

DESARROLLO DE PROYECTO SOCIAL Y SISTEMATIZACIÓN DE ACTIVIDADES FORMATIVAS PARA JÓVENES

Titulación: Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos
Escuela de Ingenierías Industriales y Civiles
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como objetivo principal el desarrollo de un proyecto social destinado a la creación, **diseño y sistematización de actividades** formativas dirigidas a jóvenes.

La importancia de este proyecto radica en la creación de un espacio en el que los jóvenes participen y aprendan, además de desarrollar habilidades, potenciar sus talentos, fortalecer su bienestar y contribuir al desarrollo de su comunidad. Además, se busca complementar las disposiciones establecidas en la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), mediante la creación de actividades que fomenten la participación de los jóvenes tanto educativa como socialmente.

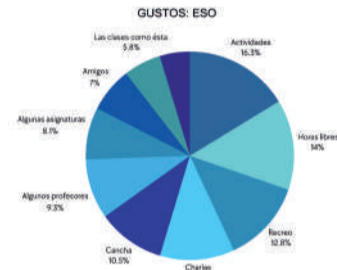
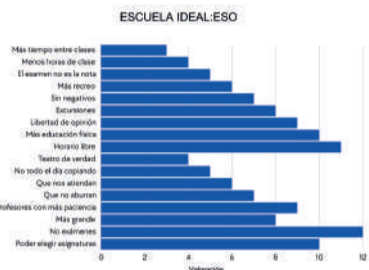
NECESIDAD

Se plantea y se propone resolver es las problemáticas que se perciben entre los jóvenes estudiantes de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). La realidad es que la **educación** en las aulas no propicia su crecimiento e inquietudes y se mantienen en un enfoque puramente teórico en el que no pueden investigar, cuestionar, fallar y acertar.

La educación no debe darse solo en los centros por lo que se busca potenciar los espacios disponibles en los barrios para llevar a cabo actividades que complementen su formación y con las que puedan sentirse realizados, empoderados y conectados a la **comunidad**.

PROBLEMA

El contraste que experimentan los estudiante cuando se enfrentan al mundo fuera de los centros se podría disminuir si se impartiera otro tipo de material didáctico que complementara su formación. Además, las evaluaciones tienen un enfoque tradicional compuesto por exámenes estandarizados y basados en la memorización. Asimismo, la gran cantidad de materia y contenidos, en su mayoría con **ausencia de prácticas**, ocasiona desmotivación, desinterés y altos niveles de estrés y ansiedad por alcanzar los estándares de excelencia de la sociedad. Es un modelo en el que no se destacan ni los talentos ni las habilidades, y en consecuencia produce una desorientación en cuanto a su futura vida laboral.



PROCESO DE ESCUCHA

Se realiza un proceso de escucha en la que el alumnado muestra sus **preocupaciones** y dio como resultado múltiples respuestas que tenían como problema principal el sistema educativo y podían agruparse en dos categorías tales como **soluciones** y problemas, divididos a su vez en cinco subapartados: metodologías y asignaturas, profesorado, horarios, espacio y relaciones y alumnado.

PROPUESTA

Se tiene como objetivo principal crear un **manual didáctico** que sirva como guía para docentes y estudiantes, complementando el currículo escolar con actividades diseñadas bajo los DUA. A continuación, se detalla la propuesta y los aspectos claves. La **LOMLOE** establece una serie de competencias clave que deben desarrollarse en el ámbito educativo y abarcan desde el ámbito social y lingüístico, hasta el matemático y tecnológico, entre otros. La presente propuesta se estructura siguiendo estas competencias asegurando que las actividades formativas estén diseñadas para ser incorporadas en una o más de estas competencias clave. Basando el diseño en los **DUA**, las actividades formativas se sistematizarán para ofrecer múltiples formas de representación, acción y expresión, así como diversas opciones para involucrar a los estudiantes.

Otras de las consideraciones fundamentales en el diseño del manual didáctico son la **accesibilidad** y la **usabilidad**. La estética del manual también es crucial para captar la atención de los usuarios. Se seleccionarán cuidadosamente los colores, las tipografías y el diseño general para asegurar que la experiencia visual del individuo sea agradable y profesional. Se investigarán y buscarán referencias para asegurar el mejor desarrollo del manual y las actividades, prestando especial atención al diseño gráfico y creando unas plantillas o **fichas** estéticamente agradables y funcionales que puedan ser usadas en versión física impresa y en digital, realizando pruebas y ajustes para cuidar hasta el más mínimo detalle.

FORMATIVIDAD

Para el desarrollo del proyecto se tienen en cuenta los **ambientes** que están constituidos por lugares, personas y cosas. Estos elementos son fundamentales para crear un entorno educativo enriquecedor y significativo, que se ajuste a las realidades y necesidades que se presentan en el contexto.

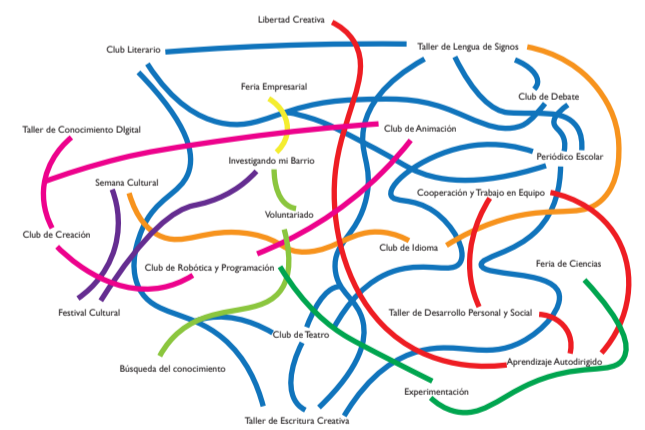
El lugar de acción que se tomará como referencia es el barrio de **La Isleta**, ubicado en la isla de Gran Canaria. En cuanto a los lugares específicos, se consideran diversos espacios dentro del barrio que pueden servir como escenarios para las actividades formativas. Esto incluye parques y espacios abiertos que pueden ser utilizados ya que se busca trasladar el aprendizaje de las aulas hacia sitios al aire libre. En cuanto a los **recursos materiales**, es fundamental que los estudiantes tengan la oportunidad de experimentar con diferentes herramientas. Esto implica asegurar que, ya sean digitales o físicas, sean seguras y permitan su uso para todos los usuarios.

Las **personas** son el centro y las actividades se realizan pensando en la experiencia que se les puede proporcionar. Deben ser capaces de realizar cada una de ellas independientemente de las circunstancias y las capacidades personales,

COMPETENCIAS CLAVE	ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2	ACTIVIDAD 3	ACTIVIDAD 4	ACTIVIDAD 5	ACTIVIDAD 6	ACTIVIDAD 7	ACTIVIDAD 8	ACTIVIDAD 9	ACTIVIDAD 10	ACTIVIDAD 11	ACTIVIDAD 12	ACTIVIDAD 13	ACTIVIDAD 14	ACTIVIDAD 15	ACTIVIDAD 16	ACTIVIDAD 17
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
COMPETENCIA DIGITAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EMPREENDEDORA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
CIUDADANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
MATEMÁTICAS Y CIENCIAS, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DIGITAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tras el proceso de investigación, se han prototipado unas actividades que han sido sometidas a tres **procesos de valoración** diferentes que aseguran su adecuación para ser implementados en la LOMLOE, su alineación con los DUA, y otros aspectos fundamentales que deben considerarse cuando se desarrolla un proyecto, ya sea material o inmaterial. Finalmente, se han seleccionado 17 actividades que se incluirán en el manual.

Las actividades son posibilidades que están sueltas en el marco mental de las personas. Por ello se establece un **sistema** en el cual se presentan, organizan y **relacionan** las actividades. Esta dispuesto en base a las competencias marcadas por la LOMLOE y como a pesar de responder a una de ella principalmente, pueden conectarse entre sí.

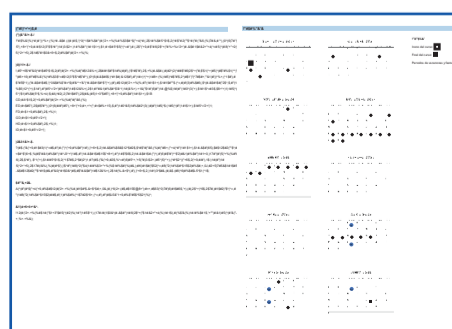


MATERIALIDAD

Para terminar de dar forma a la propuesta, se llevan a cabo unas **fichas técnicas** que contienen toda la información necesaria para el desarrollo de las actividades.

El formato consiste en una hoja, ya sea folio o cartulina, DIN A4. El contenido estará dispuesto en ambas caras y tendrán como distintivo el color de la competencia principal a la que responden. Cada **competencia** tiene un color asignado de manera que los cronogramas y las fichas sean fácilmente diferenciables.

- Comunicación Lingüística
- Plurilingüe
- Conciencia y Expresión Culturales
- Personal, Social y de Aprender a Aprender
- Emprendedora
- Ciudadana
- Matemáticas y Ciencias, Tecnología e Ingeniería
- Digital



Una vez establecidas las **fichas** y los **cronogramas** solo falta la creación formal del manual.

Como se menciona anteriormente, el tamaño será 210 x 297 mm. En el diseño del manual, los colores predominantes son los azules que significan sabiduría.

El formato principal es **digital**, pero el usuario no tiene que seguir el orden preestablecido ya que es **interactivo**. El uso de símbolos a modo de control simplifica su uso y al ser digital, el tamaño de la letra puede modificarse hasta alcanzar la deseada por el consumidor.

