Ref. No:2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715

XXIAdults

Adaptación del sistema educativo de adultos al siglo XXI

Plantilla de buenas prácticas

Co-funded by the European Union

Nombre de la buena práctica
Innovación centrada en el ser humano mediante el pensamiento de diseño (Escuela de Pensamiento de Diseño HPI, Potsdam)
Resumen de la práctica Resumen breve y fácil de entender: ¿En qué consiste esta práctica, para quién y con qué propósito?
Esta buena práctica es un **modelo de aprendizaje creativo** que capacita a **adultos**, incluyendo profesionales, educadores e innovadores, para resolver problemas complejos del mundo real mediante **la metodología Design Thinking**. Ofrecido por el Instituto Hasso Plattner**, el programa proporciona una experiencia educativa práctica y mixta donde los participantes trabajan en equipos diversos para cocrear soluciones** a desafíos de los ámbitos empresarial, educativo y de la sociedad civil. A través de un proceso estructurado de empatía, ideación, creación de prototipos y pruebas, los participantes adquieren competencias clave del siglo XXI, como alfabetización digital, innovación, colaboración y emprendimiento. El objetivo es fomentar la confianza creativa y dotar a los adultos de las herramientas y la mentalidad necesarias **para impulsar la innovación** en sus comunidades, organizaciones y carreras profesionales..

Descripción de la práctica – mínimo 2000 caracteres
1) Contexto / Fondo ¿Cuál era la necesidad o el problema inicial? ¿Quién era el público objetivo? ¿Formaba parte de un programa o proyecto más amplio?
A medida que las sociedades y los mercados laborales se vuelven más complejos y digitales, los adultos en contextos profesionales y cívicos carecen cada vez más de las habilidades de resolución de problemas creativos y colaborativos necesarias para afrontar desafíos inciertos y en constante evolución. Los modelos tradicionales de educación para adultos suelen hacer hincapié en el aprendizaje teórico y el desempeño individual, sin preparar a los estudiantes para los entornos de innovación en equipo del mundo real que caracterizan la economía y la sociedad actuales. El grupo objetivo principal incluye a adultos como profesionales, educadores, emprendedores y empleados del sector público de una amplia variedad de disciplinas. El programa también está dirigido a personas en la mitad de su carrera profesional o en transición entre sectores que buscan desarrollar capacidades de innovación y habilidades de colaboración digital. Sí. La HPI School of Design Thinking es la primera institución académica en Europa basada en el modelo de la d.school de la Universidad de Stanford y está integrada en el Hasso Plattner Institute for Digital Engineering. La escuela ofrece programas semestrales a tiempo parcial y formación continua para profesionales como parte de una red internacional más amplia que promueve el pensamiento de diseño.
2) **Objetivos**

¿Cuáles eran los objetivos de la práctica?
¿Qué pretendía mejorar o cambiar?

Objetivos principales:

• Dotar a los adultos de herramientas y mentalidades para la resolución creativa de problemas centrada en las personas.

• Fomentar las competencias digitales y colaborativas esenciales para la innovación.

• Promover la cooperación intersectorial e interdisciplinaria.

• Reducir la brecha entre el pensamiento académico y su aplicación en el mundo real.

Cambios previstos:

• Transición de los participantes de un pensamiento lineal, centrado en la solución, a enfoques iterativos y centrados en el usuario.

• Cultivar una cultura de experimentación y empatía en contextos profesionales y educativos.

• Promover nuevas actitudes hacia el trabajo en equipo y el fracaso como parte del proceso de aprendizaje.

3) Implementación / Metodología

¿Cómo se llevó a cabo la práctica paso a paso?
¿Qué actividades o métodos se utilizaron?
¿Cuánto tiempo duró?

Co-funded by the European Union

Implementación paso a paso:

1. **Selección de participantes**: Se selecciona un grupo diverso en función de su motivación, diversidad de perfiles (sector, edad, disciplina) y apertura a nuevos modelos de aprendizaje.

2. **Incorporación y formación**: Los talleres iniciales presentan el marco de pensamiento de diseño y las herramientas colaborativas (tanto físicas como digitales, como Miro, Zoom y kits de prototipado).

3. **Formación de equipos**: Se crean pequeños equipos interdisciplinarios de 5 a 6 personas, que se asignan a desafíos reales de organizaciones asociadas.

4. **Desarrollo del proyecto**: Los equipos recorren las cinco fases del pensamiento de diseño: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Probar, utilizando metodologías ágiles y creativas.

5. **Coaching y reflexión**: Los equipos reciben el apoyo de coaches y facilitadores capacitados que guían su proceso y fomentan el metaaprendizaje y la reflexión.

6. **Presentaciones finales e iteración**: Los resultados se comparten con las partes interesadas externas; la retroalimentación permite realizar mejoras o implementar las soluciones en el mundo real.

Métodos clave utilizados:

- Prototipado rápido
- Entrevistas con usuarios y mapeo de empatía
- Técnicas de lluvia de ideas
- Ciclos de retroalimentación
- Pizarras digitales y herramientas de colaboración

4) Resultados / Desenlaces

What were the concrete results?

¿Cómo impactó la práctica a los participantes?

Resultados concretos:

- Más de 3000 profesionales capacitados en pensamiento de diseño y colaboración digital desde el inicio del programa.
- Numerosas soluciones prácticas desarrolladas en los sectores de salud, movilidad urbana, educación y sostenibilidad ambiental.
- Los participantes reportan un aumento significativo en su confianza creativa, habilidades de colaboración y disposición para tomar la iniciativa.

Impacto en los Participantes:

Co-funded by the European Union

- Los participantes se sintieron capacitados para abordar desafíos complejos con una mentalidad creativa.
- Muchos reportaron cambios transformadores en su enfoque del liderazgo y el trabajo en equipo en sus empleos.
- Los exalumnos han implementado el pensamiento de diseño en sus propias instituciones, multiplicando el impacto..

5) Relatos de los participantes (opcional)

Citas breves, reflexiones personales o experiencias compartidas por el participante.

6)Factores de Exito

¿Qué hizo que la práctica fuera efectiva o innovadora?
¿Hubo algún elemento único o creativo?

¿Qué hizo que la práctica fuera eficaz o innovadora?

• Una metodología estructurada pero flexible que se adapta bien al aprendizaje de adultos.

• Énfasis en el **aprendizaje práctico**: los participantes trabajan en problemas reales en equipos reales.

• Un entorno de **seguridad psicológica** que fomenta la toma de riesgos y la experimentación.

• La configuración de equipos interdisciplinarios promueve perspectivas ricas y diversas.

Elementos únicos/creativos:

Integración de la **empatía** y la **narración de historias** en la resolución de problemas.

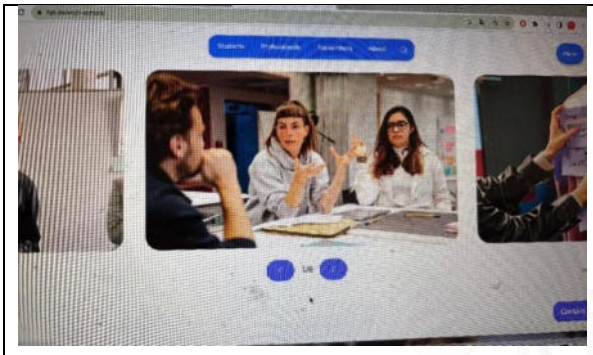
Uso de herramientas de aprendizaje semipresencial y colaboración remota incluso antes de la pandemia de COVID-19.

Rol de coaches de diseño profesionales integrados en cada equipo.

7) Transferabilidad / Recommendaciones

¿Se puede aplicar esta práctica en otros lugares?
¿Qué condiciones se necesitan para una implementación exitosa?

Co-funded by the European Union



Las fotos se han tomado del sitio web https://hpi.de/en/d-school/

PERFIL DE LA PRÁCTICA – LISTA DE VERIFICACIÓN DE CLASIFICACIÓN

Marque todas las categorías que correspondan a la práctica que describe. Puede seleccionar más de una.

TIPO DE PRÁCTICA	
☒	Aprender haciendo
☐	Aprendizaje intergeneracional
☐	Aprendizaje comunitario
☒	Aprendizaje digital/semipresencial
☐	Aprendizaje entre pares
☒	Tutoría/asesoramiento
☒	Enfoques culturales/creativos
☒	Colaborativo/en colaboración
☐	Otros (especificar):
GRUPO OBJETIVO	
☐	Adultos con baja cualificación
☐	Ni estudian, ni trabajan, ni reciben formación
☐	Migrantes/Refugiados
☐	Personas mayores
☐	Mujeres
☐	Personas con discapacidad
☐	Otros grupos vulnerables
☒	Población adulta en general
ENTORNO DE APRENDIZAJE	
☒	Formal

☒	No-formal
☐	Informal
HABILIDADES / COMPETENCIAS DESARROLLADAS	
☐	Alfabetización (lectura, escritura, comprensión)
☒	Competencias numéricas (matemáticas, razonamiento lógico)
☒	Habilidades digitales
☒	STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas)
☒	Habilidades personales, sociales y de aprendizaje
☒	Competencias cívicas
☒	Emprendimiento
☒	Conciencia y expresión cultural
☒	Habilidades lingüísticas
☒	Habilidades laborales/vocacionales
☐	Competencias ambientales
☐	Otras (especificar):
USUARIOS POTENCIALES	
☒	Docentes / Educadores
☒	Personal administrativo
☒	Dirección escolar / de centro
☒	Responsables políticos / Administración pública
☒	ONG / Organizaciones comunitarias
☐	Otros (especificar):

- **Glosario de categorías (Explicación de los elementos de la lista de verificación)**
- **Tipo de práctica**
- Aprendizaje práctico: aprendizaje mediante actividades prácticas, métodos basados en la práctica, como talleres o tareas reales.
- Aprendizaje intergeneracional: actividades que involucran a participantes de diferentes grupos de edad que aprenden unos de otros.
- Aprendizaje comunitario: aprendizaje que se lleva a cabo dentro de la comunidad local, a menudo mediante la participación en la vida real.
- Aprendizaje digital/semipresencial: educación que utiliza herramientas digitales (en línea) o una combinación de métodos en línea y presenciales.
- Aprendizaje entre pares: aprendizaje entre participantes de estatus o experiencia similares, que se apoyan mutuamente.

Co-funded by the European Union

- Tutoría/coaching: apoyo individualizado de una persona con más experiencia para facilitar el aprendizaje y el crecimiento personal.
- Enfoques culturales/creativos: uso de las artes, la música, el teatro, la narración de cuentos, etc., como herramientas de aprendizaje.
- Colaborativo/basado en socios: prácticas que implican la cooperación entre organizaciones o grupos.

– Otro (especificar): cualquier otro método no mencionado anteriormente.

- **Grupo objetivo**
- Adultos con baja cualificación: adultos con bajos niveles de educación formal o habilidades básicas.
- Jóvenes que ni estudian, ni trabajan, ni reciben formación (a menudo adultos jóvenes).
- Migrantes/Refugiados: personas que se han trasladado desde otro país y que suelen enfrentarse a dificultades de integración.
- Adultos mayores: adultos de 65 años o más.
- Mujeres: servicios que atienden específicamente las necesidades de las mujeres.
- Personas con discapacidad: personas con discapacidades físicas, sensoriales, intelectuales o de salud mental.
- Otros grupos vulnerables: grupos en riesgo de exclusión (por ejemplo, desempleados de larga duración, personas sin hogar).
- Población adulta general: adultos promedio que no pertenecen a categorías específicas.

Entorno de aprendizaje

- Formal: aprendizaje dentro de los sistemas educativos oficiales, cursos certificados (p. ej., escuelas, universidades).
- No formal: aprendizaje organizado fuera del sistema formal (p. ej., talleres, formación comunitaria).
- Informal: aprendizaje a través de las experiencias cotidianas, sin un curso estructurado (p. ej., voluntariado, familia).

Habilidades/Competencias desarrolladas

- Alfabetización: lectura, escritura y comprensión de textos (incluidos textos funcionales como formularios).
- Competencias numéricas: uso de las matemáticas y el razonamiento lógico.
- Habilidades digitales: uso de herramientas digitales, por ejemplo, creación de currículum vitae, herramientas y plataformas en línea.
- STEM: ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.
- Habilidades personales, sociales y de aprendizaje permanente: autoconciencia, motivación, trabajo en equipo y habilidades para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Competencias cívicas: ciudadanía activa, comprensión de la democracia y las responsabilidades sociales.
- Emprendimiento: creatividad, innovación, gestión de proyectos y asunción de riesgos.

- Conciencia y expresión cultural: apreciación y creación de contenido cultural (por ejemplo, arte, música).
- Habilidades lingüísticas: capacidad para comunicarse en uno o más idiomas extranjeros.
- Habilidades laborales/vocacionales: habilidades prácticas útiles en trabajos o profesiones específicas.

– Competencias verdes: conocimientos y comportamientos que fomentan la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.

- Otras: cualquier otra habilidad desarrollada (especificar).

Usuarios potenciales

– grupos que podrían beneficiarse de la aplicación, adaptación o inspiración de esta práctica en su contexto laboral.

Nota: Estas categorías siguen los marcos de referencia de la UE, como las Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2018), el Plan de Acción sobre Competencias Básicas (2025) y la Guía del Programa Erasmus+ 2025 – Glosario.

This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2024 XXI Adults

Co-funded by the European Union