

The logo for MAIO ACADEMY is displayed in white text on a black circular background. The word "MAIO" is in a large, bold, sans-serif font, and "ACADEMY" is in a smaller, all-caps, sans-serif font directly below it.

MAIO
ACADEMY

The text "LA IDEA" is written in a large, bold, white, sans-serif font, centered horizontally in the middle of the image. The background behind the text is a blurred photograph of a desk with a spiral notebook, a pen, and a potted plant.

LA IDEA

A large, white, stylized letter "A" is positioned in the bottom right corner. It is surrounded by several concentric white circles of varying radii, creating a ripple effect. A small yellow dot is located at the top of the letter's vertical stem.

A



1



**LA
GENERACIÓN
DE IDEAS**



A

Las ideas

1. Aquí **empieza el proceso de diseño y la generación de múltiples ideas**. En esta etapa se entregan los conceptos y los recursos para hacer prototipos y crear soluciones innovadoras.
2. Se evalúan y analizan las ideas de propuestas de solución en base a su viabilidad, e impacto, además, **se considera la audiencia a la que está dirigida para tomar la decisión final**

IDEO: Design Thinking para educadores



Reglas para la Lluvia de ideas

- **Aplaza el juicio:** En esta etapa no hay “malas ideas”.
- **Fomenta las ideas extravagantes:** Incluso si una idea no parece realista.
- **Construye sobre las ideas de otros:** Piensa en “y” en lugar de “pero”.
- **Mantente enfocado en la temática:** Mantén presente el reto.
- **Una conversación a la vez:** Escucha todas las ideas, para construir sobre ellas.
- **Sé visual:** Dibuja tus ideas en vez de solo anotarlas.
- **Busca la cantidad:** La mejor manera de encontrar una buena idea es pensando en muchas ideas.

Pasos previos para la generación de ideas

1

Selecciona herramientas para capturar ideas

- Jamboard
- Miro
- Mural
- Papelógrafos
- Post It

2

Define las reglas

Presenta una descripción general de las reglas de la lluvia de ideas.

3

Presenta los hallazgos organizados

Presenta los hallazgos organizados de la fase anterior (descubrimiento).

Pasos para la generación de ideas

1

Selecciona los hallazgos

Empieza por seleccionar uno de los hallazgos. Por ejemplo: **necesito estar motivado para participar en la clase virtual.**

2

Escribe la situación actual

El estudiante no participa en la clase virtual, tiene apagada la cámara, no sabemos si esta atento.

3

Nombra tres adjetivos para la situación ideal

Por ejemplo:

- Clase **divertida**
- Clase **interactiva**
- Clase **participativa**

4

Imagina la solución ideal

Plantea y responde las preguntas:

- ¿Cómo será esta clase en el futuro?
- ¿Qué aspectos serán diferentes en el diseño de mi clase?

5

Inicien la lluvia de ideas

- Anota en solitario tus primeras ideas.
- Comparte tu visión con el grupo.
- Inicien la lluvia de ideas y cáptenlas todas.
- Convergen.

6

Refinen la idea

- ¿Qué les emociona?
- ¿Cuál es el valor más importante?
- ¿Cuáles son las limitaciones?
- Evolucionen la idea.
- **Describan la propuesta de solución.**

Selecciona los hallazgos

ASPECTOS
CULTURALES

Hallazgos de
los aspectos
culturales

ASPECTOS
EMOCIONALES

Hallazgos de
los aspectos
emocionales

ASPECTOS
METODOLÓGICOS

Hallazgos de
los aspectos
metodológicos

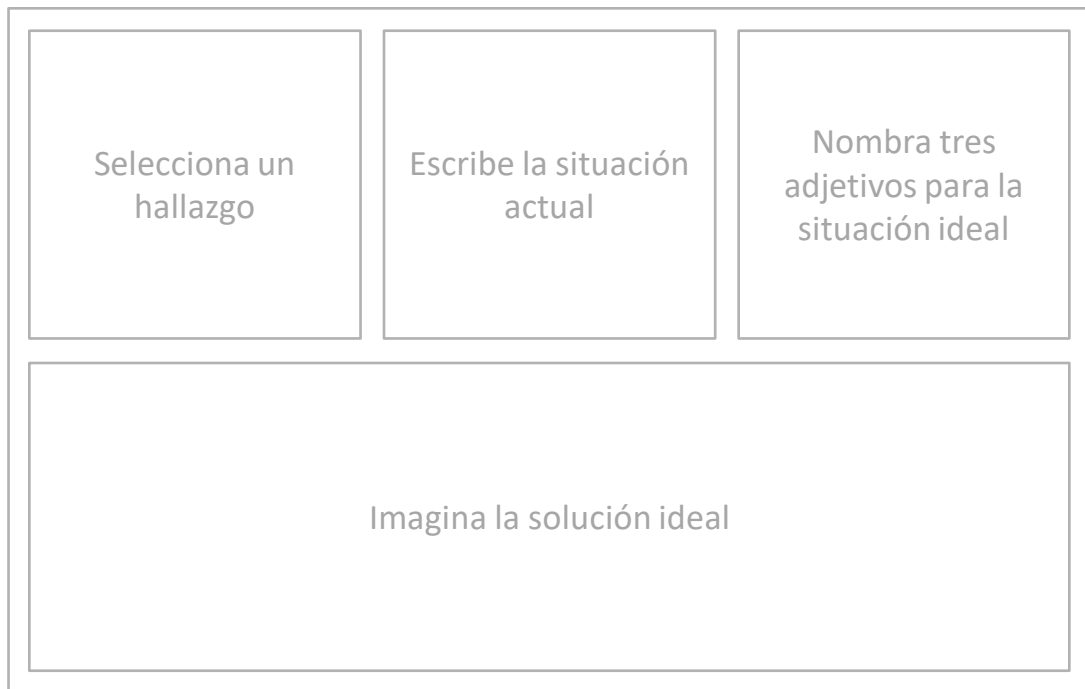
ASPECTOS
TECNOLÓGICOS

Hallazgos de
los aspectos
tecnológicos

OTROS
ASPECTOS

Hallazgos de
cualquier otro
aspecto

Paso 1, 2, 3 y 4: imagina la solución ideal



Paso 5: Inicien la lluvia de ideas



Paso 6: Refina la idea

¿Qué les emociona?

¿Cuál es el valor más importante?

¿Cuáles son las limitaciones?

Evolucionen la idea

Paso 6: propuesta de solución

Describan la propuesta de solución



“No es sobre tener la idea correcta, es sobre el crear la mayor cantidad de posibilidades.”

– dschool: Institute of Design at Stanford –

Referencias

Ideo (s.f.) Design Thinking para educadores. 2da edición.

Chiu, A. y Reyes, D. (2018) Revolución.pe: La transformación digital de once empresas en el Perú. Lima: Penguin Random House Grupo Editorial S. A.

d.School (s. f.) Guía del proceso creativo. Institute of Design at Stanford.

d.School (s. f.) Una Introducción al Design Thinking. Institute of Design at Stanford.

MJV Press. (2014). Design Thinking: Innovación en Negocios (1a ed.) [Libro electrónico]. MJV Press.

Créditos:

Autor: Lorenzo Rojas Chávez

Fecha: Noviembre de 2022

Magio Academy

Certificación en Diseño de experiencias de aprendizaje

MAgio
ACADEMY