

Curso virtual

Innovación en la educación: Design thinking

Unidad 02

**Etapas idear, prototipar y
evaluar**

CAJA DE HERRAMIENTAS

SIEMENS Stiftung

FACULTAD DE
EDUCACIÓN



PUCP

Jefe de Proyecto	:	Alonso Velasco Tapia
Autora del módulo	:	Lilian Uchima Heshiki
Diseño gráfico	:	PUCP Virtual
Diagramación	:	Olga Tapia Rivera
Ilustraciones	:	Paul Pinedo Calle
Contenido de material digital	:	Lilian Uchima Heshiki
Revisión de contenidos digitales	:	Rita Carrillo Robles y Alonso Velasco Tapia
Diagramación y programación	:	PUCP Virtual

Primera edición, marzo 2021

Revisión de contenidos: Verónica Castillo Pérez

Cuidado de edición: Rita Carrillo Robles, Verónica Castillo Pérez y
Alonso Velasco Tapia

Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú

Av. Universitaria 1801 - San Miguel, Lima.

Página Web: facultad.pucp.edu.pe/educacion



Curso 3: Innovación en la educación: Design thinking by
Lilian Uchima Heshiki - Facultad de Educación de la Pontificia
Universidad Católica del Perú is licensed under a Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional License.

© 2021 Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú

Índice

Videos

4

Lecturas

7

Videos

Etapa - Idear

4

- **UPCedupe (2014). Taller de Creatividad: Idear.**

Idear: Realizar un brainstorming, que es la técnica por excelencia para generar ideas. Lo mejor de esta técnica es que impulsa al pensamiento colectivo por medio de la conversación, escuchando y construyendo sobre otras ideas. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zxIDxtiXLIQ>



- **ImpactHubMadrid (2020). Taller de Design Thinking.**

Webinar que presenta a Saúl Loriente fundador de Design Thinking España y Núria Sánchez diseñadora de servicios y productos. Facilitadora en sesiones de formación sobre innovación y mejora de procesos. Miembro de Design Thinking España. Recuperado de <https://www.outube.com/watch?v=7xuHTWjrgwY&t=3562s>



Etapa - Prototipar

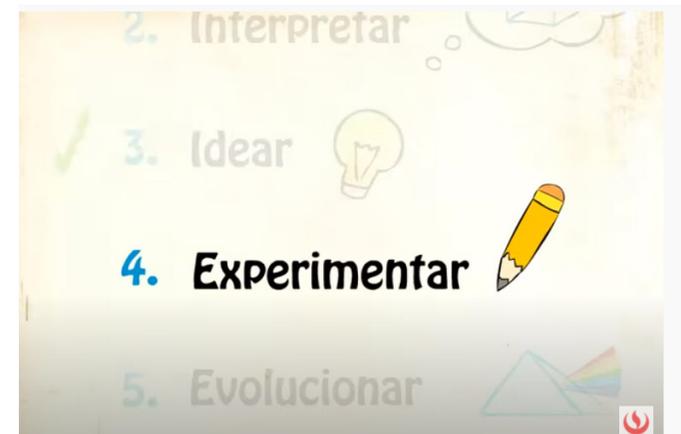
- **IurisdocTV. (2013). Elevator pitch, tienes 20 segundos-eduCaixa.**

Antonella Broglia, consultora de Infonomia y experta en comunicación y publicidad, explica cómo presentar una idea de forma convincente en tan solo 20 segundos. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_YjgvI



- **UPCedupe (2014). Taller de Creatividad: Experimentar.**

Experimentar: Creamos elementos tangibles como imágenes, artefactos, maquetas, storyboards que nos permitan poner a prueba nuestras ideas interactuar con ellas, debatir y acercarnos a la solución final. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yHWPky-KN48>



Etapa - Evaluar

- **UPCedupe (2014). Taller de Creatividad: Evolucionar.**

Evolucionar: Buscamos obtener retroalimentación sobre los objetivos que creamos para poder corregirlos y mejorarlos. Para ello, debemos mostrarlos a los usuarios y ponerlos en situaciones reales y tratar de observarlos desde todos los ángulos posibles. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HPnhfbWowHY>

6

5. Evolucionar



Lecturas:

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unesco (2016). Innovación Educativa. Lima. Recuperado de <https://repasopcmasumet.files.wordpress.com/2018/09/art-unesco-innovaciones-educativas-e-metodologc3ada-4-innov-educ.pdf>

Síntesis

Este material contribuye a revalorizar el rol de las y los docentes como actores del cambio educativo. Las actividades de reflexión, aplicación y autoevaluación buscan identificar las señales de cambio y los avances innovadores que las instituciones educativas realizan en el campo pedagógico. Brinda la posibilidad de construir alternativas y soluciones que cuenten con un mayor compromiso y respaldo de todas y todos al interior de su institución.

