

LA CREATIVIDAD COMO SISTEMA



El llamado Design Thinking es un conjunto de estrategias que puede mejorar los procesos en las aulas, desde cómo dictar una clase hasta hacer menos bulla. ¿De dónde proviene? ¿Cómo desarrollarla en la escuela?

Imagina que cada vez el profesor deja como tarea hacer un trabajo en grupo y exponer. No es raro que el día de la exposición muchos alumnos no presten atención, conversen entre ellos y hagan bromas. No está bien, ¿cierto? Tenemos un problema que requiere una solución.

Alternativa moderna

Para resolver un problema así, el *design thinking* puede resultar conveniente. Se trata de una serie de estrategias que, enfocándose en el factor humano, busca detectar problemas, pensar en soluciones creativas y ponerlas en práctica.

www.fundaciontelefonica.com.pe

[f /fundaciontelefonica](https://www.facebook.com/fundaciontelefonica) [i @fundaciontefpe](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)

[y /fundaciontelefonica](https://www.youtube.com/channel/UC...) [i @fundaciontelefonica](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)

Este concepto proviene del diseño y en los últimos años se ha aplicado con mucho éxito en el ámbito empresarial. En general, es un modelo de desarrollo válido para resolver dificultades que afectan a grupo de personas. Es por ello que también se puede aplicar tranquilamente en el aula.

Las palabras claves para el *design thinking* son: empatía, creatividad y trabajo en equipo. Asimismo, se caracteriza por el uso de post-its, papelógrafos, plumones de colores y otras herramientas de ayuda visual que “materialicen” las ideas. Estos elementos están presentes de principio a fin en todo proceso de *design thinking*. En el Perú, por cierto, se enseña como taller o diplomado en diversas universidades, pero también hay instituciones que ofrecen capacitaciones a docentes.

De manera general podemos resumir en cinco grandes etapas:

- **Empatía.** El docente debe escuchar las necesidades académicas de los alumnos, pero escucharlos de verdad, con respeto y empatía, a fin de tomar nota de sus impresiones sobre aquello que sienten que no funciona o que podría mejorar en el salón de clases.

- **Definición.** Al ser empático y mostrarse abierto, el docente puede detectar situaciones concretas que merecen atención. Aquí se tiene que profundizar el problema detectado, de modo que se establezcan las causas, los efectos en los alumnos, entre otros elementos.

- **Ideas.** Esta etapa es muy importante, pues los involucrados proceden a brindar posibles soluciones. Es un espacio donde nadie se juzga por las ideas que aporta, lo cual resulta ser algo bonito y estimulante. Lluvia de ideas.

- **Prototipo.** De todas las soluciones propuestas, se escoge la mejor y, a partir de esta, desarrollar un prototipo, que no es más que una solución tangible, debidamente pensada y estudiada, todo ello con la participación de los involucrados.

www.fundaciontelefonica.com.pe

- **Prueba.** Consiste en testear el prototipo ya en la realidad. Volvamos al problema descrito al inicio de este artículo. Supongamos que el prototipo de solución para que los alumnos presten atención y sean respetuosos con los compañeros que exponen un trabajo sea este: otorgar puntos extra a quienes presten atención y lo demuestren mediante preguntas al final de cada presentación. ¿Funciona? Si no es así, a buscar otra solución.

APRENDE MÁS

1. ¿Qué es el design thinking?
<https://www.innovationfactoryinstitute.com/blog/que-es-el-design-thinking/>
2. Design Thinking o cómo diseñar la escuela del siglo XXI
<http://justificaturespuesta.com/design-thinking-como-disenar-escuela-siglo-xxi/>
3. Utilidad del design thinking
<http://www.aulareactiva.com/design-thinking/>
4. ¿Por qué Design Thinking y Visible Thinking en el aula?
<https://alvaropascualsanz.wordpress.com/2014/02/05/por-que-design-thinking-y-visible-thinking-en-el-aula/>