intervención de este trabajo de grado, la convivencia escolar está fundamentada desde los principios filosóficos del Santo fundador San Juan Bautista De La Salle quien a partir del carisma y la fraternidad como está escrito en el PEI (proyecto educativo institucional) advirtió para los docentes:

De La Salle (s.f) ¿Han considerado hasta ahora la salvación de sus alumnos como asunto propio de ustedes, durante todo el tiempo en que estuvieron bajo su guía? Pues ustedes tienen ejercicios que se han establecido para su santificación; aunque, si sienten celo ardiente de la salvación de los que están encargados de instruir, no dejarán de hacerlos y de referirlos a esta intención. (p.451)

En conclusión, la convivencia escolar busca fomentar un ambiente de armonía y bienestar dentro de la comunidad educativa a través de prácticas y valores que permitan integrar y cohesionar a todos los miembros del mismo.

Design Thinking

El Design Thinking cuya traducción al español hace referencia al **Pensamiento de Diseño**, es un proceso de resolución de problemas centrado en el usuario que se enfoca en descubrir y analizar necesidades y deseos de las personas para crear soluciones innovadoras y

creativas. Este proceso se basa en la **empatía, la colaboración y la experimentación**, y suele estar compuesto por cinco fases:

- **Fase 1 Empatía:** Consiste en entender las necesidades y deseos del usuario, a partir de la observación directa, promoviendo la escucha activa y el análisis de su comportamiento y necesidades.
- **Fase 2 Definición del problema:** En esta fase se define el desafío a abordar, identificando en detalle las necesidades y deseos del usuario para el diseño de soluciones.
- **Fase 3 Ideación:** Esta fase corresponde a la generación de ideas en un ambiente de trabajo colaborativo, generando alternativas y propuestas que busquen una solución innovadora y creativa a las necesidades del usuario.
- **Fase 4 Prototipado:** Esta fase consiste en la creación de prototipos de las soluciones, con el objetivo de evaluarlas, explorar sus funcionalidades y proponer mejoras, refinar la propuesta y evaluar la accesibilidad y eficacia de los resultados.
- **Fase 5 Testeo:** En esta fase se pone en marcha la solución más adecuada a partir de los resultados finales del prototipo aportando soluciones factibles a las necesidades del usuario.

Castillo et al. afirmó que el "*Design Thinking*" ha ganado popularidad. Se ve como un nuevo paradigma para hacer frente a problemas en sectores tan lejanos como tecnologías de la información, negocios, educación y medicina" (p.302).

En el ámbito escolar, el Design Thinking implica un enfoque educativo que promueve el aprendizaje a través de la experimentación y la solución de problemas de los estudiantes. Se trata de un enfoque centrado en el aprendizaje activo y el trabajo en equipo, que permite a los

estudiantes aprender a través de la práctica, creatividad, colaboración y resolución de problemas.

Metodología

Investigación basada en diseño.

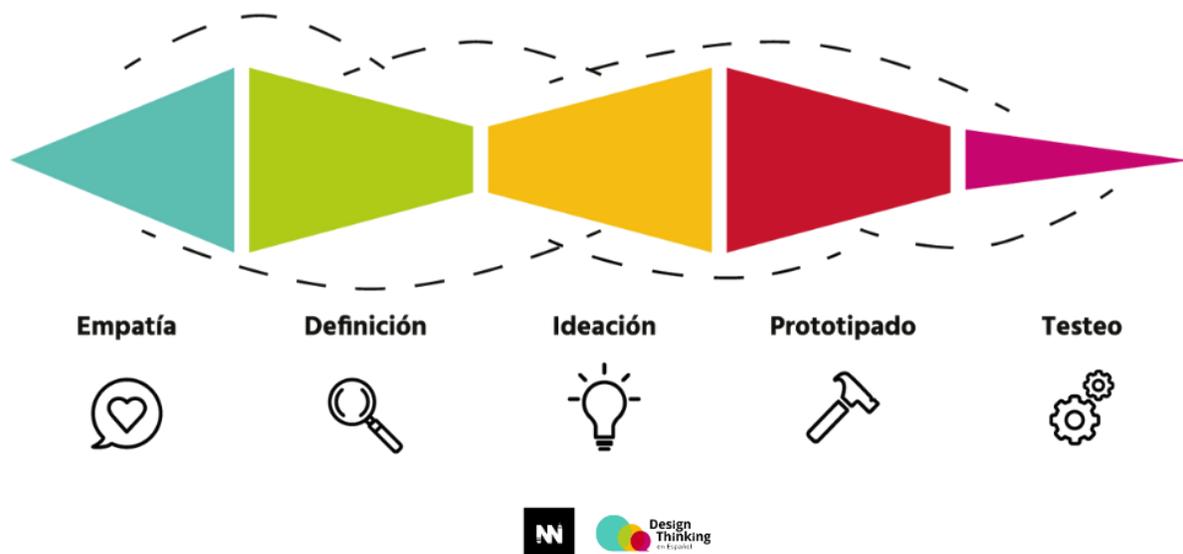
La convivencia escolar juega un papel importante en el desarrollo del ser humano en torno a que es un ser social. La escuela representa para un estudiante un “simulacro” de formación para la vida donde deberá enfrentar las situaciones problema que lo llevarán a desenvolverse desde lo emocional.

Dicho esto, el desarrollo de esta propuesta presenta un **enfoque de *investigación basada en diseño*** con miras desde la innovación, a proponer estrategias y recursos TIC para que los docentes acompañen a sus estudiantes en la gestión emocional para fomentar una sana convivencia escolar, identificando cuáles son los factores que afectan la emocionalidad de los estudiantes creando el sitio web “empáTICos” ; tomando en cuenta tópicos importantes que fueron objeto de estudio como: la gestión emocional y la convivencia escolar como uno de los factores fundamentales en el proceso educativo.

Proceso del Design Thinking

Figura 1

Proceso de Design Thinking



Nota: adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/que-es-design-thinking/>

El método del Design Thinking está pensado como la técnica para que los docentes acompañen a los estudiantes, a partir de sus 5 fases, en un proceso flexible y disruptivo, para que puedan identificar las causas por las cuales los “chicos” no gestionan adecuadamente sus emociones y se ven involucrados en conflictos escolares, a su vez el Design Thinking será el método para crear el sitio web:

- **Fase de empatía:** seleccionar las situaciones más relevantes e identificar la raíz del conflicto.
- **Fase de definición:** generar el máximo posible de ideas creativas, ¡se permite de todo!
- **Fase de ideación:** transformar las ideas en realidad.
- **Fase de prototipado:** diseñar gracias a los aportes de los participantes para dar solución a la problemática.
- **Fase de testeo:** probar el prototipo y analizar sus puntos fuertes y débiles para hacer los ajustes necesarios.

Este método lo justificó así la guía:

Design Thinking para educadores (2013). 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. (p. 11)

Al aplicar el Design Thinking como **método**, se promueve la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, y se fomenta una cultura escolar más disruptiva, flexible y participativa. Además, este enfoque también ayuda a los docentes a desarrollar habilidades que son importantes para el acompañamiento de la gestión emocional en sus estudiantes, permitiéndoles pensar activamente en soluciones concretas a problemáticas reales más cercanas a ellos.

Los métodos pueden resumirse en una serie de etapas que cada diseñador o empresa agrupa de forma diferente pero que en esencia son: comprender, observar, definir, idear, prototipar, testear, implementar y aprender. En el marco de estas fases, se pueden definir problemas, realizar las preguntas más adecuadas, crear más ideas y seleccionar las mejores respuestas. Estos pasos no son lineales, pueden ocurrir simultáneamente y pueden ser repetitivos en lo que los diseñadores llaman un “proceso iterativo”. Es decir, un proceso de repetición. En cualquier momento podemos volver a la fase anterior para corregir y aplicar lo aprendido. (ESIC Business & Marketing School, 2017)

Técnicas y herramientas de recolección de la información utilizando el método del design thinking

Tabla 1

Fases para la recolección de datos

FASE 1 EMPATÍA

OBJETIVO

Identificar la problemática de la convivencia escolar, las acciones o comportamientos que se presentan en los estudiantes por parte de la comunidad educativa.

ACTIVIDADES Y RECURSOS

Encuesta

A partir de un formulario web creado en google forms se realizaron 6 preguntas en las que respondieron 12 estudiantes desde la sala de informática, tres docentes y dos coordinadores a quienes se les compartió el link del formulario a través de sus dispositivos electrónicos después de la socialización de la propuesta

Se creó un tablero digital en la plataforma Canva, diseñando un espacio con las plantillas propuestas por la página web de design thinking

<https://designthinking.es/tecnicas-de-innovacion/>

allí después de consolidar y organizar las respuestas de los participantes del formulario, se registró la información así, en anexos se encuentran las plantillas en blanco:

Figura 3 ver anexo

Plantilla Mapa de empatía

Respuesta de docentes y coordinadores, en ella los estudiantes desde la sala de informática los estudiantes le colocaron estrellas en las respuestas que consideraban más importantes y cercanas a su realidad.

Figura 4 ver anexo

Plantilla Entrevistas cualitativas

Respuestas dadas por los estudiantes en el formulario, diálogo con ellos y posterior lectura definieron las más cercanas a su cotidianidad en el entorno escolar. Se resaltaron con una señalética circular.

FASE 2 DEFINICIÓN

OBJETIVO

ACTIVIDADES Y RECURSOS

Recopilar información directa de los estudiantes con respecto a sus necesidades, deseos, frustraciones y así definir los insights (ideas reveladoras).

Entrevista semiestructurada
En el tablero digital de Canva se desarrollaron las siguientes plantillas:

Figura 5 ver anexo

Plantilla Diagrama de prioridades

Después de leer y valorar las opiniones dadas por los participantes en la primera fase, definen las

palabras claves en cada una de las respuestas generando unas categorías y subcategorías.

Figura 6 ver anexo

Plantilla Insights

Como análisis de las categorías y subcategorías se definen los "insights" o "verdades" según los participantes.

El registro se realizó en la sala de informática solo con los 12 estudiantes con preguntas abiertas, los códigos QR en las plantillas no se usaron.

FASE 3 IDEACIÓN

OBJETIVO

Establecer todas las ideas posibles para poder prototipar el sitio web con diferentes recursos para la gestión emocional propuestas por todos los participantes.

ACTIVIDADES Y RECURSOS

Grupo de discusión

En el tablero digital de Canva se desarrollaron las siguientes plantillas:

Figura 7 ver anexo

Plantilla Lluvia de ideas o Brainstorming

Los participantes después de registrar las ideas para crear un sitio web ingresaron nuevamente al tablero digital y después de la lectura de 22 ideas

generadas señalaron con stickers las más atractivas, significativas y poderosas. Estableciendo así la base para crear el contenido del sitio web “empáTICos” .

FASE 4 PROTOTIPADO

OBJETIVO

Crear el sitio web “empáTICos” con recursos TIC para la gestión emocional de los estudiantes para una sana convivencia escolar.

ACTIVIDADES Y RECURSOS

Grupo de discusión

En el tablero digital de Canva se desarrollaron las siguientes plantillas:

Figura 8 ver anexo

Plantilla Prototipado de APP en papel

Se realiza el boceto del sitio web y se presenta a los participantes, explicando por qué un sitio web y la diferencia con una página web. Se explica cómo quedaría la página de inicio, las páginas según las fases del design y las secciones de las páginas.

FASE 5 TESTEO

OBJETIVO

Probar y verificar la pertinencia y utilidad de la investigación a partir de una guía TIC “empáTICos” con recursos para la

ACTIVIDADES Y RECURSOS

DOFA

En el tablero digital de Canva se desarrollaron las siguientes plantillas:

gestión emocional de los estudiantes.

Figura 9 ver anexo

Plantilla Pruebas de Usabilidad

En esta última parte de técnicas e instrumentos de recolección de datos los participantes probaron y validaron las dos primeras fases del sitio web “empáTICos” y en la plantilla escribieron las fortalezas, las oportunidades, las debilidades y las amenazas en relación a el diseño, la pertinencia, la usabilidad y la efectividad del sitio. Para esta oportunidad participaron tres estudiantes y un docente director de grupo.

Análisis y Resultados

Los participantes en cada una de las fases se observaron con disposición por participar en este trabajo de grado. Los estudiantes por una parte mostraron gran interés por el tema de las emociones, los docentes por su parte manifestaron querer participar por lo que les aporta este trabajo en su ejercicio docente y para conocer buenas prácticas para la gestión emocional y la convivencia escolar y los directivos participaron interesados en el aporte que le brinda al proceso institucional.

La creación del sitio web “empáTICos” con recursos TIC para la gestión emocional de los estudiantes gracias al acompañamiento de los docentes para propiciar espacios de empatía, de respeto y tolerancia en el entorno escolar con miras a promover una sana convivencia escolar, utilizando el método de investigación basado en diseño, define a través de las etapas de design thinking una ruta que dio trazabilidad a los objetivos específicos de este trabajo para alcanzar el objetivo general.

A su vez el sitio web llamado “empáTICos”, puede considerarse un espacio innovador dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y acompañamiento ya que este recurso se puede integrar como parte de asignaturas, complemento de actividades propuestas dentro del aula, permite la mediación de la comunicación entre diferentes poblaciones, facilita a los docentes herramientas para propiciar ambientes escolares permeados desde la gestión emocional; todo esto gracias por el hecho de ser un sitio web con diferentes recursos TIC, estrategias, reflexiones, interacción, integración con contenido digital de capacitación, video, podcast y promoción de la gestión emocional para generar una sana convivencia escolar.

En el sitio web “empáTICos” existen diferentes alternativas didácticas para implementar en el aula de clase desde la prevención y la gestión emocional hasta el abordaje de situaciones de la cotidianidad que puedan afectar desde lo individual hasta lo colectivo el ambiente escolar. Lo anterior visto como un proceso llamado Design Thinking, un método disruptivo y flexible que está determinado como estrategia para emprender la ruta del modelo y en donde los actores son beneficiados desde su problemática, su creatividad y su capacidad para resolver problemas de una manera ingeniosa.

Flores et. al. (2019) concluyó “Las estrategias para desarrollar la creatividad y la innovación a través del pensamiento de diseño y aprendizaje basado en retos y juegos permitieron generar prototipos de recursos educativos apoyados por la tecnología”.

Fases del Design

Primera Fase, Empatía

El primer instrumento utilizado fue el formulario web en google forms. En total participaron 12 estudiantes, 2 maestros, 2 coordinadores de convivencia y 2 directivos respondiendo las siguientes preguntas:

- Sección 1: Perfil del encuestado

Estudiante; Docente, Coordinador de Convivencia, Directivo.

- Sección 2: Convivencia Escolar

¿Cuáles cree usted que son los comportamientos en los estudiantes que afectan la convivencia escolar?

¿Cuáles pueden ser las razones por las que se presentan esos comportamientos que mencionan en el punto anterior?

- Sección 3: Gestión Emocional

¿Por qué cree usted que es importante la gestión emocional en los estudiantes?

¿Cómo cree usted que se pueden gestionar las emociones en los estudiantes?

- Sección 4: Prototipado

¿Qué le gustaría encontrar en un sitio web cuya temática sea la gestión emocional y sana convivencia escolar?

Después de obtener los datos a partir de la encuesta, en la plataforma Canva se creó un tablero virtual para organizar la información, teniendo en cuenta las 5 fases del design thinking (empatía, definición, ideación, prototipado y testeo) y cada una de ellas se estructuró a partir de plantillas sugeridas en la página web *Design Thinkin en español*:

<https://designthinking.es/> para sistematizar y recopilar los datos, para a analizar las respuestas de los participantes.

Figura 10

Tablero digital en Canva: “empáTICos”



https://www.canva.com/design/DAFrc2gcSfg/cullUoaPZ4qFmEfM2rRe_w/view?utm_content=DAFrc2gcSfg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Primera Fase, Empatía

Encuesta: La primera plantilla se llama “Mapa de Empatía” y en ella los estudiantes al interactuar con el tablero virtual leyeron las respuestas que dieron en el formulario los docentes, coordinadores y directivos, valoraron las respuestas ubicando en cada respuesta una estrella. Cada estudiante tuvo la oportunidad de asignar dos estrellas por pregunta. Al final se señaló con un círculo las respuestas con más estrellas. Lo particular de esta fase con los estudiantes fue su interés al interactuar con el tablero virtual, algunos de una forma acelerada empezaron a mover las plantillas del lugar en el que estaban ubicadas, fue un momento jocoso al ver su interacción con lo digital, afortunadamente no pasó a mayores y retomamos con normalidad la actividad.

Como primer hallazgo, se toma como puntuación la cantidad de estrellas otorgadas a las respuestas que fueron transcritas en el tablero digital, estos validaron aspectos como: el entorno familiar, las redes sociales, inseguridades, actitudes hostiles entre pares y con docentes; razones por las que se afecta el ambiente escolar y comportamientos en los estudiantes que afectan la convivencia escolar: inseguridad, agresiones físicas y verbales, rechazo, exclusión, indiferencia, poca gestión emocional. Sin embargo, existen otros factores que desde la realidad de cada uno de ellos también manifestaron algo más particular. Gaeta et al. (2020) expresaron:

La violencia es la fuerza (proviene del latín vis = fuerza) que se ejerce en contra de otra u otras personas. Estas acciones intencionales orientadas a dañar al prójimo admiten gradación. En el ámbito escolar, por ejemplo, encontramos agresiones físicas a compañeros y educadores que varían en intensidad; robos, deterioro intencionado de material, insultos, burlas, amenazas, etc. Éstas serían algunas manifestaciones de la violencia física o psicológica que más se repiten en los centros escolares. Hay casos en los que la situación se vuelve insostenible y algunos profesores y alumnos temen ir al centro.

En cuanto a los docentes expresaron que la convivencia escolar es un tema fundamental para el proceso educativo y por ende tanto en los resultados académicos como en la formación integral. Aspectos que manifestaron como generadores de conflictos, comportamientos que van en contravía al manual de convivencia y poca gestión emocional fueron: pautas de crianza, la baja tolerancia a la frustración, la falta de empatía, las luchas de poder, el uso desbordado de dispositivos electrónicos y/o internet son generadores de situaciones que afectan la convivencia escolar

En la parte inferior de la plantilla los participantes expresaron las limitaciones, obstáculos, oportunidades y necesidades en torno a la problemática expuesta.

“En el colegio les dan más importancia a los resultados académicos que a la parte emocional, son pocas las acciones que se pueden evidenciar, falta un proyecto que abandere la parte emocional y que no solo recaiga sobre los orientadores escolares.”; “Temor a equivocarse o agrandar el problema. Algunos padres de familia no reconocen que sus hijos acosan y los victimizan, eso es desgastante.”; “porque los profesores solo se enfocan en la materia de ellos y no tocan tanto en las emociones.”; “yo creo que es por pena a los otros compañeros del salón o por miedo a la opinión del maestro.”

Seguidamente los estudiantes utilizaron la plantilla “Entrevistas Cualitativas” en donde registraron sus respuestas entre las que se clasificaron sus motivaciones, emociones y formas de pensar en relación a la gestión emocional y la convivencia escolar. Allí mencionaron aspectos familiares, temores, burlas, agresiones, apodos, bromas, emociones, espacios de aprendizaje, mucha academia y poco sobre manejo de las emociones por parte del

profesorado; y cómo lo anterior influye en la generación de conflictos a nivel institucional y que para ellos afectan su emocionalidad y la convivencia escolar.

A continuación se presenta el consolidado de la *primera fase del design thinking*, la *fase de empatía*: <https://drive.google.com/file/d/1HH557I-MpNXiD6LAqN4FPYAABuDou3JC/view?usp=sharing>

Figura 11

Consolidado: Fase de empatía.

LOS DOLORS DE LOS PARTICIPANTES

Mapa de Empatía

Objetivo:
Aumentar la empatía con los usuarios investigados.

00:40

+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	

¿Cuáles pueden ser las razones por las que se presentan esos comportamientos que mencionas en el punto anterior?

¿Cómo cree usted que son los comportamientos en los estudiantes que afectan la convivencia escolar?

¿Qué piensa y siente?

¿Por qué cree usted que es importante la gestión emocional en los estudiantes?

¿Qué dice y hace?

¿Cómo cree usted que se pueden gestionar las emociones en los estudiantes?

Limitaciones / Obstáculos

Miedos / Frustraciones

Oportunidades / Necesidades

Deseos / Expectativas

www.dinngoes

Design Thinking

www.designthinking.es

Design Thinking

Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Disñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional.

FASE EMPATÍA

1

COPIÁ UNA NOTA ADHESIVA Y ESCRIBÍ LO QUE QUIERAS.

2

VOTÁ POR TUS IDEAS FAVORITAS CON LOS STICKERS Y LAS ESTRELLAS.

3

COMENTÁ O HACÉ UN CÍRCULO EN LAS MEJORES IDEAS.

yes!

no

this is great

Entrevistas cualitativas

Objetivo:
Empatizar con el usuario. Entender sus motivaciones, emociones y forma de pensar.

01:00

+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	

Necesidades	Problemas	Deseos	Observaciones
<p>Para poder manejar nuestras emociones de forma adecuada y responder a las situaciones complejas.</p> <p>porque me quejé me hicieron a mucha confianza o me hicieron sentir que me estaban apoyando por lo que me sentí al alivio por algún conflicto que me costaba mucho resolver.</p> <p>porque me querían ayudar siempre que me llamaban a hacer cosas o a hacer cosas que me daban alegría y me ayudaban a resolver los problemas.</p> <p>la del colegio y los conflictos que me daban mucho dolor y me hacían sentir que no podía resolverlos y que me hacían sentir que no podía resolverlos.</p> <p>en el colegio, siempre me hacían sentir que no podía resolverlos y que me hacían sentir que no podía resolverlos.</p>	<p>El mal manejo de las emociones, bullying, maltrato.</p> <p>La falta de políticas de convivencia escolar.</p> <p>Las bullies, agresiones entre compañeros que me hacían sentir que no podía resolverlos.</p> <p>Injusticia, conflictos, bullying, maltrato, uso del teléfono.</p> <p>Agresión, bullying, maltrato, uso del teléfono, maltrato.</p>	<p>Quiero hacer cosas nuevas, pero me siento un poco tímido y me cuesta mucho hablar en público.</p> <p>Quiero hacer cosas nuevas, pero me siento un poco tímido y me cuesta mucho hablar en público.</p> <p>Quiero hacer cosas nuevas, pero me siento un poco tímido y me cuesta mucho hablar en público.</p> <p>Quiero hacer cosas nuevas, pero me siento un poco tímido y me cuesta mucho hablar en público.</p> <p>Quiero hacer cosas nuevas, pero me siento un poco tímido y me cuesta mucho hablar en público.</p>	

www.dinngoes

Design Thinking

www.designthinking.es

Design Thinking

Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Disñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional.

FASE EMPATÍA

Frente a esto y después de analizar las respuestas, verificar la interacción, reconocer los aspectos divergentes y convergentes, en esta fase se da cuenta de los comportamientos asociados a la convivencia escolar en los cuales no se evidencia la gestión emocional en los estudiantes del grado 6° del colegio La Salle Envigado. En resumen, de las respuestas dadas a través de la encuesta:

- “Lo de las burlas, agresión y charlas pesadas la mayoría de la gente lo hacen por llamar la atención, pero hay algunas personas que no son así, pero los supuestos amigos los obligan y ellos para quedar bien lo hacen...”
- “Porque a veces realizamos esto por venganza o porque tuvimos un problema personal y nos queremos descargar toda nuestra rabia con otra persona o porque nos provocan emociones negativas y desde ahí empiezan algunos conflictos o solo lo hacemos porque nos da envidia de que la persona tiene esto y yo no.”
- “creería que puede ser causado por conflictos que pudieron haber tenido con compañeros o también un problema desde casa, por eso es que al sentirnos así queremos despejar ese inconveniente que tenemos de la manera NO correcta.”
- “Peleas, apodos, mentiras, chismes entre otros, y el mal uso de vocabulario.”
- “Los apodos, las peleas y bromas de mal gusto y las emociones que no se saben controlar.”
- “Reacción a un entorno que les produce inseguridad, pautas de crianza donde no se enseña la tolerancia a la frustración, conductas aprendidas, luchas de poder.”
- “Ven actividades violentas en su casa y en redes, pueden ver violencias en el hogar, poco conocimiento de las actividades que hacen los chicos en redes sociales por parte de sus padres.”
- “La poca inteligencia emocional, dificultad en la resolución de problemas.”

- “Agresiones físicas y verbales, burlas, rechazo, indiferencia.”

Segunda Fase, Definición

Entrevista semiestructurada: En esta parte del proceso, al analizar las respuestas de cada uno de los participantes en esta investigación, se categorizaron las preguntas y respuestas en dos temas: emociones y convivencia.

Para la fase de la definición, se toman en cuenta las palabras más repetidas y su frecuencia, por lo que se usa la plantilla de mapa de prioridades, en la que se ubican las palabras claves teniendo en el epicentro la gestión emocional que es el tema central de esta investigación. Las palabras que se ubican alrededor expresan la configuración del problema y las causas para los entrevistados. La ubicación de las palabras denota unas subcategorías (familia, escuela, empatía y valores) y en eje se escriben las palabras definidas como claves. Para lo cual se realiza en la **plantilla insights**, la categorización que permitirá determinar las proposiciones y así poder pasar al segundo objetivo específico, describir un plan de acción que dé cuenta de las estrategias y buenas prácticas de los docentes en relación a la gestión emocional y la sana convivencia escolar; teniendo como base la fase 1 empatía donde se conoce la problemática y la fase 2 definición donde se afirma los factores que generan el problema.

La plantilla insight resume los datos obtenidos en la encuesta y la entrevista semiestructurada, es donde se consolida después del análisis de las respuestas las verdades para los participantes. Se encontró que, **EMOCIONES Y CONVIVENCIA** son las dos categorías identificadas en la descripción del problema, lo que seguidamente arroja 4 subcategorías **FAMILIA, EMPATÍA, VALORES Y ESCUELA**. En esta fase dos DEFINICIÓN con los insight salen las ideas reveladoras en torno a cómo 4 factores son claves para los usuarios:

- **insight, subcategoría familia:** el entorno de los estudiantes genera en ellos emociones que son difíciles de gestionar, por lo que es importante establecer acciones para que puedan afrontar la realidad con el apoyo de cuidadores y maestros. En el entorno familiar pueden darse situaciones hostiles entre los padres y/o familiares, entre padres e hijos y eso conlleva a querer replicar o “desquitarse” en el colegio con los compañeros. También la falta de regulación y supervisión del contenido que observan en redes sociales que denota en retos o actividades que fomentan las bromas, los apodos, los estilos en moda, estereotipos, que incitan al irrespeto y por ende se generan conflictos.
- **insight, subcategoría empatía:** la gestión emocional es el principal factor en la resolución de problemas. Reconocer las emociones que se dan ante una situación es el primer paso para tener un ambiente escolar permeado de empatía. Definen que, al no reconocer sus sentimientos, se confunden, derivando en ellos la poca gestión emocional cuya consecuencia conlleva a la falta de empatía, la falta de entendimiento, que en un entorno escolar es cuando según ellos “uno no se pone en los zapatos del otro” y actúan sin entender la realidad de los demás, propician la no aceptación de la diferencia, el respeto por el otro, lo que deriva en la dificultad para la resolución de problemas. La empatía es algo que consideran importante para una sana convivencia porque gracias a ella pueden generar ambientes escolares seguros y sanos para la convivencia.
- **insight, subcategoría valores:** la forma de actuar de los estudiantes va ligada a la gestión emocional y al entorno que los rodea. Los comportamientos están sujetos a situaciones o conductas aprendidas que generan conflictos, frustraciones o entornos hostiles. La tolerancia y el respeto son dos valores preponderantes para una sana

convivencia escolar porque permiten crear ambientes sanos de interacción a pesar de la divergencia de ideas, opiniones y actitudes.

- **insight, subcategoría escuela:** desde la escuela deben existir actividades en pro de las emociones y la convivencia escolar. Los maestros cumplen un factor importante en este acompañamiento, deben ser cualificados en la resolución de conflictos, en habilidades para la vida. El ambiente escolar tiene una relación directa con la gestión de los docentes en el aula donde no solamente deben enfocarse en los contenidos de las asignaturas sino también, en la parte emocional desde lo reflexivo, actividades lúdicas y creativas que propicien ambientes sanos y “empÁTICos” , de respeto y tolerancia con el fin de concientizar las relaciones sociales en el entorno escolar y así hacer promoción y prevención de una sana convivencia escolar, por ende una educación emocional permeada desde la empatía. Goleman (2018) mencionó: “Las personas que tienen empatía están mucho más adaptadas a las sutiles señales sociales que indican lo que otros necesitan o quieren. Esto los hace mejores en profesiones tales como enseñanza, las ventas y la administración”.

A continuación se presenta el consolidado de la *segunda fase del design thinking*, la *fase de definición*: <https://drive.google.com/file/d/1VEQeFI0hN57UPI-albPvLU-3Gd1-e8zn/view?usp=sharing>

Figura 12

Consolidado: Fase de definición

¡CATEGORÍAS Y PALABRAS CLAVES!



Diagrama de prioridades

Objetivo:
Consensuar la priorización de acciones.

00:30



+ Información

Proyecto:	Trocho de investigación Emociones	Versión:
Equipo:		Fecha:
Observaciones:		



www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de Innovación.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivada 4.0 Internacional.

FASE DEFINICIÓN

MATRIZ DE DATOS, ¡LOS INSIGHT!



Insights

Objetivo:
Identifica la información relevante a partir de la cual podemos generar valor.

02:00



+ Información

Proyecto:		Versión:
Equipo:		Fecha:
Observaciones:		

Tema:				
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	RESPUESTAS	OBSERVACIONES	CONTEXTO
EMOCIONES	Familia	<p>Algunas actividades violentas en la zona y en todas pueden ser relacionadas en el hogar, poco conocimiento de las actividades que hacen las afición en redes sociales por parte de sus padres.</p> <p>Ofertas que pueden ser causadas por conflictos que pueden haber estado con compañeros o también en problemas dentro casa por eso que al momento del quehaceres disponer esa información que sistemas de su manera más correcta.</p>	<p>El entorno de los estudiantes genera en ellas emociones que son difíciles de gestionar, por lo que es importante establecer acciones para que puedan afrontar la realidad con el apoyo de cuidadores y maestros.</p>	<p>Las respuestas fueron dadas a través de un Formulario web en donde los participantes de esta investigación a partir de 4 interrogantes expresaron su punto de vista de acuerdo a la problemática presentada. Las respuestas de los recuadros verde claro son de los directivos y docentes, los recuadros de color verde agua son las respuestas de los estudiantes. Estas fueron las respuestas más valiosas por los participantes al momento de valorarlas.</p>
	Empatía	<p>La poca inteligencia emocional, dificultad en la realización de problemas.</p> <p>Las emociones son un tema de tratar con variedad de casos. Realizar que los estudiantes tienen dificultad en la realización de los que empiezan a abordar, que es necesario a través de un sistema de información para poder evitar muchos problemas emocionales.</p>	<p>La gestión emocional es el principal factor en la resolución de problemas. Reconocer las emociones que se dan ante una situación es el primer paso para tener un ambiente escolar armonizado de empatía.</p>	
CONVIVENCIA	valores	<p>Recibir en entornos que los padres enseñan a través de un sistema de información para poder evitar muchos problemas emocionales.</p> <p>Formas de abordar los conflictos que pueden ser causadas por conflictos que pueden haber estado con compañeros o también en problemas dentro casa por eso que al momento del quehaceres disponer esa información que sistemas de su manera más correcta.</p>	<p>La forma de actuar de los estudiantes va ligada a la gestión emocional y al entorno que los rodea.</p>	
	Escuela	<p>Agresiones físicas y verbales, burlas, rechazo, indiferencia.</p> <p>Porque los profesores solo se enfocan en enseñar y no hacen caso de las emociones. Los compañeros no les dan la suficiente importancia a este tema y también en algunos casos hacer tener actividades más creativas.</p>	<p>Desde la escuela deben existir actividades en pro de las emociones y la convivencia apoyar los maestros cumplen un factor importante en este acercamiento, deben ser cualificados para abordar esto.</p>	



www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de Innovación.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivada 4.0 Internacional.

FASE DEFINICIÓN

En esta fase los participantes marcaron con los stickers las ideas más atractivas y las que consideraban las más ideales para alimentar el sitio web. Una de las más valoradas y mencionadas fue la interacción a partir del uso de un chat o formulario para dejar inquietudes y que puedan ser contestadas.

- “Tips sobre manejo de emociones.”
- “Test para identificar las emociones.”
- “la injerencia de los padres de familia.”
- “Pautas de crianza.”
- “Comentar anónimamente problemas y situaciones.”
- “Proyecto de vida, valores y actitudes, la empatía, la otredad, autocuidado, entre otros.”
- “Dar a conocer el concepto de manera creativa ejercicios para hacer en familia.”
- “Artículos: para padres, docentes, orientadores.”
- “Dinámicas para grupos.”
- “Un espacio para dejar dudas y presentar casos a los que se les pueda dar una orientación.”
- “Reflexiones.”

Partiendo de las ideas que plasmaron en la plantilla se tomaron como referencia para diseñar el sitio web “empÁTICos” y son una gran oportunidad para prototipar de acuerdo a las necesidades e intereses de los participantes. Ellos hicieron hincapié en que el sitio web tuviera un espacio que les permitiera realizar preguntas desde el anonimato y fueran resueltas.

A continuación, se presenta el consolidado de la *tercera fase del design thinking*, la *fase de ideación*:

https://drive.google.com/file/d/1afyvwTUOyw3K5oFNyYQfcA2X_6P7uYVY/view?usp=sharing

Propuesta

Empáticos, Campaña para el ¡Saber Convivir!

Cuarta Fase, Prototipado

En esta fase, gracias a los aportes de los participantes se inició el diseño del sitio web como guía para que los docentes puedan tener como base para acompañar la gestión emocional de los estudiantes en situaciones, para lo cual se utilizará la plantilla “Prototipado de Apps en papel” en la que se plasmó el boceto del sitio web con las secciones y contenidos aproximados a la realidad y a la necesidad para la que está pensado dicho espacio. Cada elemento del sitio web se planificó así:

Tabla 2

Proceso de prototipo

Logotipo

Figura 14

Logotipo “empáTICos”



El nombre “empáTICos” nace de la integración de los términos empatía y tecnologías de la información y la comunicación TIC. Por eso la combinación de colores se invierte en TIC.

La ilustración del cerebro y el corazón representan las emociones y sus brazos unidos la convivencia.

Indagando en la web encontré que Díaz (2017) explicó:

El color en la identidad corporativa proporciona fuertes declaraciones visuales que permiten comunicar un determinado mensaje a los usuarios y consumidores. El uso de cada tonalidad, transmite un significado y provoca una reacción emocional o actitudinal que no es para nada ocasional, desinteresada e involuntaria.

- Color azul: Seguridad y tranquilidad
- Color verde: Tranquilidad y calma

Página de Inicio

Secciones

Descripción	El encabezado cuenta con el logotipo de “empÁTICos” y un menú de cinco botones con hipervínculos. Imagen sobre la gestión emocional con párrafo explicativo sobre el tema del sitio web. Incluyen un botón con hipervínculo a la página web de la UNICEF.
Design thinking	Cuadro con título y descripción donde se explica que es el design thinking. Adicionalmente tiene un botón que dirige a la subpágina donde se especifican las fases de este método.
Subpágina Design thinking	Título: Fases del Design. Infografía que amplía el concepto. Imagen sobre las cinco fases del design. Caja repetidora con la descripción corta de cada una de las fases del design. Imagen del design thinking en español. Caja con mensaje que invita a visitar la página web oficial del design. Botón con hipervínculo a https://designthinking.es/

Página de empatía

Secciones

Reflexionemos	Preguntas reflexivas en torno al video. Video de YouTube El puercoespín en navidad. Cuadro contenedor con definición sobre la convivencia escolar. Tiene un botón con hipervínculo que lleva a las página web de la UNICEF.
Descripción	Definición sobre la gestión emocional.

	Imagen sobre las emociones.
¿Sabías qué?	<p>Descripción del primer paso para gestionar las emociones: identificar las emociones.</p> <p>Video donde se representan las emociones con los personajes de la película “Intensamente”.</p> <p>Frase tipo póster.</p> <p>¿Sabías qué? con los principales conflictos ocurridos en el ámbito escolar. Esto según la entrevista realizada a los participantes.</p> <p>Cita textual con la definición de conflicto.</p>
Zona interactiva	<p>Caja repetidora con tres actividades para identificar las emociones, los hipervínculos enlazan a otras páginas o plataformas web:</p> <p>Ruleta emocional: Para conocer sobre los juicios y afirmaciones.</p> <p>Juego de las emociones: Variedad de juegos online sobre las emociones.</p> <p>Muro de las emociones: Muro interactivo en la plataforma Padlet para escribir mensajes.</p>
Design Thinking	<p>En este espacio que se replica en todas las páginas del sitio web se comparten las plantillas del design thinking según la fase, lo anterior a partir de un hipervínculo que enlaza a la página web oficial, Design Thinking en español.</p>

Página de definición

Secciones

Reflexionemos	<p>Cuadro contenedor con párrafo sobre la resolución de conflictos, con hipervínculo que enlaza a la página web de la UNICEF.</p> <p>Video de YouTube: La inteligencia emocional.</p> <p>Preguntas reflexivas en torno a una situación desafiante.</p>
Descripción	<p>Párrafo sobre la emocionalidad en el colegio.</p> <p>Imagen sobre convivencia y emociones.</p>
¿Sabías qué?	<p>Descripción del segundo paso para gestionar las emociones: comprender las emociones.</p> <p>Video donde se formulan preguntas de acuerdo a la interpretación de las emociones.</p> <p>Frase tipo póster.</p> <p>¿Sabías qué? La respiración para la gestión emocional.</p> <p>Cita textual sobre la respiración en la gestión emocional.</p>
Zona interactiva	<p>Podcast que dirige a lista de reproducción con canciones relajantes en Spotify.</p> <p>Caja repetidora con tres actividades para identificar las emociones, los hipervínculos enlazan a otras páginas o plataformas web:</p> <p>Nube de las emociones: Enlace a Mentimeter para crear nube de palabras.</p> <p>Mapa de paz emocional: Guía de la UNICEF para reconocer las emociones y estimulación de las sensaciones que producen.</p> <p>Lúdicas para la emoción: Dinámicas grupales para comprender las emociones.</p>

Design Thinking	En este espacio que se replica en todas las páginas del sitio web se comparten las plantillas del design thinking según la fase, lo anterior a partir de un hipervínculo que enlaza a la página web oficial, Design Thinking en español.
-----------------	--

Página de ideación

Secciones

Reflexionemos	Cuadro contenedor con párrafo sobre el clima escolar, con hipervínculo que enlaza a la página web de la UNICEF. Video de YouTube: La conciencia emocional. Preguntas reflexivas en torno a la autorregulación.
Descripción	Párrafo sobre la autorregulación emocional. Imagen sobre regulación emocional.
¿Sabías qué?	Descripción del tercer paso para gestionar las emociones: Regulación y expresión emocional. Video donde se plantean tips para la regulación emocional. Frase tipo póster. ¿Sabías qué? Proceso cognitivo y relacional. Cita textual sobre la autorregulación.
Zona interactiva	Caja repetidora con tres actividades para identificar las emociones, los hipervínculos enlazan a otras páginas o plataformas web: Didáctica emocional: secuencia didáctica con actividades para la gestión emocional.

Visión board emocionante: tablero para poder visualizar lo que queremos lograr.

Poster para la convivencia: Construyamos en comunidad un clima escolar positivo.

Design Thinking En este espacio que se replica en todas las páginas del sitio web se comparten las plantillas del design thinking según la fase, lo anterior a partir de un hipervínculo que enlaza a la página web oficial, Design Thinking en español.

Página de prototipado y testeo

Secciones

Reflexionemos Cuadro contenedor con párrafo sobre la creatividad e innovación, con hipervínculo que enlaza a la página web de la UNICEF.

Video de YouTube: Creatividad.

Preguntas reflexivas en torno a la creatividad.

Descripción Párrafo sobre la creatividad.

Imagen sobre creatividad e innovación.

¿Sabías qué? Descripción del cuarto paso para gestionar las emociones: Empatía y autoconciencia emocional.

Video habilidades para la vida.

Frase tipo póster.

¿Sabías qué? Empatía y manejo de emociones, dos habilidades para la

vida..

Zona interactiva Aquí se sugieren diferentes plataformas para prototipar soluciones creativas utilizando el diseño.

Design Thinking En este espacio que se replica en todas las páginas del sitio web se comparten las plantillas del design thinking según la fase, lo anterior a partir de un hipervínculo que enlaza a la página web oficial, Design Thinking en español.

Figura 15

Consolidado: Fase de prototipado

AHORA, VAMOS A DISEÑAR



Protipado de Apps en papel (tablets)
Objetivo: Definir las pantallas de una aplicación móvil de forma rápida y sencilla.
02:00



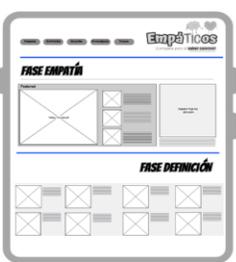
+ Información

Proyecto: Trabajo de grado - Empáticos	Versión:
Equipo: Yelson Arley Largo Muñoz	Fecha:
Observaciones: Plantilla para la fase de prototipado	



Trabajo de grado - Empáticos
Boceto del sitio web, creado en la plataforma de desarrollo web, WIX: <https://es.wix.com/>

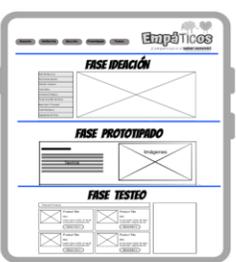
FASE EMPATÍA



FASE DEFINICIÓN

Diseño colorido cuyos colores corporativos son el azul y el verde, botones con efectos, transiciones y contador de visitas.

FASE IDEACIÓN



FASE PROTOTIPADO

FASE TESTEO

Las secciones del sitio web, contarán con videos, imágenes, archivos de texto, podcast, juegos interactivos, enlaces a páginas web, caja de comentarios, entre otras herramientas.

www.dimngo.es Design Thinking www.designthinking.es

Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdimngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dimngo, tu departamento externo de innovación.

FASE PROTOTIPADO

A continuación se presenta el consolidado de la *cuarta fase del design thinking, la fase de prototipado*:

https://drive.google.com/file/d/1y35Je0Abg7cpLauAh3PAz9M8Aoltp_PL/view?usp=sharing

Sitio web “empáTICos”

Link de acceso: <https://jeison3001.wixsite.com/empaticos>

Video explicativo para navegar en el sitio web: <https://acortar.link/pOMx7e>

Quinta Fase, Testeo

Como último ciclo de este proceso los participantes testearon el sitio web “empáTICos”, los estudiantes volvieron a la sala de informática, a quienes se les compartió el link y después de una retroalimentación del objetivo de este trabajo, exploraron e interactuaron. A los docentes y directivos se les compartió el link a través de correo electrónico para que ingresaran y visitaran el sitio web, recordándoles el objetivo de este trabajo.

Figura 16

Testeo de estudiantes



Todos los participantes después de interactuar con el sitio web, encontraron un botón llamado Testeo con el cual accedieron al tablero digital y de acuerdo a los siguientes ítems valoraron el sitio web “empáTICos” con emojis que según el color dieron una puntuación.

- **Diseño:** Combinación de colores, tipo de fuente, imágenes, efectos visuales, transiciones.
- **Pertinencia:** ¿el contenido es pertinente de acuerdo a la temática del sitio web?
- **Usabilidad:** ¿es fácil el manejo, desplazamiento e interacción con los elementos de la página?
- **Efectividad:** ¿es un sitio web propicio que los estudiantes puedan gestionar sus emociones en pro de la sana convivencia escolar gracias al acompañamiento de los docentes?
- ¿Qué destacas del sitio web “empáTICos” ?
- ¿Qué le mejorarías al sitio web “empáTICos” ?

En el tablero de Canva puntuaron de en una escala de 1 a 5, siendo 5 Carita verde máxima puntuación, 4 buena puntuación carita azul, 3 regular puntuación, 2 mala puntuación carita naranja y 1 muy mala puntuación carita roja. La valoración la realizaron 9 estudiantes, 2 docentes, 1 coordinador y 1 directivo.

Figura 18

Consolidado: Fase de testeo.



A continuación se presenta el consolidado de la quinta fase del design thinking, la fase de testeo:

https://drive.google.com/file/d/1KjOP_zi5hcEgvDZIBBBzqIKabPG9Si4q/view?usp=sharing

De acuerdo a la puntuación otorgada, los ítems diseño, pertinencia, usabilidad y efectividad fueron valorados con caritas verdes equivalentes a la máxima puntuación. El diseño fue el que más caritas azules recibió, para algunos participantes el aspecto del color y contraste de colores puede generar distracción o colores más mesurados.

La pertinencia fue lo mejor valorado, resaltando que el contenido del sitio web “empÁTICos” cumple con el objetivo principal de este trabajo, para los participantes es una herramienta positiva para usarse en el colegio.

Los **estudiantes** afirmaron que es ideal para compartirlo con todos los estudiantes, fueron entusiastas al interactuar y explorar. En el testeo evidenció interés por la zona interactiva, lo que confirma que la lúdica es un factor a tener en cuenta para que los docentes acompañen la gestión emocional.

Los **docentes** consideran un sitio web llamativo y de interés, lo ven como un apoyo para su gestión en aula de clase, mencionaron aspectos desde lo creativo, innovador y pertinente, preguntaron si era posible compartirlo con todos los docentes incluso con los padres de familia para que en sus hogares también puedan tener herramientas para conocer más sobre el tema de las emociones.

Los **directivos y coordinadores** destacaron el aporte que hace a la convivencia escolar desde la promoción y prevención y cómo se articula con el plan operativo de acción, un formato que desde las coordinaciones sirve como planeación de actividades para articular los lineamientos del manual de convivencia, el comité de convivencia escolar y el PEI, incluso con las políticas de los entes gubernamentales como la secretaría de educación, la secretaría de convivencia municipal y el Ministerio de Educación Nacional.

Conclusiones

1. El método del design thinking es una excelente estrategia, es llamativa para los participantes, permitió la identificación y definición de las problemáticas y situaciones cotidianas que enfrentan los estudiantes en el ámbito escolar (insights) de una manera creativa; siendo las más relevantes: el entorno familiar (conflictos entre padres y familiares), la interacción con sus pares (bromas, apodos, ciberacoso), la relación con los docentes y el autoconcepto (inseguridad y temor).
2. El docente a través de un plan de acción orientado desde cada una de las fases del design thinking como método innovador, reafirma el rol de guía, permite una interacción más empática en la relación con el estudiante gracias a la implementación de buenas prácticas y actividades motivadoras sobre convivencia escolar y emociones. Es importante el compromiso y motivación de los docentes.
3. La creación del sitio web “EmpáTICos” articulado con las fases del design thinking es un recurso disruptivo para el sector educativo, en especial, porque busca culturizar a los docentes en el acompañamiento a sus estudiantes desde lo emocional y así fomentar una sana convivencia escolar; siendo el uso de las TIC una estrategia para motivar, reflexionar y empoderar en la solución de conflictos del entorno escolar y así formar seres empáticos.

Recomendaciones

- Sensibilizar a los docentes, directivos y estudiantes sobre el uso y aplicación de nuevas metodologías para el trabajo colaborativo y creativo.
- Considerar el Design Thinking como un recurso que propone un proceso de recolección de la información, sistematización, análisis, a través de sus fases como metodología para innovar, por lo cual se hace relevante alinearse con sus pasos.
- Socializar el sitio web “EmpáTICos” con los padres de familia y la comunidad educativa, como recurso didáctico para el acompañamiento en el contexto escolar.
- Continuar la interacción del sitio web “EmpáTICos” con todo el grupo de grado 6° que brinde la posibilidad a otros de vivir la experiencia.
- Realizar la actualización constante de los recursos que contiene el sitio web “Empáticos” de acuerdo con los tiempos del calendario escolar para su interacción.

Lista de Referencias

- Alonso-Serna , D. K. (2022). La gestión emocional como acción prioritaria para el rendimiento personal, escolar y profesional. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico De La Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 4(7), 9-11.
- Bisquerra Alzina, R. (2016). 10 ideas clave. Educación emocional. España: Graó.
- Castañeda, E. A., Franco, C. P., Parada, M. B. (2014). Desarrollo socioafectivo y convivencia escolar. México: ITESO.
- Castillo-Vergara, M., Alvarez-Marin, A., & Cabana-Villca, R. Design thinking: cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación
- Design Thinking para educadores. (2013). IDEO.
- De La Salle, S. J. B. (s. f.). Meditaciones.
- Díaz, M. (2017, 27 de junio). Cómo usar estratégicamente el color en la identidad corporativa. *Fuego Yamana* . <https://www.fuegoyamana.com/usar-el-color-en-la-identidad-corporativa/>
- Fernández Ruiz, B. (2020, diciembre 1). Innovación educativa mediante la gestión emocional. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 41-56
- Flores, HA, Guerrero, JJ y Luna, LG (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *HAMUT'AY* , 6 (1), 82-95.
<https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Gaeta González, ML, Martínez Otero Pérez, V., Vega, MR, & Gómez, MR (2020). Los problemas de la vida escolar desde la perspectiva del alumnado de educación secundaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia)* , 46 (2), 341-357.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200341>
- Goleman, D. (2018). *La inteligencia emocional por qué es más importante que el coeficiente intelectual*. Barcelona: Bailen.

- Reveles J. (2018). La educación disruptiva transforma el aprendizaje, El sol de Zacatecas. Recuperado de [https:// www.elsoldezacatecas.com.mx/analisis/la-educacion-disruptiva-transforma-el-aprendizaje-1156622.html](https://www.elsoldezacatecas.com.mx/analisis/la-educacion-disruptiva-transforma-el-aprendizaje-1156622.html)
- Tapia Gutiérrez Carmen, Becerra Peña Sandra, Moncada Juan José : Revista de Ciencias Humanas y Sociales, ISSN 1012-1587, N°. 87, 2018, págs. 325-351
- Imagen <https://designthinking.es/que-es-design-thinking/>
- ¿Qué es Design Thinking? El diseño como motor de cambio . (s.f.). Recuperado 15 de mayo de 2023, de <https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/design-thinking-diseno-motor-cambio>

Anexos

Figura 2

Pantallazo formulario web de google drive

The image shows a screenshot of a Google Forms survey. The browser address bar shows the URL: docs.google.com/forms/d/1vQM-AL9ZxVc3o_4lbq5ruabTWsbNDYnTtFlePpvA6Bk/edit. The browser tabs include YouTube, Office 365, My Drive - Google..., Inicio | yeyolargo, Saga, Tablero, Banner, WhatsApp, Inicio - Canva, Colegio La Salle En..., and Disney+. The form title is 'ENCUESTA'. The main heading is 'Empáticos' in large, colorful letters, with the subtitle '¡Campaña para el saber convivir!'. Below this, the form is titled 'Trabajo de grado - Maestría en Innovación Educativa' and asks to 'Identificar los comportamientos asociados a la convivencia escolar en los cuales no se evidencia la gestión emocional en los estudiantes'. The first question is 'Perfil del entrevistado *' with three radio button options: 'Estudiante', 'Docente', and 'Coordinador de Convivencia'. The form is in 'Section 1 of 4' and has a 'Send' button in the top right corner.

Nota: adaptado de Google Drive, <https://forms.gle/QASDQGRHi25dWZgP6>

Figura 3

Plantilla Mapa de Empatía



Mapa de Empatía
Objetivo:
Aumentar la empatía con los usuarios investigados.

00:40 + 👤 👤 📊



+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	



¿Qué piensa y siente?
Opiniones / Sentimientos
Preferencias / Creencias

¿Qué oye?
Qué dice su entorno / Canales de Comunicación / Personas influyentes

¿Qué ve?
Amigos / Entorno
Oferta de mercado

¿Qué dice y hace?
Actitud / Comportamiento
Aspecto / Lenguaje

Limitaciones / Obstáculos
Miedos / Frustraciones

Oportunidades / Necesidades
Deseos / Expectativas



www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Nota: adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/mapa-de-empatia/>

Figura 4

Plantilla Entrevistas cualitativas



Entrevistas cualitativas
Objetivo:
 Empatizar con el usuario. Entender sus motivaciones, emociones y forma de pensar.

01:00  



+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	

 Necesidades	 Problemas	 Deseos	 Observaciones



www.dinngo.es





www.designthinking.es





Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0 Internacional.

Nota: adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/entrevistas-cualitativas/>

Figura 5

Plantilla de Diagrama de prioridades



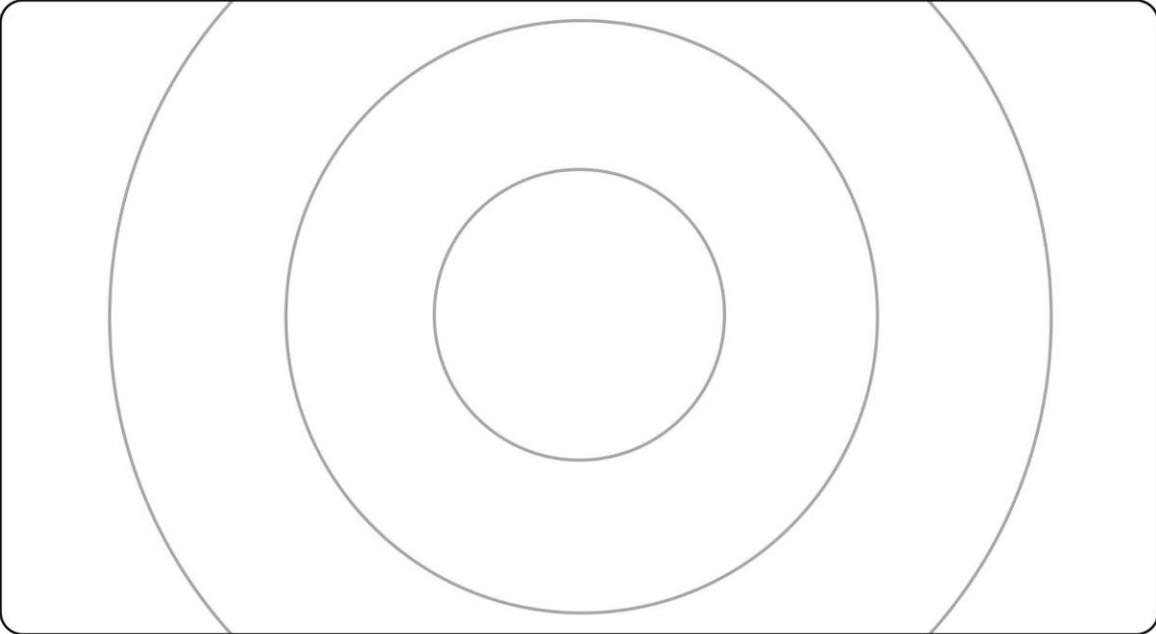
Diagrama de prioridades
Objetivo:
Consensuar la priorización de acciones.

00:30 + 👤👤 🎨



+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	





www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivada 4.0 Internacional.

Nota: adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/diagrama-de-prioridades/>

Figura 6

Plantilla Insights.



Insights
Objetivo:
Identifica la información relevante a partir de la cual podemos generar valor.

02:00 + 👤👤👤 📊



+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	

Tema:

www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.



Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivada 4.0 Internacional.

Nota: adaptado de Design Thinking, <https://designthinking.es/insights/>

Figura 7

Plantilla Lluvia de ideas o Brainstorming.



Lluvia de ideas o Brainstorming

Objetivo:
Generar el mayor número posible de ideas.

03:00  



+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	

Escribe aquí tu pregunta o aspecto a resolver:



www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivada 4.0 Internacional.

Nota: adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/lluvia-de-ideas-brainstorming/>

Figura 8

Plantilla Prototipado de apps en papel.



Protipado de Apps en papel (tablets)

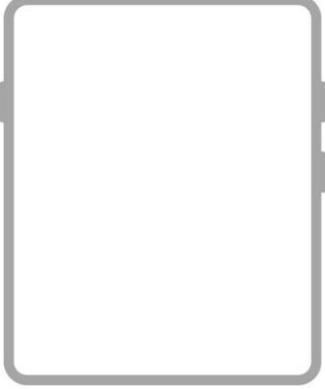
Objetivo:
Definir las pantallas de una aplicación móvil de forma rápida y sencilla.

02:00 + 👤👤 🎨

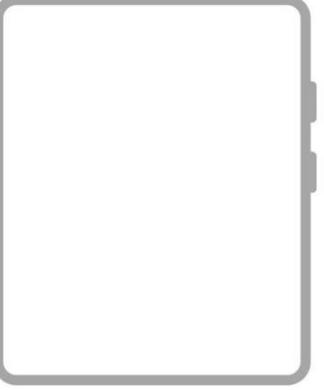


+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	









www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.

 Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivada 4.0 Internacional.

Nota: adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/prototipado-de-apps-en-papel/>

Figura 9

Plantilla Pruebas de usabilidad.



Pruebas de usabilidad
Objetivo:
Testear la experiencia del usuario sobre una posible solución.

01:00   



+ Información

Proyecto:	Versión:
Equipo:	Fecha:
Observaciones:	

Aspecto a evaluar					
 Usuario 1					
 Usuario 2					
 Usuario 3					
 Usuario 4					



www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0 Internacional.

Nota: Adaptado de Design Thinking en español, <https://designthinking.es/pruebas-de-usabilidad-o-user-testing/>

Lista de Tablas

- Tabla 1 *Fases para la recolección de datos.*
- Tabla 2 *Proceso de prototipo.*

Lista de Figuras

Figura 1 *Proceso de Design Thinking*. Nota: adaptado de Design Thinking en español,

<https://designthinking.es/que-es-design-thinking/>

Figura 2 *Pantallazo formulario web de google drive*. Nota: adaptado de Google Drive,

<https://forms.gle/QASDQGRHi25dWZgP6>

Figura 3 *Plantilla Mapa de Empatía*. Nota: adaptado de Design Thinking en español,

<https://designthinking.es/mapa-de-empatia/>

Figura 4 *Plantilla Entrevistas cualitativas*. Nota: adaptado de Design Thinking en español,

<https://designthinking.es/entrevistas-cualitativas/>

Figura 5 *Plantilla de Diagrama de prioridades*. Nota: adaptado de Design Thinking en

español, <https://designthinking.es/diagrama-de-prioridades/>

Figura 6 *Plantilla Insights*. Nota: adaptado de Design Thinking,

<https://designthinking.es/insights/>

Figura 7 *Plantilla Lluvia de ideas o Brainstorming*. Nota: adaptado de Design Thinking en

español, <https://designthinking.es/lluvia-de-ideas-brainstorming/>

Figura 8 *Plantilla Prototipado de apps en papel*. Nota: adaptado de Design Thinking en

español, <https://designthinking.es/prototipado-de-apps-en-papel/>

Figura 9 *Plantilla Pruebas de usabilidad*. Nota: Adaptado de Design Thinking en español,

<https://designthinking.es/pruebas-de-usabilidad-o-user-testing/>

Figura 10 *Tablero digital en Canva: “empÁTICos”*,

https://www.canva.com/design/DAFrc2gcSfg/cullUoaPZ4qFmEfM2rRe_w/view?utm_content=DAFrc2gcSfg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Figura 11 Consolidado: Fase de empatía. <https://drive.google.com/file/d/1HH557I-MpNXiD6LAqN4FPYAABuDou3JC/view?usp=sharing>

Figura 12 Consolidado: Fase de definición.

<https://drive.google.com/file/d/1VEQeFI0hN57UPI-albPvLU-3Gd1-e8zn/view?usp=sharing>

Figura 13 Consolidado: Fase de ideación.

https://drive.google.com/file/d/1afyvwTUOyw3K5oFNyYQfcA2X_6P7uYVY/view?usp=sharing

Figura 14 Logotipo “empáTICos”

Figura 15 Consolidado: Fase de prototipado.

https://drive.google.com/file/d/1y35Je0Abg7cpLauAh3PAz9M8AoItp_PL/view?usp=sharing

Figura 16 Testeo de estudiantes.

Figura 17 Consolidado: Fase de testeo.

https://drive.google.com/file/d/1KjOP_zi5hcEgvDZIBBBzqIKabPG9Si4q/view?usp=sharing