

## Paquete de Capacitación para Trabajadores Juveniles

### Módulo: Metodologías de pensamiento de diseño “design thinking” y hojas de trabajo prácticas para trabajadores juveniles

#### TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE
3. REFERENCIAS A LAS POLÍTICAS DE LA UE
4. CAPÍTULO I: Design Thinking en el trabajo con jóvenes
  - 4.1. ¿Qué es el Design Thinking?
  - 4.2. El papel de los trabajadores juveniles en el empoderamiento de los jóvenes
  - 4.3. Beneficios de aplicar el Design Thinking en el trabajo con jóvenes
5. CAPÍTULO II: El proceso de Design Thinking
  - 5.1. Empatizar: Comprender las necesidades y los desafíos de los jóvenes
  - 5.2. Definir: Enmarcar el problema y establecer objetivos
  - 5.3. Idear: Lluvia de ideas sobre soluciones creativas
6. CAPÍTULO III: Fichas Prácticas para el Design Thinking en el Trabajo con Jóvenes
  - 6.1. Hoja de trabajo: Mapeo de empatía para comprender las perspectivas de los jóvenes
  - 6.2. Hoja de trabajo: Formulación del enunciado del problema
  - 6.3. Hoja de trabajo: Generación de ideas y lluvia de ideas
7. RESUMEN/CONCLUSIONES
8. REFERENCIAS

## 1. INTRODUCCIÓN

En este módulo encontrarás información sobre design thinking para trabajadores juveniles. El pensamiento de diseño se ha vuelto más popular en los últimos años debido a su enfoque innovador y ascendente, que algunas personas ven como una herramienta útil para hacer uso en situaciones complejas en las que parece que no hay solución a un problema. Desde los responsables políticos hasta los trabajadores juveniles, el pensamiento de diseño es una teoría, pero también un conjunto de herramientas prácticas que pueden ayudar a comprender y definir un problema, antes de idear y probar soluciones.

El pensamiento de diseño anima a las personas a tener una mente abierta y un espíritu creativo, ya que gran parte del trabajo se centra en comprender el problema de una persona, su situación y su contexto, para tratar de encontrar una posible solución. La comprensión es el primer paso, al que sigue una estructura dada de fases: observar, definir, idear, prototipar, probar y reflexionar. Para ello, existen varias herramientas que se pueden utilizar, algunas de ellas resumidas en este módulo, pero te invitamos a leer más para tener una caja de herramientas más amplia a la hora de aplicar el design thinking en tu trabajo juvenil.

El trabajo juvenil puede encontrar útil el pensamiento de diseño, ya que está centrado en el ser humano, lo que ayudaría a los trabajadores juveniles a tener a los jóvenes en el centro. Esto es importante debido al papel clave de los trabajadores juveniles en el empoderamiento de los jóvenes, lo que hacen apoyándolos, escuchándolos, dando importancia a sus luchas y preguntas, y guiándolos en situaciones complejas. Esperamos que el módulo y esta breve introducción al pensamiento de diseño para trabajadores juveniles puedan ser inspiradores y abran una ventana para un nuevo marco para el trabajo con jóvenes.

## 2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje de este módulo son los siguientes:

1. Familiarizarse con el concepto de design thinking
  2. Conocer la definición de design thinking y sus fases
  3. Comprender cómo el pensamiento de diseño puede ser aplicado por los trabajadores juveniles
  4. Reflexionar sobre el papel de los trabajadores juveniles en el empoderamiento de los jóvenes
  5. Conocer la relación entre la formulación de políticas y el design thinking
  6. Comprender los beneficios de aplicar el design thinking en el trabajo con jóvenes
  7. Tener hojas de trabajo prácticas listas para usar con los jóvenes
  8. Ver ejemplos de design thinking en el trabajo con jóvenes
- Disponer de nuevas herramientas e inspiración para utilizar el design thinking en el trabajo con jóvenes

### 3. REFERENCIAS A LAS POLÍTICAS DE LA UE

Para muchas personas que trabajan en el ámbito de la política, el pensamiento de diseño constituye un enfoque "ascendente" en el que la brecha entre los diseñadores y los ciudadanos se reduce a través de decisiones informadas e incluso, a veces, impulsadas por quienes se ven afectados por las políticas. Este enfoque participativo del diseño se basa en el concepto democrático en el que todos los "afectados por las decisiones de diseño deben participar en el proceso de toma de decisiones". En particular, se considera un imperativo fundamental desarrollar enfoques más colaborativos que impliquen redes de múltiples actores de partes interesadas públicas y privadas.

Cuando la resolución convencional de problemas falla, primero es necesario deconstruir el enfoque en el problema tal como se presenta antes de que pueda resolverse. Por estas razones, sus partidarios afirman que la aplicación de enfoques de pensamiento de diseño está ayudando a generar "un modelo de toma de decisiones completamente diferente para la política".

El pensamiento de diseño, considerado aquí como la creación paralela de una cosa y su forma de trabajar, empuja la toma de decisiones políticas hacia "una forma de deliberación fundamentalmente creativa, que opera con procesos de decisión diferentes a los de la elección racional". Implica un enfoque iterativo y "autocorrectivo" de la formulación de políticas que se lleva a cabo a través de procesos entrelazados de determinación del alcance, definición y reformulación de los problemas; ideación, creación de prototipos y pruebas de soluciones; y aprender haciendo. La naturaleza iterativa de la formulación de políticas desde la perspectiva del pensamiento de diseño se deriva de ver el proceso de diseño como un enfoque "de abajo hacia arriba" para la resolución de problemas públicos que es lúdico, creativo y, a veces, incluso ilógico.

Una de las formas más importantes en que el pensamiento de diseño se está adoptando en la práctica dentro de los sistemas de políticas es a través de la difusión de los laboratorios de ISP. En 2016, se estimó que había más de 60 laboratorios de innovación en políticas públicas solo dentro de los Estados miembros de la UE, mientras que otros han estimado que, en todo el mundo, se habían establecido alrededor de 100 laboratorios de PSI en varios niveles de gobierno, y se crearon nuevos laboratorios a un ritmo de "al menos uno por mes".

Sin embargo, el pensamiento de diseño está lejos de formar parte de las políticas específicas de la UE hasta la fecha. Lo que sí se puede encontrar son enfoques similares en diferentes iniciativas de innovación de la UE y de los Estados miembros de la UE, que tratan de encontrar formas más efectivas de toma de decisiones.

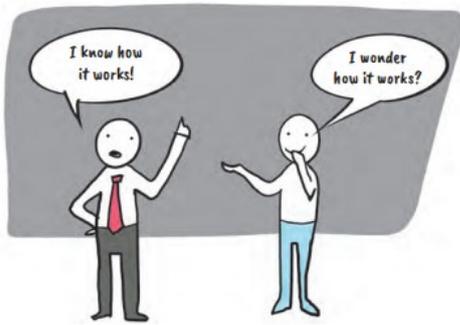
## 4. CAPÍTULO I: Design Thinking en el trabajo con jóvenes

### 4.1. ¿Qué es el Design Thinking?

El pensamiento de diseño es un proceso innovador y no lineal que se puede utilizar para comprender situaciones complejas, desafiar suposiciones, redefinir problemas y crear soluciones innovadoras para crear prototipos y pruebas. Con cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y probar, es muy útil para abordar problemas mal definidos o desconocidos.

En un mundo que cambia cada vez más rápido, es crucial desarrollar y perfeccionar habilidades para comprender y abordar los rápidos cambios en los entornos y comportamientos de las personas. El mundo se ha vuelto cada vez más interconectado y complejo desde que el científico cognitivo y premio Nobel Herbert A. Simon mencionó por primera vez el pensamiento de diseño en su libro de 1969, *The Sciences of the Artificial (Las ciencias de lo artificial)*, y luego contribuyó con muchas ideas a sus principios. Profesionales de una variedad de campos, incluido el trabajo con jóvenes, avanzaron posteriormente en este proceso altamente creativo para abordar las necesidades humanas en la era moderna. Las organizaciones del siglo XXI de una amplia gama de campos encuentran en el pensamiento de diseño un medio valioso para resolver problemas para los usuarios de sus productos y servicios. Los equipos de diseño utilizan el pensamiento de diseño para abordar problemas complejos porque pueden replantearlos de forma centrada en el ser humano y centrarse en lo que es más importante para las personas. De todos los procesos de diseño, el design thinking es casi con certeza el mejor para "pensar fuera de la caja". Con ella, los trabajadores juveniles pueden trabajar mejor con los jóvenes, comprendiendo, enmarcando e ideando nuevas formas de satisfacer las necesidades de los jóvenes.

Un buen punto de partida para entender el enfoque del design thinking es visualizarnos a nosotros mismos con la mente de un principiante. Con la "mente de principiante", queremos animar a la gente a hacer preguntas como si no tuviéramos la menor idea de sus respuestas. Como un extraterrestre del espacio exterior que pisa la Tierra por primera vez y se pregunta por qué tiramos plástico a nuestros océanos, trabajamos durante el día y dormimos por la noche, por qué llevamos corbata hasta el final de rituales que parecen extraños para un forastero, como buscar huevos en la época de Pascua.



### How we behave in order to apply design thinking successfully:

- We bid farewell to prejudices on "how things work."
- We put aside expectations about what will happen.
- We strengthen our curiosity to understand facts and problems in depth.
- We open ourselves up to new possibilities.
- We ask simple questions.
- We try things out and learn from it.

#### 4.2. El papel de los trabajadores en el ámbito de la juventud

El objetivo principal del trabajo con jóvenes es permitir que los jóvenes se desarrollen de manera integral, trabajando con ellos para facilitar su desarrollo personal, social y educativo, para que puedan desarrollar su voz, influencia y lugar en la sociedad y alcanzar su potencial.

Empoderar a los jóvenes significa alentarlos a tomar las riendas de sus propias vidas. Hoy en día, los jóvenes de todas las comunidades se enfrentan a diversos desafíos y el trabajo con jóvenes en todas sus formas puede servir como catalizador para el empoderamiento. Al trabajar en el empoderamiento de los jóvenes, los trabajadores juveniles se centran en las habilidades y el potencial de los jóvenes para hacer cosas, así como en darles tiempo para compartir sus puntos de vista y opiniones sobre sus intereses y luchas.

Los trabajadores juveniles pueden empoderar a los jóvenes de muchas maneras, que pueden ser involucrándolos en diferentes actividades sociales y de ocio. Utilizando un enfoque colaborativo e involucrando a los jóvenes y a las organizaciones juveniles, los trabajadores juveniles pueden ayudarlos a participar más en la sociedad. Esto es crucial para que los jóvenes desarrollen oportunidades para asumir un papel activo en sus comunidades, lo que puede significar defender sus derechos, hablar sobre lo que les gusta y lo que no les gusta, y reaccionar contra situaciones injustas.

Otra forma de empoderar a los jóvenes viene de la mano de la figura de un mentor: alguien que guíe a los jóvenes y los ayude a navegar las luchas que enfrentan. Los trabajadores juveniles pueden guiar a los jóvenes y comprender sus preocupaciones, para que puedan dar un paso adelante para comenzar a crear el cambio que necesitan en sus comunidades.

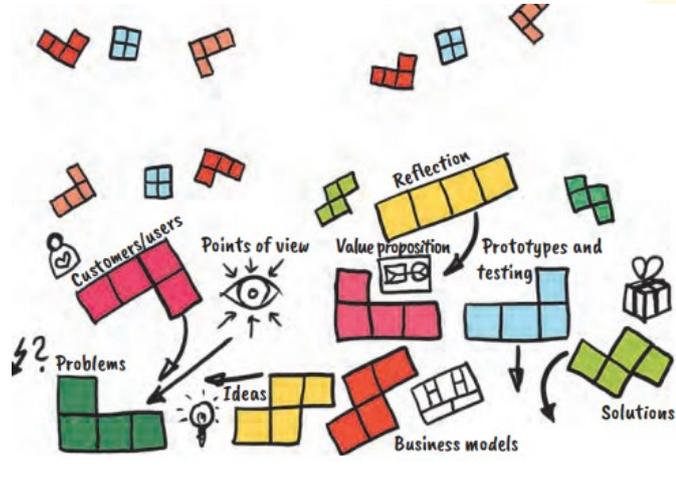
Con el fin de asumir el papel de involucrar y orientar a los jóvenes, los trabajadores juveniles necesitan una gran capacidad de escucha. Al escuchar activamente lo que los jóvenes tienen que decir, lo que podría preocuparles o lo que les cuesta entender, los trabajadores juveniles les están dando a los jóvenes la oportunidad de hablar y ser escuchados. Esto es extremadamente importante en un momento en el que la gente vive con prisas constantes, sin tiempo para detenerse y escucharse unos a otros. Cuando los jóvenes son escuchados con respeto, sus opiniones y sentimientos se vuelven válidos e importantes. Si los jóvenes perciben sus opiniones y sentimientos como válidos, pueden reflexionar, hablar y actuar en consecuencia con una actitud proactiva.

Por último, es importante mencionar el trabajo juvenil como una guía para que los jóvenes encuentren lo que les gusta. Entender cuál es tu pasión, especialmente a una edad temprana, puede ser muy difícil. Los trabajadores juveniles también pueden desempeñar un papel clave para ayudar a los jóvenes a identificar lo que les gusta y a perseguirlo. Los jóvenes suelen recibir muchos consejos de padres y profesores, que no necesariamente tienen que coincidir con sus necesidades. Es importante permitir que los jóvenes tengan espacios donde no se sientan juzgados y puedan explorar lo que les gusta. Cuando a los jóvenes se les dan las herramientas para abrazar sus pasiones, se vuelven muy productivos y contribuyen a construir comunidades más seguras.

### 4.3. Beneficios de aplicar el Design Thinking en el trabajo con jóvenes

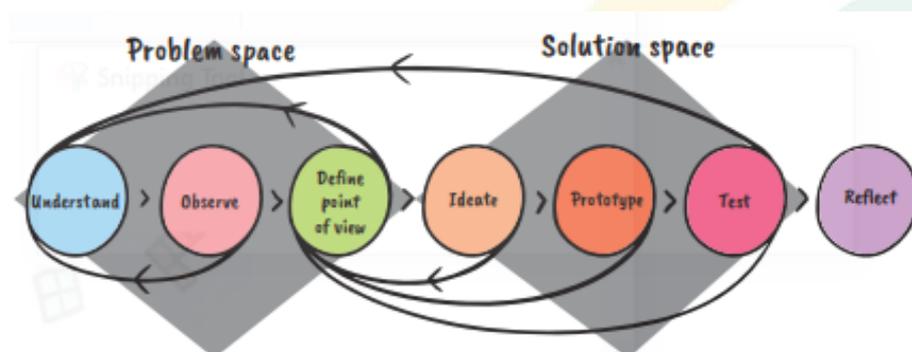
Los beneficios de aplicar el pensamiento de diseño en el trabajo con jóvenes provienen de algunos de los factores de éxito y las propuestas centrales del pensamiento de diseño, que lo convierten en una herramienta poderosa para usar con los jóvenes.

1. Empezando por los seres humanos: los jóvenes con sus necesidades, situaciones y posibilidades están en el centro del design thinking. Esto va de la mano con el proceso de empoderamiento descrito anteriormente, en el que los trabajadores juveniles se involucran, escuchan, orientan y comprenden a los jóvenes.
2. En el pensamiento de diseño, es de vital importancia entender en qué trabajamos y qué visión mayor se debe perseguir. Con el fin de trabajar con los jóvenes y ayudarles a encontrar soluciones a sus luchas, los trabajadores juveniles pueden utilizar el pensamiento de diseño y su enfoque profundo de los problemas. Para encontrar una solución, los trabajadores juveniles deben haber interiorizado el problema y haberlo entendido en profundidad. Esto les ayudará a guiar y apoyar a los jóvenes.
3. La colaboración entre los trabajadores juveniles es crucial para la consideración holística de los planteamientos de problemas. El trabajo con jóvenes puede beneficiarse de equipos con diferentes habilidades y experiencias para ayudar en el proceso creativo y la reflexión sobre las ideas. Este enfoque creativo y holístico ayuda a tener diferentes perspectivas sobre un problema, lo que también puede ayudar a descubrir cómo abordarlo.
4. El pensamiento de diseño tiene un fuerte enfoque práctico, que viene después de comprender e idear soluciones para problemas dados. Los trabajadores juveniles pueden beneficiarse de este enfoque que no necesita de una teoría pesada para funcionar, y que puede ofrecer la posibilidad de probar diferentes soluciones simples con los jóvenes (por ejemplo, la construcción de prototipos y la interacción con usuarios potenciales)
5. Algunos planteamientos de problemas son bastante complejos, ya que queremos integrar diferentes sistemas y reaccionar a los eventos de forma ágil y con un propósito. Pensar en sistemas se está convirtiendo cada vez más en una habilidad crítica, por ejemplo, en el caso de las soluciones digitales.



## 5. CAPÍTULO II: El proceso de Design Thinking

### 5.1. Empatizar: Comprender las necesidades y los desafíos de los jóvenes



El proceso de design thinking se puede organizar en seis fases: **comprender, observar, definir el punto de vista, idear, desarrollar prototipos y probar**. Al final, podemos añadir la fase de reflexión, que suele ser crucial para aprender del proceso. En esta sección, nos gustaría explicar brevemente las fases de este microciclo. En el modelo de doble diamante del British Design Council, las tres primeras fases abarcan el espacio del problema y las tres siguientes el espacio de la solución.

#### Entender

En la primera fase del microciclo del design thinking, queremos aprender más sobre el joven, sus necesidades y las tareas que debe realizar. Al mismo tiempo, definimos con mayor exactitud el marco creativo, para el que queremos diseñar soluciones. Para la definición del reto, utilizamos, por ejemplo, las preguntas "POR QUÉ" y "CÓMO" con el fin de ampliar o limitar el alcance.

#### Observar

Sólo la realidad puede mostrar si nuestras suposiciones se confirmarán. Es por eso que tenemos que ir al lugar donde se encuentran nuestros jóvenes potenciales. Debemos fortalecer la observación de los jóvenes en su entorno real o en el contexto de la problemática respectiva. Un análisis de tendencias puede arrojar luz sobre las tendencias tecnológicas y sociales que nos ayudan a reconocer los desarrollos. Los hallazgos de la fase de "observación" nos ayudan en la siguiente fase a desarrollar o mejorar la persona y el punto de vista. Cuando hablamos con los jóvenes para conocer mejor sus necesidades, debemos hacer preguntas lo más abiertas posible, trabajando con un panorama de preguntas, por ejemplo. Una guía de entrevista estructurada también puede ser útil.

## 5.2. Definir: Enmarcar el problema y establecer objetivos

En esta fase, nos centramos en evaluar, interpretar y ponderar los hallazgos que hemos recopilado. El resultado finalmente fluye hacia la síntesis del resultado (punto de vista).

La narración de historias y el mapeo de contexto son métodos que se pueden utilizar para la presentación de los hallazgos:

1. Mapeo de contexto: para obtener una mejor imagen de una situación particular. ¿Cómo son estas experiencias para los demás? ¿Cuándo pasan por esta experiencia? ¿Con quién y en qué contexto? Esto se puede utilizar para mapear la información recopilada de una manera visual con el fin de comprenderla mejor en su conjunto.
2. Storytelling: para presentar ideas, ideas y soluciones a los miembros del equipo. También es útil para destacar resultados inesperados y generar nuevas perspectivas.

El punto de vista suele formularse como una frase "¿Cómo podríamos...?", por ejemplo, para hacer una declaración sobre la base de los hallazgos. Ayuda a formular una pregunta que permita más tarde, en la fase de "idear", trabajar de manera específica. La pregunta "¿cómo podríamos?" utiliza un lenguaje especial que ayuda a cambiar a una forma diferente de pensar". Cómo" implica que hay más formas posibles de resolver la pregunta. "Podría" crea un espacio seguro en el que sabemos que una idea potencial podría funcionar. "Nosotros" nos recuerda que resolvemos el problema en equipo. Es útil plantear varias preguntas. Ejemplo: ¿cómo podemos ayudar a nuestro grupo de jóvenes a conectarse con el medio ambiente?

Esta guía puede ser útil para comenzar:

Nombre de la persona (OMS):	
Necesidades (QUÉ se necesita):	
Con el fin de (Objetivo, meta):	
Porque (POR QUÉ):	

### 5.3. Idear: Lluvia de ideas sobre soluciones creativas

Una vez definido el punto de vista, comienza la fase de ideación. La ideación es un paso hacia la búsqueda de soluciones para nuestro problema. Por lo general, diferentes formas de lluvia de ideas y técnicas específicas de creatividad ayudan a seleccionar y agrupar las ideas, como la búsqueda de analogías y la votación por puntos.

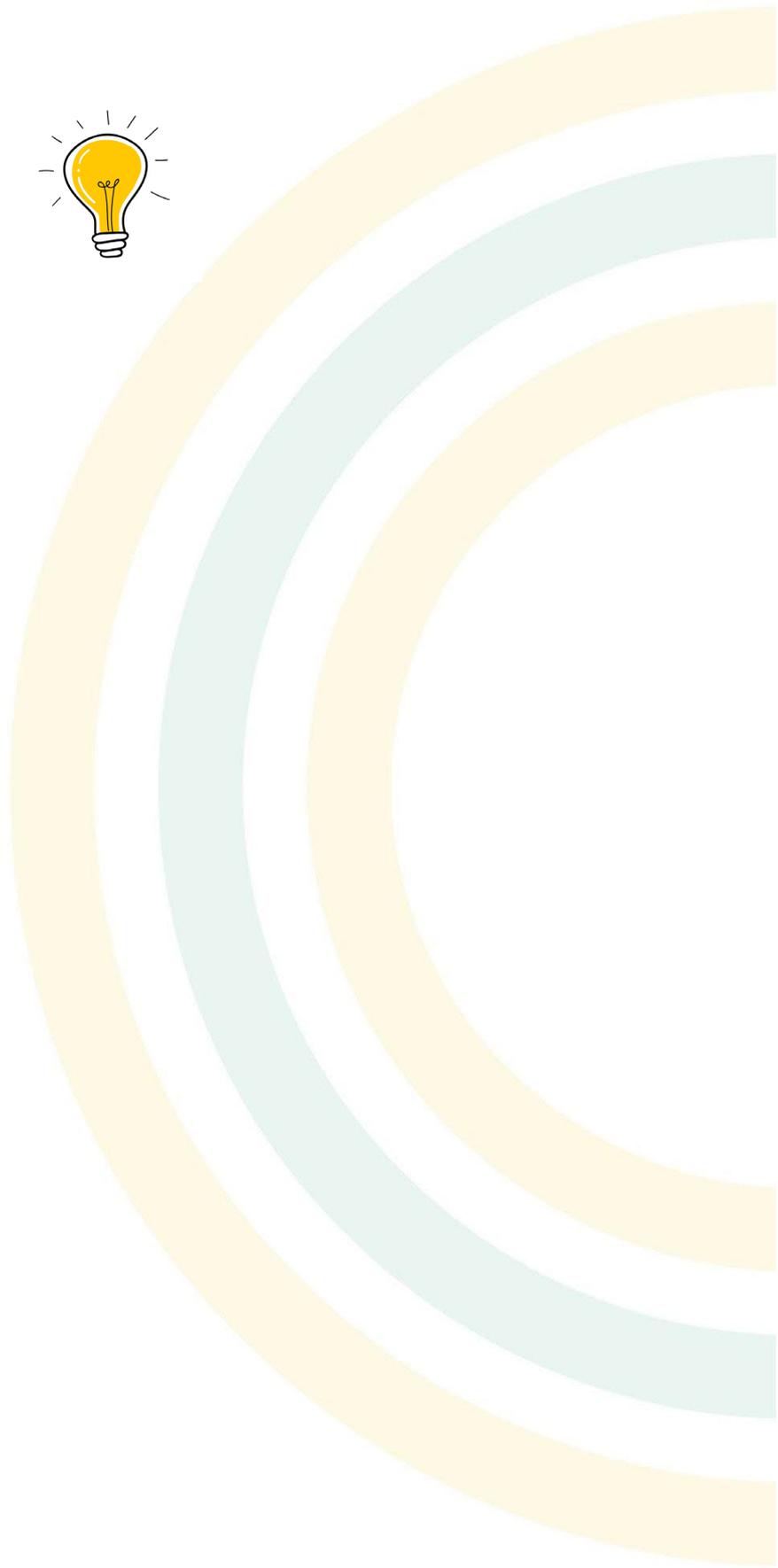
La fase de ideación es la clave de la innovación. Ofrece a los trabajadores juveniles la oportunidad de tomar toda su investigación y comprensión sobre un espacio problemático y combinarlo con la imaginación para elaborar soluciones que los jóvenes puedan necesitar. No se trata solo de encontrar una respuesta correcta, sino también de explorar posibilidades para que puedas elegir entre muchos caminos viables a medida que avanza tu viaje.

La ideación permite al Design Thinker ir más allá de las soluciones obvias para descubrir posibilidades creativas y desbloquear la opción más adecuada.

Durante la ideación, experimentamos con técnicas creativas para crear nuevos caminos hacia ideas innovadoras. Jugamos con las limitaciones, replanteamos el desafío, nos reservamos el juicio y construimos sobre las ideas de los demás.

Después de la fase de ideación, los siguientes pasos serían:

1. **Prototipo:** La construcción de prototipos nos ayuda a probar nuestras ideas o soluciones, de forma rápida y sin riesgo, con las personas con las que estamos trabajando. Esto se puede hacer en línea con encuestas o cuestionarios en las redes sociales, o en persona con consultas, grupos focales o entrevistas.
2. **Prueba:** Las pruebas deben realizarse después de cada prototipo construido. A la hora de probar, lo más importante es que se produzca la interacción con el usuario potencial y que documentemos los resultados. Las pruebas nos proporcionan un feedback que ayuda a la mejora de nuestros prototipos.
3. **Reflexionar:** Después del ciclo de design thinking, debemos dedicar un tiempo a la fase de reflexión para evaluar el proceso. Esto se puede hacer con una sesión para obtener retroalimentación de las partes involucradas, pero también con un cuestionario o grupo focal. El objetivo es encontrar lo que funcionó, lo que no funcionó, para mejorar en futuros ciclos de design thinking.



## 6. CAPÍTULO III: Fichas prácticas para el Design Thinking en el trabajo con jóvenes

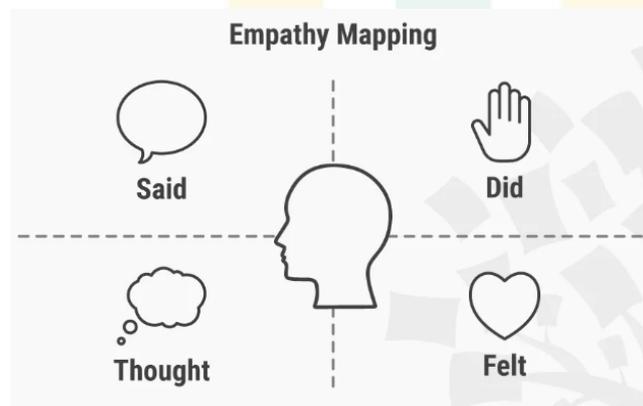
### 6.1. Hoja de trabajo: Mapeo de empatía para comprender las perspectivas de los jóvenes

¿Qué es el mapeo de empatía? Consta de cuatro cuadrantes dispuestos en un tablero, papel o mesa, que reflejan los cuatro rasgos clave que muestran los jóvenes durante las entrevistas o conversaciones en profundidad en la fase de comprensión.

Los cuatro cuadrantes se refieren a lo que los jóvenes: *Dijeron, Hicieron, Pensaron y Sintieron*. Determinar lo que dijeron e hicieron es relativamente fácil; Sin embargo, determinar lo que pensaban y sentían se basa en la observación cuidadosa de cómo se comportaban y respondían a ciertas actividades, sugerencias, conversaciones, etc. (incluidas las señales sutiles, como el lenguaje corporal que se muestra y el tono de voz utilizado).

¿Qué puedes hacer con la herramienta? Construya una comprensión sólida de las necesidades, emociones, motivaciones y formas de pensar del usuario. Obtener información que habría permanecido oculta en una consideración superficial (por ejemplo, la frustración de un joven y sus motivos más profundos).

¿Cuándo usar la herramienta? La herramienta se utiliza normalmente en una etapa temprana del ciclo de pensamiento de diseño para comprender el contexto en el que actúa la persona joven. Solo entonces puede comenzar el desarrollo de una solución.



¿Cuál es el siguiente paso? Después del mapeo de empatía, la información recopilada debe compartirse con el equipo para prepararse para las fases de observación y definición.

## 6.2. Hoja de trabajo: Formulación del enunciado del problema

Un planteamiento de problema es una breve descripción de un problema específico que debe resolverse. Se utiliza para ayudar a los equipos a comprender el problema para que puedan trabajar para resolverlo.

Un buen planteamiento del problema resalta la brecha entre el lugar en el que te encuentras y el lugar al que quieres llegar. Cuando los trabajadores juveniles quieren ayudar a los jóvenes a resolver un problema o a mejorar una situación, un enunciado del problema les dice lo que está mal y lo que hay que trabajar en ello. Esto te permitirá idear de una manera orientada a objetivos.

El planteamiento del problema captura su visión de diseño definiendo el desafío correcto para abordar en las sesiones de ideación. Implica replantear un desafío de diseño en un enunciado de problema procesable. Puedes utilizar esta herramienta combinando tus conocimientos sobre los jóvenes con los que trabajas, sus necesidades y las ideas que has llegado a conocer en la fase de comprensión y observación. Esto debería ayudarte a pasar a la fase de ideación.

Un planteamiento del problema no debe decirte cómo resolver el problema o cómo abordar la solución del problema; simplemente establece cuál es el problema. Si se trata de un problema grande y complicado, escribir un enunciado más largo y descriptivo está bien. Si se trata de un problema pequeño y simple, entonces una o dos oraciones serán suficientes.

Si el planteamiento de un problema es difícil de entender, no se resolverá muy bien. Podrías terminar resolviendo el problema equivocado, así que recuerda revisar los resultados de la herramienta para asegurarte de obtener los resultados que necesitas. Un buen planteamiento del problema es lo suficientemente amplio como para que puedas empezar a pensar en muchas ideas y direcciones diferentes y lo suficientemente estrecho como para centrarte en lo que es importante y mantenerte en el camino.

Problem Statement Template

<b>Who?</b>	Who has the problem...
<b>What?</b>	What is the problem...
<b>When?</b>	When / where does the problem occur...
<b>Why?</b>	Why is it important to address for the customer...

### 6.3. Hoja de trabajo: Generación de ideas y lluvia de ideas

La forma clásica de idear es la lluvia de ideas. La lluvia de ideas se aplica en la fase de "idear" de varias maneras. Se trata principalmente de generar tantas ideas (ideación) como sea posible antes de que se clasifiquen, combinen o agrupen. La selección de las ideas preferidas suele tener lugar en el marco de una evaluación y votación del equipo. Para ello, se pueden utilizar herramientas como la votación por puntos:

**Votación por puntos:** para tomar una decisión clara sobre qué opciones deben seguirse en forma de ideas o conceptos. Esto es útil para tomar decisiones conjuntas en equipo y para limitar la selección, simplificar y priorizar. La idea es que el equipo recoja posibles soluciones, las escriba en post-its en una pared y vote por la solución más adecuada dibujando un punto en los post-its.

Recuerda que unas buenas sesiones de brainstorming deben estimular la creatividad y permitir que todos los participantes, independientemente de su nivel jerárquico, aporten sus ideas.

Antes de la ideación propiamente dicha, la lluvia de ideas se utiliza con frecuencia como un "volcado de cerebros" para que todos los miembros del equipo tengan la oportunidad de dar a conocer sus ideas y soluciones. Este procedimiento ayuda a las personas a despejar sus mentes. En sesiones posteriores de lluvia de ideas, puede concentrarse en el planteamiento del problema o la tarea respectiva.

Tenga en cuenta las siguientes reglas de lluvia de ideas:

#1 Confianza creativa #2 Cantidad antes que calidad #3 Visualiza las ideas #4 Usa gestos #5 Construye sobre las ideas de los demás #6 Una persona habla a la vez #7 Sin prejuicios #8 Continúa con la lluvia de ideas #9 Fracasa a menudo y temprano

Puedes seguir esta plantilla cuando organices tu sesión de lluvia de ideas:

Sesión de lluvia de ideas	Agrupar las ideas encontradas	Conclusiones y próximos pasos
"¿Cómo podríamos..."		

## 7. RESUMEN/CONCLUSIONES

Para concluir, este módulo tiene como objetivo mostrar un enfoque específico para la resolución de problemas para jóvenes llamado pensamiento de diseño. Este enfoque tiene la característica de trabajar desde un punto de vista abierto e integral, donde el ser humano está en el centro. Al utilizar el pensamiento de diseño con los jóvenes, se invita a los trabajadores juveniles a partir de una comprensión profunda del joven y su situación. A esto le seguiría un proceso de definición, para luego trabajar en el proceso creativo de idear una posible solución a cualquier problema dado. Por último, los trabajadores juveniles probarían la posible solución y la probarían para ver si funciona, o volverían atrás y reevaluarían el problema.

Estos pasos deben realizarse de forma activa y creativa, por lo que las hojas de trabajo se incluyen en el módulo. Con el fin de seguir el enfoque de pensamiento de diseño, los trabajadores juveniles deberán asegurarse de elegir actividades y dinámicas que tengan sentido para lograr los objetivos en cada paso. Aquí podemos encontrar algunos ejemplos a seguir, pero se invita a los trabajadores juveniles a ir sobre las referencias y a buscar más ejercicios para implementar la metodología de design thinking.

Es importante que busquemos nuevas formas de abordar los conflictos en estos tiempos cambiantes, especialmente con conflictos que han estado ocurriendo durante algún tiempo y no parece haber solución. Es por ello que el design thinking se ha popularizado en los últimos años, tanto a nivel institucional como gubernamental. La creatividad es una herramienta que no debe subestimarse a la hora de intentar resolver conflictos complejos, por lo que nuestra invitación es para los trabajadores juveniles y cualquier persona que se sienta invitada a intentar utilizar esta metodología desde un punto de partida abierto, enfático y creativo.

## 8.. REFERENCIAS

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023, 13 de noviembre). *Etapas 2 en el proceso de design thinking: Definir el problema e interpretar los resultados*. La Fundación para el Diseño de Interacción. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-2-in-the-design-thinking-process-define-the-problem-and-interpret-the-results>

*Cómo escribir un planteamiento de problemas para el design thinking*. MakeIterate. (s.f.-a). <https://makeiterate.com/how-to-write-a-problem-statement-for-design-thinking/>

Fundamentos de Diseño de Interacción. (2023, 13 de octubre). *¿Qué es el design thinking? - actualizado 2023*. La Fundación para el Diseño de Interacción. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Lewis, J. M., McGann, M., & Blomkamp, E. (2020). Cuando el diseño se encuentra con el poder: el pensamiento de diseño, la innovación del sector público y la política de formulación de políticas. *Política & Política*, 48(1), 111–130. <https://doi.org/10.1332/030557319x15579230420081>

Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. J., & Schmidt, A. (2020). *La caja de herramientas de Design Thinking: una guía para dominar los métodos de innovación más populares y valiosos*. John Wiley & Sons, Inc.

*El proceso de Design Thinking de Stanford*. MakeIterate. (s.f.-b). <https://makeiterate.com/the-stanford-design-thinking-process/>

*¿Qué es el trabajo juvenil?* NYA. (s.f.). <https://www.nya.org.uk/what-is-youth-work/>

*Lo que hacemos: Empoderar a los jóvenes*. Cambia tu mentalidad. (s.f.). <https://www.shiftingyourmindset.co.uk/empowering-young-people>