

Introducción

- ¿Un curso on-line sobre design thinking?
- Estructura del curso
- Contenidos
- Design Thinking como metodología ágil, centrada en las personas
- Design Thinking como lenguaje común

¿Un curso on-line sobre design thinking?



“Pensar como un diseñador puede transformar la forma en la que usted desarrolla sus productos, servicios, procesos y hasta su estrategia” Tim Brown

¿Un curso on-line sobre design thinking?

Os puede parecer extraño, y, lo cierto es que lo ideal es aprender haciendo, pero tiene una justificación. Este curso es el primer paso de una aventura, un camino que podréis recorrer para integrar la metodología Design Thinking como lenguaje común para la creatividad, la participación y la colaboración en el aula.

Pero antes, lo que pretendemos con este curso, fundamentalmente, es que te sirva de introducción y te anime a experimentar la metodología y que más adelante:

- Te plantees entrenar las habilidades necesarias para poder APLICARLA en el aula
- Te plantees que poco a poco forme parte de la ESTRATEGIA del proyecto educativo que trabajas y del aprendizaje de tu alumnado.

Pero antes de continuar explicando las motivaciones y objetivos del curso, voy a presentarme.

Soy Elena Bernia, una diseñadora a la que siempre le ha interesado la educación.

Aquí os pongo el enlace a mi curriculum vitae, por si alguien quiere saber más sobre mi trabajo y trayectoria: <https://www.linkedin.com/in/elenabernia/>

He diseñado este curso, (Es mi primer curso on-line, así que aprovecho para decirte que si quieres hacer alguna sugerencia de mejora, soy toda oídos!), con el interés y la atención de quién está aprendiendo del proceso, de la experiencia; con el objetivo de que el curso os pueda aportar una mirada que sume, complementaria y compatible con la que ya hayáis construido durante vuestros años de estudio y docencia.

He preparado este curso con la intención de que el proceso y las herramientas que aquí se explican, puedan encontrar un hueco en vuestro cinturón de herramientas para trabajar en el aula.

Pero sobretodo me interesa que observes la experiencia de aprendizaje de tu alumnado y que visualices que la evolución, la participación y la creatividad pueden llegar a vuestro entorno para quedarse. Y si ya están allí, vamos a poder potenciarlas.

También voy a ser, en esta primera edición, tu tutora. Corregiré los ejercicios prácticos y estaré a tu disposición para resolver dudas.



Como habrás podido intuir, un interés vocacional y la intención de aportar, trasluce en la preparación de este curso, que espero construyamos entre todas las personas que nos encontremos en él, como en un foro o una plaza de pueblo, en la que poder coincidir y sentir que podemos opinar, contar, compartir nuestras experiencias para trabajar juntos.

Te doy la bienvenida!

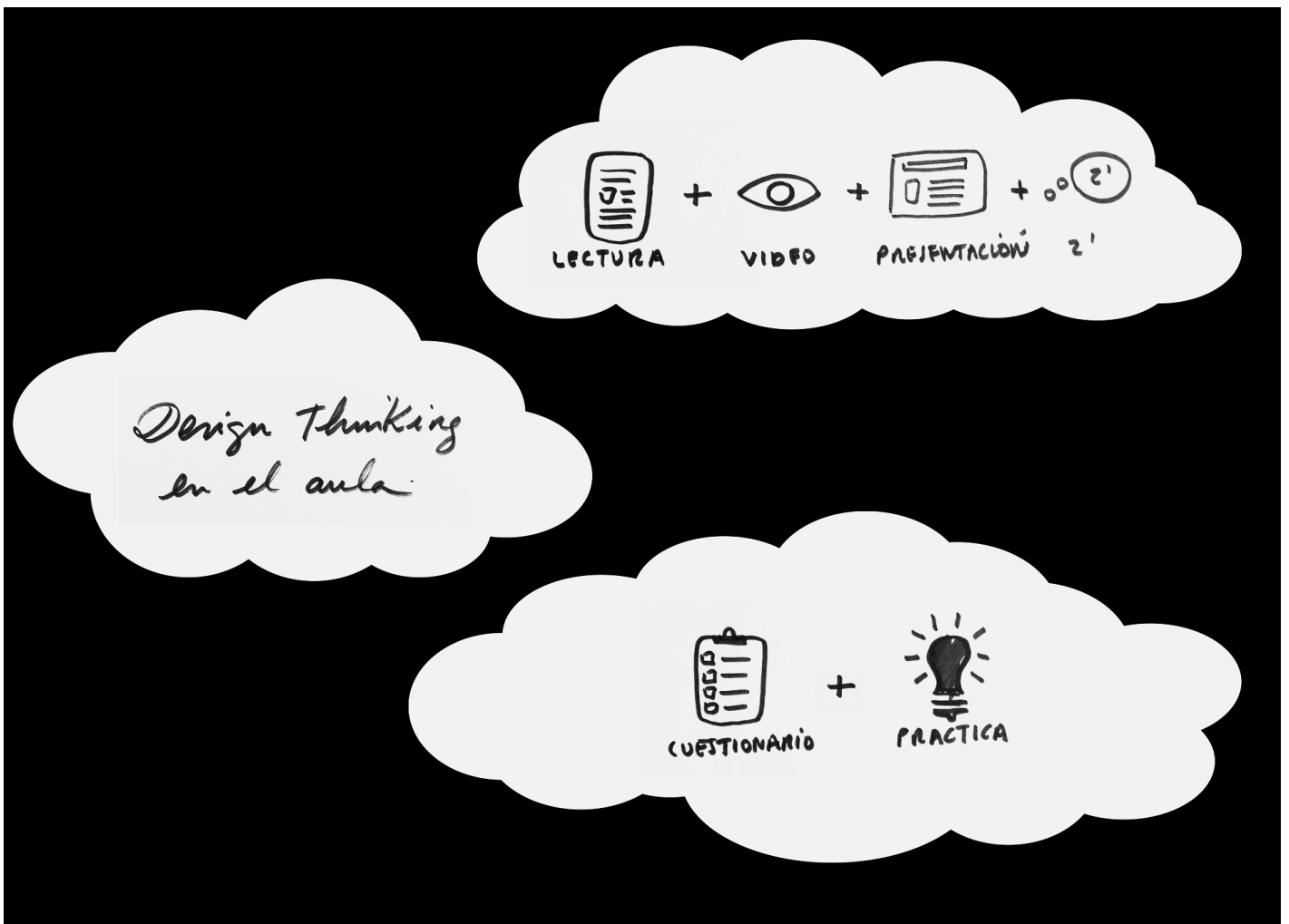
Estructura del curso

El curso se divide en dos partes y cinco bloques:

En la primera parte, compuesta por los bloques 1 y 2, quiero darte a conocer la metodología tal cual, para que sepas sus orígenes, como se ha ido construyendo, sus principios, cuáles son sus aplicaciones, etc.

En la segunda parte quiero compartir contigo la metodología adaptada al ámbito educativo, al aula. Podrás conocer el proceso aplicado a tres actividades diferentes y un kit de herramientas que puedes utilizar para cada una de las fases del proceso, según el tiempo del que dispongas, el nivel de profundización de la actividad, la tipología del mismo, etc.

Cada bloque consta de una lectura con imágenes o ilustraciones, enlaces a videos explicativos complementarios, pequeñas reflexiones-ejercicios de dos minutos, presentaciones de resumen y síntesis. Además en cada bloque tendrás que resolver un pequeño cuestionario y te propondré un ejercicio práctico.



Para la realización de los ejercicios, tanto de los de 2 minutos como de los de bloque, te sugiero que tengas a mano un cuaderno pequeño, unas cuantas cuartillas grapadas, un espacio donde ir cuando quieras escribir algo o hacer alguna reflexión. Si eres más de archivos digitales, es el momento de abrir una nueva carpeta.

Contenidos



Los contenidos del curso los he elaborado con base a la experiencia que he ido atesorando impulsando el programa formativo para jóvenes estudiantes *¡WOW! Diseño*, durante 6 cursos (2013-2019), en los que he facilitado la aplicación de la metodología Design Thinking en aulas de centros educativos de Aragón con docentes y alumnado de ESO y Bachillerato (He colaborado con 57 centros educativos, he realizado 220 actividades y he recorrido miles de kilómetros para visitar centros en las provincias de Zaragoza, Huesca y Teruel)

¡WOW! Diseño es un programa formativo del Cadi (Centro aragonés de diseño industrial) del Departamento de Industria, Competitividad y Desarrollo Empresarial del Gobierno de Aragón.

Durante este tiempo, he ido adaptado la metodología al contexto educativo, he traducido la terminología, he personalizado las fases de trabajo, he customizado, simplificando, adaptando herramientas, para hacerlas asequibles; en definitiva, he ido prototipando una forma de abordar el trabajo colaborativo en el aula, hasta llegar a lo que ahora os puedo mostrar.

La metodología Design Thinking en el aula puedes aplicarla, al menos, con dos objetivos diferentes:

- Para posibilitar o mejorar la participación de los alumnos en el aula, potenciando su creatividad y el trabajo colaborativo, de forma que sean protagonistas del proceso de aprendizaje.
- Para mejorar tu trabajo como docente, como diseñador que eres de la experiencia de aprendizaje.

Este curso va a abordar principalmente el primero de los objetivos.

Design Thinking como metodología ágil, centrada en las personas



En las corporaciones y organizaciones de todo el mundo se están aplicando constantemente metodologías de diseño: para diseñar un producto, una marca, un espacio, un servicio, una aplicación móvil, un modelo de negocio...

Por otro lado, la creatividad, la empatía, el espíritu crítico, la capacidad de análisis y síntesis, el trabajo en equipo, la creatividad, la comunicación visual y verbal..., competencias, llamadas blandas, que se pueden adquirir o potenciar experimentando la metodología de diseño, son cada vez más demandadas en el mercado laboral, en sectores y actividades tan diversas como la medicina, la ingeniería o la educación.

Sabemos que la infancia y la juventud necesita incorporar esas capacidades para poder aportar en las organizaciones, para participar en la sociedad, para tener criterio, incluso para ser consumidores conscientes...; y es en el entorno educativo donde nos acercamos a contenidos, materias, temas, unidades, en las que podemos empezar a trabajar de este modo... y donde tenemos la oportunidad de que las desarrollen al máximo.

Pero, ¿Cómo podemos ayudar a que la infancia y la juventud desarrolle dichas capacidades? Desde mi experiencia, la respuesta es clara: Dándoles la oportunidad de que experimenten y experimentando con ellos.

The 10 skills you need to thrive in the Fourth Industrial Revolution

En este enlace podemos conocer las 10 habilidades que necesitas para prosperar en la Cuarta Revolución Industrial, según el World Economic Forum. De las diez habilidades señaladas, las tres primeras están totalmente ligadas al diseño. Son: resolución de problemas complejos (uno de los objetivos principales de la metodología Design Thinking), espíritu crítico (y yo añadiría con la capacidad de generar alternativas de mejora) y creatividad (creatividad aplicada a la búsqueda o elaboración de soluciones, uno de los pilares en los que se sustenta la metodología Design Thinking)

Para saber más sobre resolución de problemas complejos (CPS): [Cómo sistematizar la lucha de la humanidad con lo desconocido](#) | Javier Recuenco | TEDxTarragona

Design Thinking como lenguaje común



Este curso te ofrece un proceso, un método, para que puedas empezar a experimentar con tus alumnos, para que deis pasos que favorezcan y potencien la creatividad, la participación, la colaboración y la innovación en el aula.

- Si quieres trabajar en proyectos STEAM, o simplemente, proyectos más abiertos u horizontales, la metodología de Design Thinking, adaptada al aula, te ofrece un **lenguaje común** sobre el que construir proyectos colaborativos. No es necesario ser técnico en ninguna disciplina puntual, ni especialista en un área concreta, la metodología y sus principios pueden ser la base para trabajar con otras personas y hablar el mismo lenguaje, un código compartido para la innovación en la comunidad educativa.
- Si quieres plantear un proyecto en el aula y o no conoces ninguna metodología ágil que pueda servirte de base para realizarlo, o conoces el proceso tecnológico pero quieres

hacer más énfasis en centrar las soluciones en las necesidades reales de las personas; o aplicas el proceso creativo, y quieres ampliar el foco, te proponemos que pongas en práctica esta forma de trabajar.

- Sabes que quieres mejorar la experiencia de aprendizaje en el aula, pero no sabes por dónde empezar.

Conforme vayas sumergiéndote en este curso te darás cuenta, si no lo has hecho ya, que eres un diseñador y como tal, estás diseñando un servicio y ofreciendo una experiencia.

Si quieres mejorar la experiencia de aprendizaje y pretendes diseñar contando con tu alumnado, esta metodología te dará pautas de cómo empezar a hacerlo.