

#BogotáEsEscuela



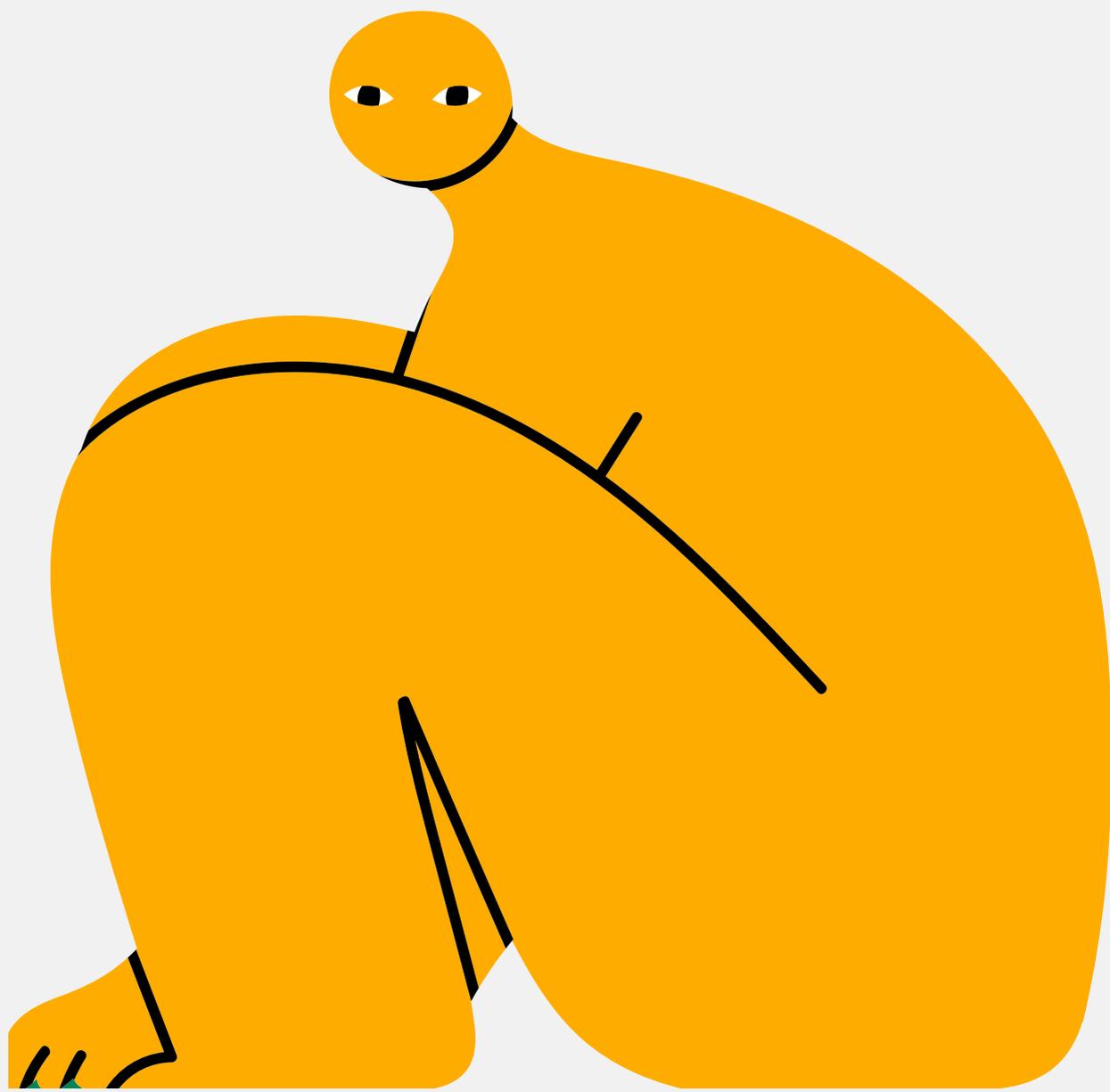
IDPAC



Plantilla para sistematización de herramientas pedagógicas

Nombre de la herramienta pedagógica:

Diseño de prototipos



Objetivo:

Al hacer parte de la actividad diseño de prototipos, los(as) participantes colaborarán en un escenario de inteligencia colectiva, dialogarán para encontrar las mejores alternativas y plantearán sus argumentos para que una problemática específica encuentre la mejor solución según las percepciones del grupo.

1. ¿Para qué sirve esta herramienta pedagógica? |

¿Quieres fomentar un escenario de inteligencia colectiva en donde los diferentes saberes y experiencias individuales se articulen con el fin de solucionar una problemática común? Esta herramienta pone en juego la creación de un prototipo para la solución de una situación imaginaria, fomentando el trabajo en equipo y el diálogo con el fin de encontrar soluciones de manera conjunta.

Esta herramienta busca activar la creatividad del participante al proponerle crear un prototipo para la solución de una situación imaginaria. Sirve para que la persona pueda poner en marcha su creatividad mediante la imaginación de un futuro probable que se implementa en el desarrollo de la herramienta como ruta para que pueda construir este prototipo.

La aplicación de la herramienta se podría presentar de manera colectiva o individual, de cualquier manera, el ejercicio fortalece la capacidad creativa de la persona, sin embargo, trabajarlo de una manera colectiva podría fortalecer y generar un espacio un poco más profundo de diálogo resultando un ejercicio un poco más enriquecedor.

2. Fotografías e imágenes de referencia: ||

Actividad

Estamos en el año 2050, la contaminación del aire se ha salido de control, solo personas privilegiadas pueden salir a la calle con los elementos necesarios para que no haya afectaciones severas en la salud. Personas con bajos recursos necesitan estar en sus hogares y se han implementado elementos de filtración básicos y económicos para que ellas puedan estar vivir, pero no es suficiente. El mundo esta al borde de una problemática social y económica severa que nunca antes se había visto, necesitamos regresar a la normalidad de inmediato...

Es por esto que gobiernos de todo el mundo los designaron a ustedes para afrontar esta problemática mediante la creación de dos prototipos que combatan esta crisis que esta pasando el mundo. Los estados han designado dos grupos, uno para que cree tecnología que favorezca la salud de las personas, y otro para que pueda resolver los cambios climáticos externos que hay en el entorno.

Prototipos dentro del hogar

Descripción

<p>Casa con materiales que ya tenemos en casa: Transformar y convertir en materiales reutilizables lo que ya tenemos. Reciclar.</p>	<p>Casa con cultivos listos para sembrar huertas.</p>	<p>Casa con plantas cultivos listos hidropónicas que purifiquen el oxígeno.</p>	<p>Estados que envían semillas a todos los hogares, con redes de trabajo para compartir datos o información.</p>
<p>Hogares en los que se reutilizan los materiales.</p>	<p>Casa con cultivos de planta nativas.</p>	<p>Casas para a compartir cultivos información científica y de plantas tecnológica sobre cómo sembrar.</p>	<p>Sembrar bosques en mi ciudad</p>

Imagen



3. Cantidad de participantes: III

· Baja: 5-16 personas · Media: 16-25 personas · Alta: 26 en adelante

Baja: 5-10 personas

Media: 11-15 personas

Alta: 15 en adelante

Puedes usar esta herramienta pedagógica para cualquier cantidad de participantes; sin embargo, entre más participantes, mejor. Ten en cuenta que si es un ejercicio individual la retroalimentación puede tardar un poco más

4 . Dificultad [teniendo en cuenta la cantidad IV

Nivel bajo: Trabajando la herramienta de manera individual, no requeriría un espacio grupal por lo tanto no necesitaría espacios grupales para la elaboración del ejercicio, sin embargo, ten en cuenta que este ejercicio en esta dinámica es recomendable trabajarla con una cantidad de participantes baja.

Media: De manera colectiva se trabaja el ejercicio, se podría desarrollar mínimo con grupos de tres personas, máximo las que disponga el grupo.

5. Duración: V

· Baja: 5-15 minutos · Media: 15-30 minutos · Alta: 30 minutos en adelante

· Baja: 5-15 minutos

· Media: 15-30 minutos

· Alta: 30 minutos en adelante

6. Pasos para usar esta herramienta pedagógica

(Diseño instruccional): VI

¡Empecemos a construir nuestro Prototipo!

A. La persona que implementará esta herramienta deberá crear un escenario probable donde haga representación de una situación poco favorable para el grupo o el entorno, este escenario deberá ir por una ruta en la que la persona vea que hay una probabilidad de que suceda. Para representar esta situación se recomienda la creación de roles al grupo que especifique las instrucciones del ejercicio, Por ejemplo:

Estamos en el año 2050, la contaminación del aire se ha salido de control, solo personas privilegiadas pueden salir a la calle con los elementos necesarios para que no haya afectaciones severas en la salud. Personas con bajos recursos necesitan estar en sus hogares y se han implementado elementos de filtración básicos y económicos para que ellas puedan vivir, pero no es suficiente. El mundo está al borde de una problemática social y económica severa que nunca antes se había visto, necesitamos regresar a la normalidad de inmediato...

Es por esto que gobiernos de todo el mundo los designaron a ustedes para afrontar esta problemática mediante la creación de dos prototipos que combatan esta crisis que está pasando el mundo. Los Estados han designado dos grupos, uno para que cree tecnología que favorezca la salud de las personas, y otro para que pueda resolver los cambios climáticos externos que hay en el entorno.

B. El siguiente paso puede variar dependiendo de la modalidad que se pueda trabajar a partir de la planificación que la persona que va a implementar este ejercicio desee.

En modalidad virtual se recomienda trabajar en jamboard y dividir el tablero en dos partes, la primera como espacio para que la persona o el grupo pueda plasmar ideas o describir el prototipo, y como segundo espacio que puedan representarlo gráficamente.

Como modalidad presencial lo ideal es que con materiales puedan plasmar la idea de prototipo que tengan mediante diferentes representaciones, ya sea construyéndolo tangiblemente o representarlo gráficamente.

Por ejemplo: página 3

7. Recursos/materiales por modalidad: VII

Materiales para modalidad Presencial

Para la modalidad presencial podrías considerar materiales de papelería si quieres que el grupo elabore un prototipo tangible. Si quieres que lo representen gráficamente con hoja de papel y lápiz o colores podrías realizarlo.

Materiales para Modalidad Virtual

Descarga las imágenes de Árbol de decisiones para Modalidad Virtual. Te recomendamos usar una plataforma como Jamboard que les permita a los y las participantes interactuar y moverse por la pantalla.

Si tienes dudas acerca de cómo usar Jamboard, [haz clic aquí](#)

I Breve introducción a la herramienta pedagógica, que permite dilucidar en qué escenarios puede ser útil, además de incluir el objetivo de esta.

II Teniendo en cuenta que estas son herramientas que ya han sido llevadas a territorio por el equipo pedagógico de la Escuela de Participación, se comparten ejemplos y formas de llevarlas a las poblaciones.

III Recomendación en cuanto al número de participantes convenientes para desarrollar de forma exitosa la herramienta.

IV El nivel de dificultad de cada herramienta pedagógica ha sido establecido a partir del número de procesos que se despliegan en ella, a saber, el nivel de alcance que podrán lograr los (as) participantes al desarrollarlo.

V Recomendación en cuanto al tiempo propuesto para desarrollar de forma exitosa la herramienta. Este criterio está directamente relacionado con la cantidad de participantes y el enfoque que le brinde el formador.

VI Instrucciones propuestas para el desarrollo de la herramienta a partir de la experiencia y buenas prácticas compiladas en el ejercicio del equipo pedagógico de la Escuela de Participación.

VII Recursos físicos necesarios para el desarrollo de la herramienta, los cuales se dividen en las dos modalidades para desarrollar actividades en territorio: virtual y presencialmente.

Referencias bibliográficas

- Universitat Oberta de Catalunya. (S.F.). Diseño especulativo.
<http://design-toolkit.uoc.edu/es/diseño-especulativo/#:~:text=El%20diseño%20especulativo%20es%20una,o%20el%20desarrollo%20de%20productos> .
- Elisabet Roselló. (2017.). Diseño ficción: prototipando futuros deseables.
<https://lab.cccb.org/es/diseño-ficción-prototipando-futuros-deseables/>

Creditos

**Instituto Distrital de la Participación y Acción
Comunal - IDPAC**

Alexander Reina Otero Director general

Subdirectora de Promoción de la Participación

Marcela Pérez Cárdenas

Gerente Escuela de Participación

Astrid Lorena Castañeda Peña

Escritor

Manuela Beltrán Castañeda

Diseño y diagramación

Natalia Betancourt Herran