

Pensamiento de diseño

Tenemos un problema, busquemos una solución

El foco

Es una propuesta orientada a diseñar o rediseñar productos, procesos o servicios de manera rápida y siempre con el alumnado en el centro. Permite explorar el problema desde diferentes puntos de vista y buscar una solución creativa desde el equipo.

Es un proceso que puede ser iterativo mejorando el resultado en cada iteración con una retroalimentación.

Los agentes

Grupos heterogéneos de alumnado con 3-4 participantes y la persona docente facilitadora como guía y mentora del proceso.

El espacio

Espacio abierto y mobiliario flexible.

El proceso

El proceso es un ciclo de **5 fases consecutivas** (convergentes y divergentes) que pueden modificarse o adaptarse al aula:

- **1. Empatizar:**

En esta primera fase queremos comprender el problema por lo que realizaremos una investigación y la mejor manera de llevarla a cabo es aplicando la escucha activa y la empatía que permite ponernos en el lugar de la persona afectada.

Una forma sencilla de dinamizar esta fase es asignar roles a los miembros del equipo para que piensen de manera diferente trasladando el problema al ecosistema educativo (alumnado, profesorado, familias, dirección del centro, personas relacionadas con la política educativa, etc.).

- Mapa empatía/mapa de los agentes

- **2. Definir**

Ahora focalizamos sobre el problema analizando la información y las ideas recopiladas en la fase anterior perfilando y acotando entre todos y todas un objetivo viable.

En esta fase iniciamos el procesamiento del problema, analizándolo y descomponiéndolo en unidades asumibles para buscar soluciones.

- Tablero de inspiración, mapa posicionamiento

O teu plan nun clic 

- **3. Idear**

Una vez que ya se dejó definido el problema llega el momento de aportar soluciones. Es el momento de las ideas. Todas son válidas. No se juzga ni se separan, solo se proponen y cuantas más se añadan más rico será el resultado.

Este es un proceso divergente donde el grupo emplea su imaginación y creatividad.

- Lluvia de ideas

- **4. Prototipar**

En esta fase se le va a dar vida a la solución creando un prototipo que no es el producto final. Es una primera solución previa que luego puede seguir evolucionando en sucesivas etapas. Si hablamos de construir algo entonces elijamos soluciones de bajo coste con materiales sencillos y de fácil mecanizado.

Focalicemos en detectar errores, asumirlos, repararlos y avanzar rápidamente.

- Presentaciones *elevator pitch*

- **5. Evaluar**

En la fase final, el grupo presenta el prototipo de solución al resto del aula de una manera eficaz, identificando y mostrando las ideas principales y lo construido en la etapa anterior.

Con el feedback obtenido se pulirán los pequeños defectos y se incorporarán nuevas ideas que harán crecer la primera propuesta ya que las opiniones del grupo mejorarán la idea inicial.

- Feedback focus group