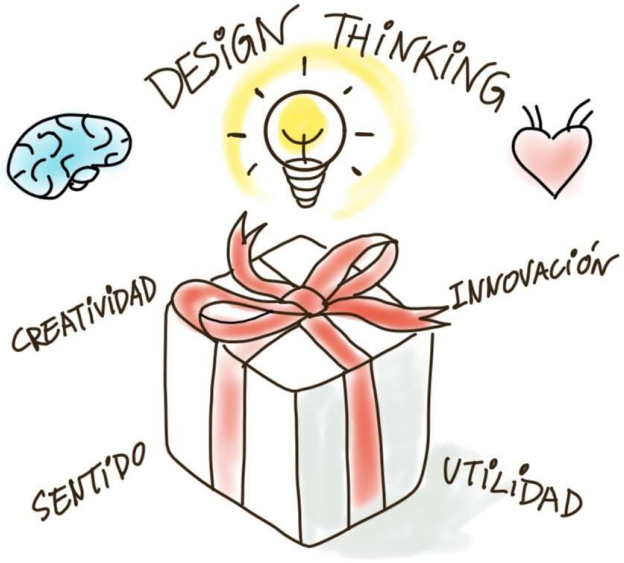
La integración de la metodología *Design Thinking* en la clase de ELE: creatividad, resolución de problemas y empatía en el aula

SakurELE 2025 | V Encuentro de Experiencias Prácticas en la Enseñanza de ELE | Instituto Cervantes (Tokio) | 28-30 de marzo



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

“”

The main tenet of design thinking is empathy for the people you are trying to design for.

David M. Kelley

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

Agenda

1. ¿Qué es el concepto *Design Thinking*?
2. La aplicación de esta metodología en el aula: etapas en el proceso de *DT*
3. Mi experiencia práctica de *DT* en la clase de ELE: propuesta didáctica 1 y 2
4. Resultados
4.1. Análisis cuantitativo
4.2. Análisis cualitativo
4.3. Producto final
5. Discusión: impacto, retos y comparación con métodos tradicionales
6. Conclusiones y recomendaciones
7. Referencias bibliográficas

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

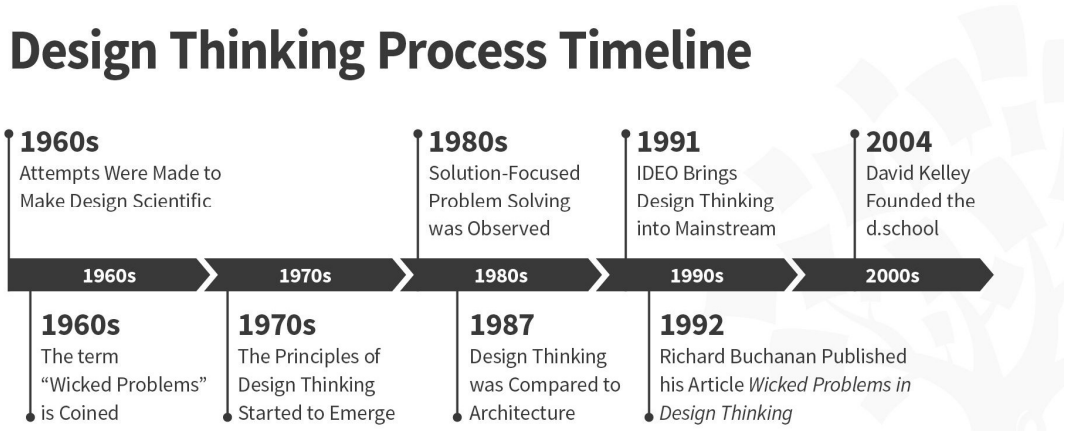
1. ¿Qué es el concepto *Design Thinking* (pensamiento de diseño)?

Los orígenes están en los años 60 y 70 pero fue Tim Brown, el CEO de la empresa IDEO, quien trajo este concepto al *mainstream* en los años 90. En los años 2000, David Kelley fundó d.school (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University), que jugó un rol muy importante en popularizar el DT y lo integró en varias disciplinas.

El DT es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible, convirtiéndose en un valor para el cliente y suponiendo una oportunidad para el mercado.

Tal vez, inicialmente no vemos muchos conectores entre este concepto y los procesos educativos pero el DT sigue una metodología de innovación que podríamos resumir en:

1. Trabajar en equipo.
2. Observar con empatía.
3. Inspirarse.
4. Generar mil ideas.
5. Elegir una.
6. Hacer prototipos.
7. Llevarla a cabo.
8. Y cambiar el mundo.



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

2. La aplicación de esta metodología en el aula: etapas en el proceso de *DT*

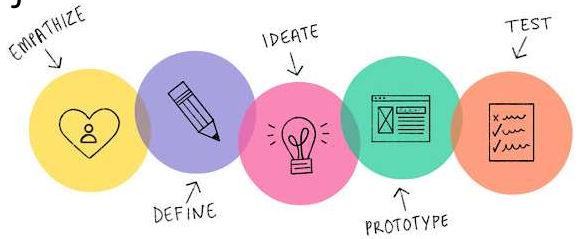
Empatizar: tratar de entender el problema, la situación y las personas involucradas.

Definir: entender claramente el problema y decidir qué es lo que debemos resolver.

Idear: generar muchas ideas posibles para resolver el problema. No se trata de encontrar de inmediato la major idea sino de ser creatives y pensar en diferentes soluciones.

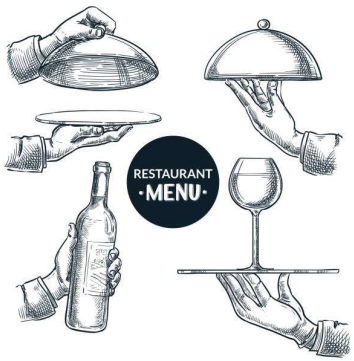
Prototipar: empezamos a crear presentaciones o modelos de nuestras soluciones. No se trata de hacer algo perfecto sino de probar nuestras ideas para ver si funcionan.

Evaluar: revisamos nuestras soluciones y las mejoramos. Evaluamos si realmente nuestras ideas resuelven el problema.



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

3. Mi experiencia de *DT* en la clase de ELE: propuesta didáctica 1



Diseñamos el menú perfecto

Estamos en un restaurante de un país hispanohablante. Tu cliente es un turista extranjero que no conoce la comida local. ¿Qué tipo de platos crees que quiere probar?

Cliente - Un turista vegetariano. (Grupo 1 y 2) - Una persona que busca comida típica de la región. (Grupo 3 y 4) - Una familia con niños. (Grupo 5)	
Actividades de los grupos	
1.	Definir la comida que quiere el cliente: "Nuestro cliente quiere un menú _____ porque _____".
2.	Escribir el menú en una hoja. Incluir primer plato, segundo plato y postre con los ingredientes.
3.	Presentar el menú a la clase.
4.	Los otros grupos son los turistas y evalúan cada menú. Tienen que pensar preguntas para poder evaluar. Ejemplos: ¿Qué es la paella?, ¿Tiene carne?, ¿Cuánto cuesta el postre? Me gusta/No me gusta, es muy picante, etc.
5.	1.Retroalimentación/*Feedback*: ¿Es claro el menú? (Sí/No) ¿Es atractivo? (Sí/No) ¿Es apropiado para el tipo de cliente? (Sí/No) ¿Hay errores? (Sí/No) Agregar comentarios: "Nos gusta porque..." "Puede mejorar si..."

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

3. Mi experiencia de *DT* en la clase de ELE: propuesta didáctica 2

B1

Resolver un misterio paranormal

Vamos a trabajar en grupos para resolver un misterio paranormal. Usaremos la creatividad y el vocabulario relacionado con sucesos misteriosos para encontrar una solución lógica al enigma. ¡Pensad como investigadores de lo desconocido!

1.	**Formar grupos y leer el misterio:** cada grupo recibirá una historia. Leed cuidadosamente el caso que tienen. El misterio contiene pistas y detalles importantes que debéis analizar.
2.	**Investigar el enigma y responder a las siguientes preguntas:** • ¿Qué está pasando en el lugar? • ¿Cuáles son las posibles explicaciones al fenómeno? • ¿Qué pistas o pruebas tenemos para resolver el misterio?
3.	**Crear una solución o hipótesis:** con toda la información y después de discutir sobre el enigma, el siguiente paso es crear una explicación o solución lógica, proporcionando ideas sobre cómo resolver el misterio.
4.	**Preparar una presentación:** cada grupo prepara una presentación o representación visual de su solución al misterio (un informe escrito que describa el misterio, un mapa o dibujo con las pistas y conclusiones a las que llegaron).
5.	**Presentar su solución:** cada grupo presentará su solución al resto de la clase. Después de cada presentación, los demás grupos podrán hacer preguntas o comentarios sobre las ideas presentadas. Esto os ayudará a mejorar y pulir vuestras soluciones.

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

3. Mi experiencia de *DT* en la clase de ELE: propuesta didáctica 2

Misterio 1: La Casa Abandonada

Historia:

En un pequeño pueblo, hay una casa que lleva años deshabitada. Los vecinos dicen que por las noches se pueden ver luces encendidas en las ventanas, incluso cuando no hay nadie dentro. Algunos afirman haber escuchado extraños ruidos provenientes de la casa, como pasos y puertas que se cierran solas. Lo más extraño de todo es que, en los últimos años, tres personas que intentaron investigar la casa han desaparecido sin dejar rastro. Las autoridades dicen que no hay pruebas de ninguna actividad extraña, pero el pueblo sigue hablando de fenómenos paranormales.

Preguntas para investigar:

¿Por qué ocurren esos fenómenos extraños en la casa?

¿Qué explicación lógica o paranormal puede haber para las desapariciones?

¿Cómo pueden investigar la casa sin ponerse en peligro?

¿Qué tipo de pruebas podrían encontrar para confirmar lo que está ocurriendo?

Misterio 3: La Desaparición en el Bosque

Historia:

Hace una semana, un grupo de excursionistas desapareció en un bosque muy denso y oscuro, conocido por sus leyendas de fenómenos extraños. Según los relatos de otros excursionistas, a veces se escuchan gritos lejanos y risas inquietantes, y muchos dicen haberse sentido observados, como si algo o alguien los estuviera siguiendo. El grupo desaparecido dejó una mochila con sus pertenencias en el suelo, pero no hay rastro de ellos. Algunos habitantes del pueblo creen que el bosque está maldito y que las personas que entran nunca regresan. Las autoridades han buscado en el bosque, pero no han encontrado ninguna pista. ¿Será esto el resultado de la superstición, o hay algo extraño sucediendo en el bosque?

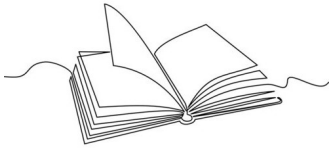
Preguntas para investigar:

¿Qué les sucedió a los excursionistas?

¿Podrían haber caído en una trampa natural del bosque o hay algo paranormal que los haya hecho desaparecer?

¿Cómo podrían otros excursionistas evitar desaparecer en el futuro?

¿Qué teorías sobre el bosque y sus leyendas podrían estar relacionadas con los hechos ocurridos?



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

4. Resultados

4.1. Análisis cuantitativo

- Gráficas y estadísticas descriptivas sobre:
    a) Seguimiento de las diferentes etapas de DT
    b) Confianza en el uso de la lengua
    c) Motivación y participación activa
    d) Creatividad

4.2. Análisis cualitativo

- Comentarios de los estudiantes sobre su experiencia.
- Observaciones de los estudiantes sobre cómo mejorar la actividad.

4.3. Producto final

- Ejemplos destacados de menús creativos y bien estructurados.
- Ejemplo de diálogo representado teatralmente (transcripción) y representación gráfica como apoyo de la presentación hecha en clase.

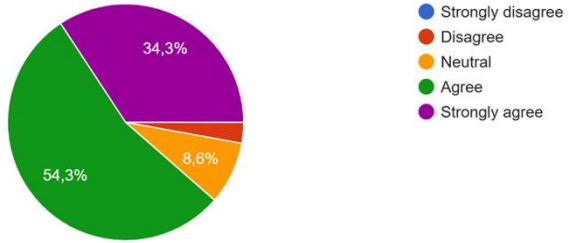
Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

A1 4.1. Análisis cuantitativo

Seguimiento de las etapas de DT

2) I found the Design Thinking stages (empathize, define, ideate, prototype, evaluate) clear and easy to follow.

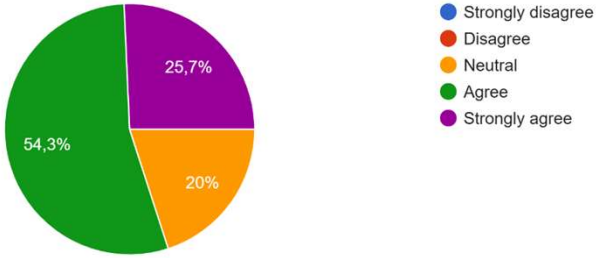
35 respuestas



Confianza en el uso de la lengua

4) Creating and presenting the menu improved my confidence in using Spanish.

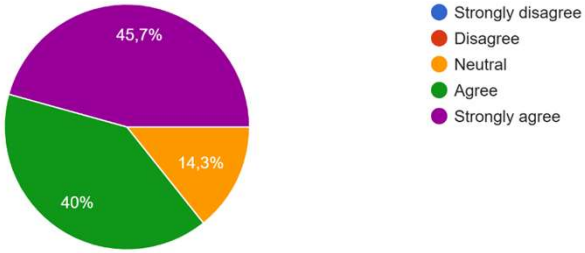
35 respuestas



Motivación y participación activa

5) The activity was enjoyable and motivated me to participate actively.

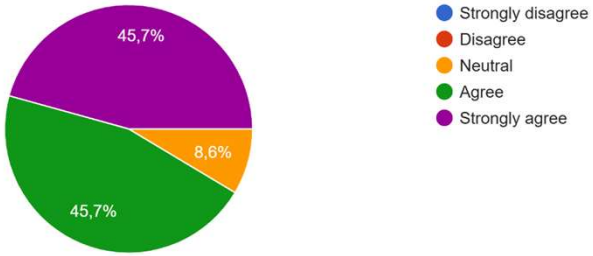
35 respuestas



Creatividad

8) I feel that the Design Thinking methodology made the activity more creative and interesting.

35 respuestas



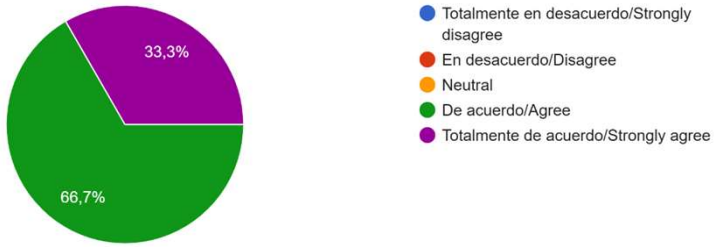
Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

B1 4.1. Análisis cuantitativo

Seguimiento de las etapas de DT

2) Encuentro las etapas del Design Thinking (empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar) claras y fáciles de seguir. 2) I found the Design Thinking sta...eate, prototype, evaluate) clear and easy to follow.

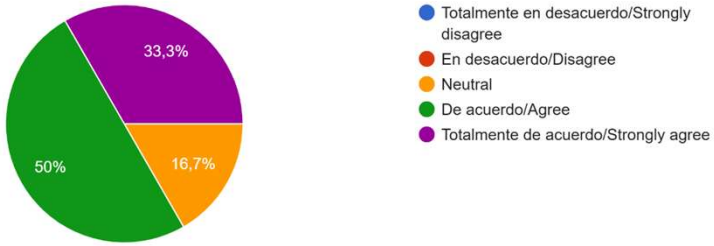
6 respuestas



Confianza en el uso de la lengua

4) Crear e imaginar una explicación para el misterio mejoró mi confianza para usar el español. 4) Creating and imagine and explanation for the mistery improved my confidence in using Spanish.

6 respuestas



Motivación y participación activa

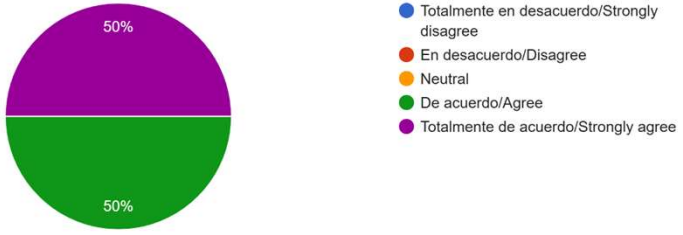
5) La actividad fue agradable y me motivó a participar activamente. 5) The activity was enjoyable and motivated me to participate actively.

6 respuestas

Creatividad

8) Creo que la metodología Design Thinking hizo esta actividad más creativa e interesante. 8) I feel that the Design Thinking methodology made the activity more creative and interesting.

6 respuestas



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

A1 4.2. Análisis cualitativo

- Comentarios de los estudiantes sobre su experiencia:
  a) “He disfrutado trabajando en equipo y practicando vocabulario nuevo.”
  b) “Fue un reto presentar el menu en español, pero Spanish, but he aprendido mucho.”
  c) “It was a good activity to improve my knowledge and vocabulary for food.”
  d) “Very fun and interactive.”
  e) “It was funny and interesting. We manage to solve our problem with it.”
  f) “It was a fun experience, and I enjoyed working with my team.”

- Observaciones de los estudiantes sobre cómo mejorar la actividad.
  a) “More communication with team members.”
  b) “We can do real project and present with powerpoint and clear details.”
  c) “Maybe a longer period of time and a smaller number of group members.”
  d) “Maybe give more time to prepare for presentation and give example of words with explanation for the students because our vocabulary is very limited.”

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

B1 4.2. Análisis cualitativo

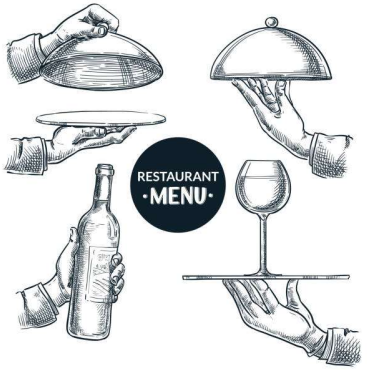
- Comentarios de los estudiantes sobre su experiencia:
  a) “Me encanta las actividades creativas porque nosotros podemos creer, discutir y crear juntos."
  b) “Tal vez un poco música cuando estamos hablando de la actividad.”
  c) “I feel I'm not cooperative to others (not helping much to the group), but it is fun and helps me to imagine a lot of things.”
  d) “Fue muy divertido y quizá que mejore el dinámico entre compañeros del clase. Y posteriormente mejoraré nuestra capacidad para aprender y recorder cosas de la clase.”

- Observaciones de los estudiantes sobre cómo mejorar la actividad.
  a) “Tal vez puede darnos una lista de vocabulario que Podemos utilizer en la actividad. Entonces, podemos mejorar las palabras nuevas más rápidamente.”
  b) “Creo que más tiempo es muy importante.”
  c) “Si hay solo una actividad para realizar las ideas. Por ejemplo, ppt presentación o pintar algo, y tal. Pero solo uno tipo de ellos.”
  d) “This time we do the mistery scary stories, so I want to try it with other kind of themes.”

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

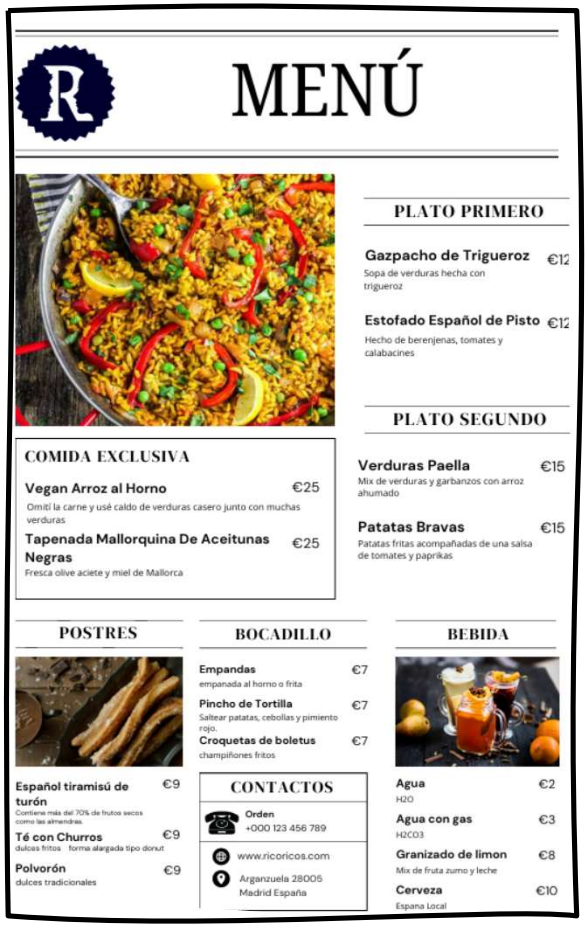
4.3. Producto final 1: ejemplos destacados de menu creativo y bien estructurado

A1



El menú de comida típica

El menú vegetariano



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

4.3. Producto final 2: ejemplo de diálogo y representación gráfica

B1

Diálogo representado teatralmente

PRODUCTO FINAL B1

LA CASA ABANDONADA (Grupo formado por 3 miembros)

Inicio de la transcripción

Investigadora A: ¡Mira esta casa abandonada!

Investigadora B: Vamos a entrar.

- en la casa -

Investigadora A: ¡Están encendidas las luces en esta habitación!

- encontramos a una persona en la casa -

Persona en la casa: ¿Quién está en mi cuarto?

Investigadora B: ¡Estamos investigando la casa!

Investigadora A: ¿Qué haces aquí?

Persona en la casa: Yo vivo aquí. Si no queréis morir, déjame en paz.

Investigadora B: ¿Qué pasó con las personas que han desaparecido?

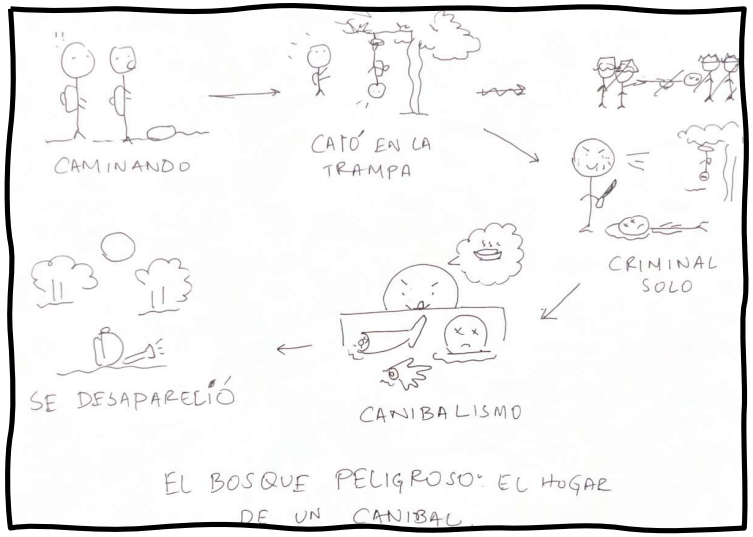
Persona en la casa: Me encontraron. Yo les di dos opciones. Uno, voy a mataros o, dos, me das dinero y dejo a irse de aquí.

Investigadora A y B: Vale, nos gusta la opción 2.

Persona en la casa: Vale, déjame en paz.

Fin de la transcripción

Imagen gráfica ("comic")



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

5. Discusión: impacto, retos y comparación con métodos tradicionales

- Impacto positivo del DT en la adquisición del vocabulario y la motivación de los estudiantes.

- Desafíos identificados: tiempo limitado para cada etapa, necesidad de apoyo lingüístico adicional, especialmente en el nivel A1.

- Comparación con metodologías tradicionales: mayor participación y creatividad en las actividades basadas en el DT.

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

6. Conclusiones y recomendaciones

- DT es una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje activo y la colaboración en la enseñanza de ELE.

- Recomendaciones:
  a) Ajustar la asignación del tiempo según el nivel de competencia de los estudiantes.
  b) Proporcionar materiales visuales y apoyo lingüístico durante las etapas más complejas.
  c) Replicar esta metodología en otros contextos lingüísticos y temáticos.

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

7. Referencias bibliográficas

[1] Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.

[2] Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.

[3] Kumaravadivelu, B. (2003). *Beyond methods: Macro strategies for language teaching*. Yale University Press.

[4] Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge University Press.

[5] Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

[6] Stanford d.school. (2013). *An introduction to design thinking: Process guide*. Stanford University.

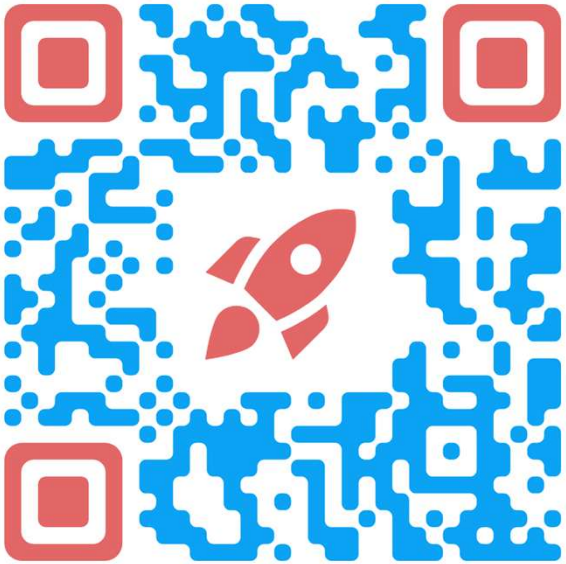
[7] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

[8] Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. MIT Press.

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

¿Aplicarías la metodología *Design Thinking* en tu clase de ELE? Danos tu opinión.

https://forms.gle/6tiTUPaHjm7RMAHG9



Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp

¡Gracias!

Preguntas y comentarios

barraso@apu.ac.jp

Víctor M. BARRASO, PhD | Ritsumeikan Asia Pacific University | Center for Language Education | barraso@apu.ac.jp