



Dónde los niños diseñan un futuro mejor usando la tecnología y su imaginación

**Queremos inspirar a los niños
para que se comprometan y
lideren los cambios necesarios
para transformar la sociedad y
crear un futuro mejor gracias a
su creatividad y la tecnología.**

Hemos preguntado a los niños:
“¿Qué te gustaría cambiar del
mundo en que vivimos?



Una impresora 3d de comida para la gente sin hogar



Una bicicleta inteligente autónoma para un amigo minusválido



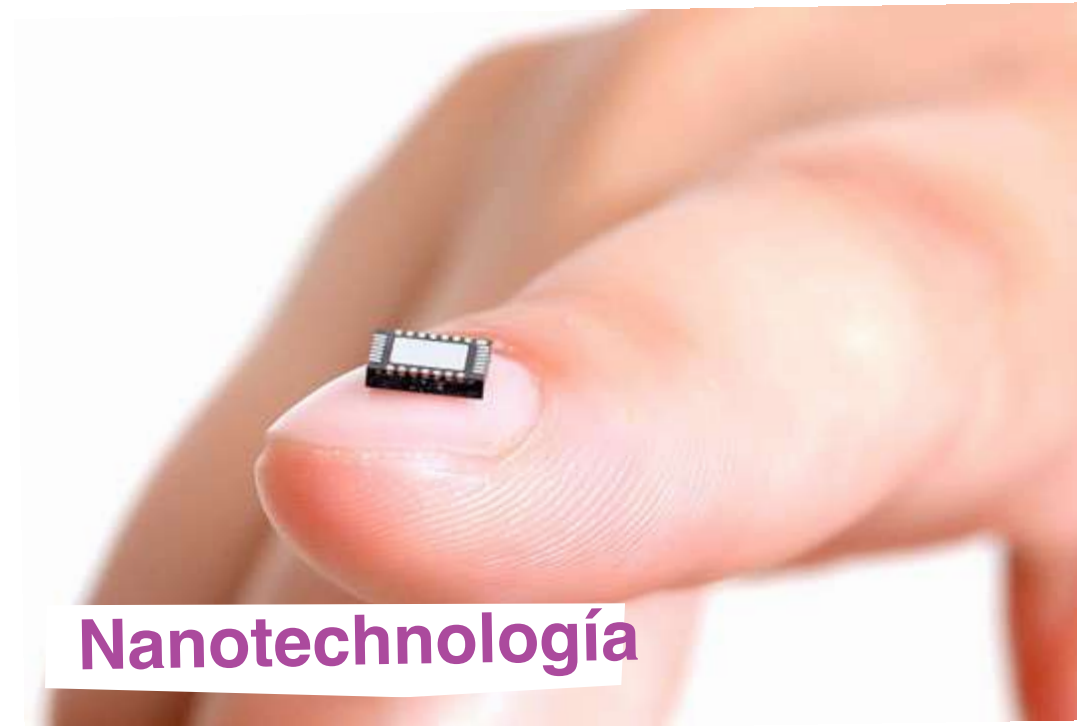
Un robot que limpie las calles al que se pueda enviar un mensaje de texto para que venga a limpiar tu calle



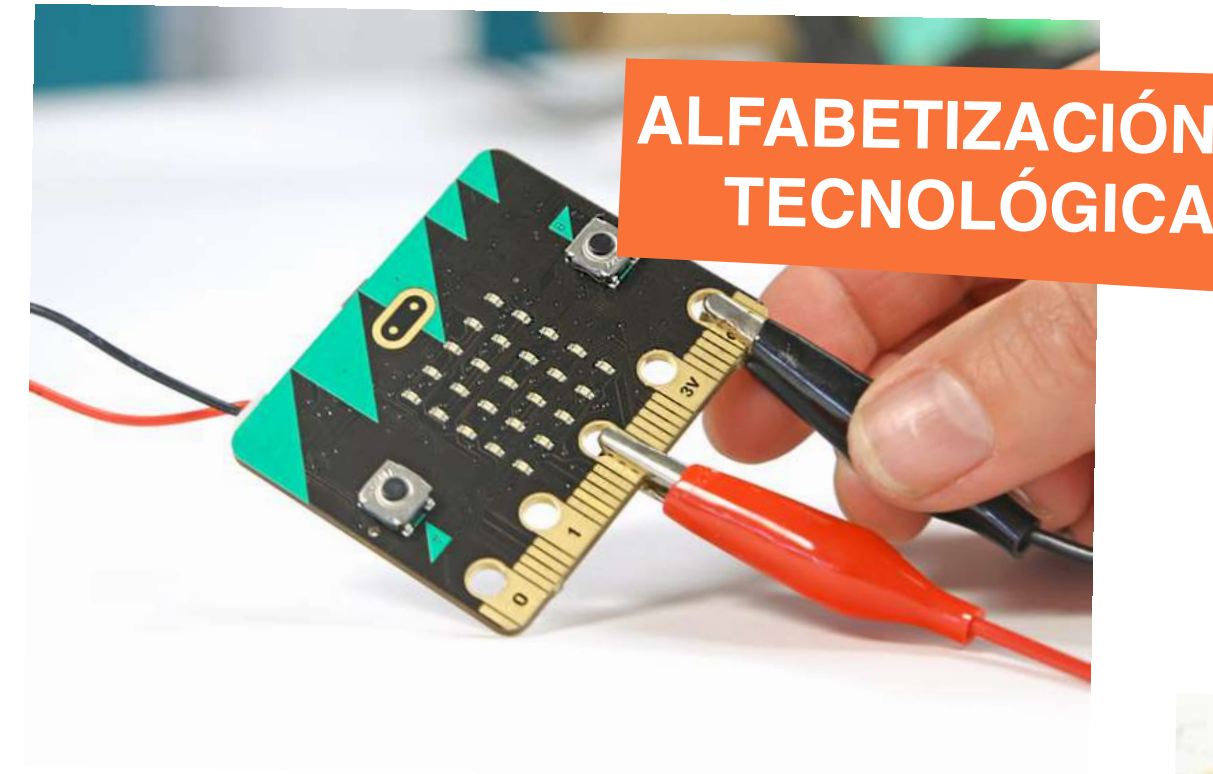
Entrevistas a inventores con Tessa: jardines ecológicos en las terrazas

Un nuevo mundo...

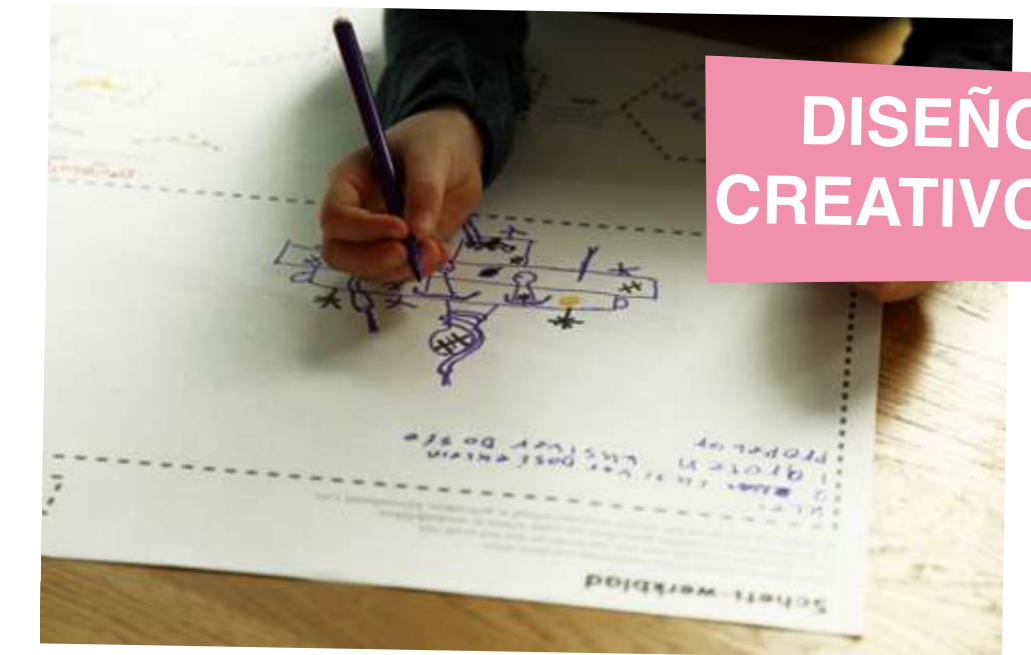
En los próximos años se esperan grandes cambios en todos los aspectos de nuestras vidas gracias al importante desarrollo de la genética, la robótica, la nanotecnología y las tecnologías de la información...



Nanotecnología



ALFABETIZACIÓN
TECNOLÓGICA



DISEÑO
CREATIVO

... para una nueva generación

Preparamos a los niños para el futuro, enseñándoles a diseñar y usar la tecnología para crear una sociedad mejor. ¡Estamos educando a la próxima generación de changemakers!



Genética



Robótica



CHANGEMAKING
SKILLS

¿Cómo funciona?

¿Cómo funciona?

Todos nuestros proyectos siguen el ciclo "*Design Thinking*" combinado con la tecnología. Llamamos a estos proyectos **Designathons**.

Un **designathon** es un taller estructurado en el que los niños (de 7 a 12 años) inventan, crean y presentan sus propias soluciones a un problema social o ambiental en torno a los *Objetivos de Desarrollo Sostenible* (también conocidos como los Objetivos Globales y promovidos por la ONU, se trata de una llamada a la acción global para acabar con la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas disfruten de la paz y la prosperidad. ...)



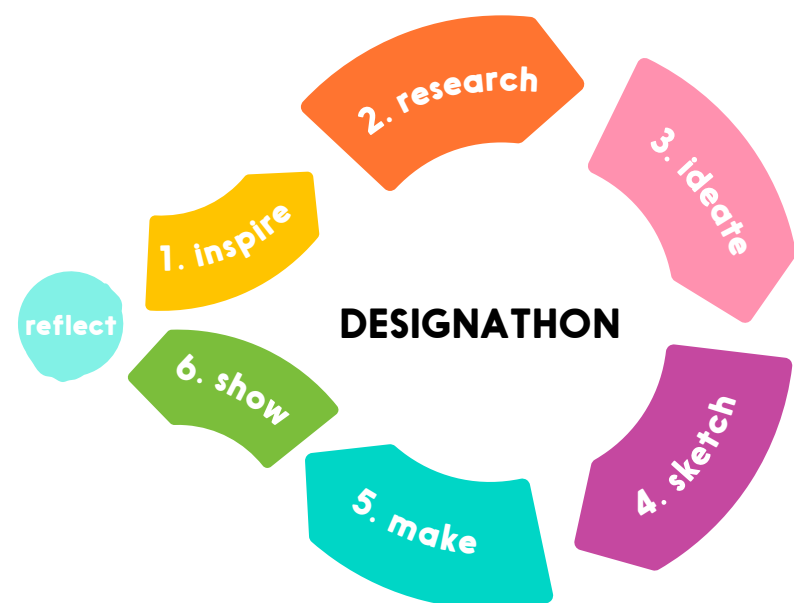
¿Qué aprenden los niños?

Durante el proceso:



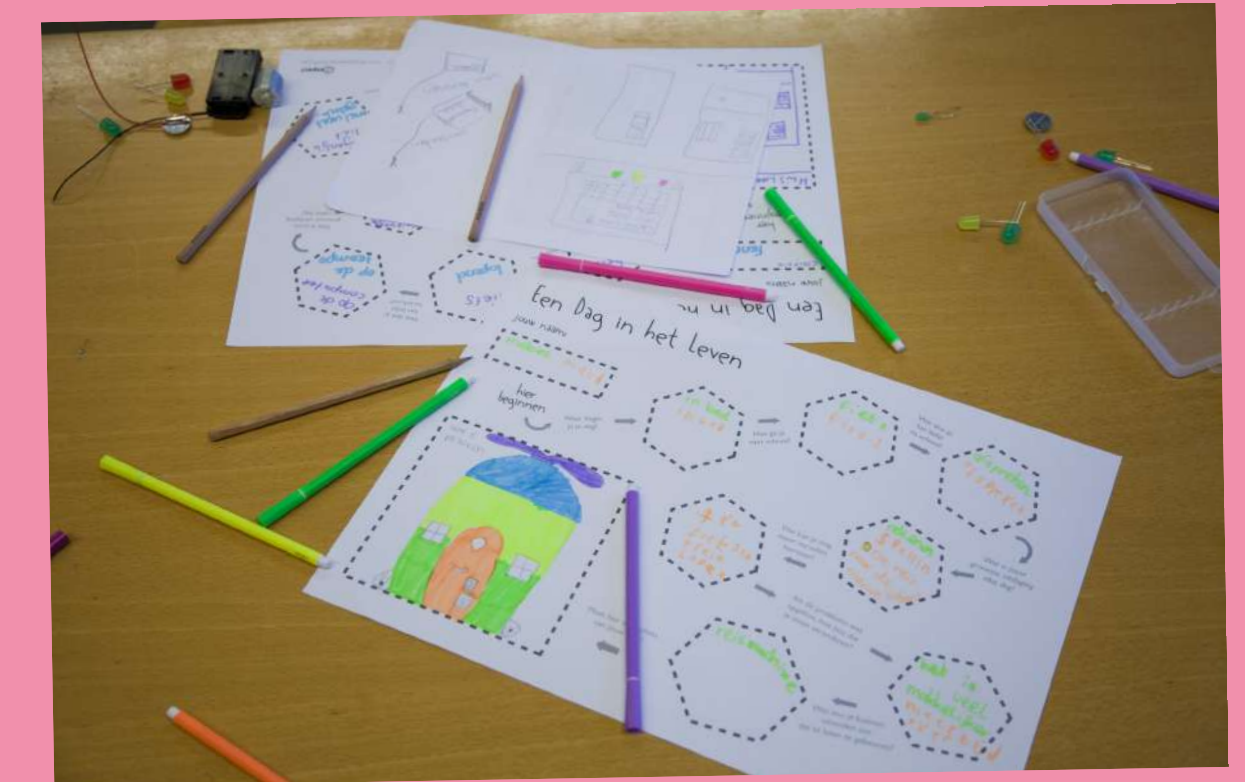
INSPIRACIÓN

Se despierta en los niños las ganas de aprender, hacer preguntas, investigar...



INVESTIGACIÓN

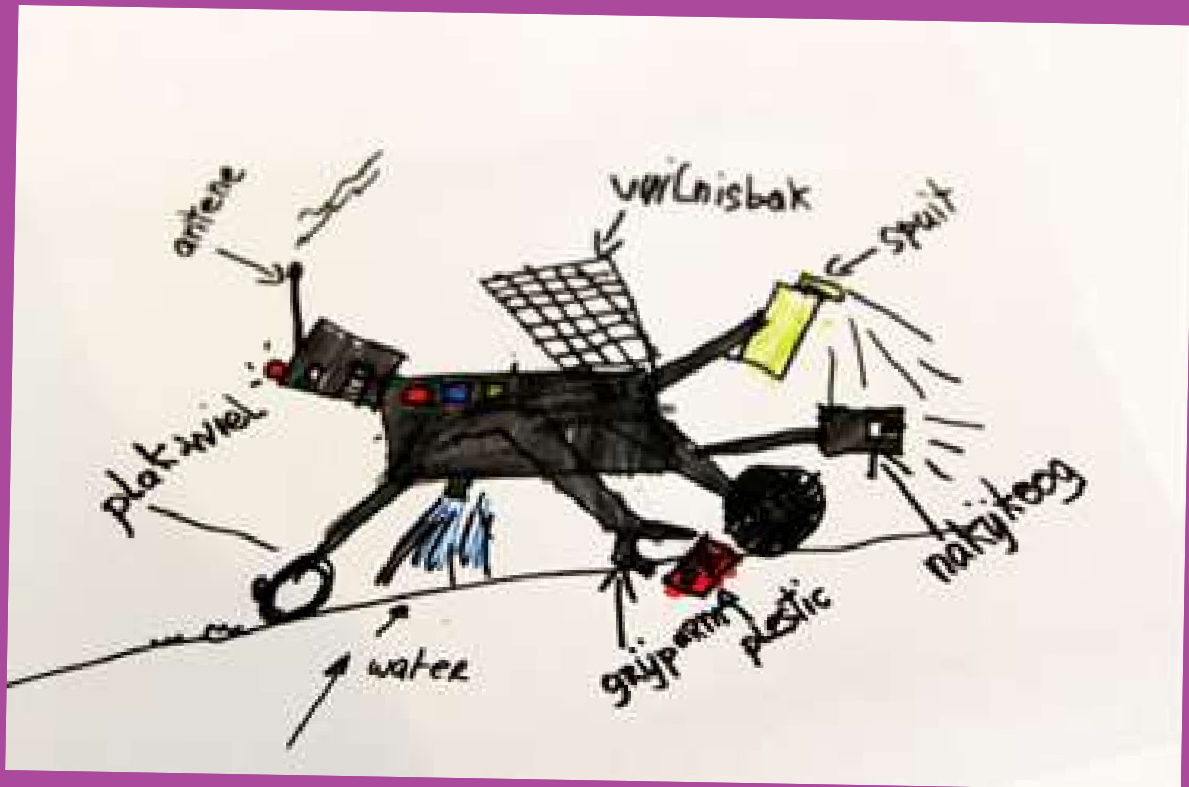
Los niños aprender a realizar la investigación, a recopilar ideas y a crear.



IDEACIÓN

Los niños intercambian ideas después de elegir un problema sobre el que trabajar.

Durante el proceso:



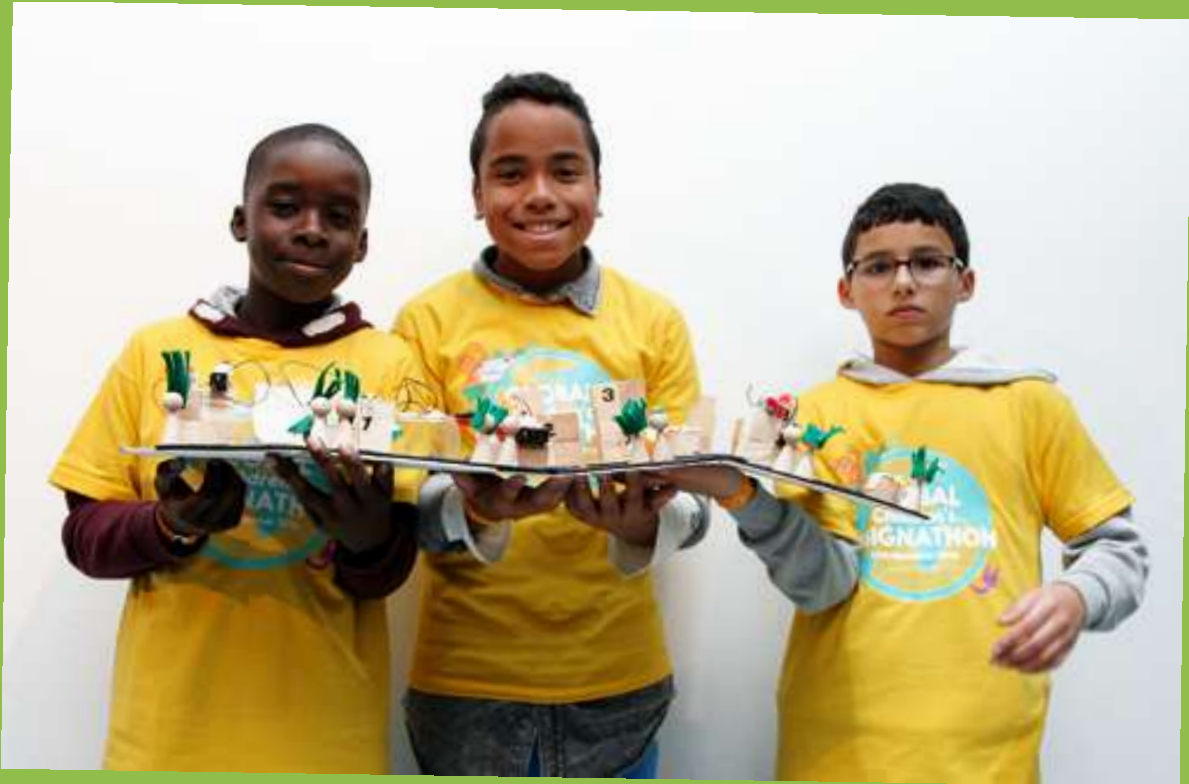
PROTOTIPAJE

Los niños hacen un prototipo de sus ideas y describen cada una de sus partes y funciones con su lenguaje.



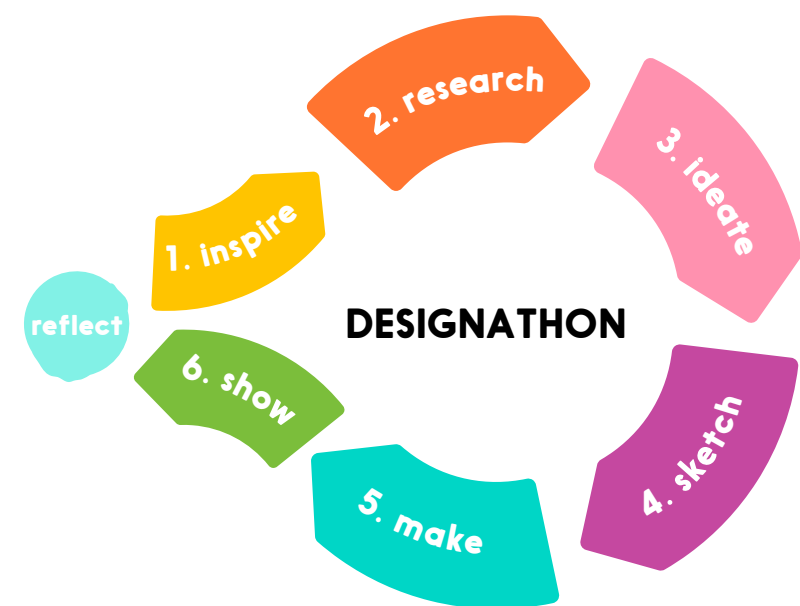
CONSTRUIR

Ha llegado el momento de construir el prototipo!
A partir de materiales reciclados, ruedas, motores, sensores, LEDs, etc.

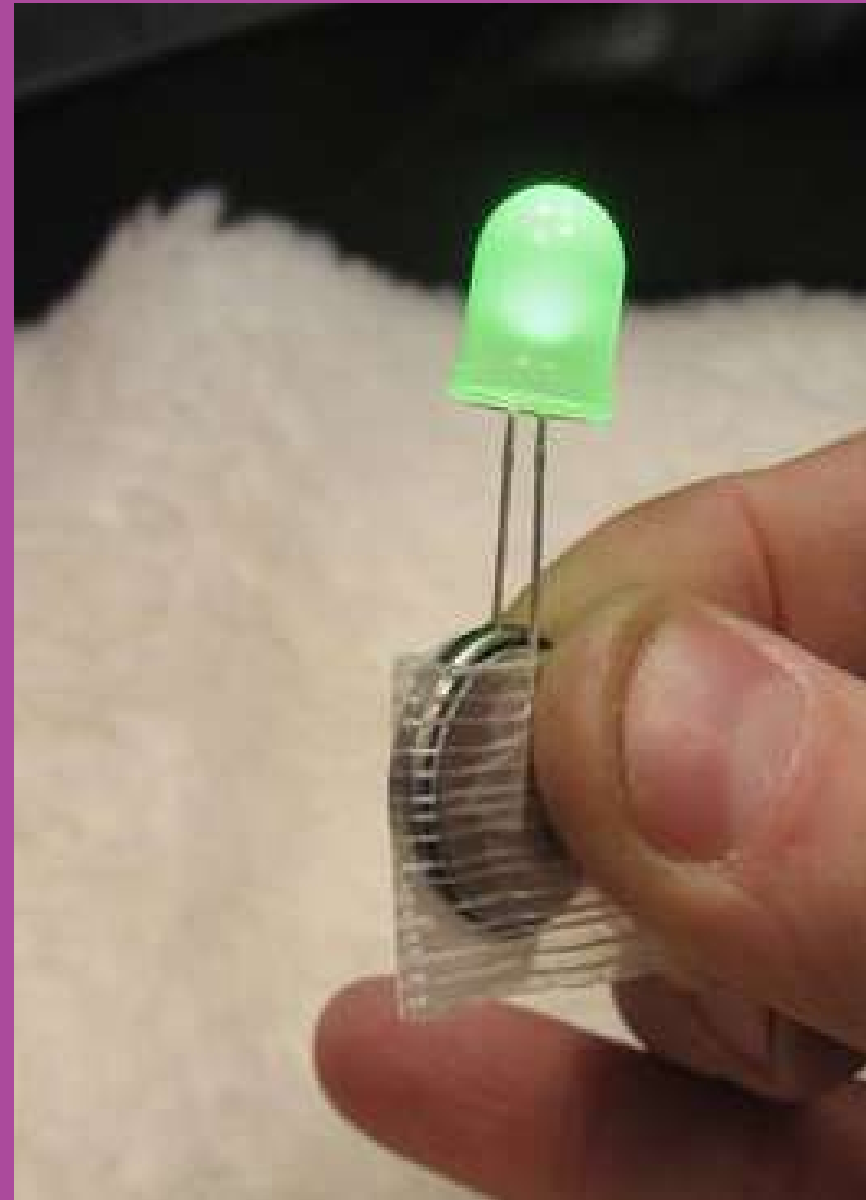


MOSTRAR

Los niños presentan su trabajo y, lo más importante, reflexionan sobre su experiencia y aprendizajes.



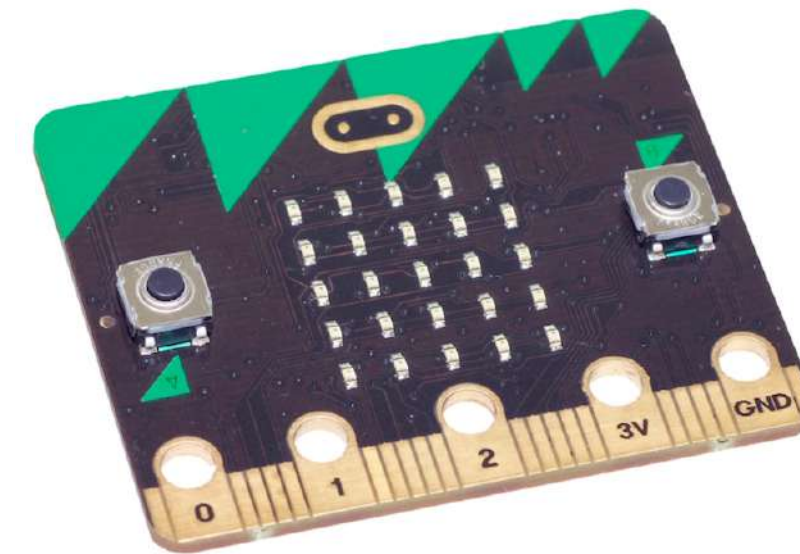
¿Qué tecnologías que usamos?



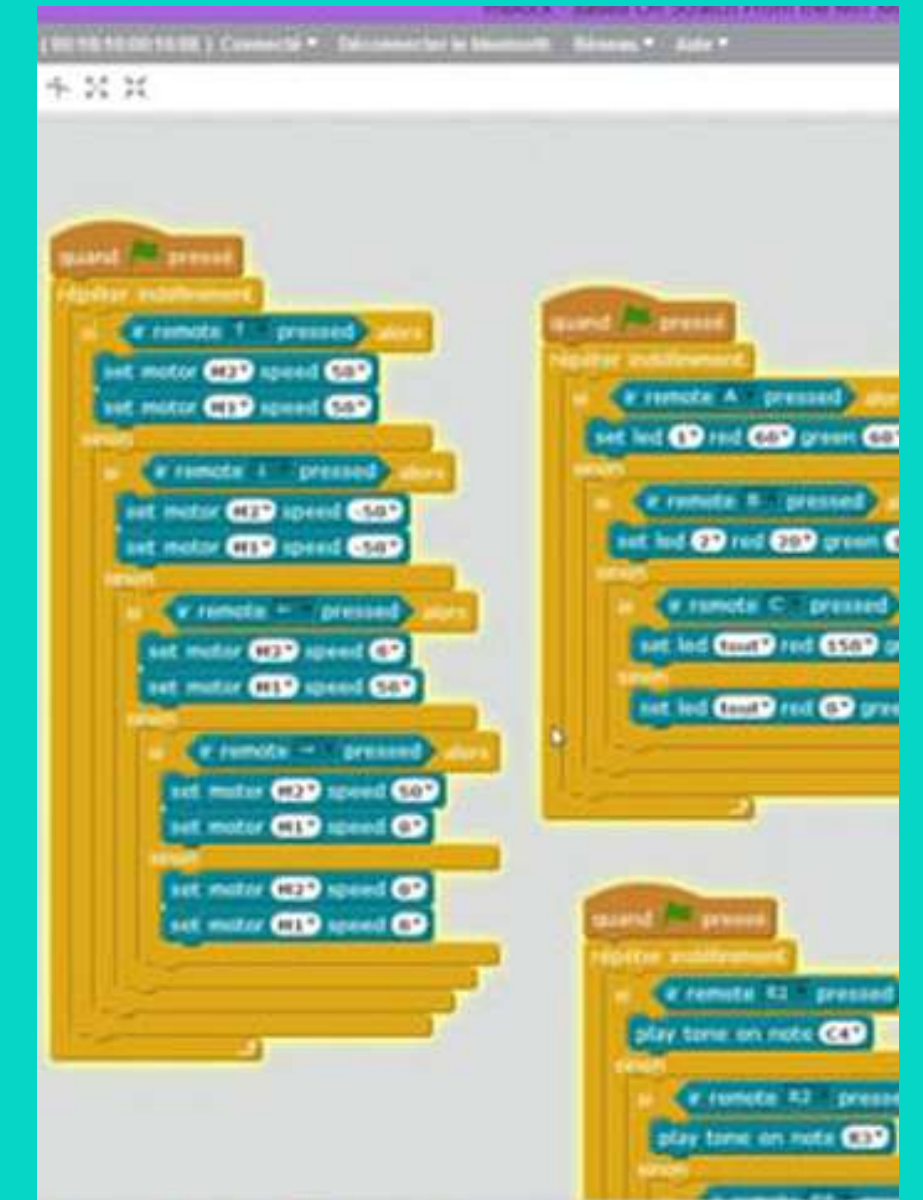
Luces LED con pilas de botón



Electrónica Simple



micro:bit



Programación

**¿Qué aporta a los
profesores?**

Hay multitud de métodos que despiertan en los niños la curiosidad por aprender, programar y diseñar. Nuestro método también lo hace y demás va dos pasos más allá:

- Combina el aprendizaje y la creación con **problemas reales** del mundo lo que fomenta que los niños quieran hacer del mundo un lugar mejor.
- Su proceso de diseño subyacente, por el que los niños y los maestros aprenden y contribuyen a cambiar todo el sistema educativo, es una **nueva forma de aprendizaje** que se puede aplicar a todas las asignaturas.

A TRAVÉS DE DESIGNATHON LOS
PROFESORES CONSIGUEN:

CONOCIMIENTO Y HABILIDADES EN
TECNOLOGÍA

AUTO.CONFIANZA PARA LLEVAR ESTE
CONOCIMIENTO EN LA PRÁCTICA

HERRAMIENTAS PARA APLICAR ESTE NUEVO
ENFOQUE A LOS TEMAS EXISTENTES EN EL
AULA

En breve:

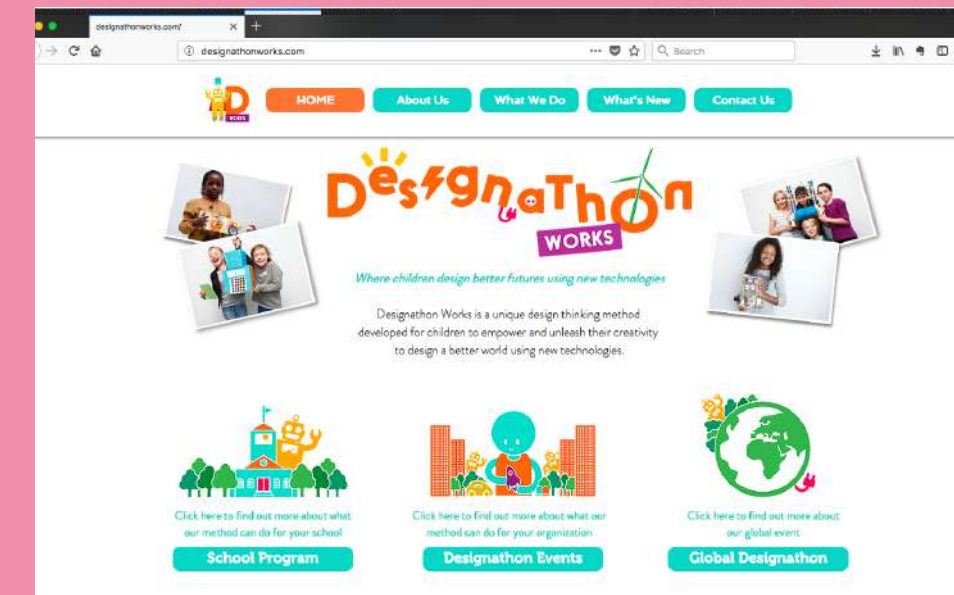
Nuestro método de aprendizaje basado en el diseño:



FORMACIÓN



KIT ESCOLAR



**PLATAFORMA DE
APRENDIZAJE**



TUTORIALES EN VIDEO

Entrenamiento y soporte:

De forma previa a ser facilitador de Designathon deberás hacer una sesión de entrenamiento y aprendizaje de dos días especialmente diseñada para profesores y profesionales de la educación que estén interesados en el design thinking y maker y deseen facilitar talleres de diseño en su clase o comunidad. La capacitación es dirigida por un facilitador experimentado de Designathon Works.

Durante el primer aprenderás el método Designathon y sus principios, y experimentarás un taller de diseño como participante. Cerraremos el día con una reflexión grupal sobre el proceso y cómo esto se transferirá cuando se trabaje con los niños.

Durante el segundo día, tendrás la oportunidad de realizar un mini-Designathon a un grupo de niños. A través de esta sesión práctica, obtendrás una experiencia de diseño de primera mano y pondrá a prueba sus habilidades de facilitación dirigidas por los niños. Al final del día, reflexionaremos sobre el proceso y cada participante recibirá retroalimentación sobre los aspectos que él / ella podría desear desarrollar en su práctica como facilitador de un taller y proceso infantil.

Como apoyo también ofrecemos una **plataforma online** con videos inspiradores y acceso a la comunidad de Facebook para compartir inspiración y consejos con otros profesores.

Kit para colegios:

El Kit **Designathon Works School** tiene todo lo necesario para que puedas impartir talleres designathon en tu colegio:

- La guía del método Designathon con información general y práctica sobre como llevar a cabo los talleres.
- Plantillas, guías y hojas de trabajo para cada uno de los temas.
- Consejos.
- El Kit Maker: Que contiene los componentes electrónicos básicos para llevar a cabo los talleres: LEDs, motores, etc...



Quienes somos:

Designathon Works es una fundación que tiene un método único de Design Thinking adaptado a niños. Nuestro objetivo es dar respuesta a uno de los grandes retos de nuestra sociedad actual: inspirar y formar a la generación de niños y adolescentes que liderará y transformará la sociedad del futuro. Tecnología, trabajo en equipo, resolución de problemas complejos y el entrenamiento de su confianza creativa son elementos clave para atender este gran reto.

Un **designathon** es un taller en el que los niños de 7 a 12 años inventan, crean y presentan sus propias soluciones a un problema social o medioambiental relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Un taller normal dura entre 4 y seis horas y es facilitado por profesionales de la educación.



La experiencia ayuda a los niños a prepararse para el futuro aprendiendo conceptos de Design Thinking y tecnología (electrónica, motores, sensores...). El método Designathon combina aspectos de Design Thinking y Maker Education, dos conceptos que van ganando posiciones en el mundo de la educación en todo el mundo.

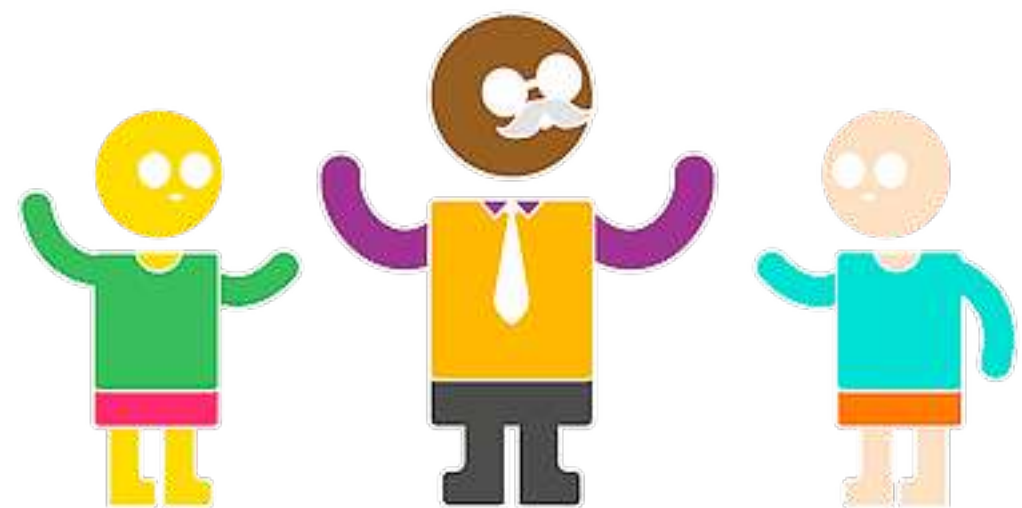
Lo que los profesores piensan del método Designathon:

Cuando miré a mi alrededor en la clase, vi a todos los niños totalmente concentrados en sus proyectos de diseño. Ojalá pasara lo mismo con todas las asignaturas.

- Inge Braam, teacher

El método Designathon fomenta el pensamiento creativo y la colaboración. Además, brinda a los niños la oportunidad de encontrar soluciones para problemas del mundo real.

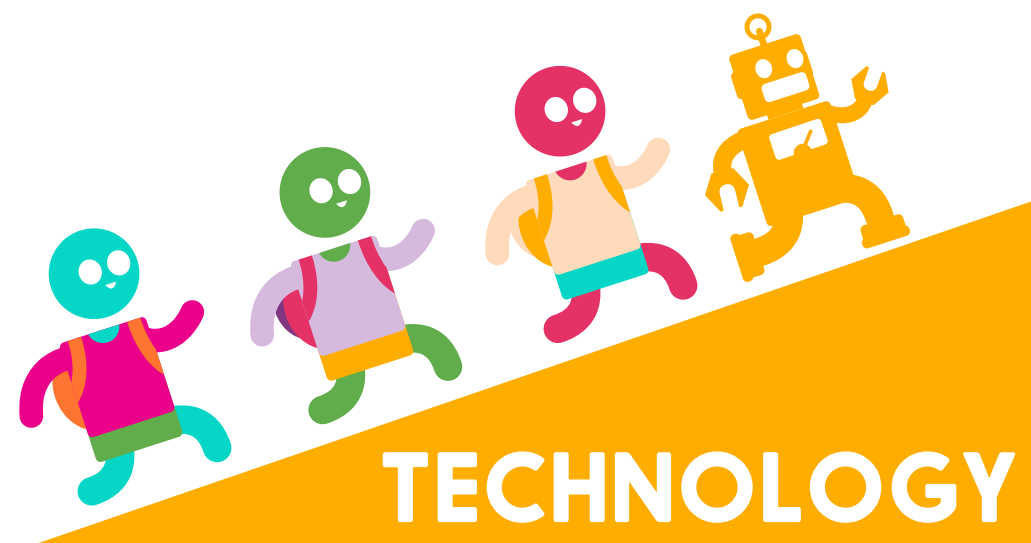
- Dylan Hyman, teacher



CTO sobre el Global Children's Designathon:

Espero ver muchas de las cosas inventadas en el GCD en el mercado en diferentes formas.

- Ger Baron, CTO Amsterdam



Un niño sobre el invento de su equipo:

Queremos disminuir los desperdicios, así que hemos diseñado un paquete orgánico hecho de tallos de zanahoria. Si lo arrojas al jardín crecerá una nueva planta de zanahoria. Totalmente circular!

- Elise, 11 años, Participante de GCD de 2016



La creatividad es uno de los factores clave que hace avanzar el mundo

¿Os gustaría llevar Designathon a vuestro colegio?

Podéis contactar con Judith



designathon.es@gmail.com



666.601.301