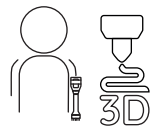


[empatiza]

by artefactos

[cómo podríamos...]





[artefactos]

Es un proyecto de investigación socialcientífico que busca sensibilizar, visibilizar y crear alternativas de tecnología sanitaria y productos de apoyo accesibles, mediante la confluencia del diseño colaborativo, la tecnología y la innovación para la mejora autonomía y calidad de vida de las personas con diversidad funcional, por un mundo diverso más inclusivo.

¿Por qué [empatiza]?

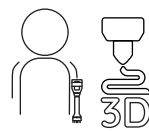
Queremos acercar nuestra labor a las instituciones educativas y ofrecer un **proceso de Enseñanza-Aprendizaje** alternativo.

En una sociedad cada vez más cambiante, digitalizada y sometida a transformaciones vertiginosas, ofrecemos propuestas educativas que ayuden al alumnado a comprender mejor la realidad que les rodea. Buscamos que los estudiantes se sensibilicen, desarrollen empatía y aprendan a ponerse en el lugar de los demás, algo esencial para convivir y afrontar los retos sociales actuales. Además, trabajamos habilidades clave del siglo XXI —como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas— y fomentamos su capacidad para adaptarse a los cambios constantes. Todo esto puede integrarse fácilmente en las asignaturas o en proyectos de centro, reforzando así su aprendizaje diario.



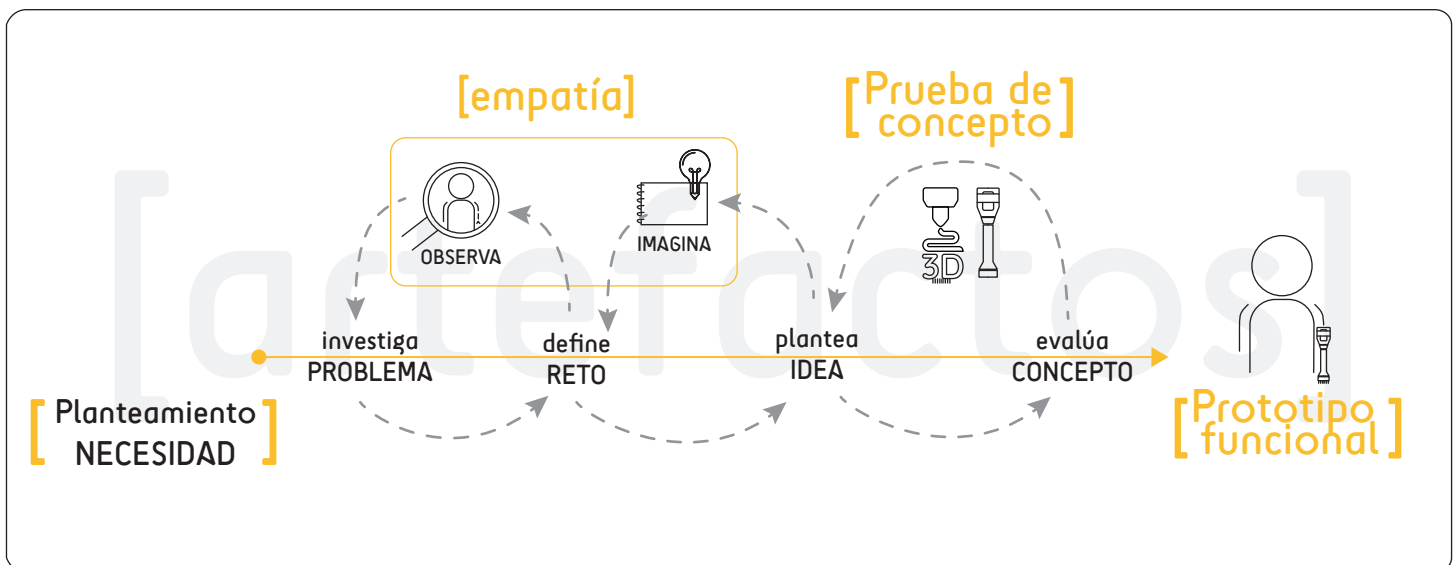
Objetivo:

- Fomentar la empatía en estudiantes de EEMM (Enseñanzas medias).
- Mejorar las habilidades del s. XXI a través de la metodología Health Design Thinking.
- Integración curricular en Situaciones de Aprendizaje a través de las metodologías ABP y ApS



Metodología

Health Design Thinking es una metodología de innovación que transforma la manera de resolver retos en salud. Su fuerza reside en combinar la creatividad estratégica con un conocimiento profundo del usuario final. A diferencia de los métodos tradicionales, aquí las personas con agenesia o amputación no son sujetos de estudio externos, sino **co-creadores** activos en todo el proceso.



Fuente: Elaboración propia a partir de *Health Design Thinking*

Esta metodología junto a otras aplicadas en el aula (ABP, ApS,...) facilitan la **adquisición de habilidades**, entre otras:

- Pensamiento crítico
- Metacognición
- Creatividad e innovación
- Responsabilidad e inteligencia personal y social
- (...)

Proyecto [empatiza]

by artefactos

Se estructura en:

- Programa Sensibilización.

- Taller de Empatía (*)
- Prueba de concepto
- Prototipo funcional

(*) El Taller de Empatía es fundamental para llevar a cabo el proyecto

- Propuesta pedagógica

- Materia
- Multidisciplinar
- Proyecto de centro, Innovación,...

- Asesoramiento personalizado.

- [empatiza Learning] (Próximamente)

Programa Sensibilización

El **Programa Sensibilización** ofrece tres talleres consecutivos diseñados según la metodología Health Design Thinking en el que se desarrolla un proceso de diseño centrado en el usuario. Es fundamental realizar previamente el Taller de empatía, antes de pasar a las siguientes fases.

Para la dinámica de sensibilización, se recomienda un número máximo aproximado de 25 participantes

1 [Taller empatía] (*) Imprescindible

Objetivo.- Sensibilizar y generar empatía para plantear soluciones y requerimientos de diseño en necesidades reales.

Fases:

- “Dar voz”. Los usuarios son protagonistas y exponen sus necesidades, retos diarios y anhelos. A través de un diálogo abierto, convertimos sus testimonios en la base de nuestro trabajo
- “Sensibilización”. Para diseñar con empatía, es necesario experimentar. Mediante dinámicas grupales en estaciones de tareas específicas, los participantes se enfrentan a retos de movilidad y funcionalidad.
- “Co-Diseño”. Se crean los primeros bocetos y maquetas.
- “Definir”. Se establecen los requerimientos técnicos definitivos que guiarán el desarrollo del prototipo.

2 [Taller Prueba de concepto] (Opcional)

Objetivo.- Exponer los prototipos físicos desarrollados tras la primera fase. Es el momento de testear en vivo: probar ajustes, evaluar la ergonomía y la facilidad de uso.

Se fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, asumiendo responsabilidad personal y social hacia el usuario.

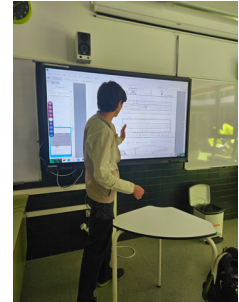
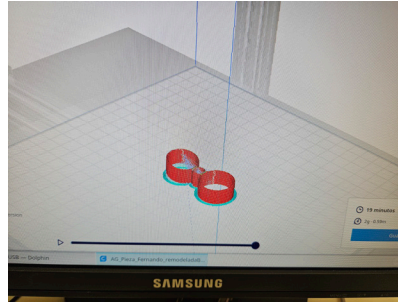
3 [Taller Prototipo funcional] (Opcional)

Objetivo.- Entregar el dispositivo funcional final y compartir. Difusión del proyecto.

“En esta sesión celebramos el éxito de la co-creación y analizamos cómo esta solución puede ser transferida al entorno real del usuario, asegurando que el conocimiento y la tecnología generada lleguen a quienes más lo necesitan”.

Propuesta didáctica

Objetivo.- Implementar una propuesta didáctica de integración del proyecto [empatiza].



El proyecto [empatiza] permite la **integración curricular** y se puede implementar en el aula a través de una materia, con carácter multidisciplinar, a través de un proyecto de innovación, de investigación, ...

El alumnado adquiere **habilidades técnicas y sociales** como, por ejemplo: percepción visual espacial, técnicas de representación, CAD, impresión 3D, creatividad, innovación, metacognición, responsabilidad e inteligencia personal y social, ...

El proceso de E-A sigue **metodologías activas** tales como ABP o ApS (Aprendizaje Servicio), fomentando la resolución de problemas en contextos reales.

Asesoramiento personalizado

El equipo [artefactos] ofrece asesoramiento personalizado y seguimiento en cualquiera de las modalidades del Proyecto [empatiza]. Te escuchamos y lo adaptamos a tus necesidades.

“Diseñamos para las personas”

[empatiza learning] (Próximamente)

El proyecto se adapta al aprendizaje asíncrono con la versión online, ofreciendo Kits de aprendizaje, materiales y recursos.

Si necesitas más información, contacta con nosotros: info@artefactos.org