CUADERNO DE TRABAJO

Laboratorio Vivo Mx

Este cuaderno de trabajo pertenece a:

Una iniciativa de: Deloitte. United Way Fondo Unido México

En colaboración con: make sense americas

¿Qué es Laboratorio Vivo Mx?

Para Fondo Unido México, un **Laboratorio Vivo** es más que un espacio, es una **comunidad donde interactúan distintos actores educativos** para encontrar **soluciones creativas e innovadoras** a diversos problemas en común, a través del compartir ideas, experiencias y conocimientos.

Es por ello que, buscamos que las instituciones educativas promuevan a través de esta iniciativa la **investigación, la experimentación y el fortalecimiento de habilidades.**

¿Cúal es el objetivo principal?

Generar espacios de interacción entre distintos actores educativos para co crear propuestas creativas e innovadoras a problemáticas a través del proceso de **pensamiento de diseño.**

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Bienvenido a laboratorio Vivo

¡Bienvenido a esta nueva aventura! Donde aprenderás a utilizar la metodología del **Pensamiento de Diseño** para crear **soluciones innovadoras en tu escuela.**

Esta guía fue creada para acompañarte en cada paso y ayudarte a desarrollar tu mayor potencial. En ella encontrarás técnicas y herramientas con las que utilizarás tu creatividad y curiosidad para identificar problemáticas dentro de tu escuela y desarrollar una solución al cumplir **cada etapa del proceso de pensamiento de diseño.**

FASES DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO

Impulsado por:
make sense americas

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Hablemos sobre el Pensamiento de Diseño

El Pensamiento de Diseño consta de **cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar**, formando un **proceso iterativo** que aborda las causas raíz de los desafíos. En educación, promueve la participación activa de estudiantes, docentes y personal administrativo.

Los docentes identifican preocupaciones, definen desafíos y generan soluciones creativas que se prototipan y ajustan mediante retroalimentación. Este enfoque transforma el aula y fomenta una cultura de innovación y colaboración institucional, agradeciendo a los educadores que enriquecen el aprendizaje.

Complementa esta lectura viendo el siguiente video sobre habilidades del siglo XXI:

Escanea con tu dispositivo el código QR

Impulsado por: make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

EMPATIZAR

En esta fase, nuestra meta es **entender de manera detallada las emociones, necesidades y puntos de vista de todos los actores educativos involucrados.** Usando herramientas como el Mapa de Empatía, identificamos patrones y retos clave que nos guían en el diseño de soluciones adaptadas a su realidad.

Pero ¿qué es empatizar?

Empatizar es la primera fase de Pensamiento de Diseño, durante esta comenzamos a identificar la problemática con que van a trabajar, a través de un análisis y el uso de una herramienta que permite analizar a la población que afecta esta problemática.

Caso de estudio

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Impulsado por: make sense americas

Deloitte.

United Way
Fondo Unido México

Herramientas para empatizar

Mapa de empatía

El mapa de empatía es una herramienta que nos permite visualizar las diversas perspectivas de la población objetivo, e identificar sus desafíos y motivaciones.

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Actividad 1. Identifica problemáticas

Reflexiona sobre 03 problemáticas que suceden dentro de tu escuela y descríbelas en esta sección:

_____

_____

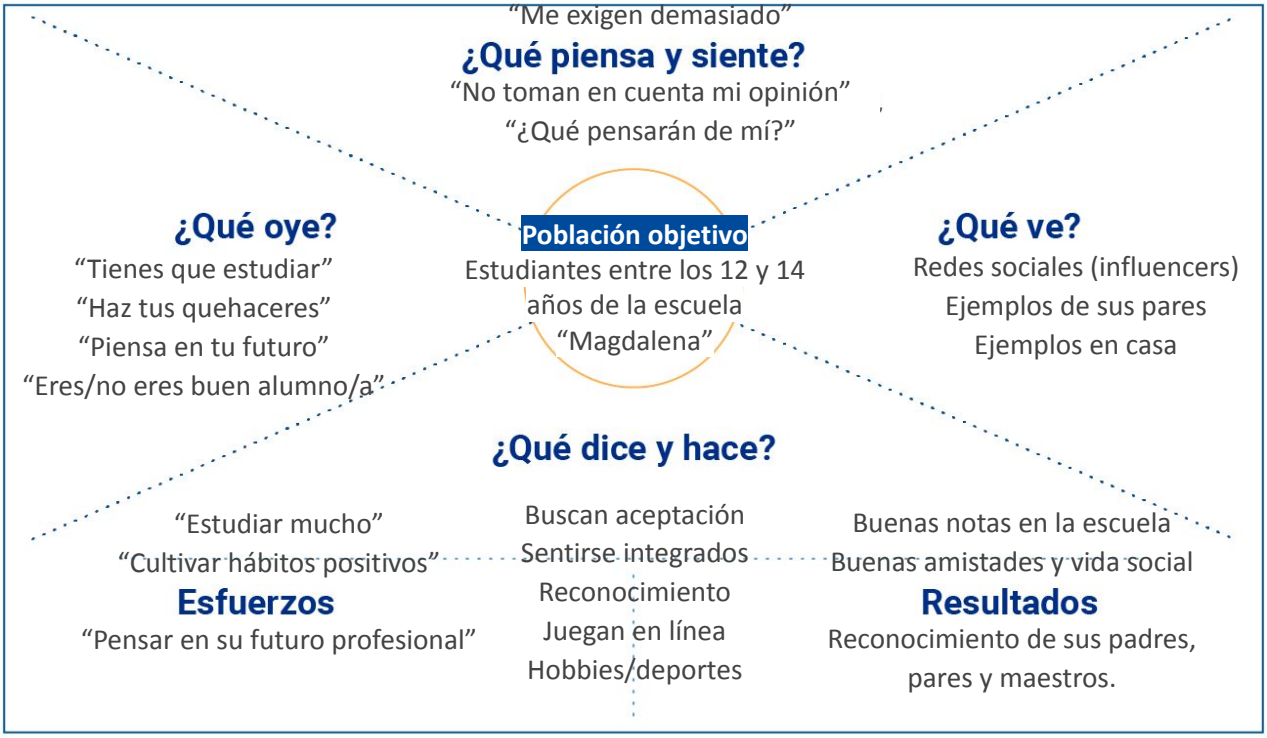
_____

_____

Impulsado por:
make sense americas

Actividad 2. Trabaja en un mapa de empatía

Genera un mapa de empatía usando esta plantilla. Recuerda que debes trabajar la plantilla pensando en la ***población que vive el problema.***
Ejemplo:



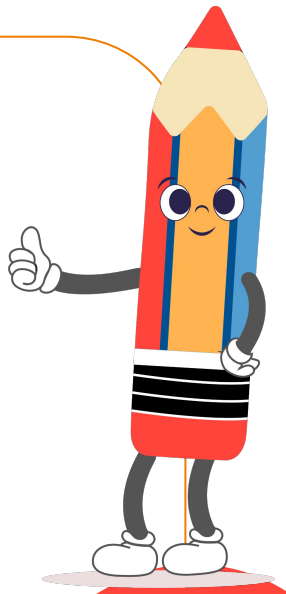
Instrucciones:

1. Selecciona a la **población objetivo** con la que deseas empatizar.
2. **Recopila información** sobre sus experiencias, necesidades y deseos a través de entrevistas, encuestas u observaciones.
3. Llena **cada sección** del mapa de empatía.
4. **Analiza la información** recopilada para identificar **patrones y percepciones** clave.

Impulsado por:
make sense americas

Es tu turno:

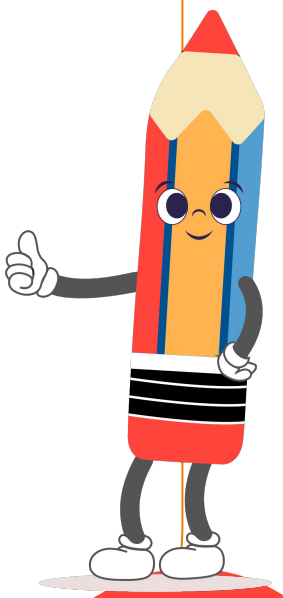
Anota tus hallazgos



Impulsado por:
make sense americas

REFLEXIONES SOBRE ESTA SECCIÓN

FASE EMPATIZAR



Impulsado por:
make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

DEFINIR

Nuestro objetivo ahora es estructurar los valiosos datos recopilados en la fase de empatía para **definir un problema claro.** Esto nos permitirá enfocarnos en las **raíces del desafío** y seleccionar **áreas de acción** donde nuestras soluciones tengan un **impacto significativo y duradero.**

Pero ¿qué es definir?

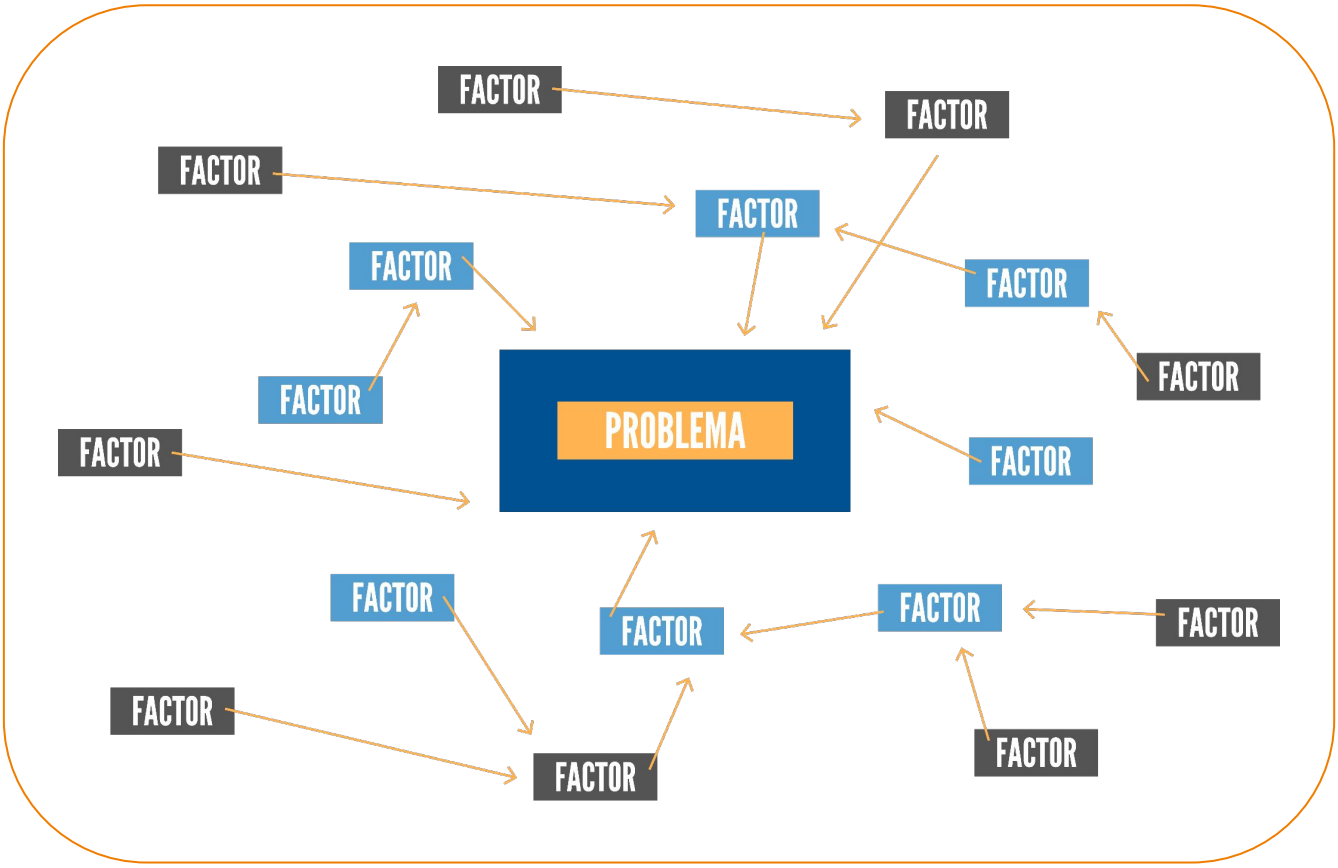
Definir es la estructuración la problemática que se ha detectado o establecido en la fase de empatizar, esto a fin de centrar el reto y orientar el proceso para una solución creativa.

Mira el video sobre el diagrama de relaciones para completar la actividad de éste módulo:

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Impulsado por:
make sense americas

Actividad 1. Diagrama de Relaciones



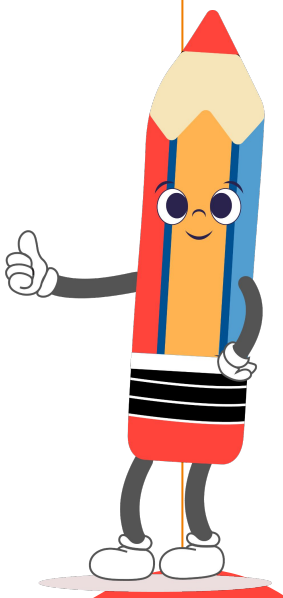
Instrucciones:

1. Identifica el problema central.
2. Realiza una investigación preliminar.
3. Agrupa los factores identificados.
4. Identifica el nivel de relación de los factores.
5. Establece relaciones entre los factores.

Impulsado por:
make sense americas

Ejemplo:

Es tu turno:



Impulsado por:
make sense americas

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Herramientas para definir

Árbol de problemas

Esta herramienta es una manera visual y estructurada de analizar la situación, ayudándonos a ver las conexiones entre los factores que influyen en el problema y las consecuencias que genera.

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

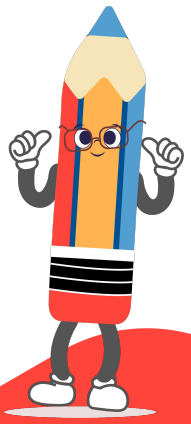
Actividad 2. Divergencia y convergencia

Investiga sobre los conceptos de divergencia y convergencia en el Pensamiento de Diseño, luego coloca tus notas en esta sección:

_____

_____

_____

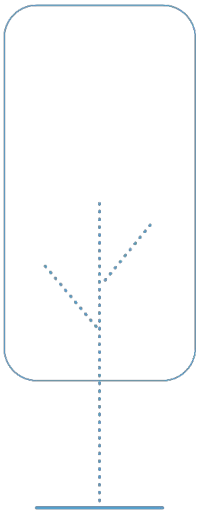


Impulsado por: make sense americas

Actividad 2. Árbol de problemas

Ejemplo:

ÁRBOL DE PROBLEMAS



EFECTOS

- Baja autoestima
- Bajo rendimiento escolar

PROBLEMA

- El acoso escolar entre estudiantes de 12 a 14 años en la Escuela Magdalena

CAUSAS

- Falta de supervisión
  - No hay intervención activa de maestros
  - Falta de políticas claras
- Presión de grupo
  - Necesidad de pertenecer
  - "FOMO" No quedar fuera
- Comportamiento agresivo
  - Entorno familiar violento
  - No hay gestión de emociones

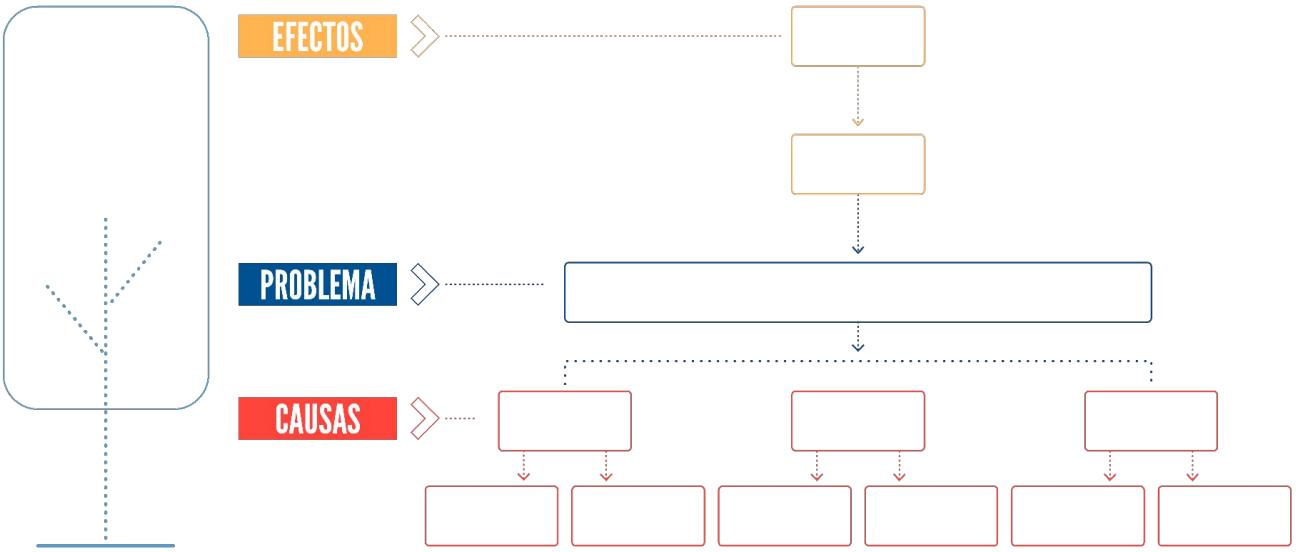
Instrucciones:

1. Coloca el problema central en el tronco.
2. Identifica y ubica las causas del problema en las raíces.
3. Ubica las consecuencias del problema en las ramas.

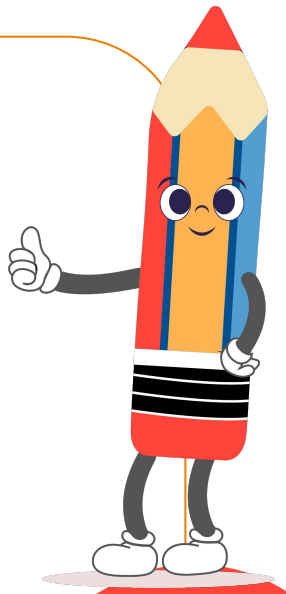
Impulsado por:
make sense americas

Es tu turno:

ÁRBOL DE PROBLEMAS



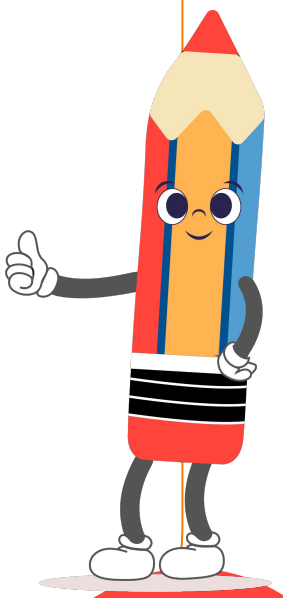
Anota tus hallazgos



Impulsado por:
make sense americas

REFLEXIONES SOBRE ESTA SECCIÓN

FASE DEFINIR



Impulsado por:
make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

IDEAR

En esta etapa, buscamos **liberar la creatividad y generar ideas** para abordar el desafío. Mediante un proceso dinámico de divergencia y convergencia, exploramos diversas alternativas y seleccionamos las más prometedoras para su desarrollo. Creemos en el poder de la innovación y la colaboración en la comunidad educativa.

Pero ¿qué es idear?

Idear es la fase en la que nos centramos en generar una variedad de soluciones, teniendo en cuenta nuestra realidad y nuestro problema central, la participación y la colaboración son fundamentales en esta etapa.

Entérate de más con este vídeo

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Impulsado por:
make sense americas

Deloitte.

United Way
Fondo Unido México

Herramientas para idear

Árbol de soluciones

El Árbol de Soluciones es una herramienta visual que nos ayuda a definir la situación ideal que queremos lograr y a explorar posibles alternativas para resolver el problema.

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Actividad 1. Técnicas de ideación

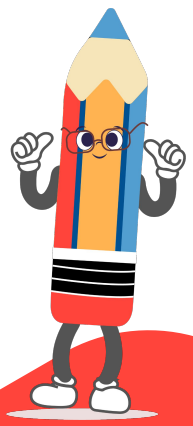
Investiga sobre las técnicas de ideación en el Pensamiento de Diseño, luego coloca tus notas en esta sección:

_____

_____

_____

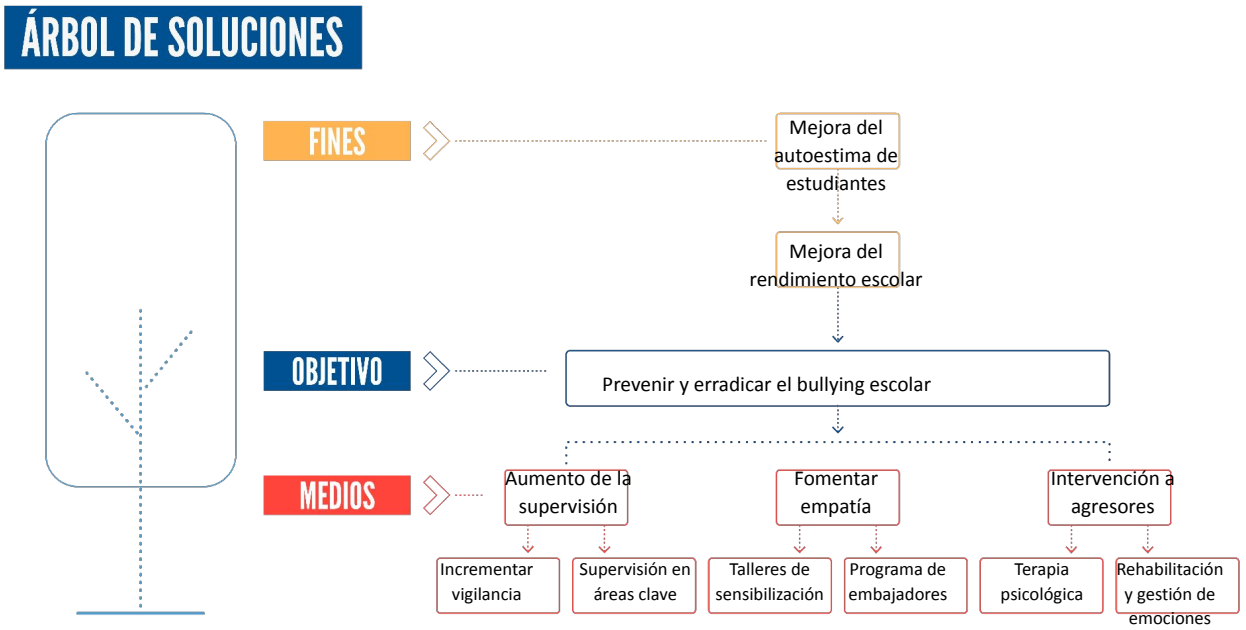
_____



Impulsado por:
make sense americas

Actividad 2. Árbol de Soluciones

Ejemplo:



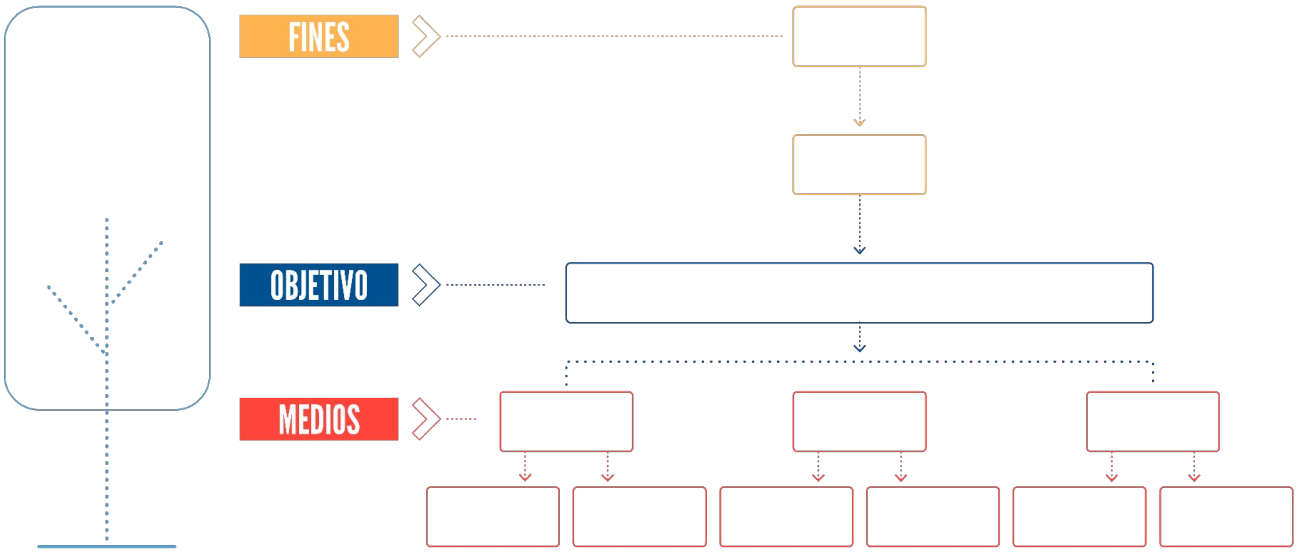
Instrucciones:

1. Reformula el problema como el objetivo principal en el tronco.
2. Reformula las causas del problema como medios y ubícalos en las raíces.
3. Reformula los efectos del problema como fines en las ramas.
4. Asegúrate de que cada medio esté alineado con los fines.

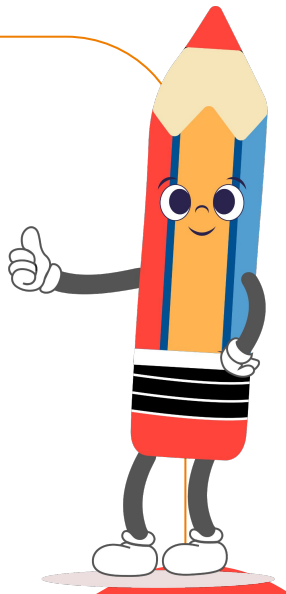
Impulsado por:
make sense americas

Es tu turno:

ÁRBOL DE SOLUCIONES



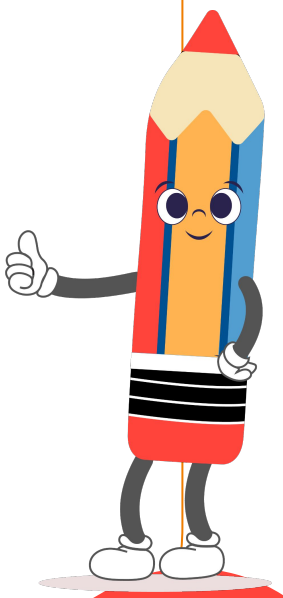
Anota tus hallazgos



Impulsado por:
make sense americas

REFLEXIONES SOBRE ESTA SECCIÓN

FASE IDEAR



Impulsado por:
make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

PROTOTIPAR

En esta fase, las ideas seleccionadas se materializan en prototipos, permitiendo **experimentar y ajustar soluciones, así como identificar áreas de mejora.** La retroalimentación constante asegura que las **propuestas evolucionen iterativamente**, alcanzando su mejor versión antes de la implementación final.

Pero ¿qué es prototipar?

Un prototipo es una versión preliminar de una solución que te permite probar y mejorar tus ideas. Es un primer borrador que puedes ajustar antes de llegar a la versión final para visualizar cómo funcionará tu solución y recibir retroalimentación.

Entérate de más con este vídeo

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Impulsado por:
make sense americas

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Herramientas para prototipar

Línea de intervención

En esta actividad, te enfocarás en desarrollar una Línea de Intervención que te permitirá prototipar las ideas de manera efectiva. Esta línea debe ser un esquema claro que conecte tu hipótesis con los indicadores SMART.

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Indicadores SMART

Cada indicador nos permite medir el grado de cumplimiento de nuestros objetivos.

S: Específico. La hipótesis debe ser clara y concreta.
M: Define cómo evaluarás el éxito.
A: Alcanzable. La meta debe ser realista.
R: Relevante. Debe aportar valor y ser significativa.
T: Tiempo limitado. Establece un plazo claro para obtener resultados.

"Aumentaré el 15% de participación de mis estudiantes usando cuestionarios interactivos, de aquí a 3 meses"

Impulsado por: make sense americas

Actividad 1. Prototipo

Hipótesis

Si implementamos el "Programa de embajadores de Empatía" en la Escuela Magdalena, que incluye mentoría entre estudiantes y la gamificación de comportamientos positivos, entonces se reducirá significativamente el bullying escolar y mejorará la convivencia, el bienestar emocional y el rendimiento académico de los estudiantes, promoviendo una cultura escolar inclusiva y respetuosa.

S

S (Específico): Introducir un sistema de gamificación que recompense con puntos a los estudiantes que participen en actividades de resolución de conflictos, actos de respeto y apoyo a compañeros, y que logre que el 80% de los estudiantes se involucren activamente.

M

M (Medible): Se medirá el número de puntos ganados por los estudiantes y el porcentaje de participación en las actividades de resolución de conflictos y respeto. Se espera que al menos el 80% de los estudiantes participen activamente en el sistema de gamificación.

A

A (Alcanzable): El sistema de gamificación será accesible a través de un documento compartido en línea y permitirá un seguimiento fácil y transparente de las actividades de los estudiantes. Los puntos se podrán canjear por recompensas tangibles y simbólicas, lo que incentivará la participación.

R

R (Relevante): La gamificación fomenta la participación activa y el compromiso de los estudiantes en la promoción de comportamientos positivos y en la resolución pacífica de conflictos, lo que contribuye a la reducción del bullying.

T

T (Temporal): El sistema de gamificación se implementará en el primer trimestre del programa y estará operativo durante todo el año escolar, con una evaluación de resultados al final de cada semestre.

Instrucciones:

1. Formula una hipótesis inicial basada en la problemática identificada.
2. Establece una relación clara entre los objetivos y los resultados esperados de la intervención.
3. Define indicadores SMART para medir el éxito de tu prototipo.
4. Implementa el prototipo y ajusta continuamente según la retroalimentación que obtengas.

Impulsado por:
make sense americas

Es tu turno:

Hipótesis

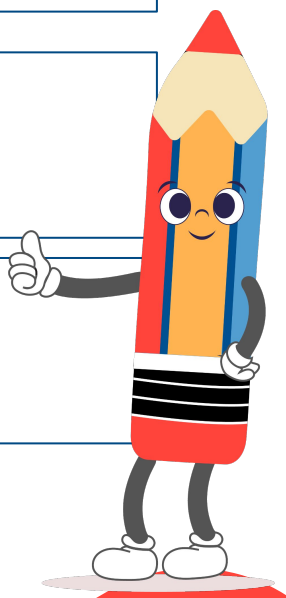
S

M

A

R

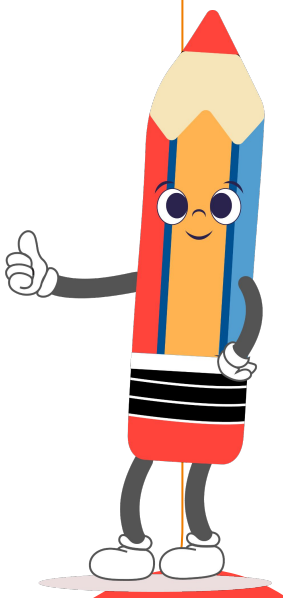
T



Impulsado por:
make sense americas

REFLEXIONES SOBRE ESTA SECCIÓN

FASE PROTOTIPAR



Impulsado por:
make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

EVALUAR

Nos encontramos en una etapa crucial para evaluar los resultados de la implementación del prototipo. Gracias a tu dedicación, podemos verificar si cumplimos nuestros objetivos y respondimos a las necesidades identificadas. **Tus aportes y el análisis de indicadores** nos ayudan a determinar **ajustes para mejorar, lo que facilita un aprendizaje constante y el perfeccionamiento de nuestra solución.**

Pero ¿por qué es importante evaluar?

Es importante evaluar porque nos permite verificar si nuestras soluciones y el proceso que desarrollamos cumplen con los objetivos planteados al inicio. A través de la evaluación, podemos identificar la necesidad de ajustar el prototipo para lograr mejores resultados.

Entérate de más con este video

Conoce más al escanear con tu dispositivo este código QR o dando clic en él.

Impulsado por:
make sense americas

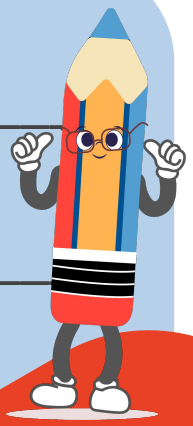
Actividad 1. Evalúa tu prototipo

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Ejemplo: Para evaluar la idea "Programa de embajadores de empatía" elaboramos un afiche informativo y visualmente atractivo que colocamos en un lugar visible de la escuela.

Criterio	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita mejorar (1)
Claridad del Problema	Los usuarios identifican rápidamente el problema que atiende la iniciativa		
Funcionalidad			Los usuarios necesitan más detalle de las actividades del programa.
Creatividad e Innovación		Los usuarios comentan que les llama la atención porque no se ha hecho antes.	
Retroalimentación del Usuario		Se identificaron 2 aspectos de mejora en la comunicación y 2 ideas para fortalecer el programa.	
Viabilidad y Escalabilidad	10 estudiantes dejaron su información para ser parte de la iniciativa		

Anotaciones sobre tu prototipo:

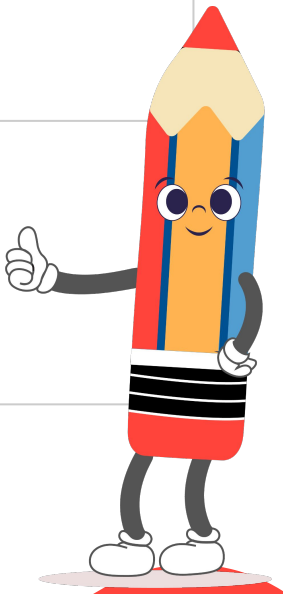


Impulsado por: make sense americas

Es tu turno:

Describe tu prototipo:

Criterio	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita mejorar (1)
Claridad del Problema			
Funcionalidad			
Creatividad e Innovación			
Retroalimentación del Usuario			
Viabilidad y Escalabilidad			



Impulsado por:
make sense americas

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Actividad 2. Comparte tu prototipo

Verifica los elementos

Es importante que cumplas con los siguientes elementos antes de subir tu prototipo. Coloca una palomita a los que ya tienes.

Sube una muestra de tu prototipo a **Padlet aquí**.
Puede ser: Un video, infografía, texto o presentación que cumpla con las instrucciones e-learning

- ☐ Nombre
- ☐ Escuela
- ☐ Problemática
- ☐ Solución

Actividad 3. Deja tu retroalimentación

Una vez que hayas subido tu prototipo, visita los prototipos de otros colegas y compañeros y déjales un comentario a modo de retroalimentación.

Escanea con tu dispositivo el código QR

Impulsado por: make sense americas

Deloitte. United Way Fondo Unido México

Consejos para dar una buena retroalimentación

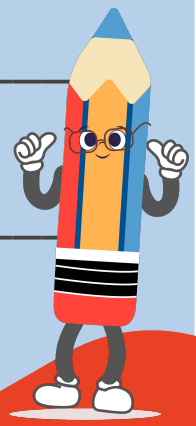
1. **Apunta a lo concreto:** Da retroalimentación con precisión, alejándote de vaguedades.
2. **Busca lo constructivo:** Dirige tus palabras hacia la mejora, ofreciendo sugerencias útiles y aplicables.
3. **Demuestra respeto y empatía:** Valora el esfuerzo y trabajo hecho, manteniendo siempre un tono amable y considerado.
4. **Fomenta la conversación:** Invita al otro a compartir sus ideas y pensamientos, promoviendo un intercambio de ideas y bidireccional.
5. **Valora el viaje, no solo el destino:** Celebra el esfuerzo y la dedicación puestos, fomentando el crecimiento y desarrollo constante.

Observa la retroalimentación que has recibido y escribe aquí los comentarios para mejorar tu prototipo:

_____

_____

_____



Impulsado por: make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

¡RECAPITULEMOS!

FASES DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO

Mira los videos del curso

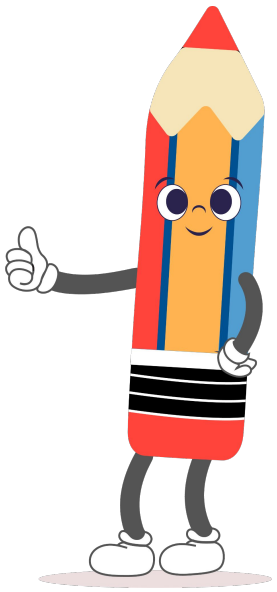
Recapitula todo lo que hemos visto en el programa escaneando este código QR.

Impulsado por:
make sense americas

Mensaje de agradecimiento

Queremos agradecerte por tu dedicación y compromiso a lo largo de este proceso. Sabemos que tu tiempo es valioso, y el hecho de que hayas decidido invertirlo en aprender nuevas metodologías para mejorar la experiencia educativa de tus estudiantes es admirable.

Sigue conectado a Laboratorio Vivo México y continúa transformando el futuro de la educación!



Encuesta de satisfacción

¡Llena esta encuesta al terminar tu capacitación!

Escanea con tu dispositivo el código QR

Impulsado por:
make sense americas

Laboratorio Vivo Mx

Una iniciativa de: Deloitte. United Way Fondo Unido México

En colaboración con: make sense americas