

DESIGN THINKING & EMPATHY



Manuela Mena
LANGUAGE TEACHER

¿POR QUÉ UN NUEVO MODELO?



“La nueva situación derivada de la COVID nos obliga a ser más empáticos como sociedad y a buscar formas de usar la tecnología de una manera más humana y equitativa”.

‘The new socio-economic situation and educational issues arising from the COVID situation forces us to become more empathetic as a society and to search for ways to use technology in a more humane and equitable way’.

Resulta imperativo apostar por modelos y enfoques educativos flexibles, capaces de desarrollar en las nuevas generaciones de aprendientes cualidades de suma importancia, como la empatía, el emprendimiento o la capacidad para innovar a partir del uso eficiente de herramientas digitales actuales y verdaderamente transformadoras

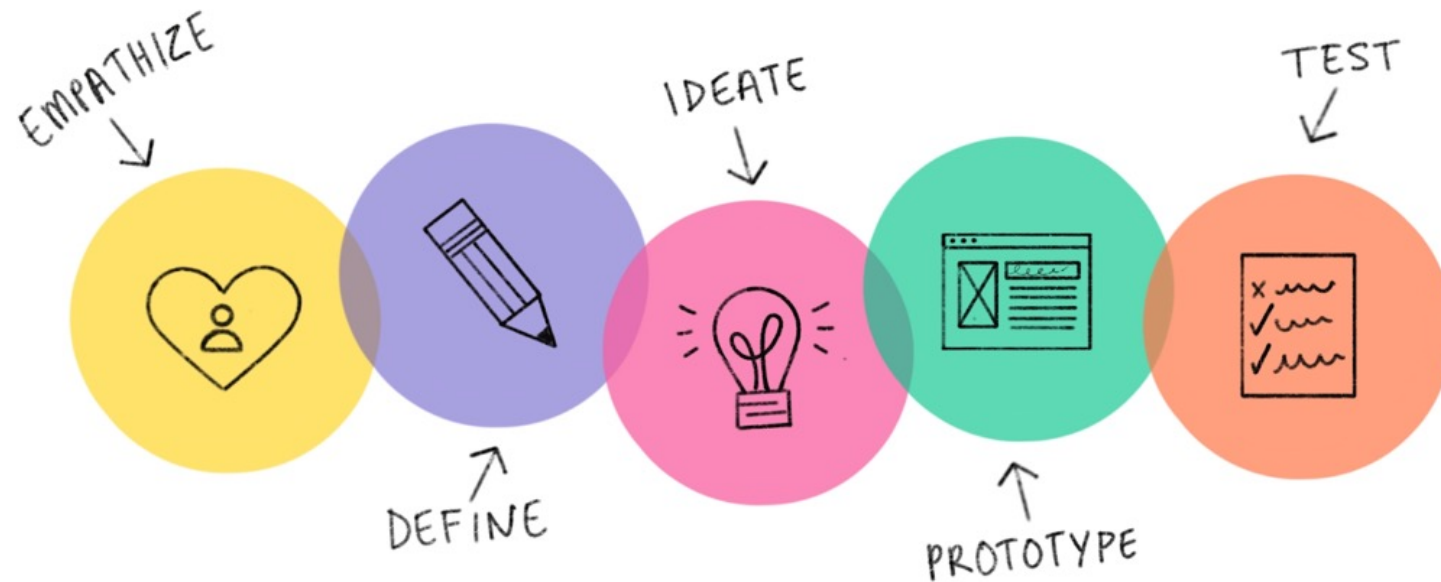


OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



DESIGN THINKING

Un modelo de enseñanza para las aulas del siglo XXI



DESIGN THINKING EN EL AULA DE IDIOMAS

Metodología que permite **generar soluciones a problemáticas reales, cotidianas y cercanas** a partir de la colaboración y el diseño de proyectos, ayudando así a los estudiantes a desarrollar su capacidad de **empatía, creatividad y empoderamiento** (David Lee, 2018).

A través del enfoque del DT,
los estudiantes se involucran en
procesos de búsqueda y análisis de
información e investigación activa

'By implementing the Design Thinking approach in the language classroom, students develop empathy in a meaningful way, learn to collaborate together and engage in active research processes'

Dentro del contexto del aula de segundas lenguas, la mentalidad, los valores y el conjunto de habilidades que desarrolla el DT en los aprendientes, gracias a los procesos de pensamiento implícitos en las diferentes etapas, les hace más tolerantes y sensibles a los problemas culturales y a aquellos directamente relacionados con la lengua y la cultura, como los conflictos culturales, la discriminación racial y/o lingüística, los problemas de mediación e identidad, los estereotipos o la globalización, entre otros



Habilidades desarrolladas a través del DT	Competencias educativas clave
Pensamiento crítico para la resolución de problemas.	Competencias sociales y cívicas.
Iniciativa y emprendimiento.	Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
Comunicación efectiva.	Competencia de comunicación lingüística.
Capacidad para analizar y evaluar la información.	Competencia de aprender a aprender.

Fuente: elaboración propia.

Cómo citar: Mena Octavio, M. (2021). Design thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 45-75.

¿POR DÓNDE EMPEZAMOS?

DT EN 6 PASOS

EMPATÍA

WONDER
TIME

DOCUMENTACIÓN

GENIUS
MOMENT

MANOS A
LA OBRA

EVALUACIÓN

wakelet

 Jamboard



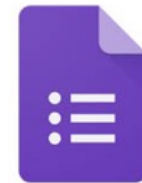
 padlet

 infolio

#1

EMPATÍA

Toma de conciencia sobre la necesidad de **cambiar y mejorar aspectos o comportamientos** en beneficio de la comunidad.



Google
Forms



#2

WONDER

TIME

Tormenta de preguntas

colectiva entorno a la

propuesta: "Me pregunto..."



#3

DOCUMENTACIÓN

Recopilación de información
para **dar respuesta** a las
problemáticas planteadas.

Proceso de "investigación"
que permita una mayor
comprensión y conocimiento
del tema.



#4

GENIUS MOMENT

Puesta en común para **conectar ideas**. Elaboración de un **tablón colaborativo** donde exhibir las conclusiones para facilitar **la visualización** de **posibles soluciones**.



#5

MANOS A

LA OBRA

Definición del objeto, idea, proceso, proyecto o servicio que sirva al propósito del proyecto-, **desarrollo de los objetivos** y **reparto de tareas**.



#6

EVALUACIÓN Y LANZAMIENTO

Presentación del proyecto al resto de compañeros para su **posterior feedback** y realización de **encuestas** y **evaluaciones** (autoevaluación, entre iguales...)



Fases o etapas del design thinking



Empatizar. Siente y Observa

Antes de empezar

- Define un desafío y crea un plan de proyecto.
- ¡Siente e identifica cosas o aspectos sobre los que te gustaría actuar!

1

Define e interpreta

- Comparte lo que se ha investigado en código de historias.
- Encuentra los grandes temas, agrupando la información en temas o titulares.
- Convierte los problemas en oportunidades mediante preguntas generadoras de ideas.

2

Idea

- Da rienda suelta a tu imaginación y piensa en propuestas de soluciones viables y valiosas.
- Agrupar, seleccionar y discutir las ideas prometedoras

3

Prototipa y experimenta

- Experimenta y prototipa
- Construye prototipos
- Obtén retroalimentación: comparte los prototipos e identifica los aspectos que deben mejorarse.

4

Testea y evoluciona tu idea

- Haz seguimiento de los aprendizajes: define el éxito y documenta el progreso.
- Avanza.

¿EL RESULTADO?

CREATIVIDAD

EMPATÍA

DESIGN THINKING

AUTONOMÍA

COMUNICACIÓN

TRANSVERSALIDAD

PENSAMIENTO
CRÍTICO

COLABORACIÓN

APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO

MOTIVACIÓN
INTRÍNSECA



¿CÓMO PREPARAS TUS CLASES?

HOW DO YOU USUALLY PLAN YOUR
SESSIONS?

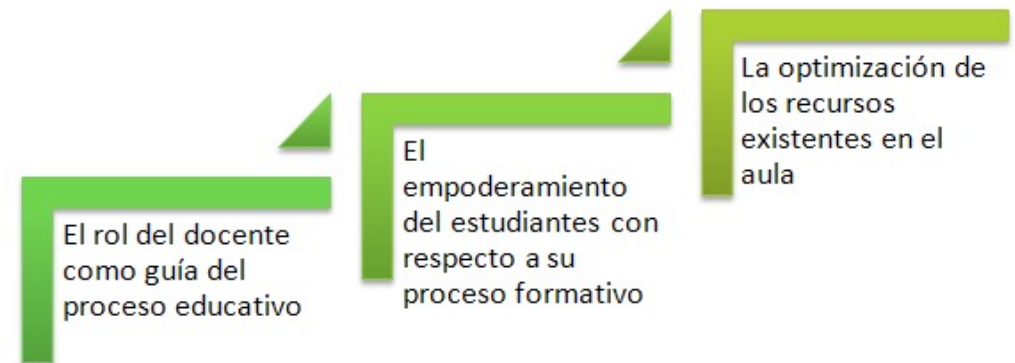
pollev.com/manolimena530

¿EMPODERAMIENTO EN EL AULA?

EMPODERAMIENTO

Es un proceso de *concienciación del ser*, que permite el desarrollo de sus capacidades y potencia su acción individual y social transformadora en un contexto (Torres, 2009).

Alimentar relaciones que habiliten a la gente para fortalecer el control sobre sus vidas y para beneficio del colectivo (Betancor, 2011).



LOS ALUMNOS HABLAN

GOING GREEN

Students design and create a vertical garden for their school



STOP FAST FASHION

Students recycle old pieces of clothing and transform them into pencil /eyeglasses cases and schoolbags



LET'S MAKE HERSTORY

Students set up a blog to post about women in history

This is a photograph of a woman standing next to a ballot box. In 18 states, boxes like this allowed women to donate money to help pass the amendment. This photograph was taken by George Harris and Martha Ewing in 1920. They owned a studio in Washington, DC.



BORED? GAMES

Students design and create boardgames to revise contents





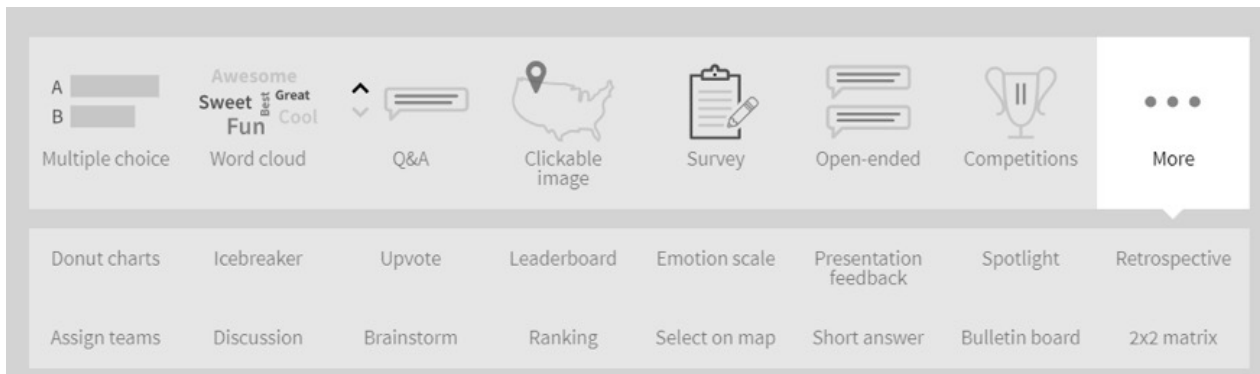
¿CÓMO PODEMOS DAR A LOS ESTUDIANTES
UN PAPEL MÁS ACTIVO?

HOW CAN WE GIVE OUR STUDENTS A MORE
ACTIVE ROLE?

pollev.com/manolimena530

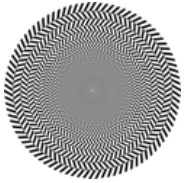
TRABAJA LA L2 Y DESARROLLAR LA C. DIGITAL EN CONTEXTO

- PARA HACER ENCUESTAS DE OPINIÓN ANÓNIMAS EN DIRECTO
- PARA INICIAR UNA SESIÓN Y ACTIVAR CONOCIMIENTOS PREVIOS EN LOS ESTUDIANTES
- PARA HACER UNA LLUVIA DE IDEAS PREVIA A UNA ACTIVIDAD DE PRODUCCIÓN ESCRITA / ORAL
- PARA REALIZAR CONCURSOS, VOTACIONES ANÓNIMAS


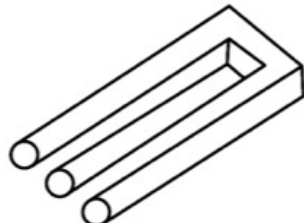

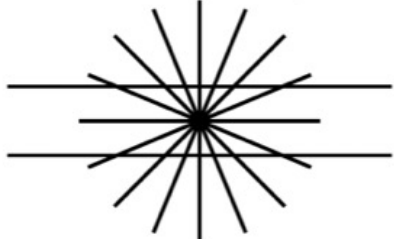






IDEAS PRÁCTICAS PARA IMPLEMENTAR EL DT EN TU AULA



Optical Illusions

<p>#1 What do you see?</p> 	<p>#2 How many poles does the object have?</p> 
<p>#3 What do you see?</p> 	<p>#4 What do you notice about the two long lines?</p> 
<p>#5 What do you see?</p> 	<p>#6 What animal do you see?</p> 



Being a Perspective Detective

Get random old magazines or use your own photos. Have students look through magazines or photos to find images of people. Encourage them to identify how each person might be feeling or thinking. This is such a fun activity that can be done again and again.



Empathy in the online classroom



TEMPERATURE
CHECK

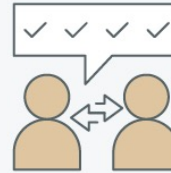
Flipgrid



COMMUNITY
CIRCLE



padlet



GOOD THINGS
REFLECTION



OneNote



THE WRITE
AROUND



padlet



SHOUT-OUTS



APPRECIATION BOX

zoom



BUDDY UP

Nos conocemos



Flipgrid

Share

Actions ▾



0 responses • 0 views • 0 comments • 0 hours of engagement

Bienvenido, bienvenida:

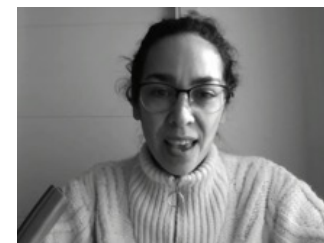
Espero que tengas tantísimas ganas como yo de comenzar con el módulo de especialización 'ELE a niños y adolescentes'.

Para comenzar con buen pie y romper un poco el hielo, voy a pedirte que grabes un mini vídeo a modo de píldora en el que te presentes muy brevemente y de una manera muy especial. Vamos a retrotraernos en el tiempo, cuando teníamos 8 ó 9 años, y vamos a pensar en los siguientes puntos 'en clave imperfecto':

- Un juego al que nos encantaba jugar
- Un sabor de helado que detestábamos
- Una canción que no podíamos dejar de escuchar
- Nuestro libro favorito
- Coleccionables que nos obsesionaban
- La asignatura que más odiábamos
- Un profe que nos inspiraba

Cierra los ojos, respira profundamente y móntate conmigo al tren del recuerdo. Comparte tu vídeo y acércame un poquito a tu infancia. ¡Estoy deseando conocerte!

Join Code: [e88786b6](#)



<https://flipgrid.com/caf91c2f>



<http://linoit.com/users/mmena30/canvases/Trial%20Canvas>

A screenshot of a Lino canvas titled "Trial Canvas". The canvas is a brown corkboard with several colorful sticky notes pinned to it. Each sticky note has a small Lino logo in the bottom left corner and a row of five small icons (a camera, a document, a speech bubble, a checkmark, and a trash can) in the bottom right corner. The sticky notes contain the following text:

- Top left (white): "¡Muchas gracias por la clase de hoy, ha estado fantástica!"
- Bottom left (white): "Me ha gustado mucho escribir un diario de clase"
- Middle left (white): "¿Alguien quiere ver la peli que ha sugerido la profe en clase? Me encantaría poder verla con alguien y comentarla"
- Center (blue): "Me ha encantado la actividad sobre los libros. He aprendido mucho"
- Bottom center (green): "Me he sentido genial al escuchar las experiencias de mis compañeros. Gracias por compartir!"
- Bottom right (orange): "Mañana volvemos a vernos :)"

In the top right corner, there is a toolbar with the title "Trial Canvas", four colored square buttons (yellow, green, blue, pink), and icons for "Highlight New" and "Show Private".

Cómo ayudar a los compañeros a estudiar mejor durante el confinamiento

A) Objetivo específico de la actividad

Diseñar y crear material digital de consulta para las redes sociales y el blog oficial de clase.

B) Pregunta de partida

¿Cómo ayudar a los estudiantes a hacer su tiempo de estudio más eficiente, mejorar el rendimiento académico e incrementar sus niveles de bienestar durante el confinamiento?

C) Impacto

El proceso culminó con el diseño y la creación de material digital visual –infografías, imágenes interactivas y presentaciones– para compartir en las redes sociales y en el blog de clase con el fin de ayudar a compañeros y estudiantes de otros centros educativos a organizar mejor su tiempo de estudio en casa, a mejorar el rendimiento académico y, consecuentemente, a incrementar su grado/nivel de bienestar durante el confinamiento.



Videoconferencia



Encuestas



Presentaciones e infografías



Panel de vídeos

Retos en el aula pos-COVID

A) Objetivo específico de la actividad

Diseñar una presentación en la que se exponga uno de los principales cambios que sufrirán las aulas en la era pos-COVID, así como consejos, estrategias y herramientas concretas para facilitar a la comunidad educativa (alumnos, profesorado y familias) el cambio y la transición al nuevo modelo de aula.

B) Pregunta de partida

¿A qué retos se enfrentan y cómo deben adaptarse las aulas de los centros educativos españoles en la era pos-COVID?

C) Impacto

Los estudiantes llevaron a cabo entrevistas y encuestas a través de las redes sociales, la plataforma Flipgrid y los formularios de Google para averiguar el sentir de la comunidad educativa sobre los posibles retos que afrontarían los centros educativos en España durante el curso escolar 2020/2021. Asimismo, elaboraron presentaciones grupales en las que expusieron posibles herramientas, estrategias y soluciones para facilitar la adaptación de la comunidad educativa al inminente cambio.



Design Thinking for Students

You've got a problem to solve -
make a record to show how
you use Design Thinking to find
a solution!

Ideate



How many ideas can you come up with?
What is your most original idea?

Empathise



Who are you trying to help?
What do they need?

Define



What is the problem you are trying to solve?
How can you turn the problem into a 'How
might we...?' question?

Prototype



Which idea will you try first?
What will you design to test your idea?

Test

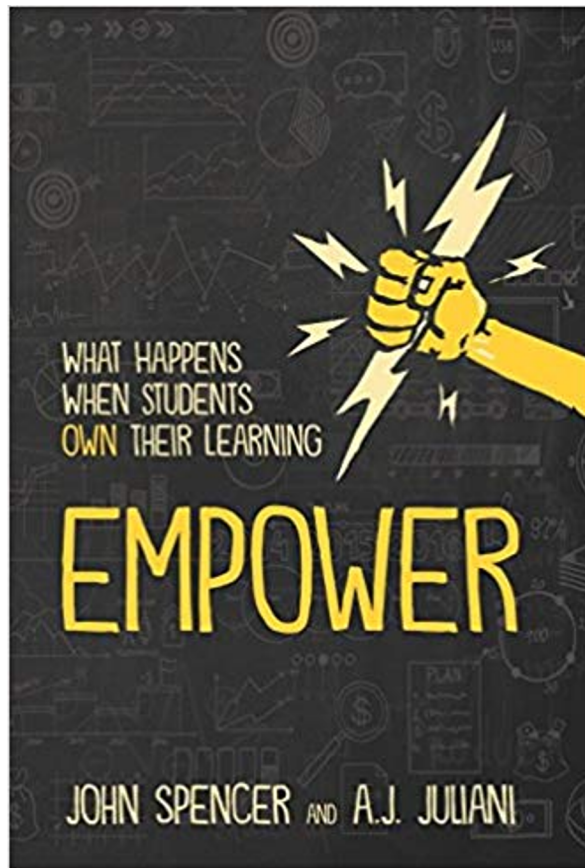


What is working well?
What improvements could you make?



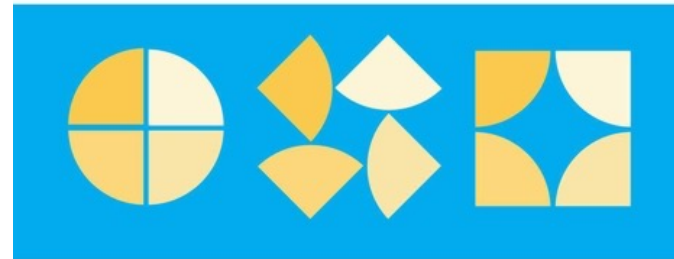
Source: Professor Carol Evans communicated in the [Friday 3 April, 2020 issue](#) of the COVID-19: Learning and Teaching Support newsletter apply here, with a compassion-motivated focus.

INSPIRATE



Design Thinking *in the Classroom*

Easy-to-Use Teaching Tools
to Foster Creativity, Encourage Innovation
and Unleash Potential in Every Student



Cómo citar: Mena Octavio, M. (2021). Design thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 45-75.

[Masters](#) | [Cursos](#) | [Oposiciones](#) | [Empresas](#) | [Librería](#) | [Solicita información](#)

Buscar

Premio Estudios Financieros 2020. Entrevista. Accésit Educación y Nuevas Tecnologías

Mar, 24/11/2020



'Design Thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID-19' es el título del trabajo que obtuvo un **Accésit en la modalidad de Educación y Nuevas Tecnologías en el Premio Estudios Financieros 2020, cuya autoría corresponde a **Manuela Mena Octavio**, fundadora de **The Language House & Feel the Language** y profesora en el máster de didáctica de ELE. **Universidad Nebrija** y **Universidad de Lenguas Aplicadas del SDI Múnich**.**

¿Podría resumirnos su trayectoria investigadora?

Mi línea principal de investigación se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas a niños y adolescentes, más concretamente, en cómo alcanzar un equilibrio entre el uso de recursos digitales y analógicos para mejorar la práctica docente e incidir positivamente en el proceso de aprendizaje de los aprendientes: desarrollo de la competencia digital, mejora del nivel lengua, incremento de la motivación y emociones.

Desde la creación en 2013 de The Language House, centro de idiomas de carácter privado, junto con mi equipo docente hemos diseñado y llevado a cabo propuestas de intervención en muestras de estudiantes con edades comprendidas entre los 3 y 18 años. Aunque las intervenciones se han llevado a cabo en un entorno de enseñanza no reglada y no han sido promovidas ni publicadas por instituciones académicas universitarias, todas las investigaciones han sido debidamente justificadas con la literatura científica pertinente y han quedado reflejadas en artículos para uso interno y consulta del personal docente del Centro con el objetivo de mejorar la práctica docente y el proceso de aprendizaje del alumnado.

Además de la labor investigadora que coordino y desarrollo en The Language House, en los últimos años he volcado el fruto de mis investigaciones en los materiales didácticos y manuales de texto que diseño para editoriales del mundo ELE, así como en las clases de didáctica de ELE para niños que imparto en la Universidad Nebrija y en la Universidad de Lenguas Aplicadas del SDI de Múnich.

¿En qué consiste la investigación y cuál ha sido la conclusión?

El trabajo de investigación pretende demostrar la necesidad de implementar el enfoque del Design Thinking dentro del modelo de enseñanza-aprendizaje en remoto con el fin de fomentar la empatía entre los estudiantes adolescentes, el aprendizaje colaborativo, el nivel de competencia digital y el nivel de competencia en lengua extranjera (inglés) a partir del desarrollo de tareas significativas de manera online.

* Este documento de una página justifica la eficacia del enfoque educativo de la llamada escuela nueva propuesta de intervención

Noticias

- Acuerdos
- Bolsa de Trabajo y Emprendedores
- Eventos
- Internacional
- Notas de prensa
- Nuestros Alumnos
- Redes Sociales

<https://www.cef.es/es/premio-estudios-financieros-2020-entrevista-accesit-educacion-nuevas-tecnologias-manuela.html>

Enlace al artículo: <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/569>

Manuela Mend Octavio

¡Muchas
gracias!

@manuelamenaoct

mmena30@gmail.com