

Definición de espacios y equipamiento para metodologías activas de aprendizaje

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Lugares
Profesores participantes	Sara Barquero y Alfonso Díaz
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Teoría de la Arquitectura Moderna y Contemporánea / 3º curso / Fundamentos de Arquitectura Diseño Estratégico / 4º curso / Ingeniería Diseño Industrial y Desarrollo de Producto

Objetivos del proyecto

- Explorar las relaciones entre el espacio y la configuración del mobiliario, con las nuevas metodologías de aprendizaje.
- Comparar y definir diferentes configuraciones espaciales y diferentes metodologías.
- Clasificar tipos de espacio y de configuraciones con relación a distintas actividades formativas.
- Establecer unos indicadores clave que permitan objetivar resultados.
- Medir el impacto de dichas configuraciones en el ambiente de la clase y los resultados académicos.

Claves de la Innovación del proyecto y metodología

- Uso de la metodología Design Thinking para detectar áreas de mejora y propuestas de avance y transformación.
- Modificación del equipamiento para generar nuevos espacios que fomenten otras actividades por parte de profesorado y alumnado.
- Medición de resultados a través de indicadores previamente establecidos, relacionados con retención, engagement, asistencia a clase, y calificaciones medias.

Alumnos afectados

Estudiantes de Grado Universitario entre 18 y 22 años. En particular podemos identificar los siguientes perfiles: *Millennials* o Generación Y, y la reciente Generación Z, con enormes diferencias existentes respecto de las generaciones anteriores.

La caracterización de ambas generaciones, que son y serán los estudiantes presentes y futuros, podemos cifrarlas en:

- Desconexión entre ellos y el sistema universitario actual.
- Cómo se estructura su geografía mental encaminada al aprendizaje, a través de procesos de aprendizaje diferenciados.

Generación Y: altamente sociable, autónoma y libre. Nativos digitales, actitud de ubicuidad, al querer estar atentos a varias cosas al mismo tiempo.

Generación Z: escasa empatía y alto individualismo. Vive más próxima al mundo virtual que al mundo real. Falta de comprensión de los procesos y sus tiempos y fases, el concepto de progresión y avance. Dificultades en sus habilidades de comunicación.

La Universidad se encuentra, hoy por hoy, muy alejada de esta realidad.

Instrumentos y recursos utilizados

Se buscan herramientas participativas, iterativas, de aprendizaje colectivo, de fácil aplicación y muy ágiles y visuales, teniendo en cuenta el perfil de los estudiantes.

El *Design Thinking* cuenta con la metodología y las herramientas que permiten un proceso iterativo, de aprendizaje y participación, que potencian por sí mismo un proceso enriquecedor, participativo y con una alta dosis de generación de pertenencia en la búsqueda de mejoras y aporte de valor.

La esencia de su metodología se centra en las personas, clave fundamental de nuestro análisis; emplear herramientas de diseño, a las que por nuestras disciplinas estamos familiarizados; y tener en cuenta la tecnología y la búsqueda de innovación, clave en el contexto actual.

El proceso nos permite no establecer a priori las soluciones al problema, y adentrarnos en procesos de comprensión y observación, en otros modelos de empatía, que nos aproximan a una definición del problema más ajustada y real.

Autoevaluación y/o Resultados (producidos/esperados)

- Autoevaluación: se generarán encuestas para que los alumnos aporten su visión sobre la experiencia, valorando tanto aspectos académicos como habilidades sociales e instrumentales.
- Resultados producidos: se realizará un informe.
- Resultados esperados: mejora de la asistencia, mejora del índice de seguimiento de la evaluación continua, mejora del índice de presentados a la prueba final, mejora de calificaciones medias.

Utilidad de la experiencia para la Universidad

Las aportaciones que se obtienen de los talleres son especialmente relevantes, ya que los diferentes colectivos con los que se trabaja, ofrecen información que cuestiona el modelo actual, y pone el énfasis en los espacios, el uso de las tecnologías, y fundamentalmente, en el proceso o experiencia que permite la conexión o desconexión con lo que puede o debe ocurrir.

El proceso es especialmente importante por que ya apunta propuestas que pueden formar parte de la definición de la solución.