

## GUIÓN PARA ELABORAR UN PROYECTO DE AULA “DESIGN THINKING”

Llegó el momento de demostrar lo que hemos aprendido aplicando la **metodología HCD** a nuestras aulas.

Ante todo, ánimo y mucha reflexión. Debemos de ser capaces de encontrar un problema relacionado con un/os objeto/s de aprendizaje curricular y plantearlo como un reto en un proyecto de aula que realizarán los alumnos en equipo.

Debe ser un proyecto en el que el alumno tenga que poner en práctica la observación, procesos de divergencia/ convergencia en equipo y que deba conocer empáticamente lo que piensa, siente, hace, dice los sujetos relacionados con el problema. A partir de ahí comprenderá mejor el problema y trabajará en equipo una **solución HCD que debe comunicar al resto de la clase**.

### 1.1. PRIMEROS PASOS:

#### “HACIA UN PROYECTO HUMAN CENTRED DESIGN”

- Reflexión inicial:

Para diseñar un proyecto lo más operativo en materias de conocimiento es que el profesor aporte el problema o una serie de problemas para que el alumno elija cuál es el que va a analizar el grupo-clase.

En materias de emprendimiento es mucho más interesante que sea el alumno quien detecte y proponga el problema a trabajar como reto (se tratarán de problemas no conceptuales).

- **Si vas a diseñar un proyecto para una materia de conocimiento.**
  - o ¿Qué problemas (relacionados con un contenido curricular) se te ocurren para trabajar mediante retos?. Piensa que vas a proponerlos a tus alumnos para desarrollarlos en una de las materias que impartes:
    - En este caso, analízalos en el **Mapa de empatía del profesor innovador** para quedarte con uno de ellos dado el perfil del alumnado, las posibilidades de trabajo que presenta y el contexto.
  - o A partir de aquí, salta a “COMIENZA LA AVENTURA”.
- **Si vas a realizar un proyecto para una materia de emprendimiento**, debes incluir una actividad previa al proyecto distinta a la prevista para una materia de conocimiento.
  - o Planifica un conjunto de tareas iniciales previas al proyecto de ideación en las que estimulemos que el alumnado analice problemas cercanos de los cuales podría surgir una oportunidad de negocio.  
Pregúntate: ¿Cómo podríamos hacer que el alumno detecte problemas cercanos que puedan ser una oportunidad en el modelo de negocio que vamos a desarrollar durante el curso?.
  - o A partir de ahí, salta a “COMIENZA LA AVENTURA”.

## 1.2. COMIENZA LA AVENTURA:

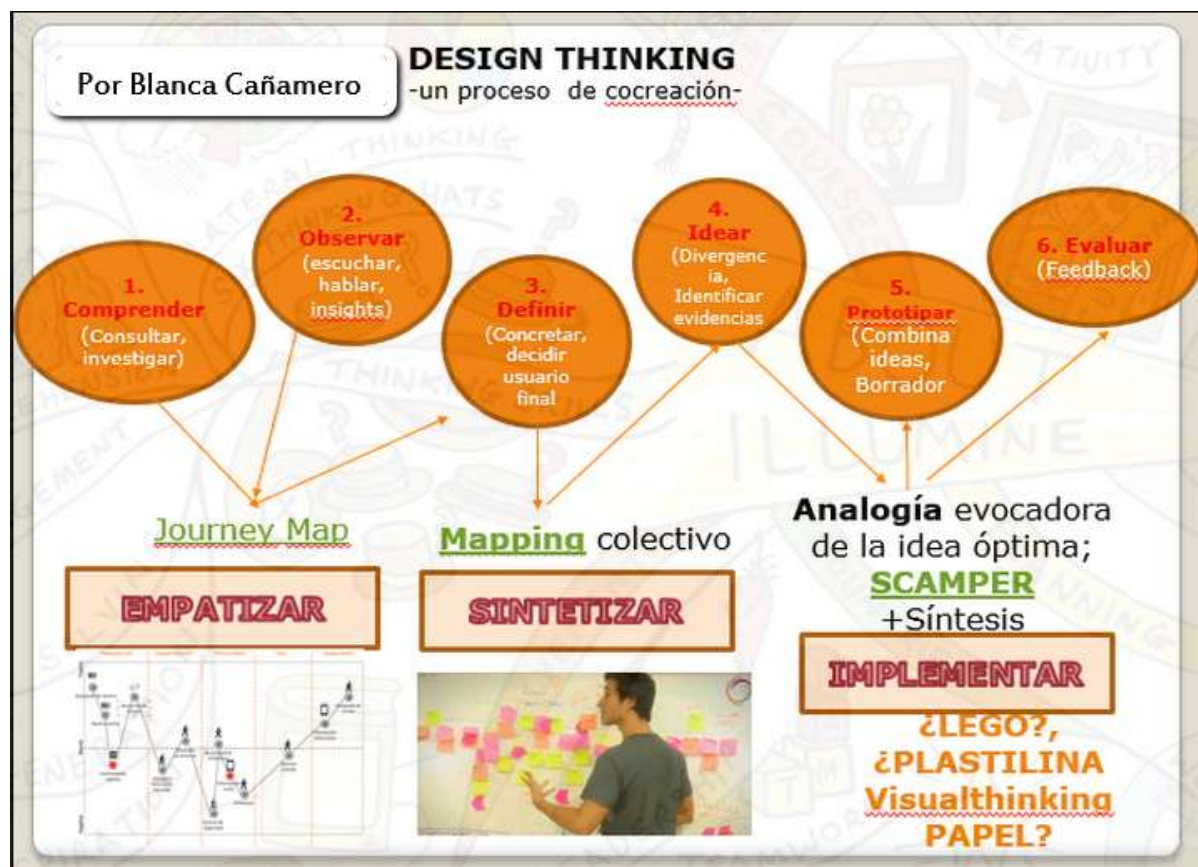
### “NUESTRO PROYECTO HUMAN CENTRED DESIGN EN LA MATERIA DE...”

#### PASO I. Descripción del reto integrado en un proyecto:

- Nombre del proyecto: lo plantearemos en forma de pregunta.
- Alcance: Materia y nivel educativo.
- Objetivos de aprendizaje (definidos en el contenido curricular de la materia).
- Temporalización del proyecto.
- Competencias básicas trabajadas. (PRIMARIA, ESO y FP)
- Criterios de evaluación y calificación.

#### PASO II. Planificación, Desarrollo y evaluación de reto.

Este es el proceso que hemos seguido en #CREA\_INTEF, y es el que os animamos a implementar en vuestras materias.



A continuación os especificamos algunas pautas para integrar un proyecto “design thinking en vuestra materia”:

- **Explicación y metodología de trabajo.** Asegúrate de que al alumno le queda claro el reto, el proceso de trabajo y la evaluación.



- **Comprender el Problema y Observar.** Planifica dentro del proyecto actividades que permitan al alumno entender el problema.(Puedes pensar en actividades relacionadas con la observación, investigación, convergencia/divergencia).
- **Planifica momentos para la puesta en común y la ordenación de ideas vía mapeo.**  
( *Mapping*, [Journey map](#))
- **Implementa dentro del proyecto alguna tarea para “idear o buscar soluciones” en equipo:** brainstorming, Scamper de modo que los alumnos pongan en práctica los procesos de divergencia/ convergencia.
- **Integra una tarea de comunicación creativa en equipo.** Normalmente se une el prototipado en equipo con un storytelling que apoye, en una presentación, el prototipo del equipo.

(Prototipado y Storytelling)



- **AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN**  
(Lleva a especialistas al aula y que sean con ellos con los que defiendan su prototipo/solución)

### POR SI LAS MOSCAS: UN POCO DE AYUDA EN...

- a. **La comunicación de resultados en equipo.** Prepara un guión para el alumno de los aspectos que tendremos en cuenta en la comunicación oral de los resultados que realice cada equipo.(a

modo de rúbrica, les puede servir para mejorar en su trabajo diario).

**b. ¿Cómo evaluarás el desempeño?**

Consejos:

- i. Prepara un rúbrica de evaluación. Te será muy útil en la autoevaluación y coevaluación.
- ii. La rúbrica la tiene que conocer el alumno antes de realizar el proyecto.
- iii. Incluye indicadores conceptuales/procedimentales de cada actividad planificada.
- iv. Incluye indicadores actitudinales generales observados durante el desarrollo del proyecto y la exposición.

**Una rúbrica es una tabla que recoge una serie de indicadores (filas) (conceptuales, procedimentales y actitudinales) que medirán si el alumno alcanza las competencias básicas en distintos gados de desempeño (columnas).**

