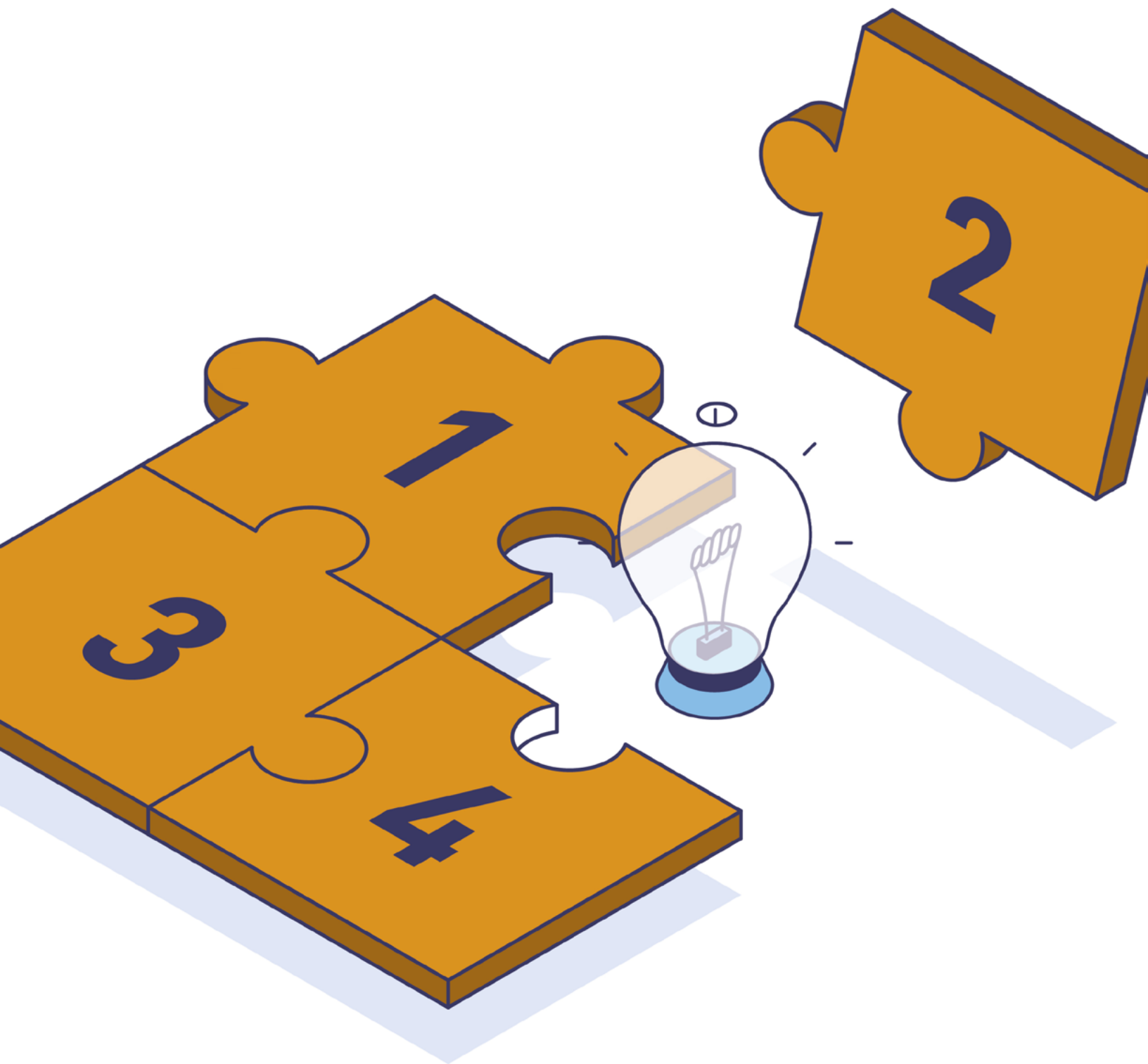




Vicerrectoría de Relaciones
Institucionales y Vinculación con el Medio
Universidad de Concepción

● GUÍA PARA LA ● INNOVACIÓN SOCIAL ● Universidad de Concepción





Coordinación General y levantamiento de datos

Proyecto UCO2395 Fortaleciendo la Innovación Social en Mujeres de las regiones del Biobío y Ñuble.

Equipo Consultor

Ximena Gauché Marchetti
Jaime Contreras Álvarez
Mourete Marín Galindo
Bárbara Orellana Uribe
Óscar Cifuentes Zambrano
Gladys Michelle Tobar Ramírez
Marcela Cabezas San Martín
Jorge Bizama Gallegos
Susana Riquelme Parra
Claudia Quiroga Sanzana
Marcela Núñez Solís
Elizabeth Segura Inostroza
Maruzzella Valdivia Peralta
Claudio Gutiérrez Inostroza
Beatriz Millán Jara

Edición General

Jaime Contreras Álvarez
Mourete Marín Galindo
Bárbara Orellana Uribe

Asesoría Gráfica

Mariela Hernández Toro
Evelyn Belmar Manríquez

Fotografías

Mariela Hernández Toro

Registro de Propiedad Intelectual

N° XXX-X-XXX año 2024
ISBN XX-XXX-XXX-XXX-XX (versión papel)
ISSN XX-XXX-XXX-XXX-XX (versión digital)

Editorial Universidad de Concepción

Universidad de Concepción
Victor Lamas 1140, Concepción, Ciudad Universitaria
Concepción, Chile.

Casilla 160C, correo 3, Concepción
www.udec.cl

Prohibida la reproducción total o parcial de la obra
© Universidad de Concepción

Versión N° 1

ÍNDICE

05

Presentación

06

Introducción

08

**Método de
Innovación Social
en la UdeC**

10

**Macroetapas del
modelo de Innovación
Social**

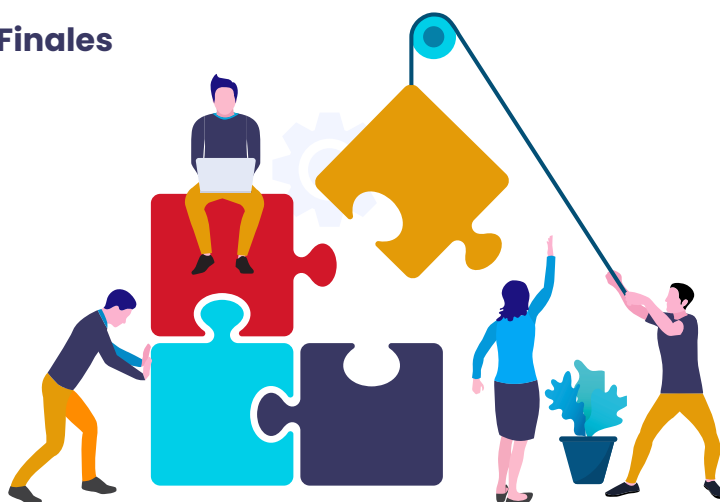
12 Etapa Escuchar

37 Etapa Crear

43 Etapa Entregar

48

Comentarios Finales



Presentación

El Compromiso de la Política de Vinculación con el Medio en la Universidad de Concepción (UdeC) es generar modelos de diálogo y trabajo en equipo que contribuyan al desarrollo sustentable de la sociedad de forma oportuna, colaborativa, transversal y permanente, a través de relaciones uni y bidireccionales con el medio externo, que tributen al desarrollo de las funciones institucionales de docencia e investigación (Política Institucional de Vinculación con el Medio, 2021). Para lo anterior, la UdeC ha impulsado diversas estrategias y apoyado iniciativas que surgen desde las propias Facultades, Escuelas y Centros, que favorezcan los elementos claves de la bidireccionalidad con foco en el proceso formativo y la investigación, asegurando estándares de pertinencia entre lo que se construye desde el espacio académico y lo que las comunidades, organizaciones y territorios requieren.

Conforme a lo anterior y con el fin de generar espacios de diálogos desde la formación de personas que contribuyan a la transformación social de las comunidades y sus territorios, desde la Vicerrectoría de Relaciones Institucionales y Vinculación con el Medio (VRIM), se han impulsado cuatro estrategias de Formación Vinculada que aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje de los y las estudiantes: Prácticas con Impacto, Voluntariado UdeC, Metodologías de Aprendizaje Vivencial (ABP, A+S, ABPRO, entre otras) y la Innovación Social.

El Modelo de Innovación Social de la Universidad de Concepción (2025) propone una estructura metodológica que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y de investigación situada, basada en el desarrollo y experiencia del proyecto UCO2395 y ofrece además una hoja de ruta para la implementación de iniciativas de Innovación Social en sus respectivas disciplinas, facilitando que las y los estudiantes de la Universidad participen en procesos de aprendizaje teórico-práctico, abordando de manera co-construida el diagnóstico, diseño e implementación de soluciones a los desafíos que enfrentan las comunidades y territorios de las regiones del Biobío y Ñuble.

Esta primera versión de la Guía, resultante del trabajo desarrollado durante dos años por el proyecto UCO2395 “Fortaleciendo la Innovación Social en Mujeres de Biobío y Ñuble” testeó estas metodologías en 22 comunidades de ocho comunas diferentes, aplicando las tres macro-etapas y diez pasos con equipos de académicos y estudiantes, generando efectos positivos de aprendizaje y contribución externa altamente valorada de acuerdo al Sistema de Medición de la Contribución, tanto en las comunidades externas, las y los estudiantes y los equipos UdeC responsables de las iniciativas.

Las etapas descritas tanto en el Modelo de Innovación Social UdeC como en su Guía Metodológica, han sido diseñadas para fomentar un ejercicio colaborativo con las comunidades. En este proceso, las y los estudiantes aplican herramientas participativas que favorecen la co-construcción de ideas y el diseño conjunto de soluciones, facilitando los procesos de Aprendizaje Vivencial y el establecimiento del vínculo entre todos los actores del proceso de Innovación Social.

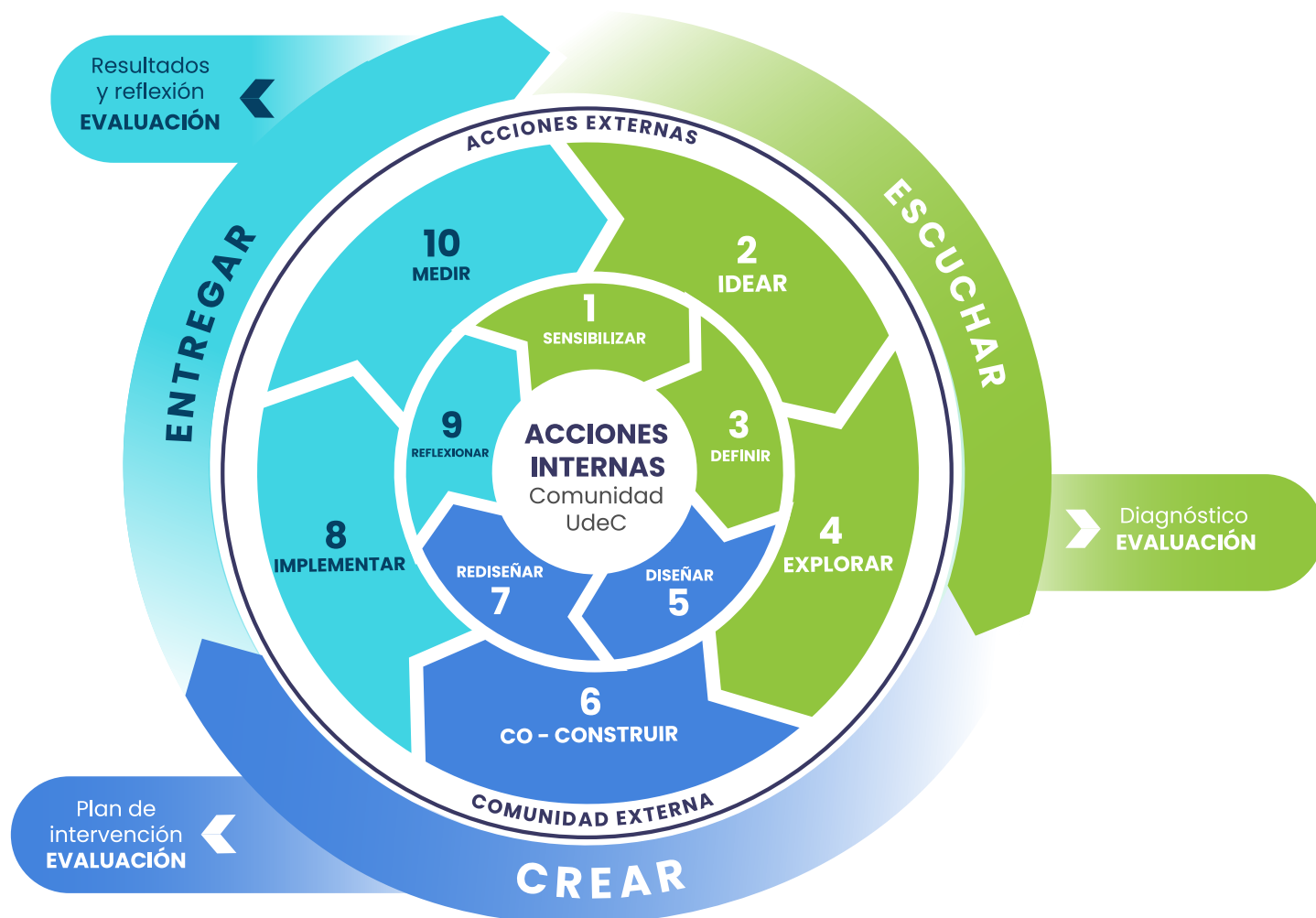
Jaime Contreras Álvarez
Director
Vinculación Social

I.- Introducción

El Modelo de Innovación Social de la UdeC presenta una metodología de diez pasos y se complementa con la presente Guía Metodológica que aporta herramientas concretas al cuerpo docente, académico y profesional para el desarrollo de acciones formativas a través

de experiencias de Innovación Social, con énfasis en los procesos formativos de los y las estudiantes aportando significativamente al desarrollo de comunidades más resilientes, inclusivas y sustentables.

Esquema 1: Modelo de Innovación Social UdeC



Fuente: Elaboración propia

Integrar la Innovación Social en espacios educativos, a través de distintas disciplinas y áreas de aprendizaje, constituye una herramienta efectiva y versátil para abordar problemáticas sociales desde un enfoque práctico, transformador y participativo, y cuyos objetivos apuntan al desarrollo económico, social y sustentable de los territorios. Las y los estudiantes se transforman en agentes de cambio, generando un impacto positivo en las comunidades a través de la búsqueda de soluciones a necesidades reales de los territorios y comunidades, co-construyendo de manera colaborativa prototipos que den solución a las problemáticas planteadas.

La integración de proyectos de innovación social en asignaturas de pregrado y postgrado constituye una estrategia formativa que incide directamente en el desarrollo de las macrocompetencias genéricas establecidas por la Universidad de Concepción (2024), tales como el emprendimiento y trabajo en equipo interdisciplinario, la responsabilidad social, el pensamiento crítico y las habilidades comunicacionales. Estas competencias son consideradas pilares fundamentales de la formación de personas en la UdeC, así como para la construcción de una ciudadanía activa y comprometida con los procesos de transformación social.

Desde una perspectiva formativa, la Innovación Social se posiciona como un recurso metodológico pertinente para la formación integral, en tanto propicia experiencias de aprendizaje situadas, interdisciplinarias y orientadas a la solución de problemáticas reales, con impacto tanto en el ámbito universitario (interno) como en los entornos sociocomunitarios, público-políticos, productivos y culturales (externo).

El trabajo participativo realizado por el Proyecto UCO2395 (2023- 2025) con organizaciones sociales y comunidades de las regiones de Biobío y Ñuble permitió en conjunto con las mujeres participantes, definir los primeros

elementos de esta guía y co -construir la definición de Innovación Social para la Universidad de Concepción:

“Innovación Social es buscar de manera empática y colaborativa soluciones sustentables y creativas a problemáticas sociales que generen oportunidades de desarrollo de las comunidades y sus territorios, a través de redes de apoyo, intercambio de ideas y generación de conocimiento”

La presente Guía Metodológica establece el detalle de los pasos a seguir, junto con herramientas técnicas para la co-creación de iniciativas y proyectos de Innovación Social en un semestre académico como una **Estrategia de Aprendizaje Vivencial**, con la premisa que para su aplicación se requiere de un vínculo de confianza previo con colectivos y comunidades de los territorios y que los pasos no son ni excluyentes ni taxativos en cuanto al proceso de planificación y ejecución de la experiencia. Explorar, investigar y revisar otros elementos externos a lo presentado, sin lugar a duda fortalecerá la experiencia aplicada a cada contexto considerando las particularidades de las personas, de las comunidades y de los territorios.

Se sugiere revisar previamente las consideraciones planteadas en el modelo de innovación social en el apartado **DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN SOCIAL** (págs. 26 – 29), el que establece ciertos elementos a considerar en los primeros contactos con las comunidades y territorios.

II.- MÉTODO DE INNOVACIÓN SOCIAL EN LA UDEC

El Método de Innovación Social UdeC propone diez pasos para las tres macro etapas principales: **ESCUCHAR, CREAR, ENTREGAR**, las cuales para su aplicación en el ámbito de la docencia se han descrito para ser desarrolladas en un periodo de diez semanas, donde cada paso es accionado en una sesión semanal, sin embargo, se debe considerar y adaptar su ejecución de acuerdo a las características de una asignatura, el número de estudiantes de la misma, recursos pedagógicos y por supuesto las vivencias, experiencias comunitarias y territoriales necesarias para la búsqueda de desafíos, diseño de soluciones e implementación de prototipos.

Estos pasos se presentan con un orden lógico progresivo alternando entre acciones internas y externas, desde la sensibilización de la experiencia educativa hasta la medición de la experiencia. Esta alternancia, garantiza a los y las estudiantes y la comunidad, tener espacios de reflexión como también espacios de reajuste considerando las características del proceso de Innovación Social. Las actividades internas corresponden a acciones realizadas en el espacio de trabajo interno del equipo UdeC (docente – estudiante). Las actividades externas corresponden a acciones/jornadas colaborativas del equipo UdeC junto a comunidades o actor externo a la Universidad y se consideran al menos tres, una para cada macro etapa, lo que garantiza el proceso de co-construcción. Se sugiere en cada una de las jornadas territoriales/salida a terreno, realizar un acta de reunión que sistematice los acuerdos tomados en conjunto a las comunidades.

El siguiente esquema representa las macro etapas del Modelo de Innovación Social en un periodo de diez semanas, lo que permite y facilita la aplicación en docencia en un semestre académico que comúnmente se ajusta a 17 semanas de clases. Este delta de semanas, permite al responsable UdeC de la experiencia, contextualizar la asignatura o proyecto en base a las necesidades de aprendizaje y contribución a competencias específicas que se deseen abordar.

Esquema 2: Resumen de los pasos a desarrollar, según semana calendario

Macro etapa: ESCUCHAR			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Sensibilizar	Explorar	Definir	Idear
	Jornada Territorial		
			Evaluación

Macro etapa: CREAR

Semana 5	Semana 6	Semana 7
Diseñar	Co- construir	Rediseñar
	Jornada Territorial	

Macro etapa: ENTREGAR

Semana 8	Semana 9	Semana 10
Implementar	Reflexionar	Medir
Jornada territorial		

REFLEXIÓN

Evaluación

Evaluación

Fuente: Elaboración propia

Cabe señalar que, dependiendo de la complejidad de las técnicas metodológicas que se utilizarán en cada paso y del tiempo dispuesto por el equipo UdeC para la experiencia de Innovación Social, el número de sesiones puede variar o reajustarse durante el desarrollo de la experiencia, lo importante es mantener todas las etapas del proceso, a pesar del reajuste de sesiones.

Se considera al finalizar la experiencia de Innovación Social medir la contribución

social, económica y medioambiental, la cual está determinada por el Sistema de Medición de Contribución de Vinculación con el Medio UdeC (<http://contribucionvcm.udec.cl>), transferencia de conocimiento, técnicas y tecnologías resultantes de la experiencia de Innovación Social materializado en licenciamientos o creación de empresas de base tecnológica universitaria, en conjunto a Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo (<http://incubaudec.cl>)

III.- MACROETAPAS DEL MODELO DE INNOVACIÓN SOCIAL

La Metodología de Innovación Social está compuesta por tres macroetapas y diez pasos a desarrollar y corresponden a las etapas tradicionales denominadas como diagnóstico, planificación y ejecución de un proyecto y que en iniciativa de innovación social se agrega la co-construcción en todas ellas.

Las macro etapas a desarrollar son:

- Primera macroetapa: ESCUCHAR: se corresponde con el uso de estrategias y técnicas de evaluación diagnóstica.
- Segunda macro etapa: CREAR: Uso de técnicas de evaluación del plan de intervención.
- Tercera macro etapa, ENTREGAR, corresponde en esta etapa el uso de técnicas de evaluación de resultados y reflexión.

Al finalizar cada etapa del proceso de Innovación Social, se propone además, evaluar los aprendizajes de los y las estudiantes a través de rubricas, listas de cotejo o considerando elementos más cualitativos a través de ensayos, reflexiones o cuadernos de campo con el fin de monitorear las vivencias y aprendizajes y/o el desarrollo de las macro competencias descritas en el Modelo Educativo o los resultados de aprendizaje de la asignatura.



Tabla resumen de las macroetapas y 10 diez pasos de la Metodología de Innovación Social UdeC

ETAPA	PASO	OBJETIVO
Escuchar	Sensibilizar	Diseñar una experiencia de Innovación Social mediante la identificación de problemáticas, la recopilación de antecedentes y definición de parámetros de trabajo entre docentes, estudiantes y sus grupos de trabajo.
	Explorar	Comprender el contexto comunitario mediante la profundización en la investigación, el análisis de oportunidades, desafíos y necesidades, y la exploración de enfoques metodológicos adaptados a las características socioterritoriales, a través de un proceso colaborativo entre estudiantes y las comunidades.
	Definir	Estructurar y organizar los datos que permitan generar soluciones innovadoras, orientando el proceso hacia una definición clara del desafío a abordar en un proyecto de Innovación Social.
	Idear	Identificar soluciones creativas al desafío planteado, integrando perspectivas comunitarias y una mirada interdisciplinaria, para seleccionar conjuntamente la propuesta más adecuada para el diseño de prototipos de Innovación Social.
Crear	Diseñar	Elaborar un primer prototipo según la idea seleccionada mediante el diseño de un plan detallado que considere su implementación, sostenibilidad y escalabilidad. Utilizando herramientas como maquetas, planos o flujogramas para visualizar y estructurar la propuesta.
	Co-contruir	Validar el prototipo seleccionado mediante la evaluación y retroalimentación de la comunidad, incorporando sus aportes para rediseñar y optimizar la propuesta.
	Rediseñar	Ajustar el prototipo seleccionado mediante un proceso de rediseño iterativo que incorpore las recomendaciones y requerimientos técnicos de la comunidad.
Entregar	Implementar	Desarrollar las actividades pertinentes para la implementación del prototipo seleccionado mediante un plan estructurado que considere recursos y plazos determinados.
	Reflexionar	Revisar de manera reflexiva el proceso de Innovación Social, desde la sensibilización hasta la implementación, con el fin de extraer lecciones aprendidas, identificar limitaciones y proponer mejoras para optimizar futuras experiencias educativas e intervenciones.
	Medir	Aplicar encuestas para la medición de la contribución del proyecto de Innovación Social en la comunidad.

ETAPA ESCUCHAR

Paso 1: SENSIBILIZAR (interna)

El docente, presenta una comunidad o más para trabajar junto a las y los estudiantes, se presenta el Modelo de Innovación Social UdeC, sus etapas y pasos, además se define el diseño de la primera etapa: Escuchar. Se presentan puntos de vistas y aportes significativos por parte de las y los estudiantes que aportarán a crear conciencia sobre la importancia y el potencial de la innovación en el contexto específico en que se trabajará, esto dará como resultado la planificación de la experiencia educativa. La creación de acuerdos

de manera conjunta garantiza que todos y todas se comprometan desde el principio. Además, en este primer paso, docentes y estudiantes deben comenzar la investigación recopilando antecedentes teóricos y fuentes primarias de información que situarán a los estudiantes en el contexto específico del proyecto/intervención. Para este paso se proponen actividades de sensibilización, de presentación entre las y los estudiantes y recopilación de antecedentes, de esta manera podrán conocerse entre integrantes de los equipos y a la comunidad.



Propuesta de actividades:

Estas actividades marcan el punto de partida del trabajo colaborativo y de vinculación con el entorno.

1) Aplicar el test de Otto Scharmer ([conoce más acá](#))

Objetivo:	Promover la reflexión individual y colectiva sobre los niveles de escucha, conciencia y presencia que cada estudiante puede desarrollar en procesos de cambio.
Descripción:	Se utiliza el test basado en la Teoría U de Otto Scharmer para identificar desde qué lugar escuchan y se relacionan las y los estudiantes con los demás y con el entorno.
Resultado Esperado:	Estudiantes más conscientes de sus propias prácticas de escucha y con herramientas para mejorar la calidad del diálogo en los equipos y con la comunidad.

2) Definir los grupos de trabajo

Objetivo:	Conformar equipos diversos y funcionales para desarrollar el proyecto de Innovación Social.
Descripción:	A partir de los resultados del test, y considerando intereses personales y disponibilidad horaria, se organizan los grupos de trabajo. Idealmente, cada equipo estará compuesto por al menos cuatro estudiantes con roles complementarios
Resultado Esperado:	Equipos cohesionados con una base de confianza inicial, con claridad sobre las habilidades disponibles dentro del grupo.

3) Diseñar y planificar la etapa Escuchar

Objetivo:	Iniciar el proceso de recolección de antecedentes del siguiente paso, desde una actitud de apertura y respeto hacia el contexto comunitario.
Descripción:	Docentes y estudiantes trabajan juntos en definir cómo se abordará la etapa de escuchar, que incluye actividades como la recolección de antecedentes, el contacto inicial con la comunidad, la formulación de preguntas clave y las estrategias para levantar información relevante.
Resultado Esperado:	Una planificación compartida y contextualizada para la etapa de escuchar, que refleje los intereses, preocupaciones y expectativas de todas las partes involucradas.

Cuestionario: ¿Desde dónde lidero?
(Adaptado de la Teoría U de Otto Scharmer)

El cuestionario tiene como objetivo ayudarte a identificar tu perfil de liderazgo a partir de cuatro niveles de escucha, liderazgo y acción, y se enfoca en el nivel desde el cual operas, es decir, desde dónde tomas decisiones, te relacionas con otros y te conectas con los desafíos.

El cuestionario invita a reflexionar sobre: Cómo escuchas a los demás, desde dónde actúas cuando lideras, cómo respondes al cambio o a los desafíos y qué tipo de relación tienes con el futuro emergente.

Está vinculado a los cuatro niveles de atención y a cuatro arquetipos de liderazgo que representan distintos patrones.





Cuestionario:

Lee cada afirmación y marca con un check (símbolo check) si te sientes identificado e identificada. Al final, suma cuántas respuestas tuviste en cada color.

Nivel 1 – “Descargar” (Yo soy mi trabajo) – Color amarillo

☐	Prefiero seguir lo que ya sé que funciona.
☐	Me incomoda cuando las cosas se salen del plan.
☐	Escucho esperando a que llegue mi turno para hablar.
☐	Uso lo que aprendí en otras materias para resolver todo.
☐	Me enfoco en terminar el proyecto, más que en cambiar la realidad.

Nivel 2 – “Ver” (Yo soy mi conocimiento) – Color azul

☐	Me gusta observar y analizar antes de actuar.
☐	Escucho para entender nuevas perspectivas.
☐	Investigo a fondo para proponer soluciones con base sólida.
☐	Me siento cómod@ con ideas complejas.
☐	Me interesa que el proyecto sea riguroso, aunque tome más tiempo.

Nivel 3 – “Sentir” (Yo soy mi conexión) – Color verde

☐	Me conecto emocionalmente con el problema y las personas afectadas.
☐	Escucho sin juzgar, incluso si no estoy de acuerdo.
☐	Me importa cómo se sienten mis compañeros/as del equipo.
☐	Quiero que el proyecto genere transformación real.
☐	Me esfuerzo por construir confianza dentro y fuera del equipo.

Nivel 4 – “Presenciar” (Yo soy mi intención) – Color rojo

☐	Siento que el proyecto me desafía a crecer como persona.
☐	A veces no tengo claro el camino, pero confío en el proceso.
☐	Me inspiran los futuros posibles más que los problemas actuales.
☐	Escucho con apertura para dejar emerger lo nuevo.
☐	Quiero que mi liderazgo contribuya a algo más grande que yo.

¿Cuál fue tu color dominante?

Ahora que identificaste tu tendencia dominante, puedes ver tu perfil:

Perfiles de Liderazgo Innovador

NIVEL	PERFIL	CARACTERÍSTICAS	COMO APORTA AL EQUIPO
Amarillo Nivel 1	Ejecutor/a	Eficiente, práctico/a, enfocado/a en resultados.	Asegura que el proyecto avance, cumple tareas y da estructura.
Azul Nivel 2	Analista	Crítico/a, reflexivo/a, preciso/a.	Investiga, analiza riesgos y mejora la solidez del proyecto.
Verde Nivel 3	Conector/a	Empático/a, inclusivo/a, relacional.	Crea puentes con la comunidad, fortalece al equipo desde la confianza.
Rojo Nivel 4	Visionario/a	Inspirado/a, creativo/a, abierto/a al cambio.	Conecta con el propósito profundo, facilita la innovación real.

De esta manera, se pueden estructurar equipos que participen al menos un integrante de cada color.

Ahora que ya están los equipos conformados, puedes comenzar a buscar información acerca de la comunidad con la que trabajarán.

Importante: ¿Sabes qué es una comunidad?

La comunidad es un fenómeno social que remite a un proceso que está siempre en desarrollo, es decir, de una u otra forma, la comunidad está siempre en proceso de ser y ocurre con las personas que la conforman, presentando aspectos de heterogeneidad que no ponen en duda al colectivo.

Un grupo en constante transformación y evolución (su tamaño puede variar), que en su interrelación genera un sentido de pertenencia e identidad social, tomando sus integrantes conciencia de sí como grupo y fortaleciéndose como unidad y potencialidad social. Maritza Montero (2004).

Las comunidades tienen elementos compartidos como:

- Historias.
- Cultura.
- Intereses.
- Necesidades.
- Problema.
- Conflictos.
- Vínculos emocionales y sentido de pertenencia.
- Y además influidas por relaciones de poder entre sus integrantes.

El concepto de comunidad tradicionalmente ha remitido a una ubicación espacial, es decir, a un territorio compartido. De este modo, se ha comprendido que vivir en un determinado espacio es una característica mínima de las comunidades.

Sin embargo, dadas las posibilidades actuales de las conexiones virtuales, esta perspectiva de la locación está tensionada.

¿La comunidad comparte territorio?

Hoy se puede decir que, si bien el territorio compartido es un elemento de la comunidad, no es la característica definitoria.

Si se comprende a la comunidad como punto de encuentro, como derivada de la relación cotidiana, como un sentimiento vocalizado de un nosotros y un espacio en donde circula solidaridad, ayuda, creación podemos sostener que pueden existir comunidades deslocalizadas, es decir, que no compartan un territorio geográfico, físico, determinado.

Para planificar el siguiente paso, definirás de manera específica la comunidad, es decir que debes incluir información importante en base a sus características geográficas, etaria, laborales, etc. Si la comunidad es comprendida por jóvenes, se debe indicar grupo etario y ubicación.

Ejemplo:

- Jóvenes entre 15 y 20 años del sector La Isla de Ninhue.

¿Por qué?

Probablemente, los jóvenes entre 20 y 29 años del sector Agüita de la Perdiz de Concepción comparten una serie de necesidades, pero también se diferencian en otras, al evidenciar en el perfil de la comunidad se da la importancia a la realidad socioterritorial.

• **Diseñar la etapa de Escuchar:** Es importante poder planificar la primera etapa, ya que, corresponde a un paso importante en la recopilación de antecedentes.



¿Con quién trabajaremos?	Aquí deberás definir el nombre de la comunidad y el territorio
Antecedentes de la comunidad/territorio	Una breve descripción de la causa y de los objetivos de la comunidad, por qué se reúnen, cuáles son sus intereses.
Rol de los integrantes	¿Quiénes serán parte del equipo y cuál será su rol en el equipo?
¿Qué herramientas utilizaremos para la primera etapa?	
¿Qué materiales necesitamos?	
¿Cuándo lo realizaremos?	

Paso 2: EXPLORAR (externo)

El segundo paso de este proceso de Innovación Social corresponde a la profundización de la investigación en el contexto específico de la comunidad. Se analizan las oportunidades, desafíos, necesidades y se exploran posibles enfoques para las posibles soluciones. En esta primera acción externa, se llevan a cabo las actividades planificadas utilizando técnicas de recopilación de información y levantamiento de problemáticas según el contexto específico de cada comunidad.

El levantamiento de información debe ser adaptado al área de estudio en que se desarrolla el proyecto o intervención y además considerar en este proceso de adaptación al actor externo o comunidad, sus particularidades y características. Esta selección y adaptación de técnicas y herramientas es crucial, principalmente por la relevancia y pertinencia, puesto que cada área tiene sus propias dinámicas y desafíos, por otro lado, la adaptación de las técnicas aumenta la posibilidad de que los involucrados en el proceso se sientan comprometidos e identificados, de esta manera tanto estudiantes como actores externos, participan activamente y comparten información valiosa para el proceso y para la innovación. La definición de la técnica seleccionada se sugiere, pueda llevarse a cabo tomando en consideración las capacidades de los estudiantes y sus conocimientos.

En esta acción, las y los estudiantes y la comunidad de manera conjunta identifican los factores determinantes. Se espera contar con una lectura integral del contexto desde una perspectiva de investigación basada en la comunidad.

La importancia de este paso radica en que será la primera instancia de encuentro entre la comunidad y el equipo UdeC. En esta etapa se buscará conocer los antecedentes de la comunidad, así como identificar sus principales problemáticas y necesidades.

Es fundamental que, desde el inicio se genere un espacio de confianza y respeto

mutuo. Para lograrlo, se recomienda destinar los primeros minutos de la sesión a dinámicas de presentación y conocimiento entre las y los participantes. Estas actividades deben ser breves, ágiles y participativas.

Se proponen actividades de exploración de enfoques y técnicas metodológicas para el levantamiento de información, actividades de Investigación y recopilación de datos de la comunidad a través de entrevistas, encuestas, estudios de competencia, benchmarking y actividades de levantamientos de problemas/dolores.

A modo de ejemplo, algunas actividades según área específica son:

- Área de Ciencias Naturales, Observación Participativa, Caminatas Exploratorias, Mapeo Participativo.
- Área de Docencia, Focus Group, Entrevistas, Análisis de información.
- Área de Ingeniería, Comité Consultivo, Asociación con Gremios, Entrevistas a expertos.



Propuesta de actividades:

1) Presentación

Objetivo:	Generar un ambiente de confianza, apertura y respeto entre el equipo UdeC y la comunidad.
Descripción:	Se dedica un espacio inicial a que todas las personas participantes se conozcan. Esto incluye la presentación del equipo UdeC (quiénes son, por qué están ahí, qué los motiva) y una dinámica para que las personas de la comunidad también puedan compartir quiénes son.
Resultado Esperado:	Se espera que todas y todos se reconozcan como parte activa del proceso, generando un ambiente acogedor y horizontal que facilite la colaboración futura.

2) Levantamiento de información cuantitativa

Objetivo:	Recoger datos concretos y medibles sobre la comunidad que sirvan de base para entender su contexto.
Descripción:	Se utilizan herramientas como encuestas, formularios o conteos para obtener datos sobre características demográficas, acceso a servicios, hábitos, necesidades generales, entre otros. Se sugiere la aplicación de encuestas en digital a través de forms, usar preguntas cerradas y priorizar la recolección de datos según el proyecto y el área a trabajar.
Resultado Esperado:	Contar con información concreta, sistematizada y cuantificable sobre la comunidad, que permitirá construir un diagnóstico inicial de su contexto.

3) Levantamiento de información cualitativa

Objetivo:	Comprender cómo vive la comunidad sus problemáticas y qué significados, emociones y perspectivas están asociados a ellas.
Descripción:	Se busca ir más allá de los números, a través de métodos que permitan escuchar, observar e interpretar la voz de la comunidad. Esta información es clave para captar los “dolores” profundos, oportunidades y dinámicas sociales. Usar materiales como papelógrafos, post-it, dibujos y mapas fomenta la participación de las personas en un espacio de conversación abierta respeto y escucha activa.
Resultado Esperado:	Obtener una comprensión cualitativa y profunda de cómo la comunidad vive, siente y significa sus problemáticas, reconociendo los aspectos emocionales, simbólicos y sociales asociados a ellas, para complementar los datos cuantitativos, enriqueciendo el diagnóstico para planificar acciones con pertinencia.

A continuación, se presentan dos ejemplos de actividades de presentación que se pueden utilizar en la sesión territorial.

• Actividades de presentación

Canasta Revuelta

Todas y todos quienes participan se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de tres segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

Apellidos divertidos

Todas y todos quienes participan se forman en círculo. La primera persona se debe presentar con su nombre y un apellido ficticio. El apellido podrá ser una

flor o un animal que comience con la misma inicial que su nombre, ejemplo: Hola mi nombre es Bárbara Búfalo, continúa la persona de la derecha, Hola mi nombre es Jaime Jazmín...

Una vez que ya se reconocen los nombres de las personas que participan de la actividad, se establece una relación mínima de confianza, continúa el segundo momento de la sesión con actividades de levantamiento de información cuantitativa y cualitativa.

• Levantamiento de Información cuantitativa.

Ficha de encuesta individual: Levanta información sobre las personas que integran la comunidad. En el siguiente ejemplo de encuesta el objetivo es levantar datos personales, ocupaciones, labores de cuidado, manejo de dispositivos electrónicos y redes de apoyo de las personas.





ANEXO 1 – CARACTERIZACIÓN INDIVIDUAL DE PARTICIPANTES

Nombre				
Rut				
Contacto				
Correo				
Comunidad/Organización a la que pertenece				
Comuna				
Región				
Ocupación				
Emprendimiento	SI	NO		
Nombre del Emprendimiento				
Rubro Emprendimiento	Agrícola	Pecuaría	Pesquera	Forestal
	Comercio	Servicios	Turismo	Minería
	Otro.			
Tipo de Emprendimiento				
Nombre del Emprendimiento				
Formalización	Está formalizado	No está formalizado, pero me interesa	No tengo interés en formalizar mi emprendimiento	
¿Se encuentra realizando labores de cuidados?	SI	NO		
	De niñas niños	Adultos mayores	Personas con discapacidad ¿qué tipo de discapacidad?	
Alfabetización digital: ¿Maneja dispositivos electrónicos?	SI	Con dificultad	NO	
¿Qué dispositivos electrónicos maneja?	Celular	Computador	Tablet	Otro.
Redes de apoyo ¿Cuenta con personas que le ayuden en su quehacer/ emprendimiento/ labor/ ocupación?				



Una vez realizada la recolección de datos a nivel individual, se propone realizar una entrevista a representantes o líderes de las comunidades, que permite recoger información sobre la comunidad y sus características, intereses y ámbitos de acción, su funcionamiento, años de organización, proyecciones, entre otras. A continuación, un ejemplo:

CARACTERIZACIÓN COMUNIDAD

Nombre de la comunidad	
Región	
Comuna	
Sector	
Descripción de la comunidad	¿Quiénes la integran, a qué se dedica la comunidad, cuál es su objetivo y causa?

CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

> N° Participantes de la comunidad

Total	Mujeres	Hombres	Personas No Binarias	Otros géneros

> N° Participantes de la comunidad

< 18	18 – 25	25-35	35-45	45-60	60-80	>80

Interculturalidad: ¿En la organización participan personas que pertenezcan a pueblos originarios o población migrante que fomentan el diálogo y participan activamente de la organización? ¿De qué manera participan?

N° Población Migrante	N° Pueblos Originarios
-----------------------	------------------------

Participación de Adultos Mayores: ¿En su organización participan adultas/os mayores de manera activa y vinculante? ¿De qué manera participan?

N° Adultos Mayores

Participación personas con discapacidad: ¿En la organización participan personas con algún tipo de discapacidad de manera activa y vinculante? ¿de qué manera participan?



Nº Personas con discapacidad	Tipos de discapacidad				
	Física Nº	Sensorial Nº	Intelectual Nº	Psíquica Nº	Múltiple

Actividad Económica Describir tipo de actividad que realizan las y los participantes de la comunidad

Agrícola	Nº	Pecuaria	Nº	Pesquera	Nº	Forestal	Nº
Comercio	Nº	Servicios	Nº	Turismo	Nº	Minería	Nº

AMBITO DE ACCIÓN DE LA COMUNIDAD

Historia Antecedentes descriptivos acerca de la conformación de la organización, motivos fuerza por las cuales se reúnen y acontecimientos.

--

Objetivo Identificar el ámbito de acción de la comunidad y describir el objetivo por el cual se han organizado para trabajar. (ejemplos)

Género: Organizaciones Sociales que promuevan la igualdad de género, impulsen iniciativas de género y su accionar tenga impacto en mujeres del territorio.	Fomento Productivo: Organizaciones de microempresarias, emprendedoras, productoras rurales, etc. que generen y mantengan sus ingresos en función de una actividad productiva.	Cultura: Organizaciones que desarrollen trabajos con sentido artístico y cultural asociada al capital simbólico y material del territorio que habitan.
Turismo: Organizaciones de emprendedoras, microempresarias que ofrecen bienes y servicios a la comunidad insertos en modelos turísticos tradicionales y culturales.	Gestión de Riesgo y Resiliencia: Organizaciones sociales que tengan acción en etapas de reducción, prevención y control del riesgo de desastres socio naturales. (integradas a pautas de desarrollo humano sostenible)	Medioambiente: Organizaciones que accionen en torno al desarrollo sustentable de su territorio, revalorización de espacios naturales y biodiversidad, instancias de educación ecológica, entre otras.

Nº Personalidad jurídica	Año de conformación	Año de formalización



Registro Solicitar listado de participantes de la comunidad/organización independiente de su calidad de actividad en la comunidad o su inscripción formal en la comunidad.

Nombre	Rut	Dirección	Contacto	Cargo

Comunicación Señalar la forma de organización que mantienen las participantes de la organización/comunidad

Cómo se reúnen	Cuando se reúnen	Dónde se reúnen	Para qué

Actividades que desarrollan o han desarrollado	En conjunto a...

DINÁMICA DE LA COMUNIDAD

Relaciones Externas Detallar las instituciones, organizaciones y agrupaciones sociales, públicas y privadas reconocidas por los integrantes de la comunidad y el tipo de relación según la cercanía del vínculo.

Institución/Organización	Vínculo

Observaciones

Levantamiento de información cualitativa:

Algunas actividades para realizar en conjunto a la comunidad: Línea de Tiempo; Historia de la comunidad; Reconstrucción a través de relatos; Caminata Exploratoria junto a la comunidad; Análisis FODA; Análisis PESTEL; Mapa de actores - Identificación lejanía/cercanía; Cartografía Social; Viaje del usuario; Mapa de la empatía.

Cartografía Social

La cartografía social es una herramienta metodológica participativa que permite a la comunidad representar su territorio desde su perspectiva. Se utiliza para visualizar el espacio desde la visión simbólica, social y emocional de las personas que habitan el territorio, donde a través de sus vivencias en el espacio comparten problemáticas que no se muestran en mapas oficiales.

Los pasos para aplicar la cartografía social son:

- **Introducción:** Explicar al grupo el objetivo de la actividad ejemplo: "Queremos entender cómo ustedes ven y viven este territorio. Qué lugares son importantes, qué problemas hay, qué recursos existen, y cómo se conectan".
- **Formar equipos de trabajo:** Pueden ser grupos pequeños por sectores del territorio, edades o intereses comunes. O hacer un único mapa colectivo, si el grupo no es tan grande.
- **Trabajar el mapa según su tipo:**
 - 1) Mapa impreso, se trabaja con una imagen geográfica real y a escala de un barrio, sector, comuna o Región, según el objetivo.
 - 2) Mapa dibujado donde se comienza a trabajar desde una hoja en blanco, se va construyendo el mapa según la memoria y percepción colectiva del espacio
- **Definir Leyenda,** indicando puntos como lugares significativos (escuelas, plazas, hospitales) problemas colectivos como contaminación, espacios inseguros, recursos, instituciones, entre otras.

Se presenta y explica el mapa, mientras el equipo recoge los hallazgos y sistematiza la información.

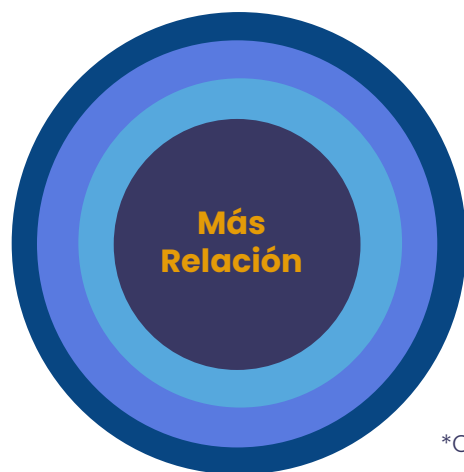
¿Qué lugares aparecen frecuentemente?	
¿Qué problemática aparece frecuentemente?	
¿Qué oportunidad se visualiza?	
¿Qué actores externos son clave?	

El objetivo de esta herramienta es poder visibilizar a los actores (personas o instituciones) que son relevantes para algún proceso, pudiendo, al mismo tiempo, ver si tienen una relación de cercanía con la comunidad.

Para realizar el mapa se debe dibujar

en el papelógrafo un esquema como el siguiente, delineando varios círculos de distinto tamaño (al menos tres). El círculo de más al centro marcará el punto de mayor relación o cercanía con la comunidad. El círculo exterior, en cambio, marcará el punto de menos relación o cercanía con la comunidad.

Mapa de actores (adaptado de SERCOTEC)



Menos Relación*

*Con respecto al nivel de involucramiento

Primero se hará una lista de todos los actores identificados a través de las distintas actividades realizadas, así como otros que vayan surgiendo.

A continuación, comenzar a mapear, lo que consiste en pegar las notas adhesivas (con los actores escritos en ellas) en los distintos niveles, según los miembros del grupo consideren que es su nivel de relación y cercanía con el barrio. Este paso generará un debate en el grupo, ya que probablemente habrá discrepancias para determinar dónde va cada actor. Lo importante será cuidar siempre el tono de la discusión, manteniendo el respeto y la disposición para escuchar.

Una vez que la comunidad llegue a la decisión final, será importante registrar cómo queda el mapa de actores del barrio. Para ello se podrán tomar fotografías del resultado final o sacar las notas adhesivas y escribir con los plumones o marcadores, directo en el esquema del papelógrafo, qué actores se encuentran en cada uno de los niveles. El paso siguiente consistirá en reflexionar

y sacar conclusiones sobre el mapeo realizado. ¿A quiénes tenemos cerca? ¿A quiénes necesitamos cerca? ¿A quiénes tenemos lejos? ¿Cómo podemos acercar a quienes tenemos lejos, pero necesitamos cerca?

Mapa de empatía

Originalmente es una herramienta del Design Thinking que ayuda a comprender profundamente a un cliente o usuario, explorando qué piensa, siente, ve, dice, hace, escucha, y cuáles son sus miedos y aspiraciones. Si bien su uso original es orientado a clientes, puede adaptarse a un contexto comunitario o territorial. Para esto, se debe definir el perfil representativo y específico de la comunidad, por ejemplo:

- Comunidad: Agrupación de Mujeres Recolectoras de Orilla...
- Colectivo de mujeres tejedoras de la comuna de....
- Junta de Vecinos de....
- Jóvenes entre 15 y 29 años del sector rural de la Isla de Ninhue....

¿Qué piensa y siente?

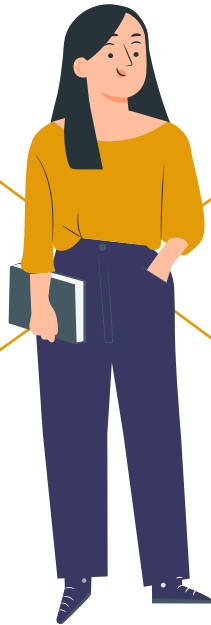
¿Qué emociones predominan? ¿Qué preocupa, motiva o genera esperanza en la comunidad?

¿Qué escucha?

¿Qué discursos circulan en la comunidad? ¿Qué dicen los líderes, medios locales, vecinos, redes sociales?

¿Qué ve?

¿Qué ve esta comunidad en su entorno diario? ¿Qué cambios observa? ¿Qué problemáticas o mejoras son visibles?



¿Qué dice?

¿Qué expresan los miembros de la comunidad públicamente? ¿Qué reclaman, valoran o piden en espacios colectivos?

¿Qué hace?

¿Qué acciones emprende la comunidad ante sus desafíos? ¿Participa? ¿Se organiza? ¿Se moviliza?

Dolores (miedos/frustraciones)

¿Qué dificultades, miedos o injusticias vive la comunidad? ¿Qué cosas la hacen sentir impotente o frustrada?

Resultados (esperanzas/deseos)

¿Qué desea lograr esta comunidad? ¿Qué sueña? ¿Qué considera una vida digna o un cambio positivo?

El semáforo:

Es una herramienta metodológica participativa que tiene por objetivo identificar problemas y conocer aquellas acciones o situaciones en las cuales se debe poner especial atención. De

manera simbólica se clasifican los problemas o temas que preocupan a la comunidad, sirve para ordenar y priorizar las temáticas surgidas en la aplicación de las herramientas previas, identificando por color la urgencia de solución de cada uno de los problemas identificados:



Pasos a seguir para aplicar el semáforo son:

- Enumera las problemáticas identificadas en cartografía social, mapa de actores y mapa de empatía.
- Clasifica según el color cada una de las acciones de manera conjunta
- Realizar una síntesis a través de una presentación en conjunto y sistematización de la información.

Ejemplo:

Jóvenes entre 15 y 29 años del sector rural de la Isla de Nihue identifican los siguientes problemas:

- Pocas viviendas tienen acceso a agua potable
- Ausencia de espacios recreativos para jóvenes

- Recolección irregular de basura
- Alto nivel de desempleo juvenil

Después de aplicar la metodología del semáforo, el grupo los clasifica así:

- (Rojo) Pocas viviendas con acceso a agua potable, alto nivel de desempleo juvenil
- (Amarillo) Ausencia de espacios recreativos
- (Verde) Recolección irregular de basura

Esto guía al equipo a priorizar soluciones para lo que es más urgente y estructural.

Paso 3: DEFINIR (interno)

El tercer paso del proceso de Innovación Social UdeC, consiste en volver al espacio de trabajo interno, para analizar la información recopilada en la acción externa realizada anteriormente, la problemática identificada se traduce en un desafío o reto. Para ello se sugiere poner en práctica diferentes técnicas que

ordenan la información y el proceso para la generación de una solución que orienta el siguiente paso a través de actividades de sistematización de la información recopilada, actividades de análisis de la información y actividades de definición del desafío o reto.

Propuesta de actividades:

1) Los cinco por qué

Objetivo:	Identificar la causa de un problema o situación, a través de un proceso sistemático de indagación.
Descripción:	Consiste en formular una cadena de preguntas del tipo “¿Por qué?” a partir de un problema específico identificado por el equipo o la comunidad. Para cada respuesta, se vuelve a preguntar ¿Por qué pasa eso? Las veces que se pregunta por qué, en el ejercicio, pueden ser hasta cinco veces, pero dependerá de si es posible llegar a la causa profunda.
Resultado Esperado:	Se identificará la causa raíz de un problema relevante para la comunidad, lo que permitirá orientar las acciones del proyecto hacia soluciones más efectivas y sustentables.

2) Árbol de problema y de objetivos

Objetivo:	Analizar de forma estructurada una situación problemática, identificando sus causas directas e indirectas y sus efectos, para obtener a través de la “positivación” del problema el objetivo general.
Descripción:	Esta herramienta permite definir claramente el problema y plantear posibles soluciones de forma específica. Ayuda a generar y revisar problemas reales, transformándolos en objetivos concretos y alcanzables que orientan la búsqueda de soluciones pertinentes.
Resultado Esperado:	Obtener un objetivo claro y compartido en base a un problema central.

3) Definición del Desafío

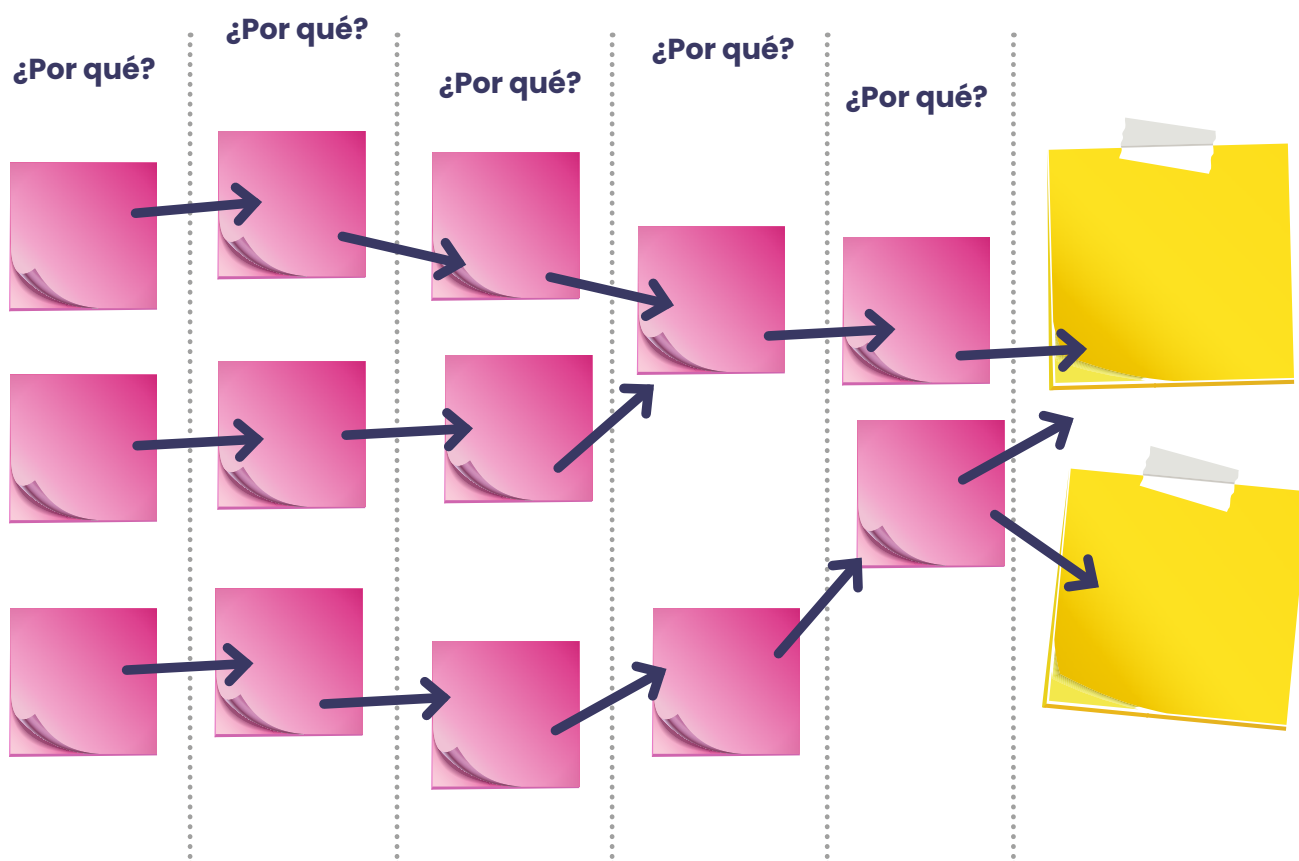
Objetivo:	Formular un desafío claro, concreto y motivador que oriente la búsqueda de soluciones innovadoras, a partir del análisis de una problemática y la definición de un objetivo general.
Descripción:	Es una actividad que guía el inicio del proceso creativo y de co-construcción, al responder a través de la pregunta ¿Cómo podríamos mejorar esta situación? Con un enfoque en el problema desde una perspectiva positiva, abierta y orientada a la acción y búsqueda de soluciones. La definición del desafío debe ser específico, claro y lo suficientemente amplio para permitir más de una idea de solución.
Resultado Esperado:	Definir un desafío que actúe como guía al diseño de soluciones centrada en las necesidades de la comunidad.

• Los cinco por qué

Pasos a seguir



Luego de indentificar un problema, en la medida que se pregunta por qué se van indentificando y reconociendo sub causas hasta llegar al problema raíz.



• Árbol de problemas y árbol de soluciones

Pasos a seguir para aplicar el árbol de problemas y soluciones

- Sobre las problemáticas analizadas y priorizadas con anterioridad, reconoce si la problemática en particular tiene causas y efectos. Es probable que tengas sub causas y efectos de segundo nivel, es importante saber que el problema central está bien identificado para una reflexión correcta.

- Una vez realizado el diagrama, es necesario analizar si efectivamente el problema es el identificado o es necesario bajar un nivel y rehacer el árbol con una causa o sub causa como problema central.

- Una vez definido estos problemas, se genera el árbol de soluciones de una manera muy simple: **Positivizar el árbol de problemas. Ejemplo:**

Problema central:

- Jóvenes rurales de Ninhue identifican que hay un alto nivel de desempleo en la comuna Ninhue.

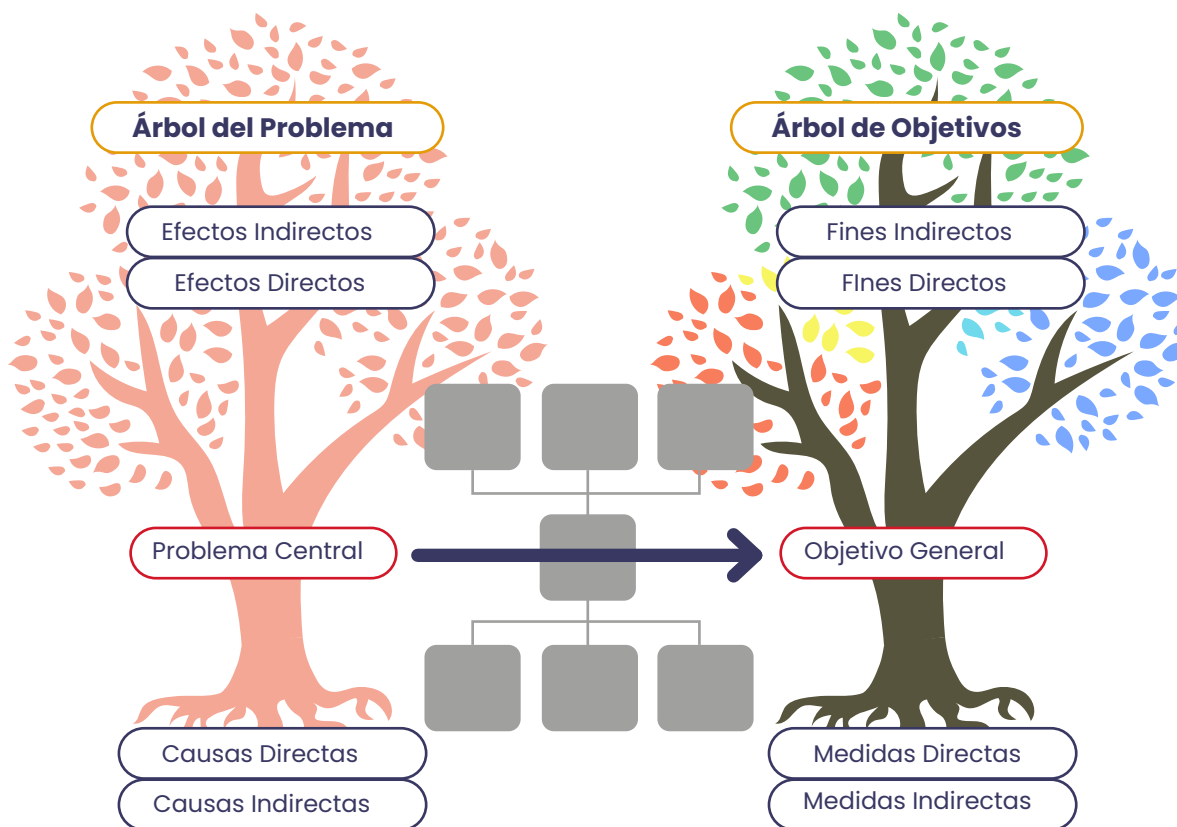
Causas:

- Pocas oportunidades laborales locales, especialmente en sectores no agrícolas.
- Escaso acceso a formación técnica o profesional pertinente, adaptada a las necesidades del territorio.

Efectos:

- Migración de jóvenes a otras ciudades en búsqueda de empleo y mejores condiciones de vida.
- Desmotivación y pérdida de sentido de pertenencia en la comunidad, especialmente entre adolescentes y jóvenes.

Objetivo general: Aumentar el nivel de empleo en la comuna de Ninhue



•Definición del desafío.

El desafío al que se debe responder, se crea a partir de la descripción de la problemática y la definición del objetivo

general. Luego se genera la pregunta ¿Cómo podemos mejorar esta situación?

Esta respuesta entregará la solución al desafío.



Definición del problema

La comunidad <Nombre de la organización>
Identifica <Describir problemática>
Necesita <Describir objetivo para presentar soluciones innovadoras>

¿Cómo podemos mejorar esta situación?

Ejemplo:

“Los jóvenes rurales del sector la Isla de Ninhue identifican altos niveles de desempleo en jóvenes en su comuna porque existen pocas oportunidades laborales locales, especialmente en sectores no agrícolas y escaso acceso a formación técnica o profesional pertinente, adaptada a las necesidades del territorio, la comunidad necesita aumentar el nivel de empleo de los jóvenes en la comuna ¿Cómo podemos mejorar esta situación?”

Desafío: Generar oportunidades laborales y capacitación.

Las actividades de diseño colaborativo, prototipado rápido o diseño participativo pueden variar desde collage, dibujos, mapas mentales, búsqueda de ideas y experiencias comparadas, café mundial, trabajo de a pares, revisión de videos de experiencias similares, entre otros, e incluso es posible incorporar la voz de expertos que propongan ideas en las áreas específicas en que se desarrolla la intervención, invitar a equipos multidisciplinarios que aporten miradas y nuevas soluciones innovadoras o realizar sesiones con actores locales a sesiones de ideación de prototipos, utilizar redes sociales para recibir ideas o plataformas digitales para llegar a más personas que propongan soluciones.

Paso 4: IDEAR (externo)

En este paso del proceso, se vuelve al trabajo directo con la comunidad. El objetivo de esta acción es encontrar la mayor cantidad de soluciones posibles al desafío identificado en la acción anterior. Las y los estudiantes sueñan e idean los primeros prototipos de solución al desafío propuesto. En este paso, todas las ideas son buenas, ninguna idea se desecha, ya que aún no entran en proceso de evaluación.

Las actividades de este paso se pueden realizar en conjunto a la comunidad, de manera on line o recopilar las ideas y hacer entrega a la comunidad sobre las ideas de solución planteadas y recibir la retroalimentación pertinente.

Luego de recolectar la mayor cantidad de ideas, se deben realizar la elección de una idea para ser diseñada en el siguiente paso. Esta selección debe ser realizada en conjunto a la comunidad, para esto se sugiere realizar una matriz de alternativas en base a criterios.

Propuesta de actividades:

1) Café mundial (World Coffe)

Objetivo:	Generar ideas desde distintas miradas para abordar un desafío común.
Descripción:	Es una herramienta metodológica participativa que fomenta la conversación abierta, colaborativa y creativa entre personas de distintas disciplinas o saberes.
Resultado Esperado:	Una lluvia de ideas diversas y multidisciplinarias, enriquecidas por el diálogo colectivo.

2) Método SCAMPER:

Objetivo:	Generar múltiples ideas innovadoras para mejorar o transformar, productos, servicios o procesos, mediante la exploración de alternativas mediante un proceso estructurado.
Descripción:	Es una técnica creativa que favorece la generación de ideas por medio de contestar a un listado preestablecido de varias preguntas a contestar y llevar a cabo. Significa sustituir; combinar; adaptar; modificar; poner otros usos; eliminar; reordenar o revertir.
Resultado Esperado:	Una serie de ideas mejoradas, creativas y disruptivas a partir de lo ya existente.

3) Matriz de alternativas:

Objetivo:	Seleccionar una idea de solución de manera objetiva y ordenada, siguiendo criterios específicos de innovación social.
Descripción:	Esta es una herramienta de toma de decisiones informada y colectiva que permite elegir la mejor idea entre varias, en base a criterios claros y definidos por el equipo.
Resultado Esperado:	Una selección argumentada y consensuada de la idea más pertinente para desarrollar como solución.

El equipo ya cuenta con un desafío claro al cual responder. Ahora es el momento de idear soluciones a ese desafío. Para ello, se utilizará una técnica que permite generar herramientas multidisciplinarias, a través del Café Mundial.

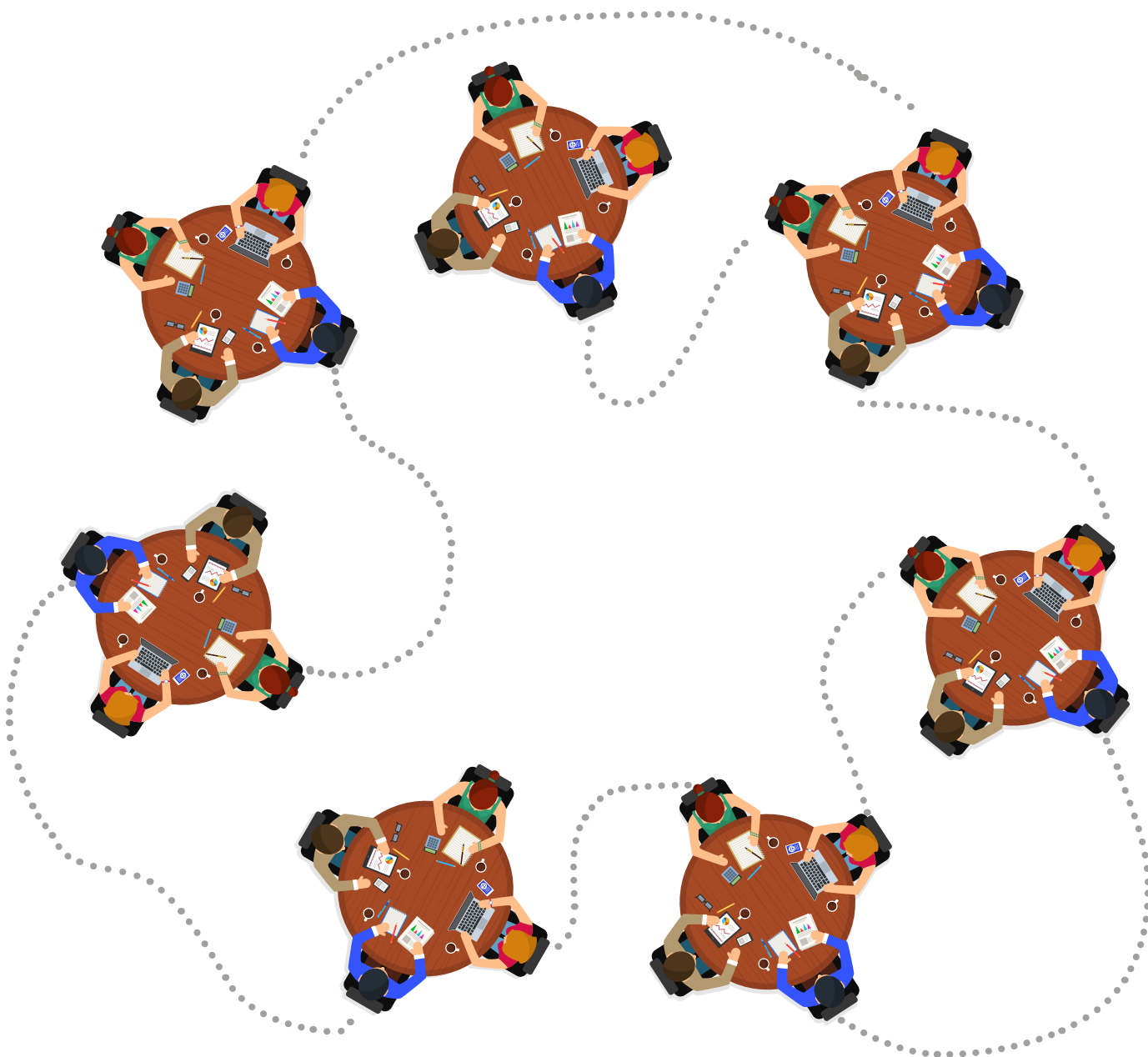
Pasos a seguir para aplicar la herramienta Café Mundial:

- Se forman mesas temáticas con un grupo pequeño en cada una (4-6 personas).
- Cada mesa aborda una pregunta o

subtema distinto relacionado con el desafío central.

- Tras unos minutos de conversación, las personas rotan de mesa, excepto una que se queda como “moderadora” y resume lo conversado a los nuevos integrantes.
- Esta dinámica se repite varias veces para que todos aporten en todas las mesas.
- Finalmente, se recopilan y comparten las ideas más potentes o repetidas.

A medida que las personas comparten sus descubrimientos entre mesas, la “Magia en el medio” y una sensación de totalidad comienza a aparecer...



Método Scamper:

“La creatividad no consiste en una nueva manera de ver las cosas sino en una nueva forma de hacer las cosas” Edward Bono, el creador del concepto pensamiento lateral. El método permite visualizar otras perspectivas y ángulos a una misma idea, respondiendo a las siguientes preguntas:

S ustituir	Sustituir cosas, personas, ideas, lugares, ideas, procesos, etc.
C ombinar	Combinar conceptos, ideas, características, temas, emociones, etc.
A daptar	Adaptar ideas a otros contextos, lugares, personas, tiempo etc.
M odificar	Cambiar una característica parte de un objeto, alterar el orden.
P oner otros usos	Utilizar otros usos, extraer utilidades ocultas.
E liminar	Suprimir partes del objeto o elementos del problema.
R eordenar	Cambiar de lugar, de roles, invertir elementos.

Si se tiene más de una alternativa de solución, se puede utilizar la siguiente matriz de alternativa que permitirá seleccionar de manera objetiva y según criterios de innovación social una de las ideas de solución.

Pasos a seguir para aplicar la matriz de alternativas:

- Se listan todas las ideas generadas (por ejemplo, tras el SCAMPER).

- Se definen criterios de evaluación (viabilidad, impacto social, sostenibilidad, innovación, pertinencia con la comunidad, etc.).
- Cada idea se evalúa según esos criterios, con una escala (por ejemplo, del 1 al 5).

Se suman los puntajes y se identifica la idea mejor valorada.

	Originalidad, la solución es una idea innovadora	Genera un aporte social en la comunidad.	Aporta a ejes económicos, sociales y medioambientales	La comunidad posee las capacidades y herramientas necesarias para la sostenibilidad de la solución planteada.	La solución genera colaboraciones y alianzas con actores del territorio	La solución es escalable y replicable
SOLUCIÓN 1						
SOLUCIÓN 2						
SOLUCIÓN 3						
TOTAL						

ETAPA 2: CREAR

PASO 5: DISEÑAR

En este paso se conceptualiza el diseño de la idea mediante la elaboración de un prototipo, la idea seleccionada se transforma en un plan concreto y viable considerando los recursos financieros y no financieros disponibles junto a los requisitos de sostenibilidad. Diseñar un

prototipo implica responder preguntas clave como: ¿qué vamos a hacer? ¿cómo lo implementaremos? Y ¿cómo se sostendrá en el tiempo, en términos de sostenibilidad y escalabilidad? Se sugiere desarrollar actividades orientadas a la creación y diseño del prototipo, tales como la elaboración de maquetas, planos, flujogramas, entre otros.

Propuesta de actividades:

1) Mockups o maqueta

Objetivo:	Diseñar un prototipo a través de imágenes, dibujos, audiovisuales, etc. para poder visualizar el prototipo propuesto, identificar mejoras y recibir retroalimentación.
Descripción:	Es una representación visual de un diseño, prototipo o producto. Sirve para simular cómo se verá el diseño en un contexto real lo que permite visualizar el aspecto del prototipo antes de producirlo. Pueden aplicarse a productos físicos, interfaces digitales, espacios interiores y contenidos audiovisuales.
Resultado Esperado:	Obtener una representación visual del diseño del prototipo para detectar posibles mejoras o errores en el diseño y tener una manera clara de comunicar la idea ante la comunidad y los equipos de trabajo..

2) Wireframe o diagrama de estructura

Objetivo:	Diseñar un esquema visual simple a través de imágenes o un diagrama de flujo que muestre la funcionalidad del prototipo desde la perspectiva del usuario.
Descripción:	Es un esquema visual simple, que muestra la funcionalidad básica de un prototipo digital o proceso.
Resultado Esperado:	Demostrar cómo utilizará el usuario el prototipo.

3) Poster/cápsula audiovisual

Objetivo:	Crear de manera visual una presentación explicativa sobre el prototipo diseñado
Descripción:	Herramientas para presentar conceptos de manera simple y visual, permitiéndole a la comunidad entender el prototipo creado.
Resultado Esperado:	Póster o cápsula audiovisual representativa del prototipo.

En este paso el equipo debe trabajar en conjunto para crear un prototipo, este puede ser representado a través de una maqueta o un diagrama de flujo, dependiendo del tipo de prototipo que se creará.

Tipo de prototipo	Ejemplo
Producto	Maqueta de dispensador de agua potable filtrada con algas.
Servicio	Simulación del funcionamiento de una asesoría jurídica para mujeres campesinas exportadoras de ají merkén.
Proceso o Modelo	Esquema visual o narrativo a través de un diagrama de flujo de un modelo de reforestación con técnicas innovadoras.

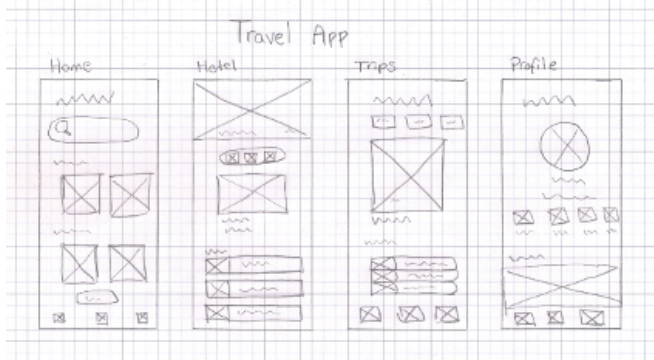
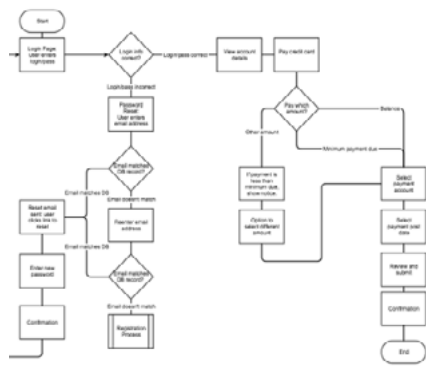
Pasos a seguir para aplicar la herramienta Mockups o maqueta:

Una vez definido el tipo de prototipo van a diseñar se debe realizar la maqueta técnica, la siguiente plantilla servirá como guía para presentar el prototipo.

¿Qué se va a representar? Descripción del prototipo	¿Por qué? Motivos	¿Qué materiales o herramientas se van a usar? Detalle de herramientas y materiales que se utilizarán para la construcción e implementación del prototipo.
		
¿Es este prototipo sustentable? ¿Por qué?		

Wireframe o diagrama de estructura:

Otra herramienta que se puede utilizar es Wireframe o diagrama de estructura, esta herramienta sirve para ayudar a visualizar maquetas de aplicaciones, páginas web o si el tipo de prototipo que se creará es un proceso o modelo, consiste en realizar esquemas o flujos de proceso del prototipo.

Nombre del prototipo	
Descripción del usuario ¿Quién utilizará esta solución? ¿Cuál es su necesidad?	
Tipo Wireframe (marca x)	Aplicación Página web Proceso o Flujo (Servicio presencial)
Elementos clave	
Wireframe (Esquema del diseño, puedes usar texto breve, cajas, íconos representativos, diagrama)	 
¿Cómo se mueve el usuario por el diseño? Describir el paso a paso	

El equipo ya tiene un diseño claro del prototipo y ha realizado la maquetación o diagrama de flujo. Con esta información es posible preparar una presentación breve a través de un poster, presentación o cápsula audiovisual para presentar a la comunidad el prototipo diseñado.

Pasos a seguir para aplicar la herramienta Poster/cápsula audiovisual:

- Realiza un poster con la información de Mockups o Wireframe, también puedes realizarla de manera audiovisual o digital. Es importante que en la presentación esté toda la información, tanto visual como de planificación y sustentabilidad del prototipo.
- Presenta a la comunidad el prototipo creado.
- Genera una mesa de conversación para revisar sus impresiones.

PASO 6: Co-construir

La acción de co-construcción consiste en la retroalimentación por parte de la comunidad del prototipo seleccionado. La acción consiste en poner a prueba la idea o ideas experimentales, diseñada por las y los estudiantes y recibir la retroalimentación por parte de la comunidad que permita rediseñar y reajustar los prototipos según estos requerimientos.

Además, en esta jornada es importante reunir la información técnica, para el desarrollo del prototipo, por lo que la jornada se debe realizar en los territorios de las comunidades, es la oportunidad de levantar la información técnica necesaria, medir, tomar decisiones frente a instalación de maquinaria, implementos, lugares y espacios de la implementación.

Propuesta de actividades:

1) Matriz de feedback

Objetivo:	Obtener retroalimentación desde la comunidad, sobre el prototipo creado.
Descripción:	Es una herramienta que sirve para sistematizar las primeras impresiones y reacciones de la comunidad ante el prototipo presentado.
Resultado Esperado:	Recopilación estructurada de opiniones, sugerencias críticas de la comunidad sobre el prototipo.

2) Más/Mejor

Objetivo:	Identificar los elementos claves que la comunidad identifica como positivos del prototipo creado
Descripción:	Es una herramienta que permite optimizar los productos, servicios o modelos diseñados como prototipos. Esta técnica busca potencial los elementos valiosos para la comunidad y potenciarlos.
Resultado Esperado:	Identificación de los elementos del prototipo que la comunidad valora positivamente y propuestas de mejora concretas para potenciar los elementos específicos.

A través de una presentación creada en el paso anterior (poster o cápsula audiovisual) la comunidad podrá retroalimentar a través de una mesa de conversación el diseño del prototipo creado.

Para esto se puede realizar una matriz

de feedback, de manera participativa en espacios de diálogo como una mesa redonda o a través de un diálogo de pares. Esta información servirá como base para readecuar el diseño y avanzar hacia una versión más sólida, viable y alineada con las necesidades reales de la comunidad.

Pasos a seguir para aplicar la herramienta Matriz de feedback:

A través de una mesa de conversación, se realizan las siguientes preguntas a la comunidad ¿Qué funciona? ¿Qué se puede mejorar? ¿Qué preguntas nos hacen? ¿Qué ideas proponen?

- Un estudiante es el encargado de sistematizar la información.
- Pueden ayudarse de tarjetas o post-it y marcadores para hacer la plantilla de manera participativa.

Es importante recalcar que esta actividad se debe realizar bajo un análisis objetivo, por lo que no siempre lo que funciona es lo que nos gusta.

¿Qué funciona?	¿Qué se puede mejorar?
¿Qué preguntas nos hacen?	¿Qué ideas proponen?

Ahora bien, para identificar los puntos positivos, donde la comunidad tiene gustos afines con el diseño presentado, la siguiente herramienta sirve de guía para identificarlos y potenciarlos. Con esta herramienta se obtendrá un feedback constructivo acerca del prototipo. Esta información permite enfocar los esfuerzos de mejora en los aspectos con mayor potencial, asegurando que el prototipo sea rediseñado en coherencia con las expectativas y necesidades de las comunidades.

Pasos a seguir para aplicar la herramienta “Mas/Mejor”:

- A través de una mesa de conversación de escucha activa a la comunidad, se sistematiza en la siguiente tabla los aspectos a potenciar del prototipo y los aspectos a mejorar.

Aspectos a aumentar	Aspectos a mejorar
- ...	- ...
- ...	- ...
- ...	- ...

PASO 7: REDISEÑAR

El desarrollo de esta acción depende del resultado de la acción anterior, de ser necesario el equipo las y los estudiantes deben volver a su espacio de trabajo a rediseñar prototipos o prototipo seleccionado tomando en consideración las recomendaciones realizadas por la comunidad/actor

externo. La acción de rediseñar genera el espacio para ajustar las propuestas a los requerimientos reconoce la importancia de la retroalimentación y de la característica iterativa de la innovación, que, si bien se estructura en función de un plan y un enfoque, los involucrados deben estar abiertos a un proceso que se va reajustando y que se abre a la experimentación.

Actividades propuestas:

1) Start – Stop – Continue // Comenzar – Detener – Mantener

Objetivo:	Rediseñar el prototipo en base a la retroalimentación realizada en conjunto a la comunidad.
Descripción:	Es una herramienta que permiten identificar acciones y prácticas o partes del prototipo que se deben comenzar a hacer, detener o para impulsar y fortalecer las mejoras que se aplicarán al prototipo.
Resultado Esperado:	Realizar un nuevo prototipo en base a las mejoras identificadas en la jornada territorial.

De la jornada territorial junto a la comunidad, el equipo de trabajo debe rediseñar el prototipo según la información obtenida en la actividad.

Pasos a seguir para aplicar la herramienta Start – Stop – Continue // Comenzar – Detener – Mantener

- Entre integrantes del equipo, revisan las acciones y elementos del prototipo que se deben agregar, eliminar y mantener según la información obtenida por la retroalimentación.

Start – Comenzar	Stop – Detener	Continue – Mantener
¿Qué cosas deberíamos comenzar a hacer para mejorar el prototipo?	¿Qué cosas deberíamos dejar de hacer o eliminar?	¿Qué cosas hacemos actualmente y que deberíamos mantener?

ETAPA 3: ENTREGAR



PASO 8: IMPLEMENTACIÓN

Durante esta acción se llevan a cabo todas las acciones necesarias para la implementación del prototipo. Estas deben estar establecidas y descritas en un plan de implementación considerando por un lado los recursos, materiales, personal, necesario según el diseño del prototipo seleccionado, este puede variar entre entregas de programas, modelos, eventos, actividades, instalación o generación de maquinaria, servicios específicos, entre

otros, y se debe considerar además los riesgos y externalidades que puedan surgir durante este proceso. Se sugiere realizar actividades de planificación de la implementación, que integren el análisis de riesgos y externalidades que pueden ocurrir durante la implementación.

Por la naturaleza de este paso, es probable que el prototipo se deba implementar en una o más jornadas en los territorios de las comunidades.

Propuesta de actividades:

1) Ficha de implementación

Objetivo:	Definir lineamientos y actividades para la adecuada implementación del prototipo.
Descripción:	Herramienta que indica el cronograma de las actividades, presupuesto, sirve para planificar las jornadas de implementación en los territorios, definir tareas y responsables.
Resultado Esperado:	Planificación en ficha de implementación con la definición de actividad operativas y logísticas que sirva como referencia en la implementación del prototipo.

Pasos para aplicar herramienta ficha de implementación:

- La ficha de implementación consta de dos pasos, la primera es revisar todas las actividades necesarias

para poder construir o implementar el prototipo y definir responsables sobre esas actividades. Se sugiere revisar el paso 1 donde se identifican los tipos de liderazgo para potenciar las habilidades de cada uno.

		mar-08				Responsable
NOMBRE HITO	Actividad	1	2	3	4	
HITO 1	Reunión comunidad					
	Jornada de mapeo					
HITO 2						
	Realización de doble jornada de capacitación...					
HITO 3						
	Desarrollo web					

- En segundo lugar, es importante poder planificar el presupuesto según las actividades detalladas en el cronograma.

ITEM	CONCEPTO	PRESUPUESTO
INVERSIÓN	Descripción 1.1 (Materiales)	200.000
	Descripción 2.1	
		
OPERATIVOS	Descripción 2.1	\$200.000
	Descripción 2.3 (ejemplo: Transporte)	\$400.000
	Descripción 2.4	
	TOTAL	\$

PASO 9: REFLEXIONAR

Este paso del proceso de Innovación Social consiste en una acción de revisión y evaluación del trabajo realizado desde el paso de sensibilización de la experiencia educativa con el objetivo de generar lecciones y mejorar las futuras experiencias desde un enfoque reflexivo de manera interna. Se proponen actividades de análisis de resultados y actividades de reflexión crítica que tiendan a la proposición de consideraciones para próximas implementaciones y la visibilización de limitaciones para la implementación de prototipos y el ejercicio de co-creación.



Propuesta de actividades:

1) Línea de tiempo:

Objetivo:	Construir un mural colaborativo sobre una línea de tiempo, promoviendo la reflexión sobre las semanas de trabajo en el proyecto, destacando momentos claves, decisiones importantes y experiencias significativas.
Descripción:	Promover una reflexión colectiva sobre el proceso vivido durante el desarrollo de la experiencia de Innovación Social.
Resultado Esperado:	Sintetizar las etapas, hitos aprendizajes y desafíos a través del desarrollo de las actividades.

2) Círculo de reflexión

Objetivo:	Fomentar la reflexión individual y colectiva sobre la experiencia del proyecto, reconociendo desafíos enfrentados y aprendizajes adquiridos.
Descripción:	Es una herramienta que promueve la escucha activa, el pensamiento crítico y la valoración del proceso vivido, a través de un círculo de diálogo, donde cada integrante del equipo comparte su perspectiva respondiendo a preguntas guía.
Resultado Esperado:	Registro de reflexiones clave sobre el proceso del proyecto.

Las actividades de este paso corresponden a un espacio de reflexión y de identificación de aprendizajes, buenas prácticas y áreas de mejora.

Las herramientas propuestas permiten valorar el trabajo realizado, fortalecer la memoria del proceso y apoyar la evaluación final del prototipo.

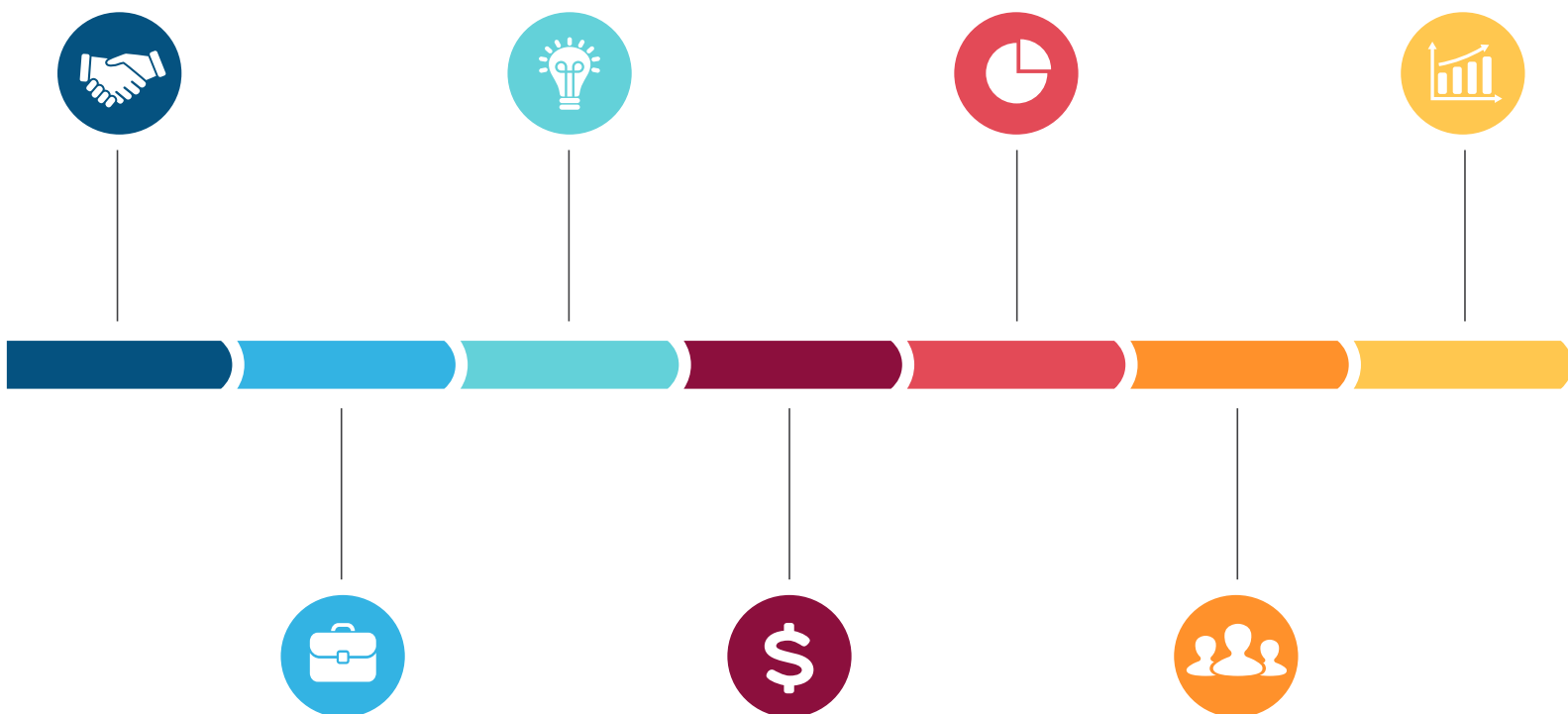
Pasos para aplicar herramienta línea de tiempo:

- Cada equipo de trabajo traza una línea horizontal que represente el desarrollo de la experiencia desde el inicio hasta el final.
- Se deben marcar los hitos temporales importantes del proceso.
- Marca hitos temporales (semanas, fechas importantes o etapas del proceso).
- De manera colaborativa, se hace el ejercicio de recordar las fases y actividades, para activar la memoria se pueden revisar fotos, apuntes, etc.

- Cada participante destaca las actividades que realizaron con mayor facilidad y dificultad, cambios de planes, decisiones importantes, momentos de aprendizaje y los logros obtenidos en cada una de las etapas.
- Es importante que cada aspecto sea identificado con un color o con un símbolo o ícono representativo.

Pasos para aplicar círculo de reflexión:

- De manera participativa y respetuosa cada persona responderá a las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron los mayores desafíos durante el desarrollo de las actividades? ¿Hay otras maneras en que se podría haber abordado la experiencia? ¿Cuáles fueron los principales aprendizajes?



PASO 10: MEDIR

El último paso del proceso se busca la medición de la contribución de la implementación de la innovación a la comunidad/actor externo, en

términos de generación de valor social, económico y ecológico. Se proponen actividades de respuesta de encuestas de medición de contribución de la acción y actividades participativas de evaluación.

Propuesta de actividades:

1) Mapa de contribuciones

Objetivo:	Evaluar los aportes de la experiencia de innovación social en su dimensión: social, económica y medioambiental, desde la perspectiva de la comunidad.
Descripción:	Herramienta que permite identificar y clasificar la contribución de la experiencia en tres dimensiones clave: Valor social, valor económico y valor medioambiental
Resultado Esperado:	Evaluación participativa que refleja la percepción de la comunidad frente al valor generado por la implementación de un prototipo de Innovación Social.

Pasos para aplicar la herramienta mapa de contribución:

- Las y los participantes identifican los principales cambios, mejoras o beneficios que perciben a través de la implementación del prototipo.
- A través del diálogo y la sistematización con post-its o tarjetas

se construye un mano de manera colaborativa que permite reflexionar sobre la contribución a la comunidad.

- Facilitar una reflexión grupal guiada por preguntas como: ¿Dónde se observa mayor contribución? ¿Qué valor es más débil o necesita reforzarse?
- Además, en esta instancia es posible aplicar encuestas

Valor Social	Valor Económico	Valor Medioambiental
Evaluar la participación de las personas en acciones que identifiquen problemas y necesidades de las comunidades para generar bienestar social. Fortalecer el tejido social, como también robustecer los vínculos y confianzas entre la comunidad.	Evaluar el aporte de las iniciativas en cuanto al desarrollo económico de las comunidades y/o el territorio. Aporte a la economía local o particular de los participantes.	Evaluar el aporte al cuidado del medio ambiente o si los efectos en el medio ambiente son al menos neutros. Evaluar la afectación y/o la generación de residuos adicionales o por el contrario aporta a la descontaminación del medio ambiente.

COMENTARIOS FINALES

La presente Guía representa una contribución metodológica significativa para fortalecer el rol de la universidad en la construcción de soluciones sociales pertinentes, sustentables y contextualizadas. Desde una perspectiva académica, el Modelo de Innovación Social propuesto por la Universidad de Concepción permite operacionalizar la Vinculación con el Medio bajo un enfoque bidireccional, integrando en los procesos formativos la complejidad de los territorios y el valor de los saberes locales.

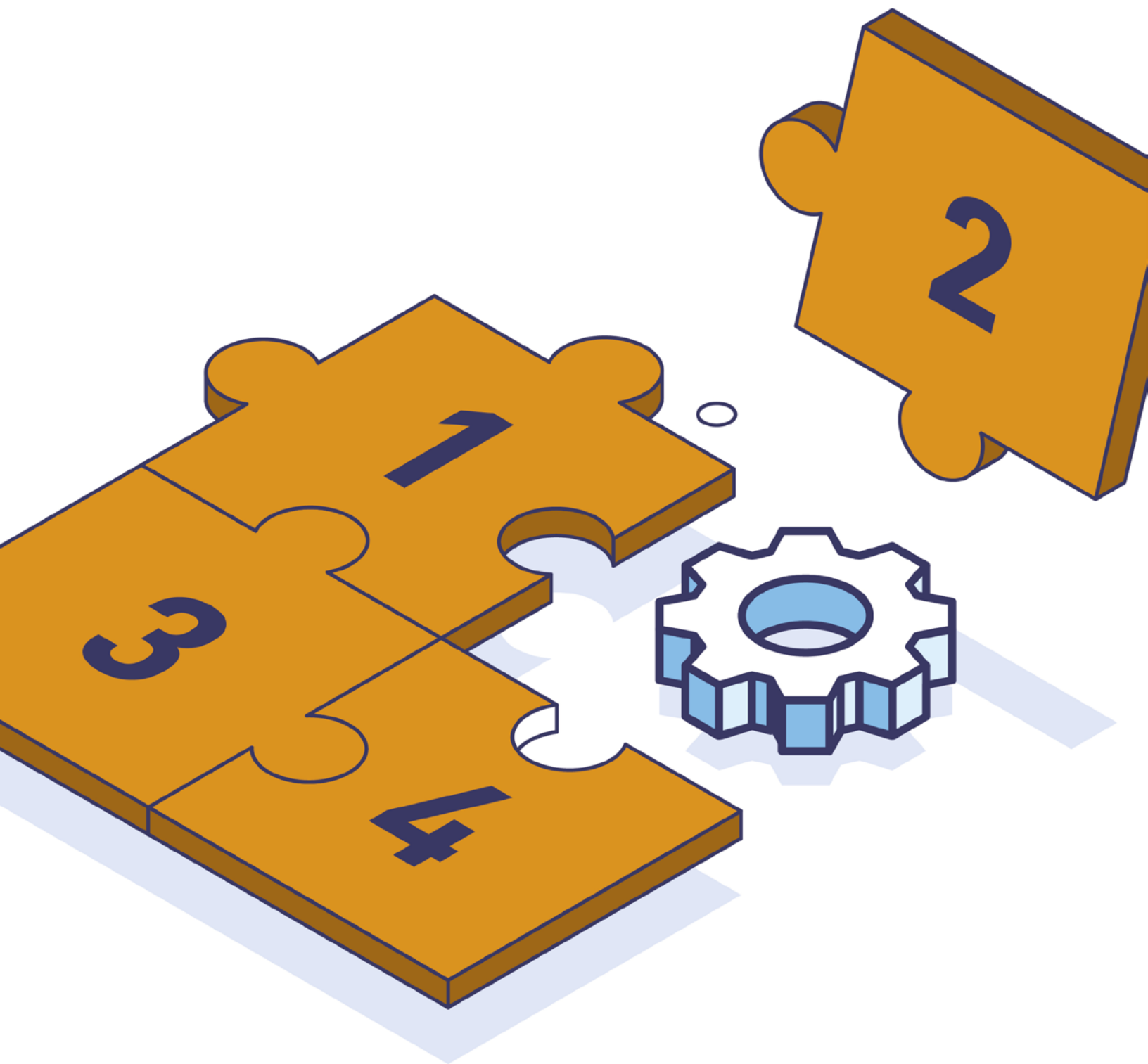
Este Modelo no solo responde a exigencias normativas de aseguramiento de la calidad –como las establecidas por la Ley 21.091 y por la Comisión Nacional de Acreditación (CNA)–, sino que también ofrece al cuerpo docente una estructura pedagógica orientada al desarrollo de competencias genéricas y específicas, mediante el uso de estrategias activas centradas en el aprendizaje situado y la co-creación de conocimiento con agentes sociales.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, en este contexto, se transforma en una experiencia formativa y transformadora, donde estudiantes, académicos y comunidades actúan como co-productores de valor público. Las diez etapas propuestas articulan diagnóstico, planificación e implementación bajo un enfoque iterativo, flexible y contextual, facilitando el tránsito desde la docencia tradicional hacia una práctica universitaria más comprometida con el entorno.

Se invita al cuerpo académico a incorporar esta metodología en sus asignaturas como una oportunidad para enriquecer la docencia universitaria, fomentar una ciudadanía crítica y activa en los y las estudiantes, y avanzar hacia una universidad con mayor capacidad de incidencia en la transformación social y territorial.

Bibliografía

Universidad de Concepción (2024) Modelo Educativo de la Universidad de Concepción. Disponible en https://calidad.udec.cl/wp-content/uploads/2025/01/Modelo_Educativo_UdeC_2024.pdf





Vicerrectoría de Relaciones
Institucionales y Vinculación con el Medio
Universidad de Concepción

vrим.udec.cl



@VRIMUDEC



@VINCULACION_UDEC



@VRIM_UDEC