



TÍTULO
PROYECTO DISEÑO



AUDIOVISUAL
<http://smarturl.it/vp7h68>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía

ÁREA CURRICULAR
Valores Éticos, Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia, Trabajo por proyectos

EDADES RECOMENDADAS
De 12 a 14 años

SINOPSIS
Los alumnos llevan a cabo un proceso de diseño para encontrar un buen problema y mejorar un aspecto de la vida diaria del centro educativo para un compañero.

REFERENTE TEÓRICO: Adaptamos y simplificamos la técnica de *Design Thinking* de la Universidad de Stanford para resolver problemas o dilemas en el día a día del centro educativo para que nuestros alumnos aprendan maneras de participar activamente en su entorno. La capacidad de influir positivamente en nuestro propio entorno educativo fomenta la implicación del alumno en su propio aprendizaje.

RAZÓN DE SER: El aprendizaje servicio, basado en proyectos y retos está en auge pero los docentes y alumnos a menudo carecen de herramientas, metodologías y procesos para llevar a cabo buenos proyectos. La actividad propuesta pretende dotarles de un proceso y herramienta de diseño basado en la empatía y descubrimiento de buenos problemas para resolver. El pensamiento creativo y resolución de problemas complejos son competencias básicas para la UNESCO, UE, OECD y WEF, entre otros.

DESARROLLO

Materiales que necesitamos para la sesión

Cajas, cartulinas, postits, papel kraft en rollo grande, tijeras, plastilina. Y si hay una caja grande de Lego o Playmobil disponible, mejor.

Organizamos el aula en grupos de 4 personas

Preguntamos al comienzo de la clase:

Mirad a vuestro alrededor ¿Encontráis algo en el aula natural, no modificado por seres humanos. Y si miramos por la ventana: lo que vemos es un paisaje natural, o ha sido adaptado por seres humanos?

Es difícil encontrar cosas sin influencia de seres humanos ¿no? ¿Pero son todas ejemplos de DISEÑO DISEÑO, con mayúsculas o son ejemplos de lo que llamamos diseño silencioso?

¿Y los servicios, también son el resultado de diseño?

Ponemos el video de <http://smarturl.it/vp7h68>

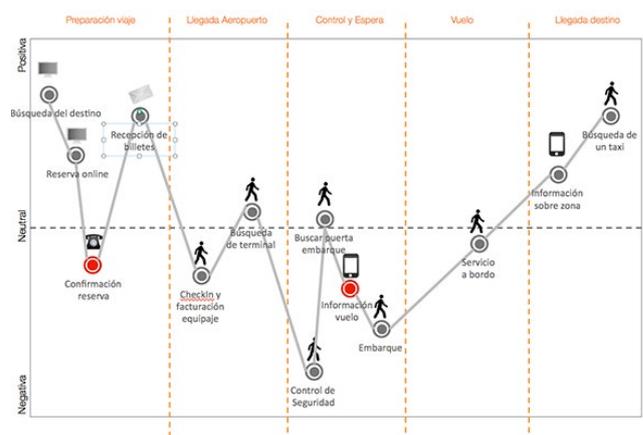
Introducimos Nuestro Reto

Nuestro reto es encontrar un buen problema, o simplemente algo mejorable en la escuela que queremos solucionar o mejorar, crear soluciones y luego construir un prototipo para presentar nuestra solución.

Fase 1. Investigar y Empatizar

¡Primero debemos encontrar un buen dilema, una buena oportunidad para mejorar la vida del centro! O si no queremos resolver un problema del centro, pero sí queremos aprender a utilizar la técnica, podemos enfocar una visita reciente a un museo, el Centro Botín, un restaurante de comida rápida, etc.

Vamos a encontrar e identificar un problema a través de entrevistas a un compañero del grupo, y la realización de un viaje del usuario (customer journey maps).



1. Formamos 2 parejas dentro de nuestro grupo de cuatro.
2. A va a entrevistar a B sobre la experiencia de un día típico en la escuela. Y después B entrevista a A, con preguntas: *Háblame un poco de la llegada al centro ¿Cómo llegas? ¿Hay algún obstáculo por el camino? ¿Cómo te sientes...?*
3. Después de entrevistar durante unos cinco minutos realizamos un mapa de los aspectos positivos y negativos del día en la escuela de nuestro compañero. Deben fijarse en aspectos prácticos de la organización del centro, y no en si un profesor les cae bien o mal, pero pueden hablar de la distribución del aula, posibilidades para realizar los deberes/extracurriculares, etc.
4. El grupo de 4 se vuelve a reunir y comparten *mapas*.

Llegada	1ª clase	Descanso	Clases	Recogida/ Salida/trabajo en casa	Experiencia
					+
					-

Fase 2. Identificación de Necesidades

Volvemos al grupo de 4

Los alumnos comparten sus descubrimientos en grupos y deciden una oportunidad de mejora que quieren solucionar entre los problemas que han descubierto. Ejemplos que pueden surgir como oportunidades incluyen la llegada al centro por las mañanas, la salida en días de lluvia, el servicio de biblioteca, acceso a ordenadores e informática, el horario de las clases o moverse entre aulas durante los cambios....

Nuestro rol como docente en esta fase es actuar como guía para ayudar a los alumnos a descubrir buenos problemas y tratarlos como oportunidades para diseñar soluciones. No debemos decidir los problemas a resolver.

A continuación cada grupo define un usuario típico y su necesidad en una declaración

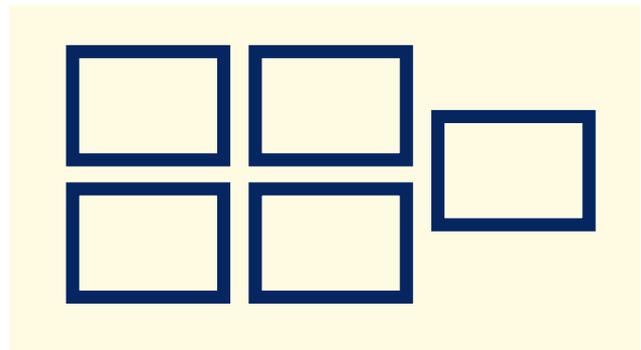
Completan la siguiente frase:

Nuestro usuario es....., y el/ella necesita porque

Compartimos las frases con el resto de los grupos.

Pasamos a la fase creativa

1. Tenemos 10 minutos para dibujar 5 posibles soluciones al problema que hemos identificado. La actividad funciona mejor con un poco de música movida de fondo, y con los alumnos fuera de su asiento habitual. La experiencia demuestra que funcionan mejor dibujando en el suelo en papel Kraft, que sentados en filas.
2. Entre los grupos de 4 se comparten las soluciones dibujadas para ayudar decidir cual va a ser la mejor.
3. Como alternativa se puede emplear cualquiera de las técnicas de creatividad de la formación para formadores en creatividad: Listados de atributos, RCS, asociación libre, etc.



4. Cada grupo selecciona las ideas que quiere desarrollar y pasan a la fase de prototipos.

Creación de un prototipo de la solución y presentación

Una vez que hemos seleccionado nuestra solución (o soluciones) al problema identificado, los alumnos deben crear un prototipo en bruto para representar su solución. Puede ser con poliestireno, cajas y papel, o lego, plastilina, o con mesas y sillas de la propia sala. Debe ser una fase rápida, dinámica e imperfecta, y los materiales deben ser fáciles de manejar. En su lugar, y como alternativa o actividad complementaria, pueden representar la solución como una improvisación teatral. Lo importante es que sea visual.

Cada grupo presenta su propuesta

Ahora sí, ponemos en palabras nuestra propuesta y la presentamos al grupo. Es importante que cada persona participe en la presentación. Después de cada presentación abrimos la posibilidad de sugerencias de los demás.

Reflexión Final

Conversamos en clase después de compartir los resultados con los demás grupos. Sugerencias:

- *¿Qué hemos aprendido con esta actividad?*
- *¿Podríamos probar la metodología en otros ámbitos?
¿Cuáles?*
- *¿Habría sido posible llegar a las mismas soluciones sin pasar todo el proceso?*
- *¿Cómo te has sentido al presentar los resultados?*

PROPUESTAS DE CONTINUIDAD

Podemos aplicar la técnica para sugerir mejoras para todo tipo de colectivos, personas con alguna discapacidad, dificultades para el aprendizaje, personas mayores.