

INFOGRAFÍA
PÓSTER



VIDEO
FLIP GRID



UNIVERSIDAD DEL BÍO BÍO



PROFESOR JUAN CARVAJAL FERNÁNDEZ

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA



POST
INSTAGRAM



"LAS IDEAS SIMPLES SE ENCUENTRAN EN LAS MENTES COMPLEJAS". Remy de Gourmont

TABLERO
TRELLO



ELEVATOR
PITCH



JUGUEMOS!

https://kahoot.it/challenge/06543456?challenge-id=04ae728d-ca0e-4934-a4f0-e268d9d241ee_1598988430304

Game PIN: 06543456





Mis aplicaciones

Comprar

Juegos

Familia

Selección de los editores

Cuenta

Formas de pago

Mis suscripciones

Canjear

Mi lista de deseos

Mi actividad de Play

Guía para padres



Kahoot! - Juega y crea quizzes

Kahoot! Educación Educación

★★★★☆ 96,360

👤 Todos 👑 Para toda la familia

Ofrece compras directas desde la app

⚠️ No tienes ningún dispositivo.

Puedes compartir este contenido con tu grupo familiar.

[Más información sobre la Biblioteca familiar](#)

🔖 Agregar a la lista de deseos

Instalar

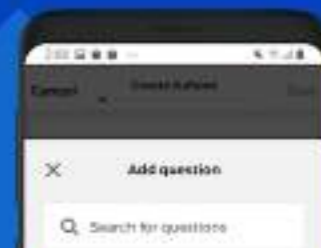


Juega, crea y presenta quizzes increíbles

Únete a juegos en vivo



Crea tus propios juegos en minutos



¿QUÉ HAREMOS HOY?

COMPETENCIAS CLAVES SIGLO XXI



REVISIÓN Y VALORACIÓN ELEVATOR PITCH



FORMULARIO PARA CALIFICAR.

RESPONDER ENCUESTA



FORMULARIO SATISFACCIÓN

COMPETENCIAS CLAVES DEL SIGLO XXI

MICHAEL FULLAN
SOCIOLOGO CANADIENSE

CARÁCTER
PENSAMIENTO CRÍTICO
COMUNICACIÓN
COLABORACIÓN
CREATIVIDAD
CIUDADANÍA

COMPETENCIAS CLAVES DEL SIGLO XXI

LAS 6 C

MICHAEL FULLAN



COMPETENCIAS CLAVES DEL SIGLO XXI

MICHAEL FULLAN
SOCÓLOGO CANADIENSELAS SEIS 

① CIUDADANÍA

CARÁCTER ②

③ COMUNICACIÓN

④ COLABORACIÓN

PENSAMIENTO
CRÍTICO ⑤

⑥ CREATIVIDAD

**APRENDER A
PENSAR**



**APRENDER A
APRENDER**



UN BUEN PROFESOR ES CAPAZ DE ENSEÑAR LO QUE NO SABE

AUTORREGULACIÓN
Y RESPONSABILIDAD
POR EL APRENDIZAJE

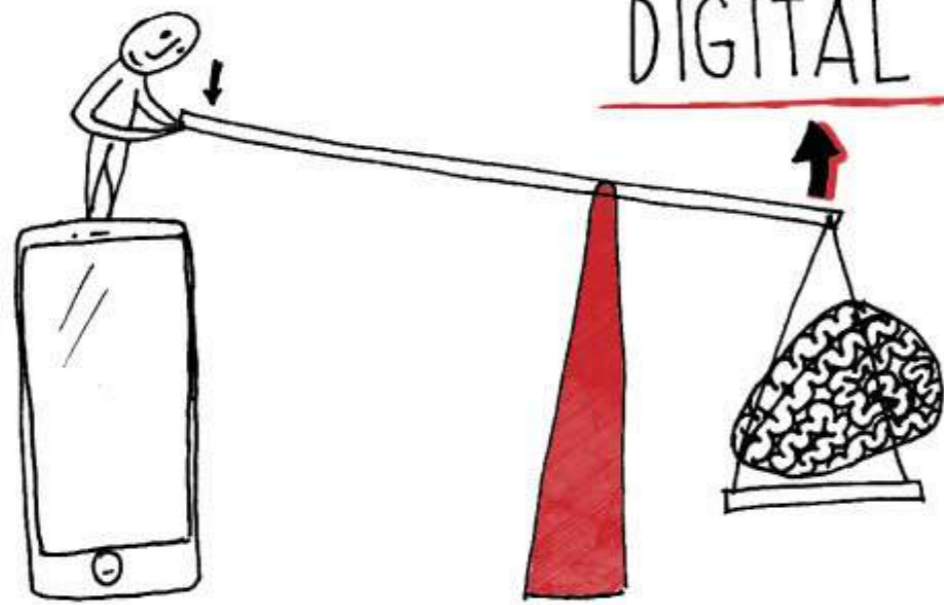


INICIATIVA
TENACIDAD,
PERSEVERANCIA
Y CAPACIDAD DE
RECUPERACIÓN



CARÁCTER

APALANCAMIENTO
DIGITAL



APRENDIENDO
A APRENDER

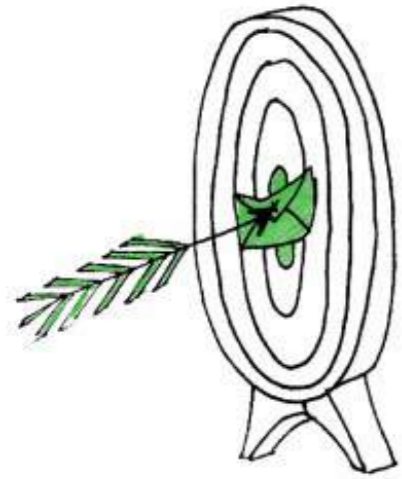


ESTA ES UNA DE LAS SEIS COMPETENCIAS QUE TRABAJA LA



RED GLOBAL
de APRENDIZAJES

COMUNICACIÓN COHERENTE



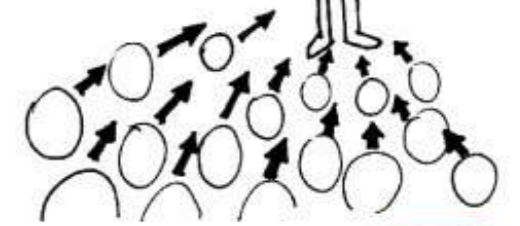
COMUNICACIÓN EN MODALIDADES MÚLTIPLES

COMUNICACIÓN

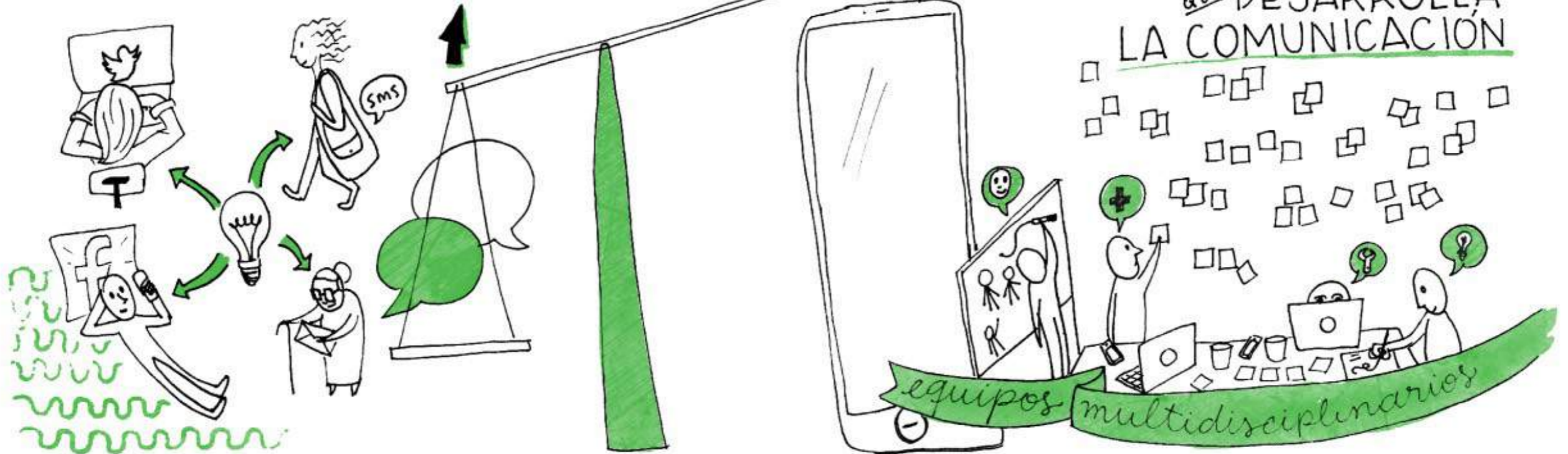


DISEÑADA PARA AUDIENCIAS PARTICULARES

APALANCAMIENTO DIGITAL



APRENDIZAJE QUE DESARROLLA LA COMUNICACIÓN



ESTA ES UNA DE LAS SEIS COMPETENCIAS QUE TRABAJA LA



RED GLOBAL de APRENDIZAJES

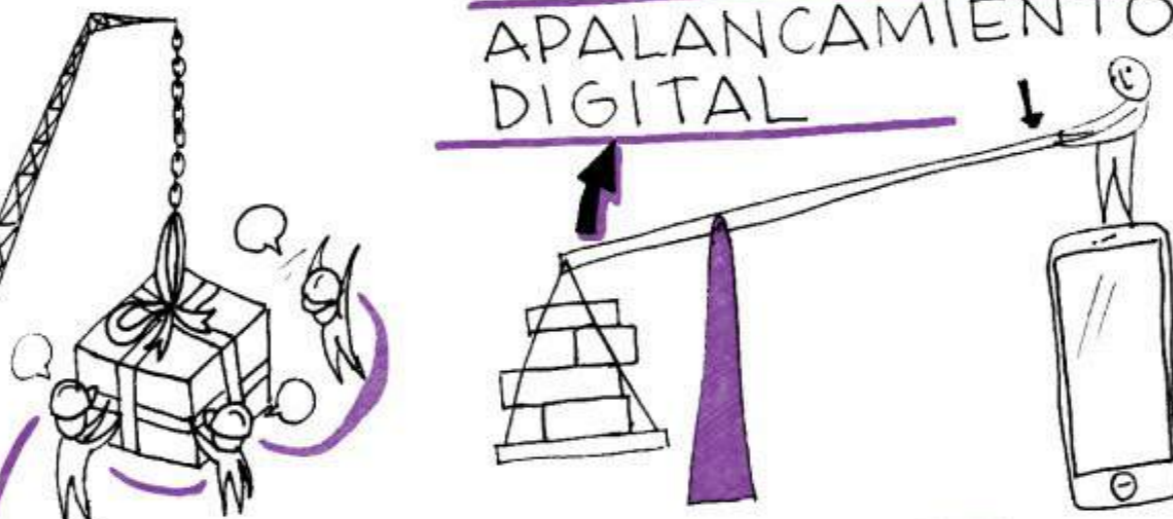
HABILIDADES SOCIALES, EMOCIONALES E INTERCULTURALES

COLABORACIÓN



HABILIDADES INTERPERSONALES relacionadas al equipo

APALANCAMIENTO DIGITAL

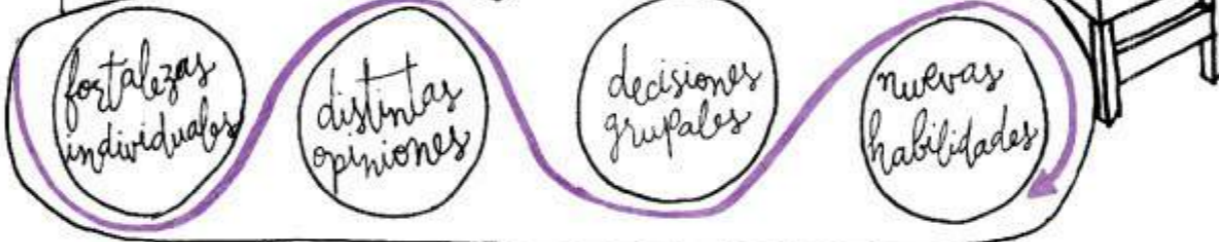


TRABAJO INTERDEPENDIENTE



DESAFÍOS EN EQUIPO

claridad
empatía
iniciativa

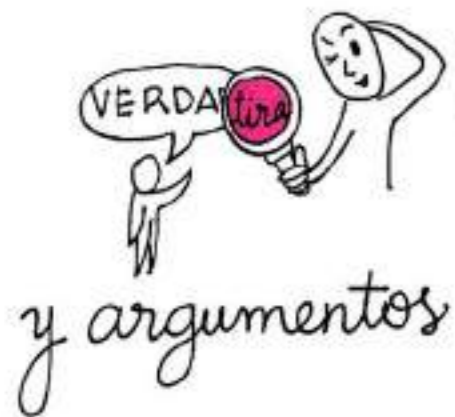


ESTA ES UNA DE LAS SEIS COMPETENCIAS QUE TRABAJA LA



RED GLOBAL de APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE INFORMACIÓN



PENSAMIENTO CRÍTICO

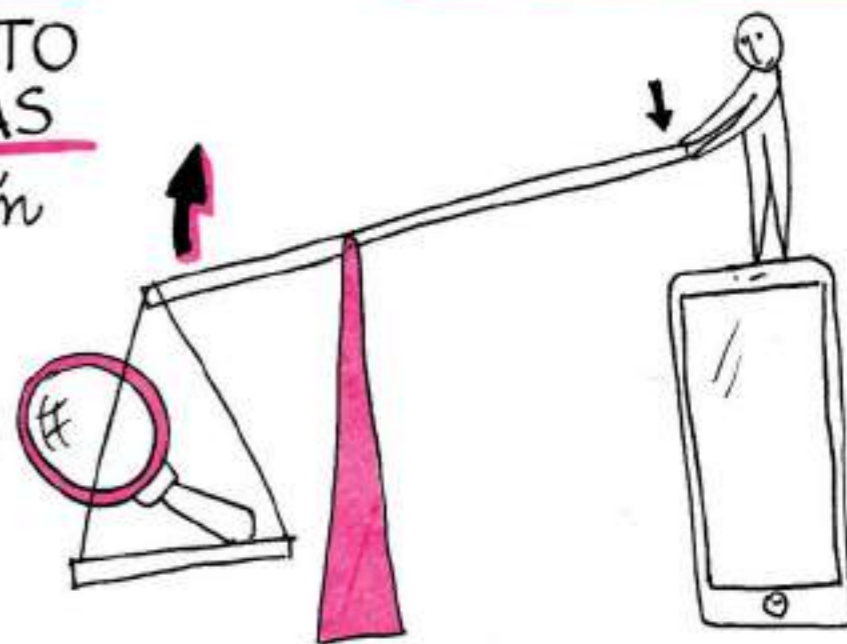
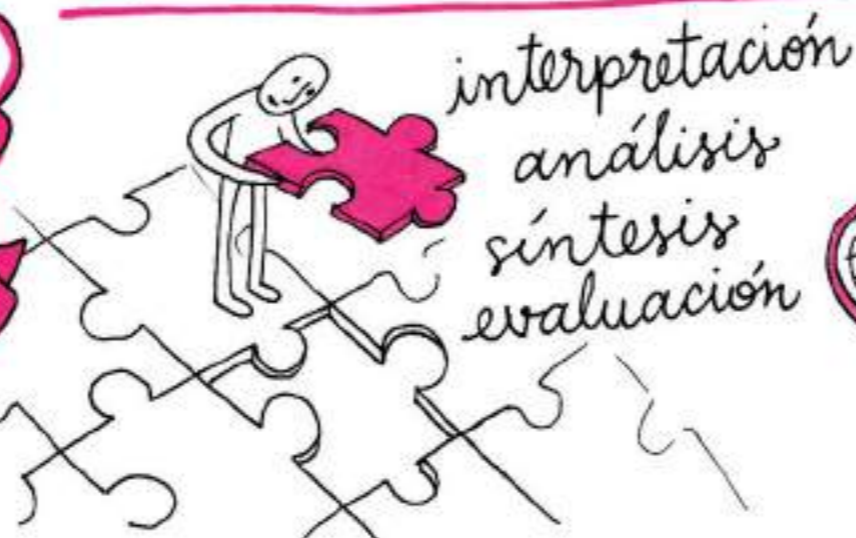
DESARROLLO del CONOCIMIENTO COLABORATIVO



CONEXIONES, PATRONES Y RELACIONES

APALANCAMIENTO DIGITAL

APLICAR CONOCIMIENTO A SITUACIONES NUEVAS



ESTA ES UNA DE LAS SEIS COMPETENCIAS QUE TRABAJA LA

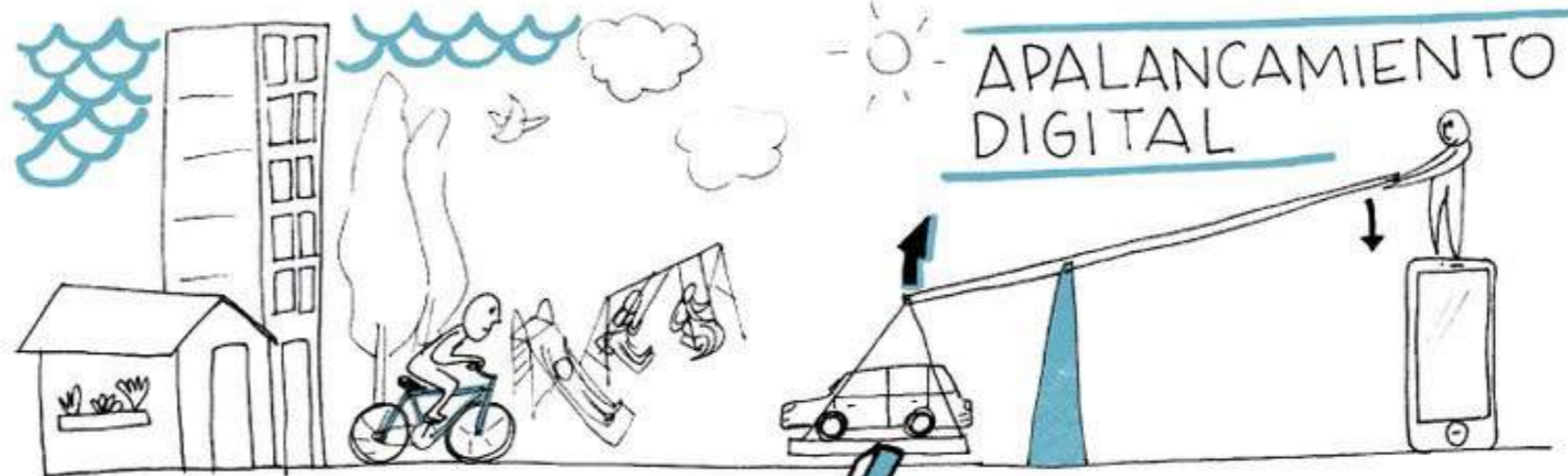


RED GLOBAL de APRENDIZAJES

PERSPECTIVA GLOBAL



todos hacemos una diferencia



APALANCAMIENTO DIGITAL

CIUDADANIA

SOSTENIBILIDAD humana y ambiental

SOLUCIONES DE PROBLEMAS



ambiguos y complejos

COMPRESIÓN de diversos VALORES y VISIONES



al considerar TEMAS GLOBALES



ESTA ES UNA DE LAS SEIS COMPETENCIAS QUE TRABAJA LA



RED GLOBAL de APRENDIZAJES

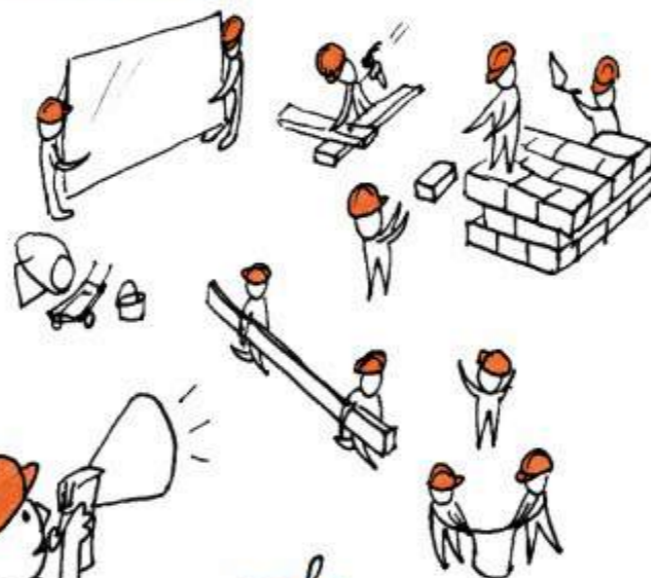
INICIATIVA
EMPRESARIAL

CREATIVIDAD

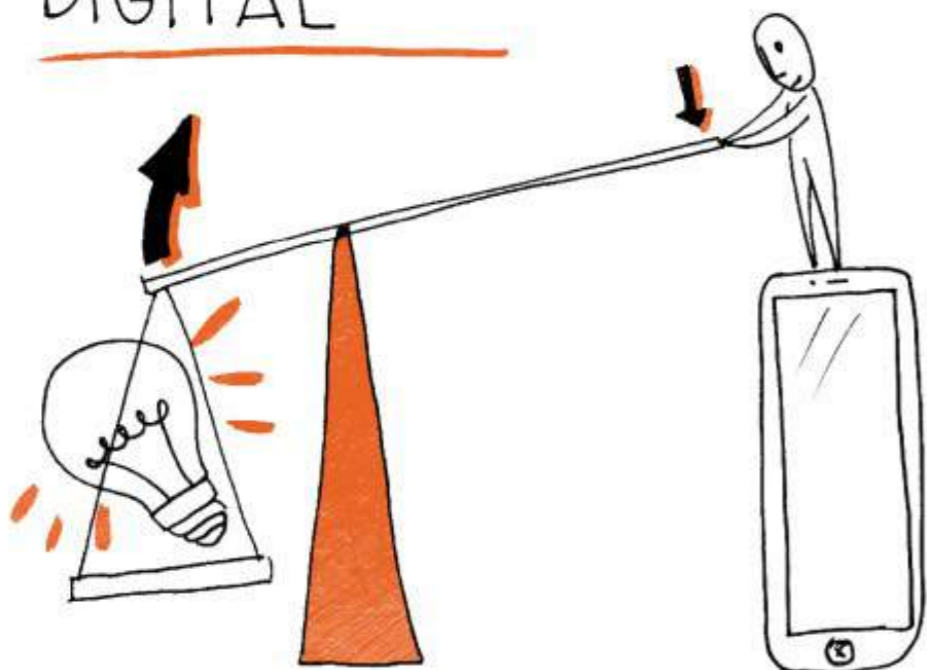
INVESTIGACIÓN
con las
PREGUNTAS
CORRECTAS



LIDERAZGO
para la
ACCIÓN



APALANCAMIENTO
DIGITAL



BÚSQUEDA
DE NUEVAS
ideas y soluciones



ESTA ES UNA DE LAS SEIS COMPETENCIAS QUE TRABAJA LA



RED GLOBAL
de APRENDIZAJES

INFOGRAFÍA I PÓSTER



Confeccionar, una infografía o póster, el cual debe:

- * Presentar Etapas del Design Thinking
- * Incluir ejemplo concreto que de respuesta a problemática identificada.
- * Comunicar lo más relevante de la metodología y "comprensible" para cualquier lector.

design thinking

EXPLICADO POR...



1 Empatizar

Piensa y ponte en los zapatos de tus usuarios e identifica sus problemas y necesidades.



2 Definir

Identifica el problema más importante y comenzar a organizar ideas y datos.



3 Idear

Haz una lluvia de ideas para poder solucionar el problema, desde las ideas más locas, a las más comunes, haz volar tu imaginación.



4 Prototipar

Llegó la hora de hacer realidad las soluciones, siempre buscando la forma más económica de llevarla a cabo.



5 Testear

Y luego de un largo trabajo por fin es la hora de probar nuestra solución a los usuarios y dependiendo los resultados, pulir nuestro invento.



ejemplo

1. Niños pequeños les cuesta aprender ingles o no les parece entretenido
2. Alumnos pequeños les cuesta o les aburren las clases de ingles.
3. Crear aplicación para poder facilitar el aprendizaje a través de juegos y a la vez evaluar a los estudiantes.
4. Learn Little Giant: es una aplicación para profesores y estudiantes, para ayudar al estudio de una segunda lengua como el ingles.
5. Durante un lapso de tiempo veremos que resultados obtuvieron los estudiantes luego estudiar a través de esta aplicación, ¿subirán sus notas? ¿se les hará más fácil?.



¿Cuáles son las etapas del DESIGN THINKING?



¿QUÉ ES EL DESIGN THINKING?

Design Thinking es una metodología que plantea un nuevo abordaje para el crecimiento y la mejora de productos y servicios. Existe un proceso de Design Thinking que está compuesto por 5 etapas:

¡Acompáñame a conocerlas!



EMPATIZAR

El primer paso es entender a los usuarios. Durante esta etapa se deben investigar las necesidades y hábitos del público objetivo para definir con claridad el problema de fondo.



DEFINIR

La información recolectada solo tiene utilidad al ser analizada. En la segunda etapa se deben filtrar todos los datos importantes para crear las conclusiones que guiarán el trabajo.

IDEAR

Una vez definido el problema se deben idear soluciones. Para lograr esto, se debe contar con un equipo multidisciplinario donde todos aporten desde su visión particular. Luego, se analizan las distintas propuestas para seleccionar el mejor enfoque de cada una. Finalmente, se traducen en conclusiones que lleven a la selección final de las posibles soluciones.



PROTOTIPAR

LAS IDEAS SELECCIONADAS SE TRANSFORMAN EN PROTOTIPOS QUE AYUDAN A VISUALIZAR LAS SOLUCIONES. EN ESTE PROCESO SE VERÁ LA FACTIBILIDAD DEL TRABAJO PROPUESTO Y SE PODRÁN REFINAR DETALLES.



TESTEAR

La última etapa consiste en realizar pruebas con usuarios finales usando los prototipos. De esta forma se verá la eficiencia de la solución y las dificultades que experimentan las personas al interactuar con el producto o servicio.



EJEMPLO

En Chillán estuvimos observando un día común los pedidos realizados a un restaurant, nos dimos cuenta que había un grave problema, la gente solo podía comer chatarra, nos dispusimos a buscar una solución a ese problema en conjunto con el restaurant que también tenía menú saludable. La idea que más nos gusto y fue la que elegimos, es que cada cliente por cada 10 botellas desechables de plástico que depositaran en un contenedor situado en el restaurant se le regularía un menú saludable, lo probamos por algunas semanas y el resultado fue increíble, la gente depositaba sus botellas, y probaban los menús saludables, ya no compraban tanta comida chatarra al agarrarle el gusto a lo saludable.

- <https://blog.intive-tdn.com.ar/las-5-etapas-del-design-thinking-y-sus-tecnicas/>
- <https://blog.na.cl/estrategia-digital/que-es-el-design-thinking/>
- <https://bienpensado.com/que-es-el-design-thinking/>



¡PRUEBA LA METODOLOGÍA TÚ!

Etapas Design Thinking



EMPATIZA

¿Cuál es el problema?

Ponte en el lugar del usuario para identificar que valor puedes aportarle de forma genuina.

- Ejemplo: A los alumnos les da sed durante la clase y no pueden salir a beber agua afuera.

DEFINE

¿Por qué es importante?

Continua toda la información recopilada para entender cuales son las necesidades de tus futuros usuarios.

- Ejemplo: Porque hidratarse es importante porque tu cuerpo necesita agua para poder llevar a cabo muchas de las funciones que desempeña.



IDEA

¿Cómo lo resolvemos?

Esta fase, trata de generar el máximo posible de ideas. No es necesario que sean todas buenas en esta fase.

- Ejemplo: Situar un bebedero de agua en cada sala de clases.



PROTOTIPA

¿Cómo lo creamos?

Haz un ensayo rápido y barato tangibilizando las ideas. Es hora de aprender del feedback de los usuarios.

- Ejemplo: Proponer un proyecto para que cada sala de clases tenga un bebedero de agua, cada curso se compromete al cuidado y mantenimiento de este.



PRUEBA

¿Funciona?

Es el momento en el que mostramos al usuario lo que hemos diseñado para él. Es muy importante el feedback.

- Ejemplo: A medida del transcurso del año, iremos viendo la funcionalidad de los bebederos y así mismo la disminución de los permisos para ir al baño a beber agua.



<https://www.linkedin.com/company/estrategia-digital/>
<https://www.facebook.com/estrategia-digital/>
<https://www.instagram.com/estrategia-digital/>

DESIGN THINKING
por...
Rick & Morty

¿QUÉ ES?
Una forma de
analizar problemas
de manera muy
creativa.



¿Has escuchado sobre el Design Thinking?

Es una manera de encontrar soluciones divergentes a nuestros problemas mediante innovación... ¡y acá te enseñamos el primer paso!



POST ~
INSTAGRAM

¿Conoces el Design Thinking?

Design thinking es tener un pensamiento fuera de la caja, el cual nos permite crear soluciones innovadoras a nuestros problemas en 5 etapas.



DESING THINKING

¿Que es?

Es analizar y pensar creativamente, con la finalidad de encontrar la solución a un problema. Este metodo consiste en 5 etapas



DESING THINKING

¿SABES QUÉ ES?

EL DESING THINKING ES UN MÉTODO ENFOCADO EN LA CREATIVIDAD, SU PROPÓSITO ES APROVECHAR LAS HABILIDADES DE LAS PERSONAS PARA ENCONTRAR SOLUCIONES NOVEDOSAS A LOS PROBLEMAS.

ESTE MÉTODO SE BASA EN 5 ETAPAS, LAS CUALES AYUDAN A LLEGAR MÁS RÁPIDO A NUESTRO OBJETIVO.



PRONUNCIACIÓN~
DIFERENTES GRUPOS

EVALUACIÓN

ELEVATOR PITCH

TIK TOK

CRITERIOS

INTRO

CREA INTERÉS. ENGANCHA

CONTENIDO

DIAGNÓSTICO CLARO
ENCAJE PROBLEMA - SOLUCIÓN

CLARIDAD

RELATO. PROPUESTA. DISCURSO
COMPREENSIBLE

CREATIVIDAD

DISCURSO ORIGINAL. CREATIVO
E INTERESANTE. CAPTA ATENCIÓN

LENGUAJE

VOZ. ENERGÍA. NATURALIDAD

EVALUACIÓN ELEVATOR PITCH SECCIÓN 1

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=DQSIkWdsWoyxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAAYAAK7-3XhUQkhaTENYN1JXSDhHMEVWREhZVIE3Rk5DWi4u>



ENCUESTA SATISFACCIÓN~ TALLER INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

[https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?
id=DQSIkWdsWoyxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAAAAAAYAAK7-3XhUMFhVUFUyNotYWVY1M1FTNUY5RE1ERoIDTy4u](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=DQSIkWdsWoyxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAAAAAAYAAK7-3XhUMFhVUFUyNotYWVY1M1FTNUY5RE1ERoIDTy4u)





<https://es.surveymonkey.com/r/5JQTZFN>



"UN PROFESOR DEBE SER UN TRÉBOL
DE CUATRO HOJAS PARA SUS ESTUDIANTES!"



