

Pensamiento de diseño



¿QUÉ ES?

El **pensamiento de diseño** o *desing thinking* es una metodología adaptada a la educación desde el ámbito empresarial y el diseño de productos. Se usa principalmente para resolver retos que responden a las necesidades reales que tenemos las personas.



El proceso de **design thinking** se compone de cinco etapas y es un proceso iterativo, es decir, no es lineal. Sirve para abordar retos complejos compuestos por problemas difíciles de definir y resolver, que se irán descubriendo a lo largo de la puesta en práctica del proceso de **design thinking**.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Es una metodología que promueve la creatividad y favorece la implicación del alumnado al realizar actividades donde se estimula su curiosidad y la propuesta de ideas innovadoras. Asimismo facilita el desarrollo de las competencias y habilidades de cada uno de los integrantes del grupo: la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de problemas conjuntamente y la capacidad creativa.



La inclusión educativa también se favorece con la implementación de esta metodología.

La competencia clave “aprender a aprender” es donde más hace incidencia esta metodología, sin obviar el desarrollo del resto de competencias en base a las tareas que se estén trabajando.

CARACTERÍSTICAS

A modo de resumen, las fases del **pensamiento de diseño** son:

- 1. Empatizar:** se identifica el problema como un desafío personal y del grupo, intentando llegar a una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución, y también de su entorno. Sólo de esta forma será posible generar soluciones consecuentes con sus realidades.
- 2. Definir:** se selecciona la información relevante, lo que aporta valor y es realmente interesante para llegar a una solución. Se identifican problemas relacionados con la misma cuyas respuestas serán clave para obtener una solución o resultado innovador.
- 3. Idear:** Esta fase tiene como objetivo la generación de un sinfín de soluciones o posibles opciones. Sin entrar en juicios de valor o prejuicios, fomentando el pensamiento expansivo, discutiremos sobre lo propuesto y se selecciona aquella que se desea desarrollar.
- 4. Prototipar:** en esta fase se crea un producto, se lleva las ideas de soluciones a cosas reales, palpables, medibles. A partir de esta creación se evidencian elementos que mejorar, refinar o cambiar antes de llegar al resultado final.
- 5. Comprobar:** en esta fase se pone a prueba la solución creada con los usuarios implicados, identificando mejoras, fallos, carencias, i se comprueba si es la solución que se estaba buscando o cómo se puede llegar a ella.

PARA SABER MÁS

Design thinking: <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>

Ewan McIntosh (2016). “Pensamiento de diseño en la escuela”. Editorial SM

Herramientas metodológicas para el diseño de actividades CTEM (pág. 25):

<https://portal.edu.gva.es/cefireambitctm/wp-content/uploads/sites/207/2021/07/6-UD-HERRAMIENTAS-METODOLOGICAS-CTEM.pdf>

¿Problemas en el aula? Design Thinking te ayuda a solucionarlos de una manera creativa:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/design-thinking/>

Vídeo INTEF “Ejemplos y referentes del Design Thinking en educación“:

https://www.youtube.com/watch?v=Y_wcup1SnQg&t=771s