

SESIÓN 3 — Innovación en problemas sociales y creatividad colaborativa

Curso: Pensamiento Divergente e Innovación (6 sesiones de 1h) ·
Neo-educación

Generado por PDF Project

Aprendizaje esperado 3 — Pensamiento Creativo y Resolución de Problemas (UD3 · AE3)
Duración: 1 hora · Formato: clase invertida (flipped classroom) + taller de aplicación Escuela IPN · PDF Project

Esta es la tercera de seis sesiones del AE3 de la UD3. Tras ver en las sesiones 1 y 2 qué es el pensamiento creativo y cómo se generan ideas, hoy lo situamos donde importa: la innovación social y la creatividad colaborativa. Conectamos con los wicked problems (problemas perversos) que estudiamos en el AE1 de la UD3: allí vimos que no tienen solución única; aquí veremos que, por eso mismo, exigen inteligencia colectiva, no genios aislados.

0. Antes de la clase (trabajo en casa — flipped classroom)

El estudiante llega habiendo visto un video corto (10 min) y leído la tarjeta FLIPPED de abajo. En clase no repetimos la teoría: la aplicamos a un problema social real con las herramientas colaborativas.

Qué revisar en casa:

- El video "De la idea a la solución: la innovación que cambia vidas".
- La definición de *innovación* (West & Farr, 1990): introducción intencional de ideas nuevas y útiles.
- Traer anotado un problema social de su entorno (barrio, escuela, ciudad) que "nadie resuelve bien".

En clase (60 min) se distribuye así:

- 5 min: activación y conexión con los *wicked problems* del AE1.
- 15 min: innovación social + creatividad colaborativa (tarjetas + discusión).
- 20 min: herramientas colaborativas + ejercicios resueltos en equipo.
- 15 min: cómo facilitar la colaboración (psicología de seguridad de Edmondson).
- 5 min: cierre y metacognición.

1. Presentación y objetivos

Esta sesión traslada la creatividad del individuo a la comunidad. La innovación social —microfinanzas, agricultura urbana, energía comunitaria— rara vez nace de una sola mente: nace de equipos que combinan saberes distintos. Hoy aprendemos a diseñar esa colaboración.

Objetivos de la sesión:

- Definir la innovación social como nuevas respuestas eficaces a necesidades sociales (Mulgan, 2006; West & Farr, 1990).
- Explicar por qué los problemas sociales (wicked problems, Rittel & Webber, 1973) requieren creatividad *colaborativa*, no individual.
- Identificar los motores de la creatividad colectiva: inteligencia colectiva, diversidad cognitiva, equipos multidisciplinares (Surowiecki, 2004).
- Conocer y aplicar herramientas colaborativas: pizarras compartidas, mapas de actores, comunidades de práctica, crowdsourcing, co-diseño, world café.
- Facilitar la colaboración con reglas de igualdad de voz y psicología de seguridad (Edmondson, 1999).

2. Concepto central (flipped)

¿Qué es la innovación social?

FLIP PED

La innovación social es la creación e implementación de nuevas respuestas —productos, servicios, modelos o procesos— que responden de forma más eficaz a una necesidad o problema social que las soluciones existentes. No es solo "una buena idea": debe ser nueva y útil a la vez (West & Farr, 1990, la definen como la aplicación intencional de ideas nuevas diseñadas para ser útiles; Mulgan, 2006, añade que la innovación social persigue metas sociales, no solo lucro).

- ****Ejemplo 1 — Microfinanzas:**** Muhammad Yunus y Grameen Bank llevaron crédito a quienes los bancos excluían. Idea nueva + impacto social medible.
- ****Ejemplo 2 — Agricultura urbana:**** huertos comunitarios que producen alimento y tejido social en zonas sin supermercados.
- ****Conexión AE1 UD3:**** estos son *wicked problems* —mal definidos, con muchos actores y sin "botón de apagar". Por eso una sola disciplina no basta.

Para debatir en clase: la innovación social fracasa menos por falta de buenas ideas que por falta de colaboración para implementarlas. La creatividad individual es la chispa; la colaborativa, el motor.

3. Innovación en la solución de problemas sociales

CON CEP TO

De la necesidad a la solución nueva

Innovar en lo social significa preguntar: ¿hay una forma distinta y mejor de atender esta necesidad? La innovación social combina tres ingredientes:

- ****Novedad:**** rompe con "siempre se ha hecho así" (West & Farr, 1990).
- ****Eficacia:**** mejora un resultado real para las personas (Mulgan, 2006).
- ****Escala o replicabilidad:**** puede crecer o ser copiada por otros (un modelo, no un golpe de suerte).
- ***Microfinanzas:*** nueva forma de inclusión financiera → eficacia = reducción de pobreza → replicable en muchos países.
- ***Agricultura urbana:*** nuevo uso del espacio → eficacia = soberanía alimentaria local → replicable en barrios.

Lazo con AE1: Rittel & Webber (1973) mostraron que los problemas sociales son perversos: no tienen solución única ni punto de parada. Eso hace que la innovación social sea iterativa y participativa, nunca un "invento" cerrado.

4. Creatividad colaborativa

CON CEP TO

La innovación social rara vez es individual

La creatividad colaborativa es la capacidad de un grupo para producir ideas y soluciones que ningún miembro habría logrado solo. Sus motores:

- ****Inteligencia colectiva:**** el grupo resuelve mejor que la suma de sus partes cuando hay buena coordinación (Surowiecki, 2004, **La sabiduría de las multitudes**).
- ****Diversidad cognitiva:**** mezclar perfiles distintos (ingeniería, psicología, diseño, trabajo social) evita el "pensamiento de grupo" y amplía el espacio de soluciones (Page, 2007, **The Difference**).
- ****Equipos multidisciplinarios:**** cada disciplina aporta un lenguaje y un sesgo distinto; juntos ven lo que uno no ve.

Idea clave: un problema social complejo tiene demasiadas caras para una sola mente. La diversidad no es "decorativa": es la herramienta principal de resolución (conecta con la diversidad de actores de Bryson, 2011).

5. Herramientas para creatividad colaborativa

Catálogo de métodos colaborativos

Estas herramientas estructuran la inteligencia colectiva para que la diversidad sume en vez de dispersar.

- ****Pizarras compartidas (Miro, Mural, pizarra física):**** externalizan la idea en un espacio común; todos ven y editan a la vez.
- ****Mapas de actores / stakeholders (Bryson, 2011):**** representan quién influye, decide y se ve afectado; priorizan con quién dialogar.
- ****Comunidades de práctica (Wenger, 1998):**** grupos que aprenden compartiendo experiencia continua, no en un taller de una vez.
- ****Crowdsourcing:**** abrir el problema a muchas mentes (Surowiecki, 2004) para recolectar ideas, datos o fondos.
- ****Talleres de co-diseño (Brown, 2008, design thinking):**** usuarios y diseñadores crean juntos la solución, no para ellos.
- ****World Café (Brown & Isaacs, 2005):**** conversaciones rotatorias en mesas pequeñas que tejen un conocimiento compartido del grupo.

| Herramienta | ¿Para qué sirve? | Cuándo usarla | ---|---|---| | Pizarra compartida | Visualizar y converger ideas | Brainstorming remoto/presencial | | Mapa de actores | Mapear poder e intereses | Antes de cualquier acción social | | Comunidad de práctica | Aprendizaje continuo | Problemas recurrentes | | Crowdsourcing | Recolectar muchas ideas | Necesidad de volumen/alcance | | Co-diseño | Soluciones con el usuario | Servicios o productos sociales | | World Café | Conversación profunda en grupo | Diagnóstico participativo |

Criterio de elección: ¿necesitas volumen de ideas (crowdsourcing), convergencia (pizarra), mapeo de poder (actores) o compromiso del usuario (co-diseño)? La herramienta sigue al objetivo, no al revés.

6. Cómo facilitar la colaboración

Igualdad de voz y psicología de seguridad

Un grupo diverso solo innova si todos se atreven a hablar. Amy Edmondson (1999, Psychological safety and learning behavior in work teams) demostró que los equipos de alto desempeño no son los que cometen menos errores, sino los donde la gente se atreve a señalarlos sin miedo.

- ****Psicología de seguridad:**** creer que no serás penalizado por preguntar, proponer o equivocarte. Es la base del aprendizaje y la creatividad colectiva.

- ****Reglas de igualdad de voz:**** turnos, "la última palabra no es la del jefe", y que las ideas se juzguen por mérito, no por quien las dijo.
- ****Edmondson (2018, *The Fearless Organization*):**** el líder modelo el error y pregunta "¿qué estamos pasando por alto?" en vez de "¿quién falló?".

Regla de oro: si en tu equipo solo hablan dos voces, no tienes diversidad cognitiva: la tienes silenciada. La facilitación es activar las voces calladas, no solo moderar las ruidosas.

7. Ejercicios resueltos

Mapea los actores de un problema social

Tip aplicado: primero pregunta "¿quién puede frenar esto?"

Enunciado: En tu colonia hay altos índices de obesidad infantil y quieres una campaña de alimentación saludable en las escuelas. Mapea los actores. Resolución (estilo Bryson, 2011):

- ***Decide:*** dirección de la escuela, secretaría de salud local.
- ***Influye:*** madres y padres de familia, comités de cafetería, tiendas cerca del plantel.
- ***Se ve afectado:*** niñas y niños, familias de bajos ingresos.
- ***Apoya:*** club de nutrición, estudiantes de salud pública.
- ****Conclusión:**** la campaña fracasa si no se negocia con las cafeterías y las familias, aunque la escuela quiera. Mapear reveló que el cuello de botella es el entorno alimentario, no la "falta de información".

Diseña una sesión colaborativa

Tip aplicado: define objetivo y elige la herramienta antes de la sala

Enunciado: Quieres generar ideas para reducir el abandono escolar en tu facultad con 30 estudiantes y 5 docentes, en 90 minutos. Diseña la sesión. Resolución:

- ***Objetivo:*** 15 propuestas concretas de retención estudiantil.
- ***Apertura (10 min):*** world café para diagnosticar causas (conversación rotatoria).
- ***Ideación (40 min):*** pizarra compartida + lluvia estructurada (cantidad sobre calidad, sin juzgar).
- ***Convergencia (30 min):*** matriz de decisión (viabilidad × impacto) para priorizar.
- ***Cierre (10 min):*** cada mesa presenta su top 3; se nombra un responsable.
- ****Clave de facilitación:**** reglas de igualdad de voz para que los estudiantes se atrevan a criticar políticas (Edmondson, 1999).

Caso de innovación social

Tip aplicado: busca novedad + eficacia + replicabilidad

Enunciado: "Un grupo creó una app donde vecinos intercambian herramientas prestadas en vez de comprarlas." ¿Es innovación social? Justifica. Resolución:

- ***Novedad:*** nuevo modelo de consumo colaborativo frente a la compra individual (West & Farr, 1990).
- ***Eficacia:*** reduce gasto y desperdicio; fortalece confianza vecinal (meta social, Mulgan, 2006).
- ***Replicabilidad:*** la app es un modelo que otra colonia puede adoptar.
- ****Veredicto:**** Sí es innovación social: idea nueva, útil socialmente y escalable. No es solo tecnología: es un cambio en cómo la comunidad se organiza.

8. Cierre y metacognición

- Innovación social = respuestas nuevas y eficaces a necesidades sociales (Mulgan, 2006; West & Farr, 1990).
- Los problemas sociales son **wicked** (Rittel & Webber, 1973): exigen creatividad colaborativa, no individual.
- Motores: inteligencia colectiva y diversidad cognitiva (Surowiecki, 2004).
- Herramientas: pizarra, mapa de actores (Bryson, 2011), comunidad de práctica, crowdsourcing, co-diseño (Brown, 2008), world café.
- La colaboración se facilita con igualdad de voz y psicología de seguridad (Edmondson, 1999).
- En la Sesión 4 veremos cómo prototipar y evaluar estas soluciones sociales.

Guía para el docente (Sesión 3)

Objetivo de la sesión: que el estudiante defina la innovación social, explique por qué los problemas sociales requieren creatividad colaborativa, aplique un mapa de actores y diseñe una sesión colaborativa con psicología de seguridad. Materiales: tarjetas de los seis métodos colaborativos, plantilla de mapa de actores en pizarra, ejemplo de world café, un "caso trampa" de problema mal estructurado, acceso a una pizarra compartida (Miro/Mural o física). Minutos sugeridos (60):

- 0-5: activación (pregunta: "¿qué problema social de tu colonia nadie resuelve y por qué?").
- 5-20: innovación social + creatividad colaborativa + conexión con wicked problems (AE1).
- 20-40: catálogo de herramientas + ejercicios resueltos en equipos (mapeo y diseño de sesión).
- 40-55: facilitación y psicología de seguridad (Edmondson); aplicar reglas de igualdad de voz a un caso real.
- 55-60: cierre + autoevaluación.

Puntos de evaluación rápida (exit ticket): 1. Define innovación social con dos de sus tres ingredientes (novedad, eficacia, replicabilidad). 2. Dado un problema, nombra la herramienta colaborativa correcta y explica por qué. 3. Explica en una frase qué es la psicología de seguridad (Edmondson, 1999).

Dificultades esperadas:

- Confundir "innovación" con "tecnología": aclarar que lo social es el cambio de organización, no solo la app.
- Resistencia a mapear actores ("ya sé quién manda"): mostrar cómo el ejercicio 1 cambia la estrategia.
- Que dos voces dominen el equipo: intervenir con reglas de igualdad de voz y turnos.

Conexión intercurios:

- *AE1 UD3 (wicked problems):* aquí aplicamos la colaboración como respuesta a lo perverso.
- *Pensar y Cognición:* la diversidad cognitiva como antídoto al sesgo de confirmación.
- *Funciones ejecutivas:* planificar la sesión colaborativa es una FE compleja distribuida.

Fuentes / autores a citar en la clase:

- West, M. A. & Farr, J. L. (1990). *Innovation and Creativity at Work: Psychological and Organizational Strategies*. Wiley.
- Mulgan, G. (2006). *Social Innovation: What it is, why it matters and how it can be accelerated*. Skoll Centre / The Young Foundation.
- Edmondson, A. (1999). *Psychological safety and learning behavior in work teams*. Administrative Science Quarterly, 44(2).
- Bryson, J. M. (2011). *Strategic Planning for Public and Nonprofit Organizations*. Wiley.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business Review.
- Surowiecki, J. (2004). *The Wisdom of Crowds*. Anchor Books.
- Rittel, H. & Webber, M. (1973). *Dilemmas in a general theory of planning*. Policy Sciences.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press.