

Pensamento de deseño

Temos un problema, busquemos unha solución

O foco

É unha proposta orientada a deseñar ou redeseñar produtos, procesos ou servizos de maneira rápida e sempre co alumnado no centro. Permite explorar o problema desde diferentes puntos de vista e buscar unha solución creativa desde o equipo.

É un proceso que pode ser iterativo mellorando o resultado en cada iteración cunha retroalimentación.

Os axentes

Grupos heteroxéneos de alumnado con 3-4 participantes e a persoa docente facilitadora como guía e mentora do proceso.

O espazo

Espazo aberto e mobiliario flexible.

O proceso

O proceso é un ciclo de **5 fases consecutivas** (converxentes e diverxentes) que poden modificarse ou adaptarse á aula:

- **1. Empatizar:**

Nesta primeira fase queremos comprender o problema polo que realizaremos unha investigación e a mellor maneira de levala a cabo é aplicando a escoita activa e a empatía que permite poñernos no lugar da persoa afectada.

Unha forma sinxela de dinamizar esta fase é asignar roles aos membros do equipo para que pensen de maneira diferente trasladando o problema ao ecosistema educativo (alumnado, profesorado, familias, dirección do centro, persoas relacionadas coa política educativa, etc.).

- Mapa empatía/mapa dos axentes

- **2. Definir**

Agora focalizamos sobre o problema analizando a información e as ideas recompiladas na fase anterior perfilando e acoutando entre todos e todas un obxectivo viable.

Nesta fase iniciamos o procesamento do problema, analizándoo e descompoñéndoo en unidades asumibles para buscar solucións.

- Taboleiro de inspiración, mapa posicionamento

- **3. Idear**

Unha vez que xa se deixou definido o problema é o momento de achegar solucións. É o momento das ideas. Todas son válidas. Non se xulgan nin se separan, só se propoñen e cantas máis se engadan máis rico será o resultado.

Este é un proceso diverxente onde o grupo emprega a súa imaxinación e creatividade.

- Chuvia de ideas

- **4. Prototipar**

Nesta fase váiselle dar vida á solución creando un prototipo que non é o produto final. É unha primeira solución previa que logo pode seguir evolucionando en sucesivas etapas. Se falamos de construír algo entón elixamos solucións de baixo custo con materiais sinxelos e de fácil mecanizado.

Focalicemos en detectar erros, asumilos, emendalos e avanzar rapidamente.

- Presentacións *elevator pitch*

- **5. Avaliar**

Na fase final, o grupo presenta o prototipo de solución ao resto da aula dunha maneira eficaz, identificando e mostrando as ideas principais e o construído na etapa anterior.

Co feedback obtido púranse os pequenos defectos e incorporáranse novas ideas que farán medrar a primeira proposta xa que as opinións do grupo mellorarán a idea inicial.

- Feedback focus group