

Design thinking: el futuro de la educación, una nueva forma de trabajo

Gonzalo Miguel Bermúdez Martín
Profesor de Lengua Castellana y Literatura

Resumen

Design Thinking es un modelo de pensamiento e innovación usado por las grandes empresas y negocios del siglo XXI, cercano al campo del marketing, de la economía o la ingeniería. No obstante, la educación también puede hacer acopio de este modelo de trabajo y resolver cuestiones importantes con soluciones reales y adaptadas a las necesidades de la comunidad educativa en general. Así, si hacemos uso de esta nueva metodología podremos resolver, por ejemplo, cuestiones relacionadas con la dinamización de la Biblioteca de un Centro, sin hacer uso de soluciones tradicionales.

La educación del futuro no requiere de profesionales que trabajen solos, aislados, por muy buenas ideas que tengan. En este cambio de paradigma, han de participar profesionales de todas las áreas, materias, especialidades y etapas del centro, generando soluciones y proyectos, compartiendo problemas para alcanzar soluciones.



Fotografía de la biblioteca antes del Design Thinking

La Educación no puede permanecer impasible ante el cambio y por ello debe encontrar las mejores herramientas en la sociedad que permitan esta transformación. Así, si proyectamos nuestra mirada docente hacia el mundo empresarial podremos descubrir cómo se puede prototipar la solución a un problema de una manera efectiva a través del Design Thinking. En cada una de las soluciones que hemos planteado en nuestras aulas se esconden grandes dosis de razón, de lógica y un pensamiento mecánico, sin permitir que la creatividad conquistara la escuela. Muchas veces hemos querido creer que hemos acertado en las soluciones encontradas a los problemas, sin darnos cuenta de que eran efectivas solo desde nuestra óptica de profesor pero inefectivas desde la mirada del alumno.

Design Thinking en el mundo empresarial se marca como objetivo el estudio de los productos y servicios que se les está prestando a los clientes para mejorar su calidad y satisfacer sus necesidades. Así, este trabajo de diseño integra un labor en equipo que intenta descubrir un prototipo de un producto que resuelva los problemas de los clientes.

Design Thinking engloba un proceso que requiere seguir unos pasos, consistentes en Comprender, Sintetizar, Idear, Prototipar y Evaluar (*feedforward*).

Así, en nuestro caso, como claustro, intentamos llevar a cabo un pensamiento de diseño que pudiera dar respuesta a la situación que vivía la biblioteca del centro. Si hacía décadas había nacido de una forma solemne, al día de hoy agonizaba y daba sus últimos coletazos para terminar muriendo.

Por ello, optamos por llevar a cabo un pensamiento de diseño que nos ayudara a encontrar ideas que ningún otro método de trabajo nos podía ofrecer. Pudimos detectar que la Biblioteca suponía un espacio importante en la vida del Centro, dado que reflejaba, entre otras muchas cosas, el grado de compromiso con la lectura de todo un equipo de profesores.

En este proceso de transformación fue necesario contar con la colaboración de todo el claustro, dado que el enriquecimiento del proceso estriba en la heterogeneidad y en las aptitudes naturales para pensar en el diseño de que goza cada uno de sus miembros.

1. A priori, como agentes de cambio, habíamos de enfundarnos en la armadura de la empatía, sentir como un alumno, comprender lo que hacen en su día a día, sus necesidades físicas y emocionales, sus pensamientos, aspiraciones y anhelos. Crear experiencias positivas de aprendizaje.
2. El segundo paso a seguir consistió en sintetizar la información recogida, procesarla y darle coherencia tras habernos convertido en expertos del problema.

3. En el tercer paso debimos idear, planteando conceptos y recursos sin desechar ninguno, sin aplicar filtros racionales y lógicos que nos condujeran a la solución del problema.
4. Llegó el momento de materializar la idea a través de plastilina, papel, maquetas, cartón u otro material que nos permitiera trabajar y experimentar. Era importante dar a conocer nuestro prototipo a través de una imagen porque ayudaría a visualizar las distintas variables a las soluciones de los problemas.
5. Por último, fueron evaluados cada uno de los prototipos que se crearon para dar con la solución y poder mejorarla. Bajo la técnica del *feedforward* el agente de cambio eligió entre ideas absurdas y atractivas hasta dar con la que satisficiera al cliente.



La tarea no fue fácil. Nos encontrábamos con una biblioteca sin catalogar, sin un inventario completo del fondo documental, con un material obsoleto y deteriorado que requería de un expurgo urgente y con colecciones infantiles sin ilustraciones que motivaran a la lectura ni que respondieran a las necesidades e intereses del alumnado. Por lo que se refería al fondo audiovisual, se limitaba a una pequeña colección en formato VHS y diapositivas que conformaban la mediateca.

En cuanto a la organización interna, hemos de destacar que presentaba bastantes deficiencias y que no seguía las normas internacionales de ordenación y catalogación. Hasta el momento no se habían integrado las nuevas tecnologías, por lo que se hacía necesario un plan de modernización tecnológica que asegurase los servicios TIC y evolucionara hacia los nuevos modelos de biblioteca digital. A todo ello debíamos sumarle las dimensiones reducidas de espacio con un mobiliario formal, con escudos, cuadros y trofeos que nos trasportaban a una biblioteca más propia del siglo XIX.



CONCLUSIONES:

El Design Thinking, llevado al campo de la educación, nos permitió prototipar una solución a este problema, pudiéndose generar esta transformación educativa solo a partir del conociendo de las necesidades de los usuarios. Se revitalizó esta biblioteca, ubicada en el sótano del edificio, mediante la adaptación de espacios para los grupos flexibles y el establecimiento de zonas diferenciadas de lectura, de estudio, de trabajo cooperativo y de investigación, evitando que los espacios rígidos y poco flexibles ahogaran nuestro día a día y agudizando el ingenio para encontrar espacios que fueran atractivos para nuestro alumnado. El cambio del mobiliario formal por uno dinámico y contemporáneo, con estructuras en forma de gradas que permitieran crear rincones de debate, con móviles colgantes y con murales de exposiciones de los trabajos del alumnado, también permitió

llevar a cabo esta transformación. Además, fue necesaria una revisión del fondo documental, por lo que se procedió a una renovación y sustitución de las colecciones obsoletas por otras nuevas que fueron donadas por particulares y por algunas editoriales. Por último, se comenzó a ofrecer el servicio de préstamos, implantando el programa ABIES para gestionar los fondos documentales de la biblioteca.

En la actualidad, la Biblioteca es un espacio vivo, que respira libros, que permite nuevas formas de organización y coordinación, que atestigua el trasiego de alumnos que se sienten cómodos, que comparten un mismo entorno flexible y que integran las TIC en el trabajo cooperativo.

BIBLIOGRAFÍA:

- Brown, T. & Wyatt, J. (2010). *Design Thinking for Social Innovation*. Stanford Social Innovation Review, winter 2010.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business Review (june 2008).
- Otras referencias sobre Design Thinking en Google Scholar.