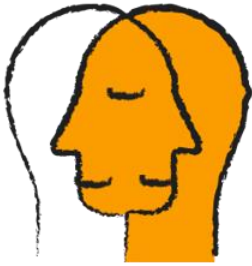


## ESTRATEGIAS DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO O Design Thinking.



Empatía



Definir



Idear



Prototipar



Probar

Imagen: [www.itmadrid.com](http://www.itmadrid.com)

*Design Thinking es tener un pensamiento de diseño para analizar algo (un problema), tal y como lo haría un diseñador, evidentemente con la finalidad de encontrar una solución.*

DE: <https://www.luisan.net/>

A diario escuchamos de múltiples aspectos que refieren a innovar desde nuestras prácticas, educadores de todo el mundo que constantemente están investigando en nuevas metodologías, estrategias e ideas que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las aulas. El Pensamiento de Diseño se origina desde el quehacer de los diseñadores y su metodología para resolver diversas cuestiones y así alcanzar sus objetivos.

La metodología Design Thinking tiene su origen como tantas otras cosas relacionadas con la innovación, en la Universidad de Stanford de California ([www.stanford.edu](http://www.stanford.edu)), la consultora de diseño IDEO ([www.ideo.com](http://www.ideo.com)) fue quien la aplicó por primera vez en proyectos comerciales en los años 70 y hoy en día esta compañía con su CEO Tim Brown a la cabeza

(<https://www.ideo.com/people/timbrown>) sigue siendo un referente en cuanto a Design Thinking e innovación se refiere.

**Desde el ámbito de la educación**, esta metodología enriquece la experiencia educativa desde la creatividad, la innovación, la conquista y la satisfacción en los demás, a través de la semiótica. Acarrea consigo un sinfín de habilidades que contribuyen en el desarrollo personal de los estudiantes: el respeto por las ideas y propuestas de los demás compañeros, la escucha atenta, la planificación estratégica, el trabajo en equipo, son uno de los tantos resultados obtenidos en países como Canadá que ya vienen aplicándolo.

El modelo integral involucra las siguientes etapas:

1. **EMPATIZAR CON LOS DEMÁS:** Ante una problemática “posicionarse en el zapato del otro”, salir de las ideas centralizadas y entender las necesidades implícitas de los demás, acercarse a la comunidad de manera consistente y con convicción: esto favorece la capacidad de generar soluciones consecuentes a las realidades, la clave esta en saber escuchar mas y hablar menos, accionar más.
2. **ESTABLECER, DEFINIR EL/LOS PROBLEMAS:** Indagar, seleccionar y entender la mayor cantidad de opciones posibles para contemplar claramente la problemática. Es un paso fundamental para impulsar la innovación desde una mirada activa, optando por aquello que realmente aporta valor e identifica los posibles problemas. Lo importante es el registro de todo, inclusive de las ideas sueltas aunque la clave esta en discernir en lo esencial, todo puede volver a ser utilizado.
3. **IDEAR:** Aquí inician los grandes retos, intentar hacer las cosas y aprender de ello. Muchas veces podemos enredarnos en múltiples situaciones o inclusive en un posible fracaso, pero lo realmente valioso en

esta parte es idear algo e intentarlo, llevarlo a la práctica. Un fallo no es necesariamente un fracaso sino una oportunidad de aprendizaje.

4. **PROTOTIPAR:** Construir el modelo “rápido”, poner en práctica las ideas. En esta etapa debemos construir, probar, sumar, quitar, moldear, bajarlo a la realidad. Aquí es importante la retroalimentación continua del equipo, y aceptar los retos del tiempo para dar respuestas favorables a las necesidades analizadas ante el problema. Es importante dibujar, diagramar, conectar las ideas en gráficos.

5. **RESULTADOS Y CONCLUSIONES:** En esta etapa los estudiantes analizan y reflexionan sobre todo el trayecto realizado, cuanto aprendieron. Aquí realizarán una autoevaluación del trabajo en grupo realizado: a partir de ahí visualizar las fortalezas y debilidades, realizar presentaciones visuales para dar cuenta de las conclusiones útiles. Es importante registrar detalladamente los resultados obtenidos y el feedback realizado con el equipo.

## SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN





Es muy importante visualizar que en este modelo se notan nuevas formas de aprender para el estudiante, nuevas maneras de ser creativos, ya sea construyendo con las propias manos, o con habilidades digitales, las acciones pasan a tener más protagonismo cuando se busca ofrecer una posible solución a una problemática real y más inmediata con el día a día de los jóvenes. Y, ante todo, se incide en la importancia de poner al estudiante en el centro del aprendizaje, en lo relevante de aprender a ver la realidad con otros ojos, compartir y contar estas ideas a otras personas que pueden contribuir y mucho al producto final.



Imagen de: <https://www.elesapiens.com/>

A continuación, visualizaremos el siguiente video que ilustra con un ejemplo las distintas etapas para llevar adelante la metodología:

VIDEO:

[https://www.youtube.com/watch?v=H33tA2-j0s&ab\\_channel=ZafiroJeem](https://www.youtube.com/watch?v=H33tA2-j0s&ab_channel=ZafiroJeem)



De: Jeem, Z. [UCq-4NjoZTpI4DKM2uhpFbSQ]. (2018, 4 de septiembre). Design Thinking ejemplo sencillo . YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H33tA2-i0s>

**LA METODOLOGÍA Y LAS ETAPAS EMOCIONALES: Importante para los docentes mediadores.**

Durante las distintas fases del Design Thinking y asociadas a la cantidad de información que se maneja durante ellas, pueden surgir en nuestros estudiantes, distintas emociones que conviene conocer para entender el proceso. Veámoslas a continuación:

a. *Emociones en la etapa Explorar*

En un primer momento en la fase de exploración también llamada entendimiento o empatía se produce una llamada a la acción a través de la presentación de una problemática. Esta llamada a la acción suele encontrar al grupo consciente de su desconocimiento, lo que provoca una notoria incertidumbre reflejo de no dudar si se podrá tener éxito en la misión.

En esta misma etapa y una vez que los miembros del equipo investigan para tener una visión de conjunto del problema, se adquiere un mayor conocimiento de la situación y empatía ante el usuario lo que provoca un momento de optimismo del equipo.



b. *Emociones en la etapa Redefinir*

Esta etapa está marcada por la confusión. Entender la problemática también produce que se generen ideas y visiones sobre las necesidades de los usuarios lo que genera una encrucijada de posibilidades de innovación. En esta etapa de definición se debe reducir la investigación a un problema específico con el que poder generar ideas y esta restricción produce emociones de duda, frustración y confusión ante las opciones que se están dejando en el camino. El hecho de enfocar el problema de manera colegiada entre el equipo favorece esta emoción. Este momento es en el que los investigadores están convencidos de



que el problema que buscan solucionar va a mejorar la experiencia del usuario de manera significativa.

*c. Emoción asociada a las etapas de Idear y Prototipar*

La fase de ideación suele provocar la emoción de confianza al encontrar ideas que pueden solucionar el problema presentado. Si bien en esta etapa hay una cantidad de información enorme, esta información son ideas generadas y no evaluadas que los estudiantes del equipo entienden como necesarias y no excluyentes. Su evaluación se hace de una manera más natural y hay una fe en el proceso que se está ejecutando. Esta emoción se extiende a la etapa del prototipado y se mantiene hasta el testeado del mismo.



*d. Emoción en la etapa de Testear*

Testear implica conocer si las hipótesis que hemos argumentado a través de la investigación y la solución presentada cumplen sus objetivos con el usuario. Esta dicotomía entre éxito o fracaso genera las emociones de satisfacción o decepción, aunque hay que recalcar que la emoción de decepción no aparece de manera intensa sino que tiene relación con la cantidad de veces que el prototipo se reformula ante la perspectiva del usuario. A más reformulaciones más sensación de decepción existe si no se visualizan avances en el diseño, mientras que la satisfacción predomina si se tiene la percepción de mejora continua.



En el uso de esta metodología con relación al MOOC “Comunidades Educativas Innovadoras” hemos tenido en cuenta la necesidad de prever estas situaciones ya que conocer el viaje emocional del proceso es clave para abordarlo y no solo tener de referencia las fases metodológicas. Fundamentalmente esto es así para el rol de coordinador del grupo, adelantarse a los momentos de conflicto o desánimo ayudará muchísimo a gestionar su equipo y no desfallecer ante las barreras que encuentren.



*Referencias: The affective experience behind problem-solving, Sheila*

*Pontis*

*Imagen de cabecera por Jeremy Thomas en Unsplash*

*Material obtenido y editado de: Cerrejón, M. Á. E. (s/f). design thinking archivos. Conecta 13.*

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN**

**Bibliografía de consulta:**

- Cerrejón, M. Á. E. (s/f). design thinking archivos. Conecta 13. Recuperado el 7 de junio de 2022, de <https://conecta13.com/tag/designthinking/>
- Creatividad y Tecnología, L. N. (2017, mayo 26). *¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO*. LN Creatividad y Tecnología Blog | Sentimos multimedia. <https://www.luisan.net/blog/disenio-grafico/que-es-design-thinking>
- Jeem, Z. [UCq-4NjoZTpl4DKM2uhpFbSQ]. (2018, septiembre 4). *Design Thinking ejemplo sencillo*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=H33tA2-j0s>
- Realinfluencers, R. (2016, diciembre 1). *Design Thinking: qué es y cómo integrarlo en tus clases*. Realinfluencers. <https://www.realinfluencers.es/2016/12/01/design-thinking-que-es-comoaplicarlo/>

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN**