



**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>

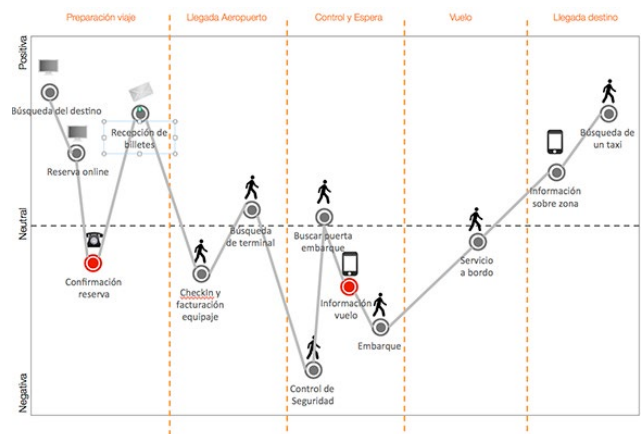
**Introducimos Nuestro Reto**

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).*





### **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.