



CEBS IN KOOPERATION MIT PH DER DIOZESI LINZ

21st Century Skills

POLLEV.COM/MANOLIMENA530

CREATIVIDAD

EMPATÍA

PENSAMIENTO
CRÍTICO

COLABORACIÓN

EMPODERAMIENTO

APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO

AUTONOMÍA

TRANSVERSALIDAD

MOTIVACIÓN
INTRÍNSECA



SOBRE MÍ



WANDERLUST

WALDEINSAMKEIT

KUBUKA

ESTRENAR

SOBREMESA

KUBUKA

Design Thinking: Un modelo de enseñanza para las aulas del siglo XXI

COMUNIDAD DE KASIYA, ZAMBIA





*Los contenidos curriculares no se
ajustan a nuestras necesidades, a
nuestra realidad...*

*Nuestra comunidad
necesita emprendedores...*

*Con el sistema educativo actual, los alumnos
no aprenden a trabajar en equipo ni a
planificar proyectos para la comunidad...*

*Tenemos los recursos, pero nos gustaría descubrir
formas de utilizarlos más eficientemente para
resolver problemas diarios...*

*Nos gustaría enseñar a nuestros
alumnos a ser más autónomos, más
creativos y, sobre todo, a ser más
resolutivos...*

¿POR DÓNDE EMPEZAMOS?

EMPODERAMIENTO

UNA MISIÓN. UN PLAN.

EL PLAN.

KUBUKA

WONDER
TIME

DOCUMENTACIÓN

GENIUS
MOMENT

MANOS A
LA OBRA

EVALUACIÓN Y
LANZAMIENTO

#1

KUBUKA

Toma de conciencia sobre la necesidad de **cambiar y mejorar aspectos** en beneficio de la comunidad.

EN TU AULA...

1. Reúne a tus alumnos, divídilos por grupos de trabajo y pídeles que, en sus equipos, piensen en aspectos que les gustaría mejorar de su aula, de su centro educativo, de su barrio, de su pueblo o, simplemente, algún aspecto que les gustaría mejorar de su día a día.
2. Pídeles que describan detalladamente y anoten el problema o aspecto a mejorar junto con una breve justificación de por qué creen que es necesario el cambio/la mejora.

Algunos ejemplos: “*Nos gustaría recibir charlas educativas/informativas sobre temas de interés para adolescentes*”, “*La escuela necesita espacios que propicien el trabajo en equipo y la creatividad*”, “*Nos gustaría crear un espacio online para compartir deberes, dudas de clase, etc.*”

#2

WONDER

TIME

Tormenta de preguntas
colectiva entorno a la
propuesta: “Me pregunto...”

EN TU AULA...

1. En sus equipos, los alumnos dedican algún tiempo a realizarse preguntas entorno a la cuestión seleccionada.
2. Los alumnos anotan todas sus preguntas y reflexiones en posits y los colocan en algún lugar visible del aula formando un panel en el que expondrán también la pregunta inicial.

Algunos ejemplos: “Me pregunto qué podemos hacer nosotros para que se celebren en nuestro centro charlas sobre bullying”, “Me pregunto si cambiando la disposición del mobiliario en el aula trabajaremos mejor en equipo”, “Me pregunto si una wiki sería un buen medio de comunicación entre la clase”

#3

DOCUMENTACIÓN

Puesta en marcha de un **proceso de recopilación de información** para intentar **dar respuesta** a las **cuestiones planteadas**.
Búsqueda de herramientas, documentación y recursos necesarios para emprender un proceso de “investigación” que permita una mayor comprensión y conocimiento del tema.

EN TU AULA...

1. Siéntate con cada uno de los equipos para ofrecerles posibles herramientas, recursos y lugares donde encontrar las respuestas a sus preguntas -páginas web, bibliografía, profesionales...
2. Anima a los alumnos a realizar encuestas y cuestionarios bien definidos en su entorno más inmediato para recabar información precisa sobre el tema.
3. Sugiere división del trabajo por parejas dentro del grupo para intentar recopilar la mayor información posible y desde diferentes puntos de vista.

#4

GENIUS MOMENT

Puesta en común de recursos, herramientas y conclusiones para conectar ideas y elaboración de un tablón donde exhibir las conclusiones para facilitar la visualización de posibles soluciones.

EN TU AULA...

1. En sus equipos, los alumnos dedican algún tiempo a poner en común las conclusiones, herramientas y recursos encontrados durante su proceso de investigación.
2. Los alumnos anotan todas sus reflexiones y conclusiones intentando dar respuesta a las preguntas iniciales.

#5

MANOS A LA OBRA

Prototipación -definición detallada del objeto, idea, proceso, proyecto o servicio que sirva al propósito del proyecto-, **desarrollo de los objetivos** específicos para el diseño y la elaboración del prototipo y **reparto de tareas**.

EN TU AULA...

1. Una vez expuestas las conclusiones en grupo, los alumnos trazan un “plan de ataque” con los objetivos definidos, los pasos para conseguir alcanzar dichos objetivos, las herramientas a utilizar, la temporización y el reparto de tareas.
2. Los alumnos se agrupan en mini grupos o parejas y comienzan a dar los pasos necesarios para alcanzar los objetivos que les permitirán dar solución al problema inicial planteado.

#6

EVALUACIÓN Y LANZAMIENTO

Testeo del prototipo realizado dentro de un **tiempo definido**, realización de una **propuesta de mejora** -si fuera necesario-, **lanzamiento del producto o servicio creado** y realización de **encuestas y evaluaciones**.

EN TU AULA...

1. Una vez creado el producto, los alumnos observan durante algún tiempo su funcionamiento y efectividad y proponen las mejoras necesarias -si fuera el caso- basándose en hojas de observación, feedback de compañeros, resultados de encuestas, etc.
2. Transcurrido algún tiempo, los alumnos presentan en detalle sus proyectos al resto de compañeros, quienes podrán evaluar diferentes aspectos del mismo basándose en una hoja de evaluación previamente elaborada de manera grupal para tal propósito.

¿EL RESULTADO?



Secadero de frutas

Construcción de un secadero de frutas para aprovechar el excedente de mangos, tomates, papayas y okra.



DIY Bombillas solares

Instalación de botellas de plástico solares a modo de bombillas para iluminar zonas oscuras sin posibilidad de luz eléctrica.



Pizarras DIY

Construcción de pizarras a partir de retales de madera, pintura de pizarra y forro transparente adhesivo.



Biblioteca

Creación de un espacio para la animación a la lectura, el intercambio de libros y la impartición de talleres y charlas formativas.



Are you tyred?

Construcción de asientos a partir de viejos neumáticos y cuerdas.



Mochitengues

Diseño y realización de mochilas escolares a partir de chitenges.

MÁS IDEAS DE PROYECTOS

- ESCRIBIR Y PUBLICAR UNA REVISTA SOBRE MUJERES
- CREAR UN BLOG DE CLASE PARA INTERCAMBIAR APUNTES, IDEAS...
- TALLER DE REFUERZO DE INGLÉS POR ALUMNOS PARA ALUMNOS
- CRÍTICAS DE VIDEOJUEGOS
- CHARLAS PARA JÓVENES ADOLESCENTES EN EL CENTRO
- CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL AULA

LOS BENEFICIOS



EN TU OPINIÓN, ¿CUÁL ES EL PRINCIPAL BENEFICIO DE UTILIZAR EL ENFOQUE DEL DESIGN THINKING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?

pollev.com/manolimena530

EMPODERAMIENTO

ESTIMULA LA CREATIVIDAD

DESARROLLA LA EMPATÍA

TRABAJA EL PENSAMIENTO CRÍTICO

FAVORECE LA COOPERACIÓN

AUTONOMÍA

TRABAJA LA TRANSVERSALIDAD

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

CONTEXTO MOTIVADOR

PREPARA PARA EL MUNDO LABORAL

¿POR DÓNDE EMPIEZO?



Sorprende a tus alumnos. Animales a proponer retos concretos basándose en sus gustos y contextos.

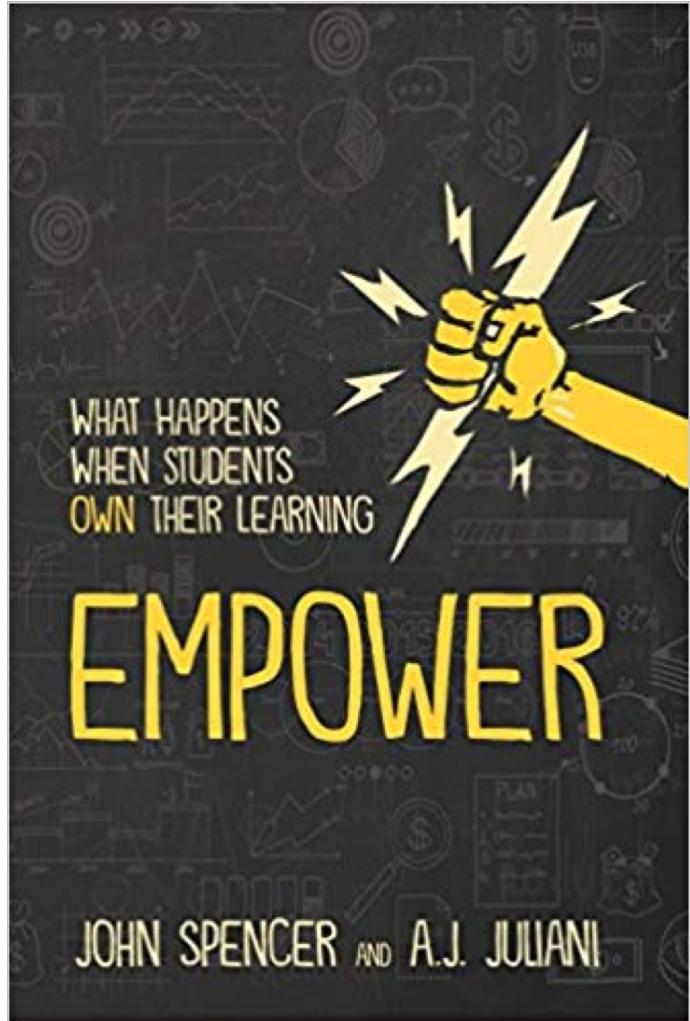
Conecta con tus alumnos. Conócelos. Charla con ellos. Interésate por lo que les motiva.

Diseña plantillas personalizadas para guiar a tus alumnos en las diferentes etapas del proceso. Invitalos también a diseñar sus propias plantillas de trabajo y a compartirlas.

Guíalos. Dales feedback constantemente. Elabora un plan de trabajo bien estructurado y compártelo con ellos para que sepan qué es lo que se espera de ellos.

Adapta el currículum a las necesidades de tus alumnos.

INSPIRATE



Recursos, webinarios y más info:
The Creative Classroom
John Spencer & A.J. Juliani
<http://www.spencerauthor.com/>



Manuela Mena Octavio

Aventura en las aulas

mmena30@gmail.com

www.feelthelanguage.com

