

# Design Thinking

para liderar la **innovación educativa**



## Retroalimentar e Iterar

¡No dejes fuera a las personas para quienes estás diseñando! muéstrales tu idea, pídeles su feedback y continúa iterando la solución.

La actividad que se presenta a continuación, se basa en el manual [“Design Thinking para liderar la innovación educativa”](#) desarrollado por el CILED. Dicha actividad corresponde a la **quinta fase** de la metodología del Design Thinking: la fase de **“Testear”**.

## Retroalimentar e iterar

¡No dejes fuera a las personas para quienes estás diseñando! muéstrales tu idea, pídeles su feedback y continúa iterando la solución.

Las estrategias de levantamiento de feedback tienen como principal objetivo chequear, en etapas tempranas, qué funciona y qué debiera ser mejorado de la solución que se quiere diseñar. Para esto es clave mostrar tu idea a través de un prototipo para escuchar e integrar el feedback recibido.

### Pasos:

**01.** Una vez se haya desarrollado un prototipo de una solución, **buscar personas** que puedan probarlo o usarlo. Resulta ideal que representen **perfiles diversos** del **público objetivo**, o también pueden ser **expertas en la temática**.

Por ejemplo: si el prototipo fuera un nuevo modelo de planificación para hacer clases online, se podría invitar a: Docentes que hayan tenido: muy mala experiencia con clases online - excelente experiencia - experiencia neutra o indiferente.



**Tiempo:**  
45-60 minutos.

**Materiales:**  
Libreta, computador u otros para tomar nota; grabadora (puede ser la del celular).

**Participantes:**  
Al menos 2 a 3 personas para las que se está diseñando (de forma separada, no en simultáneo).

**Cuándo usar:**

- Cuando ya se cuenta con un prototipo y se quiere validar la solución.
- Cuando hay preguntas o dudas sobre ciertos aspectos de la idea o solución.

**02.** Definir qué **tipo de tareas** se le pedirá a la persona al momento de **revisar y usar el prototipo**, y cuáles serán las **preguntas posteriores**. Algunos tips para plantear buenas preguntas:

- Preguntas que se plantean de forma **abierto y neutra**:  
"¿Te gustan los colores del producto?" vs "¿Qué te hacen sentir los colores del producto?"
- Preguntas que indaguen sobre las **fortalezas** del prototipo:  
"¿Hay aspectos que te parezcan bien logrados? ¿cuáles? ¿por qué?"
- Preguntas que indaguen sobre las **debilidades o aspectos por mejorar** del prototipo:  
"¿Qué aspectos crees que se podrían mejorar, cambiar y/o eliminar?, ¿por qué?"
- Preguntas que indaguen sobre la **efectividad** del prototipo **en relación a la problemática** que pretende resolver:  
"¿En qué medida crees que este producto/servicio/actividad podría ayudar a resolver el problema de....?", ¿por qué?"

**03.** **Presentar el prototipo** a la persona a quien se le va a pedir feedback, y anticipar que el objetivo es poder mejorar la idea inicial, por lo que será **muy valorado el feedback honesto** e incluso negativo (muchas veces para las personas es difícil dar feedback que no sea positivo).

**04.** Pedir a la persona que **revise el prototipo** y explicar cuáles son las **tareas que deberá ir realizando**.

Por ejemplo: Revisa el Home; Imagina que quieres comunicarte con XXXX ¿cómo lo harías?; Lee las siguientes instrucciones; etc.

**05.** A medida que vaya realizando cada tarea, **hacer las preguntas planificadas y tomar nota del feedback** y las reacciones observadas. Recordar mantener una actitud de apertura hacia el feedback. No tratar de justificar o defender algún aspecto de la solución y menos mostrar señales de molestia o incomodidad por la retroalimentación que se está recibiendo.

**06.** Tras realizar todas las sesiones de feedback, analizar la información junto a la(s) persona(s) con quienes se esté diseñando la solución, levantando los **principales hallazgos y conclusiones**. Se puede guiar el análisis con preguntas como:

- ¿Vimos la reacción que estábamos esperando?
- ¿Descubrimos algo que nos sorprendió?
- En base a nuestros aprendizajes: ¿Qué vamos a mantener y qué debíamos modificar?
- ¿Qué aspectos del prototipo debíamos seguir iterando y testeando?
- ¿En qué forma la solución podría ser un poco mejor?

## Ejemplo:

