

## DESIGN THINKING

### EDUCATIONAL INNOVATION AND METHODOLOGICAL RESEARCH

**ANA MARÍA FLORES LEÓN**

---

Licenciada en Biología  
Profesora de Educación Secundaria y Bachillerato  
Tutora en RED | Profesora ELE en Francia  
**INTEF | MECD**

**RAMÓN TENA FERNÁNDEZ**

---

Docente Especialista en Lengua Francesa  
Investigador Universitario en CC.SS y Jurídicas aplicadas a la Educación  
Gestor de Formación | Profesor ELE | Tutor en RED  
**Universidad en Extremadura**

#### ***ABSTRACT***

Our educational system is developing in a constant way and because of that we confront legislative decisions which are continuously transformed. Competency based education, project based learning and ICT teaching inclusion are demanded in modern classrooms. However, how could we integrate into a balanced way? In that case, an unusual and completely updating methodologic is forcefully increasing, Design Thinking, an international challenge which is inspired by the Europe 2020 strategy and which encourages LOMCE purpose.

**Key Words:** International, Design Thinking, Research, Innovation, Didactics.

INNOVACIÓN FORMATIVA E INVESTIGACIÓN METODOLÓGICA

**RESUMEN:**

Nuestro sistema educativo se encuentra en reformulación constante y por ello nos enfrentamos a dictámenes legislativos en continua modificación. En las aulas contemporáneas se demanda el trabajo competencial, aprender por proyectos e inclusión didáctica de las TIC. Pero, ¿Cómo integrar todo ello de forma armoniosa? Pues, apostando fervientemente por una metodología completamente renovadora e inusual en la trama educativa, *Design Thinking*, toda una apuesta internacional inspirada en la estrategia europea 2020 e incentivadora de los propósitos LOMCE.

**Palabras Claves:** Internacional, *Design Thinking*, Investigación, Innovación, Didáctica.

---

Las salas de profesores, asambleas y congresos de docentes son testigos secundarios del desencanto de los profesionales de la educación, ante el continuo remodelar de la ley educativa, que rige sus prácticas docentes de manera drástica cada poco tiempo. Esta situación les hace dudar acerca de la idoneidad de sus apuestas didácticas, pues con tanto cambio ya no saben cómo denominar sus propias acciones, hecho que se agrava aún más este año, al combinar en un mismo curso académico LOE y LOMCE.

Muchos tienen la sensación de que en realidad no cambian tanto los fines educativos ni las estrategias de acción, sino más bien la forma de nombrar, como sucede con las Competencias Básicas y las Competencias Claves ¿es lo mismo? Indudablemente no, pero sí que es una pregunta frecuente en todo congreso sobre legislación educativa o nuevos paradigmas de aprendizaje.

Por ello, quizás no debemos preocuparnos tanto por la selección de contenidos y objetivos, caer en enredos legislativos tratando de discernir diferencias semánticas entre un término u otro es fácil a la par que banal. Por tanto, fijándonos en corrientes europeas e internacionales, nos damos cuenta que el éxito muchas veces radica en la metodología de enseñanza, más aún si ésta es integradora y creada exclusivamente en base a las necesidades específicas de nuestro alumnado.

Esto es lo idílico, pero ¿Existe? Sí, y tiene nombre y apellidos, se llama *Design Thinking* viene avalado por los mejores centros educativos, aquéllos definidos por su fuerte apuesta en el ámbito de la innovación y la investigación. Por tanto, la siguiente pregunta es clara y evidente **¿Qué es y cuáles son las claves de su éxito?** ¡Vamos a ello!

*Design Thinking* es una pionera y rompedora metodología que contempla la innovación como un enfoque holístico, donde los alumnos por medio de la tecnología y sus propios intereses o necesidades formativas convergen a través de un plan de acción diseñado por ellos mismos. Se basa en encontrar la solución más original a un problema real planteado por el docente, y para el cual tendrán que analizar la situación, establecer hipótesis y prever los posibles impactos de acción.

**¿Cómo desempeñarlo en el aula?** Ejecutando las cinco fases propias de todo método científico, hecho que además de ser defendido por la estrategia europea 2020, se encuentra valorado por el currículum educativo español en todos sus niveles de enseñanza. Solo que esta vez no es utilizado como fin, sino como metodología de enseñanza y herramienta resolutiva de proyectos.

2



**EMPATIZAR:** *¿Cómo vincularme con el problema?* El grupo de aula se enfrenta a un desafío, a todo un reto que les es cercano y para el cual han de conocer las necesidades a satisfacer, quiénes son los más “perjudicados” y las características del entorno que envuelve la



**DEFINIR:** *¿Qué sucede y por qué?* Tras empatizar la situación para vivirla en primera persona, se busca interpretar el problema, verbalizarlo y definirlo con la mayor exactitud posible. Se trata de realizar un filtro de la información recopilada, curar los contenidos, clasificar datos y priorizar la relevancia de cada uno de ellos.



**IDEAR:** *¿Qué voy a crear para solventar la situación?* Es la etapa de la creatividad en la que se aceptan TODAS las opciones posibles que podamos imaginar.



**TESTEAR:** *¿Cómo llevar a cabo las propuestas?*

Construir prototipos de resolución y someterlos a pruebas, nos ayuda a visualizar las posibles soluciones más eficaces antes de llegar a un resultado final.



**EVALUAR:** *¿Cómo evoluciona el plan de acción?* En la última etapa se interpreta si los resultados son satisfactorios o no y el impacto obtenido para diseñar una solución final.

**¿Qué puede hacer *Design Thinking* en la escuela?**



Este modelo de aprendizaje puede entenderse como un proceso para tomar decisiones juiciosas cuando los agentes educativos se enfrentan a un reto difícil. Se trata, por tanto, de un modo de pensar, de una filosofía de vida basada en la argumentación y en la razón, de forma que tras analizar la situación y valorar posibles propuestas de mejora, se llega a una solución lo más certera posible. Pero, no solo se busca inculcar un razonamiento ordenado a los alumnos ante la toma de decisiones, pues la implantación de *Design Thinking* en el sistema educativo presenta enormes ventajas que pocos conocen:

**Aumenta el rendimiento escolar:** Parte de proyectos contextualizados, basados en hechos reales que multiplican el significado de la tarea, a la par que ayuda a comprender a los alumnos la utilidad de lo que aprenden. Toda hipótesis es refutable, solo es válida hasta que se encuentre otra que la mejore y ello es lo que inculcaremos en nuestra aula, pues la solución temporal de un grupo se convertirá en el inicio de una segunda investigación para otros alumnos. Esto, sin duda, aumenta la competitividad, el trabajo colaborativo y la interdependencia positiva, adjetivos asociados a una enseñanza competente y de calidad.

**Requiere el uso y dominio de recursos digitales y tecnológicos:** Los alumnos necesitan exponer sus ideas públicamente, debatirlas y consensuarlas, para ello proyectarán en pizarras digitales sus avances y planteamientos, de modo que la comprensión de terceros sea sencilla y directa. Además el trabajo grupal requiere compartir e intercambiar información constantemente, aprendiendo a trabajar en línea, depositando datos en la nube y almacenando recursos en Drive o Dropbox.

No obstante, tampoco podemos olvidar que la finalidad de la ciencia es el conocimiento y la última fase de su método siempre es la difusión, por ello han de apoyarse en una *Flipped Classroom* que le permita editar videos y podcast con los que divulgar en el Blog del aula sus planteamientos y soluciones.

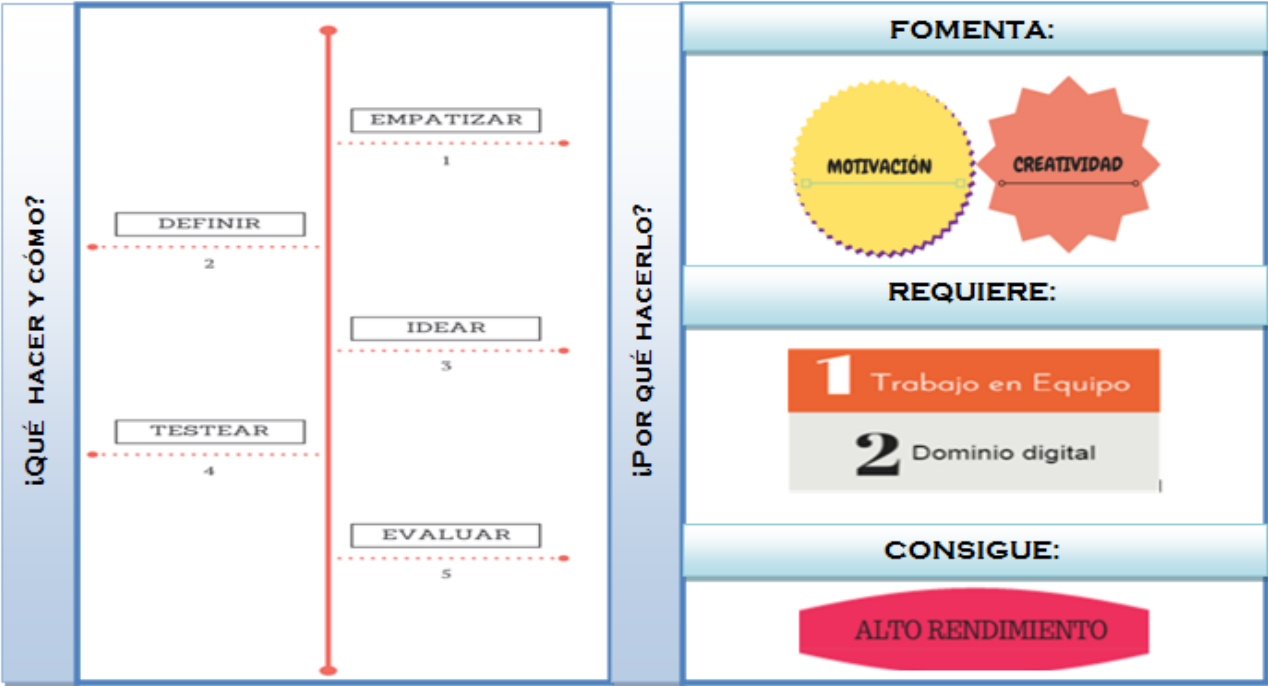
**Promueve el trabajo en equipo:** *Design Thinking* está diseñado para que solo sea posible realizarlo en grupo, de modo que los capacite para trabajar satisfactoriamente en sociedad. Por tanto, se focaliza severamente la atención en que los alumnos creen habilidades de participación, tolerancia y respeto, de modo que comprendan que *¡sin cooperación, no hay evolución!*

4

**Fomenta la creatividad:** Recordemos que los inicios de esta metodología beben de fuentes propias del ámbito del marketing y el diseño, aunque ahora lo enfoquemos para la trama educativa no llega a perder su esencia de origen. Pues, el principio de todas las fases presenta en común la necesidad de animar a los alumnos a dar respuestas, a elaborar soluciones, a poner en duda todo lo que se les presenta y a no rechazar ninguna idea por muy descabellada que ésta sea.

**Incrementa notablemente la motivación:** este modelo presenta como pilar principal la capacidad de acción y decisión del alumnado, se toma en cuenta su opinión, son ellos los que deciden cómo continuar en cada fase y sus errores serán los contenidos de su aprendizaje para la vida. Apostamos por una clase fluida, dinámica y de escucha activa, buscamos alumnos activos que interioricen mejor la experiencia del aprendizaje, que no se sientan coaccionados para verbalizar sus ideas. Han de ser protagonistas, valorados y escuchados en todo momento.

Conocemos la necesidad de cambio en nuestras escuelas y tenemos una propuesta de acción metodológica, testada por centros europeos, además de bien valorada y posicionada por los currículos educativos vigentes. Por otra parte, se ha desgranado los factores de su éxito, su forma de proceder y la secuenciación de su planteamiento **¿Qué nos resta?** El valor y el arrojo para innovar, elemento que no falta en todo docente con vocación, compromiso y confianza en su labor.



5

Fuente: Elaboración Propia