



Recursos Educativos Abiertos – Curso de formación GUIA DEL FORMADOR

www.socialchange.how

guide to
design for change
OER training course

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No: 2021-1 FR01 - KA220 - ADU - 000035257



contenidos

- 1.0** Introducción

- 2.0** Recursos Educativos Abiertos – Curso de formación

- 3.0** Instrucciones generales para los formadores

- 4.0** Opciones impartir el curso

- 4.1** Qué podemos encontrar en los módulos

- 5.0** Contenido del curso

- 6.0** Ejemplo de programación del curso

01



BIENVENIDO A
Design
Thinking for
Social Change

Sobre el proyecto

Design Thinking es un enfoque de la resolución de problemas centrado en el ser humano y en la colaboración, que utiliza una forma de pensar basada en el diseño para resolver problemas complejos.

TIM BROWN

Design For Change es un proyecto ERASMUS+ dirigido a formadores de adultos, actores para el cambio social, actores clave, y otros involucrados en el cambio social con objeto de que se familiaricen con la metodología **Design Thinking** para:

- Tomar decisiones sobre temas prioritarios;
- determinar a quién afectan los problemas de la comunidad y cómo;
- determinar qué soluciones son posibles; y
- Cómo estas soluciones (ideas y proyectos) impactan en los beneficiarios.

El enfoque Design Thinking ayudará a hacer un mejor uso de los recursos y la financiación, así como a formar al personal, los miembros y los activistas de los gobiernos locales, las ONG, las agencias de desarrollo y las organizaciones, mejorando la posición de los agentes de cambio comunitarios y la sociedad civil para abordar los principales problemas de la comunidad.



La UE se mueve, cambia, se reinventa ante nuevos retos que pueden ser tanto institucionales (por ejemplo, la brecha democrática) como circunstanciales (por ejemplo, pandemias, pobreza, crisis financiera y retos de seguridad), invirtiendo siempre en nuevas soluciones y avances para impulsar el cambio social. Y además, las comunidades son diversas y difíciles de comprender y, a menudo, las soluciones de arriba abajo no están hechas a medida ni se adaptan a nuestras sociedades y a los problemas reales de las mismas.

El enfoque Design Thinking permite a personas de distintos orígenes trabajar juntas para resolver los problemas de su comunidad. A la hora de explorar ideas y soluciones, es imprescindible establecer un contexto y comprender claramente las necesidades y los retos de la comunidad. Es necesario que los educadores de adultos, las ONG y los activistas participen en los procesos de resolución de problemas de forma equitativa para adoptar una nueva forma de pensar y diseñar soluciones: el Design Thinking para el cambio social.

RELACIÓN DE NUESTROS RECURSOS

01 Toolkit para crear un Centro de aprendizaje para el cambio social

Un toolkit para crear un Centro de aprendizaje para el cambio social basado en el enfoque Design Thinking. Se centra en cómo el Design Thinking puede preparar a los agentes del cambio social, creando centros de aprendizaje en las comunidades. Puedes acceder en el siguiente enlace [A Toolkit Guide to Design for Change - Design For Change \(socialchange.how\)](#)

02 Guía Design Thinking para el cambio social Design Thinking for Social Change Guide

Esta publicación responde a la prioridad Erasmus+ de mejorar las competencias de los formadores y demás personal de la formación de adultos para facilitar la creación de soluciones eficaces y duraderas, proporcionando una serie de herramientas para la formación de adultos en cada etapa del modelo de Design Thinking, con el fin de comprender y articular las necesidades de las comunidades que claman por un cambio social.

03 DESIGN FOR CHANGE Recursos Educativos Abiertos – Curso de formación

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) facilitan a los formadores de adultos, a los actores del cambio social y a los responsables políticos implicados en la promoción del cambio social la adquisición de competencias a través de un conjunto de REA: un curso de formación y esta guía del facilitador para que los formadores de adultos adopten y transmitan las habilidades del Design Thinking a los activistas del cambio social y a los miembros de la comunidad.

04 Design Thinking for Social Change plataforma de aprendizaje

La plataforma interactiva de aprendizaje es un espacio creativo para el intercambio de ideas entre agentes de cambio social que utilizan los principios del pensamiento de diseño. Puedes acceder en el siguiente enlace <https://socialchange.how/learning-platform/>



¿Quiénes son los beneficiarios?

Formadores de adultos

1

Estarán mejor capacitados e implicados en sus comunidades para abordar el Cambio Social a través de la metodología Design Thinking. Ahora podrán participar activamente e implicarse en los procesos de resolución de problemas por medio de la educación de una nueva forma de pensar y diseñar soluciones.

Adultos en formación

2

Los adultos tendrán acceso a una serie de recursos de aprendizaje que les permitirá utilizar el enfoque narrativo innovador de la metodología Design for Change para comprender y resolver los problemas de la comunidad, catalizando el cambio social.

Actores del cambio social

3

Tendrán a su disposición los resultados del proyecto (plataforma de aprendizaje y métodos para la participación cívica) que les permitirán identificar y resolver problemas clave de su comunidad. Convertirse en creadores de cambio comunitarios, preparados para abordar problemas comunitarios clave y desarrollar comunidades inclusivas y más fuertes.



4

Responsables políticos, Agencias de Desarrollo, Organismos de Financiación.

Tendrán acceso a los Centros de Aprendizaje para la inclusión social de base de toda Europa. Fomentarán y promoverán la inclusión social, el compromiso cívico y la democracia. Serán testigos de los efectos transformadores en las comunidades, los individuos y las economías locales, al tiempo que se beneficiarán de un apoyo formativo de alta calidad y de oportunidades de colaboración.

Conoce al equipo del proyecto.



Roscommon Leader Partnership (RLP) – Irlanda es una agencia para el desarrollo local y rural progresista formada por entidades de voluntariado, comunitarias y gubernamentales. Su objetivo es promover iniciativas de desarrollo local que respondan a las necesidades y centradas en mejorar la calidad de vida en Roscommon para todos.



ECHR, Francia European Centre for Human Rights (ECHR) es una organización independiente, sin ánimo de lucro y educativa cuyo objetivo principal es proteger los derechos civiles y humanos. participa en litigios estratégicos innovadores, utilizando la legislación europea, internacional y nacional para hacer valer los derechos humanos y exigir responsabilidades a los agentes estatales y no estatales por abusos atroces.



Le Laba, Francia es un centro de expertos de la región francesa de Nueva Aquitania. Este clúster innovador reúne a 20 redes de operadores en diversos ámbitos, como la cultura, la educación, la integración de inmigrantes y las iniciativas digitales.



Momentum, Irlanda es una galardonada entidad para la formación que se centra en el desarrollo de programas de aprendizaje (elaboración de planes de estudios y contenidos) y plataformas educativas, con especial atención a la sostenibilidad, la regeneración comunitaria, la innovación y el marketing.



European E-Learning Institute – Dinamarca son especialistas en aprendizaje en línea que se comprometen a ofrecer experiencias de aprendizaje de alta calidad y programas educativos innovadores que atraigan a alumnos de diversos sectores y entornos socioeconómicos.



i-strategies, Italia es una start-up con sede en Offida, que ofrece formación en storytelling digital para comunidades, emprendedores, sitios patrimoniales, universidades y proyectos de Investigación e Innovación.



Dramblys, España es una organización sin ánimo de lucro ubicada en España que trabaja por el fomento de la innovación social. Combina imaginación e investigación sociológica con la creatividad social y el diseño para abordar, explorar e innovar soluciones que contribuyan al desarrollo sostenible.

02



Recursos
Educativos
Abiertos –
Curso de
formación

2.0 Sobre el curso de formación y los Recursos Educativos Abiertos (REA)

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) Design for Change, utilizan técnicas innovadoras de Aprendizaje Basado en Retos, diseñadas para educar a las personas y a las empresas a utilizar el Design Thinking en su vida cotidiana. Los Recursos Educativos Abiertos de Design for Change están dirigidos para profesores, formadores y comunidades locales, en formato de acceso abierto, y son de descarga gratuita.

¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS?

El Design for Change contribuye a tu desarrollo profesional como educador/formador de adultos, aumentando tus conocimientos y habilidades en relación con el Design Thinking y sus seis principios de Empatía, Definir, Idear, Prototipar, Probar y Contar Historias.

Como formadores, respondemos a las necesidades de las comunidades y de los adultos interesados en promover el Cambio Social. En toda Europa existe una falta de concienciación, comprensión e información práctica disponible para los educadores de adultos. Nuestro curso responde a estas necesidades a través de nuestros materiales gratuitos y de libre acceso, creados de forma que resulten fáciles de usar y le ayuden a enseñar temas clave de forma convincente.

¿QUÉ CONTIENEN?

Los REAs se presentan como una serie de recursos multimedia (PowerPoint, documentos, fichas, videos, retos interactivos, etc.) Están organizados en 4 módulos, desarrollando cada uno de ellos uno de los principios en los que se basa el enfoque Design Thinking.

IMPACTO

Los socios del proyecto Design for Change están muy agradecidos al programa ERASMUS+ ya que su apoyo nos ha permitido generar un gran impacto. Es importante que compartamos esa meta contigo. Nos esforzamos por ello.

Impacto a corto plazo

Proporcionar a más de 240 adultos el entorno y los materiales de aprendizaje adecuados para que se conviertan en "Creadores de Cambio Comunitario a través del enfoque Design Thinking", para ser un referente en sus comunidades en promover el cambio positivo, motivar a otros y crear un impacto social inmediato.

Impacto a largo plazo

Aumentar los conocimientos sobre Design Thinking y cambio social, comprender el proceso de Design Thinking y los beneficios que puede tener en muchos niveles de las comunidades. Permitir a los adultos, que pueden no estar involucrados en la comunidad, estar motivados y capacitados para aumentar sus conocimientos cívicos, personales e interpersonales, y digitales con respecto al Design Thinking.

Formato

El contenido formativo ha sido desarrollado en dos formatos:

1) Recursos Educativos Abiertos (REA)

Los REAs y el curso presencial permitirán a los formadores de adultos promover la utilización del enfoque Design Thinking para el cambio social. Hemos trabajado duro para proporcionar a los educadores materiales de alta calidad tanto para la enseñanza como para la evaluación, con el fin de facilitar la integración de los recursos en sus programas de educación de adultos.

2) Curso on-line

Para aquellos que no puedan asistir a la formación dirigida por educadores, hemos desarrollado un curso en línea que está disponible en el sitio web www.socialchange.how para guiar a los alumnos a través de los fundamentos del Design Thinking, y en la forma de identificar sus puntos fuertes y áreas de oportunidad en sus comunidades.







3.0 Instrucciones para formadores y facilitadores

Enfoque metodológico

Los recursos educativos abiertos consisten en un plan de estudios de 4 módulos para presentar a los estudiantes el alcance y el potencial del Design for Change de una forma rigurosa y acorde con la investigación académica y centrada en el uso de la innovación en el mundo real.

El plan de estudios se basa en el entendimiento de que hay oportunidades presentes, pero que los estudiantes y educadores necesitan ayuda en la comprensión y el proceso de Design Thinking, y cómo convertirse en Design Thinking Community Change Makers dentro de sus comunidades.

El uso del Aprendizaje Basado en Retos hace que este curso sea muy atractivo. El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) es un enfoque pedagógico innovador que transforma la experiencia de aprendizaje sumergiendo a los estudiantes en retos del mundo real. Al abordar problemas genuinos, los estudiantes encuentran que el proceso de aprendizaje es inmediatamente relevante, lo que fomenta una mayor motivación y compromiso. En lugar de ser receptores pasivos de información, se convierten en solucionadores activos de problemas, colaborando con sus compañeros para derivar soluciones diversas e integrando conocimientos de varias asignaturas para una comprensión holística. Este compromiso activo, unido a la motivación intrínseca que supone lograr efectos tangibles, garantiza una mayor retención de los contenidos.

Además, el ABR hace hincapié en la reflexión, lo que permite a los estudiantes interiorizar y aplicar lo aprendido en diferentes contextos. La naturaleza interdisciplinar del ABR garantiza que, más allá del conocimiento de los contenidos, los estudiantes cultiven habilidades cruciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la adaptabilidad. A medida que superan los retos, reciben continuamente información de retorno, lo que fomenta una mentalidad de crecimiento y estimula la mejora continua.

General Instructions

Lea detenidamente esta guía antes de impartir la formación.

Para formación presencial, flexible o semipresencial:

- Descarga, repasa y revisa los recursos del curso para la formación según sea necesario. Deje tiempo suficiente para la sesión de formación.
- Localiza el contenido de la formación con estudios de casos e información sobre ayudas locales para tus alumnos.
- Asegúrate de que todos los participantes completen los ejercicios incluidos en cada módulo, ya que proporcionan un valioso aprendizaje.
- Dedicar tiempo a la revisión de los ejercicios y establece un sistema de evaluación.

4.0 Opciones de impartir el curso

Formación presencial

La formación presencial sigue siendo una de las técnicas de formación más populares para desarrollar competencias. Normalmente, se trata de una formación presencial centrada en el instructor que tiene lugar en un tiempo y lugar fijos. Nos gustaría mucho que esta formación estuviera arraigada en el aprendizaje basado en la comunidad. El impacto puede lograrse si la comunidad se une para progresar en esta formación, que puede aumentar las acciones de mejora medioambiental. Para este tipo de formación, ofrecemos ...

Recursos	Uso sugerido para la formación presencial	Otros recursos necesarios
Presentación PowerPoint ©	Los materiales de formación se desarrollan en PowerPoint. Proporcionamos 4 presentaciones de PowerPoint "listas para usar" que puede adaptar a tus prioridades y circunstancias. Te sugerimos que los proyectes en una pantalla grande.	Ordenador portátil/ Ordenador Proyector
Video	Hemos utilizado vídeos para explicar algunas secciones de la formación. Además hemos incluido algunos casos de estudio en formato vídeo para su posterior debate.	Sistemas de audio
Pizarra	Invita a los alumnos a escribir en la pizarra o pídeles que escriban en ella sus comentarios	Boligrafos / Rotuladores
Tecnología asistiva	Para promover la accesibilidad y la inclusión	Los lectores de pantalla, los audífonos o las herramientas de reconocimiento de voz pueden ayudar a los alumnos con distintas capacidades. *
Cuestionarios de evaluación	Evaluar periódicamente la eficacia de los módulos de formación y recabar opiniones para mejorarlos continuamente.	

Impartir el curso (continuación)

Formas de impartir el curso:

Debates en pequeños grupos: Dividir a los participantes en pequeños grupos y proponerles casos prácticos o situaciones de trabajo para debatir o resolver. Esto permite la transferencia de conocimientos entre los alumnos.

Sesiones de Q&A (preguntas y respuestas): Las sesiones informales de preguntas y respuestas son más eficaces en grupos pequeños y para actualizar conocimientos que para enseñar nuevos. Deben utilizarse con frecuencia a lo largo de todo el curso.

Multimedia: Los materiales de formación multimedia tienden a ser más proactivos y estimulantes para la mente adulta. Los formadores deben asegurarse de que todas las herramientas incorporadas se utilizan en todo su potencial.

Recursos interactivos: El compromiso de los alumnos puede lograrse fácilmente utilizando recursos interactivos. Por ejemplo Kahoot. Kahoot es una plataforma de trivialidades y aprendizaje basado en juegos que se utiliza en aulas, oficinas y entornos sociales. Se puede completar un cuestionario que los alumnos pueden responder desde sus teléfonos, tabletas u ordenadores. Es posible obtener respuestas y resultados inmediatos.

Otros formatos pedagógicos adecuados para este curso

Clase invertida - En una clase invertida los alumnos estudian el contenido del módulo antes de la clase, centrándose en ejercicios y tareas en clase. La transferencia de conocimientos en clase deja paso a la enseñanza en línea fuera del aula. Esto crea más espacio para practicar en clase, para explicaciones adicionales cuando sea necesario, y ofrece la posibilidad de profundizar en los materiales durante el tiempo de clase.

Aprendizaje mixto - Combina los medios digitales en línea con los métodos tradicionales de clase. Requiere la presencia física tanto del profesor como del alumno, con algún elemento de control del alumno sobre el tiempo, el lugar, el camino o el ritmo. Los alumnos participan en un aula con un formador presente, prácticas presenciales en el aula combinadas con actividades mediadas por ordenador en relación con el contenido y la impartición.

Colaborativo/Aprendizaje entre iguales – Es un enfoque educativo de la enseñanza y el aprendizaje que implica el trabajo conjunto de grupos de alumnos. Un ejemplo para impulsar el aprendizaje colaborativo y entre iguales es la revisión entre iguales: Los compañeros se reúnen en el aula para evaluar conjuntamente el trabajo de una o varias personas de competencia similar a la de los productores del trabajo. Los compañeros no sólo evalúan el rendimiento de los demás, sino que también comparten sus experiencias y conocimientos.



4.1 Qué podemos encontrar en los módulos

Los Recursos Educativos Abiertos están estructurados en 4 módulos para promover el enfoque Design Thinking.

Módulo 1 – Design Thinking: Qué es y cuándo utilizarlo

El primer módulo ofrece a los alumnos una comprensión básica del proceso de Design Thinking y cómo utilizarlo para resolver los problemas de su comunidad.

Módulo 2 – Observar, Empatizar y Definir

El segundo módulo lleva a los alumnos a través de los dos primeros pasos del proceso de Design Thinking. Les enseña a empatizar con su comunidad y a definir posibles retos.

Módulo 3 – Idear, Prototipar y Probar

El tercer módulo explora las tres etapas siguientes del proceso de Design Thinking. Presenta a los alumnos la idea de una posible solución a los retos a los que se enfrentan, el prototipo de su idea y, por último, probar la solución y su idoneidad.

Módulo 4 – Storytelling y cambio social

El módulo final enseña a los alumnos la fase final del proceso de Design Thinking. Lleva a los alumnos a través del proceso de utilización de técnicas de narración para promover el cambio social en sus comunidades.

Cada módulo incluye actividades dinámicas para animar a los alumnos a utilizar el Design Thinking para resolver un desafío.

Vamos a ver cada módulo en detalle

Sobre el aprendizaje basado en retos

El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) es un enfoque educativo que hace hincapié en la resolución de problemas y en la aplicación de conocimientos y habilidades al mundo real.

Está diseñado para que los estudiantes se enfrenten a problemas o retos complejos de la vida real, a menudo de naturaleza interdisciplinar. Anima a los estudiantes a colaborar, a pensar de forma crítica y a aplicar su aprendizaje para abordar estos retos con eficacia.

El aprendizaje basado en retos permite a los estudiantes convertirse en alumnos activos y comprometidos al abordar retos reales que van más allá del aula. Les ayuda a desarrollar una comprensión más profunda de la materia, al tiempo que adquieren habilidades importantes y un sentido de la responsabilidad para abordar problemas del mundo real.

La incorporación del aprendizaje basado en retos al Design Thinking mejora las capacidades de resolución de problemas e innovación de los estudiantes. A la vez que les permite enfrentarse a retos del mundo real de forma estructurada y colaborativa. Esta combinación prepara a los estudiantes para abordar problemas complejos de forma creativa, empática y eficaz.



5.0 Contenido del curso

MÓDULO 1	Design Thinking - Qué es y cuándo utilizarlo
Introducción	Este módulo contiene una introducción al proceso de Design Thinking, ofreciendo a los alumnos un resumen de todas las fases del Design Thinking, y cómo tiene un impacto positivo en la comunidad.
Objetivos de aprendizaje	Ofrecer a los adultos conocimientos básicos sobre el enfoque Design Thinking y para convertirse en agentes del cambio en la comunidad.
Temas incluidos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las 6 fases del enfoque Design Thinking – Empatía, Definir, Idear, Prototipar, Probar & Storytelling ▪ Cómo utilizar el Design Thinking para conseguir el cambios social ▪ Aprendizaje Basado en Retos – Utilizar el enfoque Design Thinking para resolver problemas en la comunidad ▪ Recursos
Actividad de Aprendizaje Basada en Retos	<p>Desafío - Utiliza el Design Thinking para resolver un reto en tu comunidad. Ejemplos 1- Alto índice de basura y contaminación en los parques públicos. 2 - Falta de servicios de salud mental asequibles y accesibles para los residentes con bajos ingresos. 3 - Alto nivel de desperdicio de alimentos en los restaurantes locales.</p> <p>Desafío – Identificar un problema social urgente en su comunidad y utilizar el Design Thinking para desarrollar una solución.</p>
Recursos / Enlaces	<ul style="list-style-type: none"> • Video en YouTube – The Design Thinking Process – YouTube • Recurso – Online White board Miro • Descarga – Design Thinking Bootleg • Echa un vistazo – Creative Confidence Book by Tom & David Kelly • Lee – Field Guide to human centred design • Mira – David Kelly talk about Creative Confidence • Escucha – The Blend Podcast • Artículo – Reinventing Solar Power with Design Thinking • Video en YouTube – Building Communities • Recurso – Empathy Mapping • Descarga – Brainstorming • Echa un vistazo - Prototyping • Lee – Guide to Co-Design with Design Thinking • Mira – Short film on Storytelling • Lee – Article on Impact Evaluations

Contenido del curso

MÓDULO 2	Observar, empatizar y definir
Introducción	Este módulo es una visión general del primer y segundo paso del proceso Design Thinking. Empatía y Definir.
Objetivos de aprendizaje	Proporcionar a los alumnos los conocimientos básicos de los pasos 1 y 2 del proceso Design Thinking. Empatía y definición. Aprender formas de observar, comprender y hacer hincapié en su comunidad y sus miembros, y ser capaces de entender las necesidades y los problemas.
Temas incluidos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observar tu comunidad utilizando el Design Thinking ▪ Empatía: qué es y cómo utilizarla ▪ Cómo empatizar con una comunidad diversa ▪ ¿Qué aspecto tiene? ▪ Ejercicios de aprendizaje basados en retos ▪ ¿Cómo entendemos las necesidades y los problemas?
Actividad de Aprendizaje Basada en Retos	<p>Desafío - Utilizar la observación a través del Design Thinking. Observa un problema en tu comunidad y utiliza el Design Thinking para resolverlo.</p> <p>Desafío - En las botas de un antropólogo, periodista o sociólogo, sólo por un rato - llegar a conocer a su comunidad en su totalidad. Comprende las necesidades de todos los miembros de tu comunidad.</p> <p>Desafío - Con la llegada de refugiados ucranianos a tu comunidad, ¿cómo puedes identificar sus necesidades y problemas?</p>
Recursos / Enlaces	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo YouTube – Observation techniques used in Design Thinking • Recurso – Empathy Map tool – Miro • Echa un vistazo – Understanding and Describing the Community • Lee – Article on Body Language • Descarga– The Community Engagement Toolkit • Mira – Design Thinking for Education: Observation • Escucha – Want to listen better? Podcast • Video en YouTube – 1. Design Thinking: Empathise • Mira – What is an Empathy Map? • Recurso– Journey Map • Mira – Population Grids • Descarga– Rural Stories Toolbox • Mira – What is Sociology? • Escucha – Design Thinking – Co-creation and Empathy • Video en YouTube – Change the way you solve problems • Mira – How to define a problem • Descarga – Mural Digital Whiteboard • Mira – How to use excel Data Visualisation tool? • Mira – Design Thinking step 2: Define • Escucha – Solving problems through Design Thinking • Encuentra inspiración – Innovating Communities Case Studies

Contenido del curso

MÓDULO 3	Idear, prototipar y probar
Introducción	Este módulo es una presentación de los pasos tercero, cuarto y quinto del proceso de Design Thinking. Guiará a los estudiantes a través de la fase de ideación, cómo llegar a ideas que beneficiarán a las comunidades. A continuación, se pasa a la fase de creación de prototipos y, por último, a la fase de pruebas.
Objetivos de aprendizaje	Dar a los alumnos las nociones básicas de las tres etapas siguientes del proceso de Design Thinking. Ideación, creación de prototipos (prototipar) y pruebas.
Temas incluidos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Idear soluciones equitativas y sostenibles ▪ Idear - Cómo se hace ▪ Pensemos en cómo idear soluciones equitativas sostenibles ▪ Ejercicio de aprendizaje basado en retos ▪ Recursos útiles
Actividad de Aprendizaje Basada en Retos	<p>Actividad de Aprendizaje Basada en Retos</p> <p>Desafío - Diseñar un sistema que ayude a las comunidades a reducir su huella de carbono.</p> <p>Desafío - ¿Qué prototipo necesita mi comunidad? Construir un prototipo lo-fi.</p> <p>Desafío - ¿Es válida mi idea?: Planificar una sesión con un grupo de discusión.</p>
Recursos / Enlaces	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo en YouTube – Design Thinking: Ideate • Recurso – Jamboard • Recurso – 5 Ways to Improve your creative thinking • Lee – 9 best exercises to spark creativity in ideation • Lee – Design Thinking's exciting third phase: Ideation • Mira – 4 simple ways to have a great idea • Escucha – Ideation Podcast • Case Study - Helping People Adopt Sustainable Habits • Vídeo en YouTube – What is Prototyping • Recurso – Collaborative tools for prototyping online • Mira – How team trust inspires innovation • Descarga – Prototyping Framework Toolkit • Lee – What to look at while Prototyping • Mira – Tools for Prototyping • Escucha – The Future is Ethical • Vídeo en YouTube – User testing: Why & How • Recurso – 14 best prototyping tools for designers • Lee – Usability Evaluation Methods • Lee – Programme Evaluation • Mira – How do focus groups work? • Escucha – Advancing Community engagement podcast • Recurso – Service Learning & Framework Document

Contenido del curso

MÓDULO 4	Storytelling para el cambio social
Introducción	Este módulo aborda la fase final del proceso Design Thinking. La narración de historias y cómo puede ser un paso clave para impulsar el cambio social en la comunidad.
Objetivos de aprendizaje	Ofrecer a los adultos las nociones básicas de Storytelling en Design Thinking y ayudarles a impulsar el cambio en su comunidad.
Temas incluidos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué es el Storytelling y cuándo utilizarlo? ▪ Pensemos en cómo el Storytelling puede propiciar el cambio social ▪ Consejos y sugerencias ▪ Cómo poner en marcha el cambio social utilizando el relato ▪ Qué es la interpretación en el contexto del cambio social
Actividad de Aprendizaje Basada en Retos	<p>Desafío - Utilizar el storytelling para lograr el cambio social en su comunidad a través del diálogo intergeneracional.</p> <p>Desafío - Desarrollar una contranarrativa para deconstruir una narrativa que obstruye el cambio social.</p> <p>Desafío - Comprender el cambio social: Interpretar las perspectivas</p>
Recursos / Enlaces	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo en YouTube – Introduction to Storytelling • Recurso – Chat GPT – to transform transcript into engaging stories • Descargar – Audio-Video consent form template • Recurso – Vimeo – Free video editor • Lee – The 15 basic phases of a life interview • Recurso – Audacity – Free audio editor • Mira – Life lessons from 100-year-olds • Mira – How to use deep narratives • Descarga – Lessons learned from alternative narrative • Recurso – 5 Steps for Counter-Storytelling • Lee – Critical Counter-Narrative • Recurso – Counter Narrative Library • Mira - Counter-narratives through storytelling • Mira – Social Change: Characteristics of Social Change • Recurso – Sustainable Development Goals • Lee – Perspectives on interpreting • Lee – Finding voice: A visual arts approach to engaging social change • Mira – Art of Social Change • Escucha – Jane Gray on researching Social Change over time

6.0 Ejemplo de programación del curso

Se recomienda que los talleres tengan una duración máxima de 2,5 a 3 horas. Dado que el material didáctico es bastante intenso y nuevo para profesores y alumnos, se recomienda distribuir la información en varios días. Para un mejor aprovechamiento, puede optar por repartir los talleres a lo largo de varias semanas, por ejemplo, una tarde a la semana durante 6 semanas. Asegúrate de incluir excursiones, traer a ponentes invitados y concluir el programa con una celebración.

Semana 1: Módulo 1 – Design Thinking: ¿Qué es y cuándo utilizarlo?

- Introducción al Design Thinking.
- Las fases del enfoque Design Thinking.
- Ejemplos del reales de la puesta en práctica del enfoque Design Thinking.
- **Desafío 1:** Utilizar la metodología del Design Thinking para resolver un reto en tu comunidad (e.g., Residuos, Salud Mental, Desperdicio alimentario).
- **Desafío 2:** Identificar un tema urgente a nivel social y poner en marcha una solución.

Semana 2: Módulo 2 – Observar la comunidad utilizando el enfoque Design Thinking

- El papel de la Empatía en la observación de la comunidad.
- Técnicas para empatizar con la comunidad .
- Definir los problemas desde la empatía.
- **Desafío 1:** Utilizar la técnica de la observación desde el enfoque Design Thinking.
- **Desafío 2:** Entiende las necesidades de todos los miembros de tu comunidad.
- **Desafío 3:** Atender las necesidades de los refugiados de Ucrania a través de la empatía.

Semana 3: Módulo 3 – Idear, Prototipar y Probar

- Brainstorming y técnicas para la generación de ideas.
- Identificar ideas y creación prototipos .
- Introducción a métodos y herramientas de prototipado.
- Pruebas básicas y evaluación.
- **Desafío 1:** Diseñar un modelo para reducir la huella de carbono
- **Desafío 2:** Crear un prototipo l.f. Para una necesidad de la comunidad
- **Desafío 3:** Sesión de grupo para validar una idea

Semana 4: Módulo 4 – Storytelling y cambio social

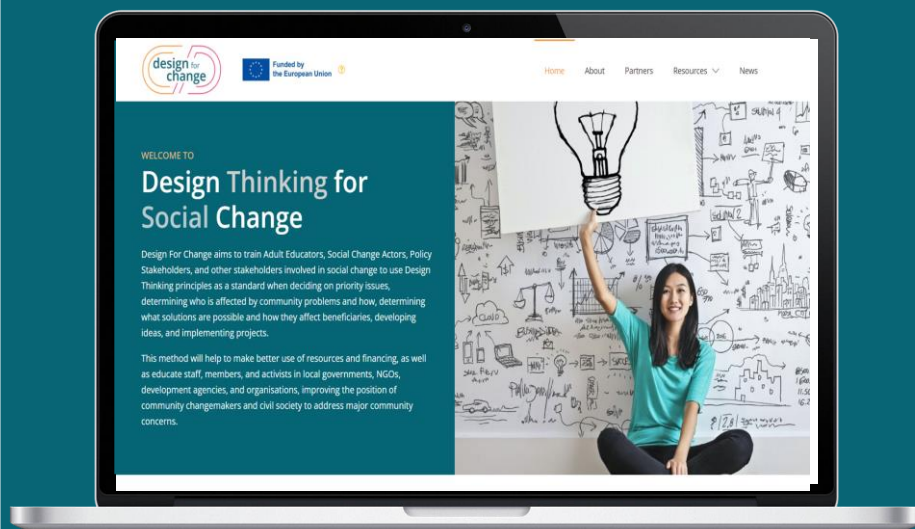
- El poder del storytelling en la comunicación
- Crafting compelling narratives for Social Change
- Leveraging different mediums for Storytelling
- Ethical considerations in Storytelling for Social Impact
- **Desafío 1:** Use Storytelling to bring Social Change though intergenerational dialogue
- **Desafío 2:** Develop a counternarrative for deconstructing obstructive narratives
- **Desafío 3:** Gain insights into Social Change by interpreting perspectives

Este horario se extiende a lo largo de cuatro semanas, dedicando cada semana a un módulo junto con sus correspondientes actividades. Los retos animan a los estudiantes a aplicar sus conocimientos de los conceptos de Design Thinking en situaciones del mundo real, fomentando las habilidades prácticas y promoviendo la resolución de problemas centrada en la comunidad. Por favor, ajusta los tiempos y las actividades según sea necesario para adaptarte a tu entorno de enseñanza.



Sigue nuestro viaje

Gracias



www.socialchange.how

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Sigue nuestro viaje

