

# Pensament de disseny



## QUÈ ÉS?

El **pensament de disseny** o **design thinking** és una metodologia adaptada a l'educació des de l'àmbit empresarial i el disseny de productes. S'usa principalment per a resoldre reptes que responen a les necessitats reals que tenim les persones.



El procés de **design thinking** es compon de cinc etapes i és un procés interactiu, és a dir, no és lineal. Serveix per a abordar reptes complexos compostos per problemes difícils de definir i resoldre, que es van descobrint al llarg de la posada en pràctica del procés de **design thinking**.

## PER A QUÈ SERVEIX?

És una metodologia que promou la creativitat i afavoreix la implicació de l'alumnat amb la realització d'activitats que estimulen la seua curiositat i la proposta d'idees innovadores. Així mateix, facilita el desenvolupament de les competències i habilitats de cadascun dels integrants del grup: l'empatia, el treball en equip, la resolució de problemes conjuntament i la capacitat creativa.



La inclusió educativa també s'afavoreix amb la implementació d'aquesta metodologia.

La competència clau "aprendre a aprendre" és on més fa incidència aquesta metodologia, sense obviar el desenvolupament de la resta de competències sobre la base de les tasques que s'estiguen treballant.

# CARACTERÍSTIQUES

A manera de resum, les fases del **pensament de disseny** són:

1. **Empatitzar:** s'identifica el problema com un desafiament personal i del grup, i s'intenta arribar a una profunda comprensió de les necessitats dels usuaris implicats en la solució, i també del seu entorn. Només d'aquesta manera serà possible generar solucions conseqüents amb les seues realitats.
2. **Definir:** se selecciona la informació rellevant, la qual cosa aporta valor i és realment interessant per a arribar a una solució. S'identifiquen problemes relacionats amb la mateixa on les respostes de la qual seran clau per a obtindre una solució o resultat innovador.
3. **Idear:** Aquesta fase té com a objectiu la generació d'una infinitat de solucions o possibles opcions. Sense entrar en judicis de valor o prejudicis, fomentant el pensament expansiu, discutirem sobre allò proposat i se selecciona allò que es desitja desenvolupar.
4. **Prototipar:** en aquesta fase es crea un producte, s'apliquen les solucions a coses reals, palpables, mesurables. A partir d'aquesta creació s'evidencien elements que millorar, refinar o canviar abans d'arribar al resultat final.
5. **Comprovar:** en aquesta fase es posa a prova la solució creada amb els usuaris implicats, s'identifiquen millores, errors i mancances, i es comprova si és la solució que s'estava buscant o com s'hi pot arribar.

## PER A SABER-NE MÉS

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