[Describe paso a paso cómo se realiza cada una de las actividades, proporcionando toda la información necesaria para llevarlas a cabo. Categorízalas en tipos: actividades de iniciación, de exploración, de integración, de creación, de fijación y de aplicación.]

**En este apartado se detalla las actividades que se realizarán para desarrollar con éxito el proyecto planteado de cada grupo.**

**En las primeras sesiones el docente hará una breve introducción del método de Design Thinking, y luego continuará con las actividades de iniciación.**

**Las diferentes actividades de iniciación consistirán, en primer lugar, en qué los alumnos hagan una pequeña presentación de ellos mismos a través de una tarjeta y que indiquen el por qué de estar ahí. Luego se desarrollará una agenda y se asignarán roles y reglas entre los componentes de los grupos.**

**Una vez creados los grupos y asignados los roles, los alumnos tendrán que desarrollar una breve explicación sobre las expectativas que les genera la aplicación del método en su aprendizaje.**

**A continuación, se desarrollarán ejercicios de calentamiento, realizando la pregunta ¿Cuán creativo eres? Y para ello se hará uso de la técnica “Los círculos y los muebles de la casa”. La actividad consistirá en rellenar una ficha que responda a las siguientes preguntas:**

* Escribe durante tres minutos todos los muebles de la casa que se te ocurran:
* Categoriza los muebles por habitaciones: Salón, dormitorio, cocina, baño…
* Clasifícalos en función de los criterios para medir la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad
* ¿Cuál ha sido el criterio de creatividad predominante en tu trabajo? La fluidez, la flexibilidad o la originalidad. Justificar la respuesta

Esta actividad es un ejercicio de calentamiento de la creatividad.

**A continuación, se preparará el espacio, realizando la actividad “Checklist de la sala de guerra” para asegurar que existe espacio en la pared para poner plantillas y permitir vistas previas, que existe material disponible y accesible como post-it y marcadores, que se dispone de espacio suficiente para poder moverse por el aula. Que los alumnos puedan moverse hace que sus mentes se mantengan abiertas y permite construir una visión general y nuevas perspectivas.**

**En las sesiones destinadas a comprender e interpretar el desafío dentro de la 1ª fase del proceso, el descubrimiento, se realizarán actividades como:**

* Definir un desafío, realizando la actividad de “Sesión de sueños y quejas”, para ello, los alumnos tendrán que exponer sus sueños, entendidos como cosas que desearía que existiesen y contestar a la pregunta ¿Cómo podría…? Y de la misma manera tendrán que hacerlo con las quejas, entendidas como cosas que podrían ser mejor.
* Se investigará con preguntas básicas, ¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Dónde? y ¿Quién?
* Se aplicará la técnica de los cinco por qué, que consistirá en formular la siguiente pregunta: Motivación ¿por qué quieres conseguirlo…? Y los alumnos tendrán que completarla con cinco por qué
* Por último, se realizará la actividad “Delimitando el problema” que consistirá en contestar a las siguientes preguntas:
  + Lo que queremos conseguir es:
  + Para conseguirlo nuestro problema a resolver es:
  + Esto no es nuestro problema:
  + Nuestra motivación principal es:

En las siguientes sesiones de Inmersión y Empatía se realizarán las siguientes actividades:

* Atomizar, que consistirá en descomponer el desafío en elementos o componentes.
* Antemorten, que consistirá en decir que irá mal.
* Realizar un mapa de empatía, teniendo como objetivo entender al usuario final de nuestro proyecto, para ello se pueden contestar a las siguientes preguntas:
  + ¿Qué piensa y siente? Lo que realmente importa
  + ¿Qué oye? Lo que dicen los amigos, personas influyentes…
  + ¿Qué ve? Entorno, amigos.
  + ¿Qué dice y hace? Comportamiento hacia los demás, actitud en público…

En la sesión que dedicaremos a definir, con el fin de poder encuadrar la historia para la posterior generación de ideas se completará un ficha con los criterios de nuestro diseño.

DEBER: Debemos, tenemos y no negociamos

DEBERÍA: Debería tener, características importantes

PODRÍA: Podría tener, características opcionales

NO QUERÍA: Cosas que no quería que tuviera y que no son negociables

En la siguiente sesión, ideación, se realizará la actividad de Brainstorming. El desarrollo de la dinámica consistirá en recoger en el muro de las ideas el problema para el que van a generar posibles soluciones, cada idea en un pos-it resumidas en dos o tres palabras para luego pegarlas en el muro de las ideas.

En la sesión dedicada a prototipar, donde los alumnos harán la concreción física de la idea, se seguirá la actividad “Escenificación o creación de escenarios”, para ello los alumnos desarrollarán un diálogo entre ellos que les permita improvisar y actuar de la manera más natural posible.

A cada uno de los participantes se les asigna un rol. Como en el teatro la escenificación no tiene límites por lo que se debe usar toda la imaginación posible.

Y por último para evaluar, se realizará la actividad “Matriz de feed-back”, El desarrollo de la dinámica consistirá en hacer una matriz y dividirla en cuatro cuadrantes. En el primer cuadrante se identificarán los puntos fuertes o cuestiones que más agraden a los alumnos, en el segundo cuadrante se desarrollarán críticas constructivas que suman y aportan valor al resultado final, en el tercer cuadrante se harán preguntas que surgen durante el proceso de prueba y en el cuarto cuadrante se indicarán nuevas ideas que hayan surgido.