

Build THE Change

con el apoyo de The LEGO Foundation



Cómo Diseñar Lugares para las Personas

Guía del curso para maestros



En asociación con

Gensler

Una nota del Grupo LEGO

¡Hola!

En este documento encontrarás todo lo que necesitas para impartir **Cómo Diseñar Lugares para las Personas**, un curso [Build the Change](#) presentado por el Grupo LEGO y [Gensler](#), una empresa global de arquitectura comprometida con la creación de un mundo mejor a través del poder del diseño.

Hay vínculos a materiales para cinco sesiones de Aprendizaje a través del Juego de 45 minutos en las que los niños crean diseños de lugares hechos para las personas, además del "Día de Exposición", un evento de muestra y presentación para compartirlos con el resto de la escuela o comunidad. Si lo deseas, también puedes [cargar las ideas de tus alumnos](#) en una galería en línea de LEGO.com.

Tus alumnos explorarán cómo es que los diseñadores tienen en cuenta a una serie de personas diferentes y sus distintos orígenes, necesidades e intereses a la hora de crear un espacio público.

Aprenderán la importancia que tiene la empatía en el diseño y cómo es que cada persona vive de manera diferente la experiencia que ofrecen los espacios y lugares. Diseñarán espacios construidos en respuesta a las necesidades y deseos de un conjunto de personas imaginarias para, posteriormente, reflexionar sobre cómo este enfoque del diseño centrado en el usuario hace que los espacios resulten más útiles para todos. Idearán formas creativas de hacer frente a desafíos del mundo real con relevancia para sus vidas y su futuro. O, como decimos en el Grupo LEGO, "construirán el cambio".

El curso está organizado en torno a los enfoques de diseño de espacios construidos más recientes de nuestros amigos de Gensler. Incluye una sesión de introducción al tema que puede combinarse con las sesiones que invitan a los niños a diseñar lugares de tipos específicos (museos, escuelas, estaciones de trenes y parques) y a reflexionar sobre cómo pueden diseñarse los espacios construidos de una mejor manera a fin de que funcionen para todos.

En el Grupo LEGO, tenemos el compromiso de convertirnos en líderes globales en [Aprendizaje a través del Juego](#). Esto consiste en preparar a los constructores del mañana con los conocimientos y habilidades que necesitan para convertirse en ciudadanos del siglo XXI participativos y exitosos; dichas habilidades incluyen la creatividad, el pensamiento orientado al diseño, la combinación de comunicación y colaboración y la confianza de saber que sus voces y opiniones cuentan.

Este curso tiene un impacto directo en varias áreas identificadas en los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#) de la ONU, el marco de trabajo utilizando por escuelas de todo el mundo.

Con actividades prácticas y desafíos, el Aprendizaje a través del Juego es la columna vertebral del curso. Estos están diseñados para llevarse a cabo usando cualquier material creativo con el que cuentes. No es necesario usar bricks LEGO®, aunque, si tienes algunos disponibles, podrían resultarte útiles 😊.

Gracias.

El Grupo LEGO
En asociación con
Gensler

¡Comencemos! →

Cómo Diseñar Lugares para las Personas

¿Qué contiene este curso?

1. Planes de lecciones

Presentaciones para apoyar cinco sesiones de Aprendizaje a través del Juego de 45 minutos, además de un "Día de Exposición" para que los niños compartan sus creaciones con su escuela y/o la comunidad.

- [1: Introducción: Cómo Diseñar Lugares para las Personas](#)
- [2A. Diseñemos... Una estación de trenes para todos](#)
- [2B. Diseñemos... Un parque para todos](#)
- [2C. Diseñemos... Un museo para todos](#)
- [2D. Diseñemos... Una escuela para todos](#)
- [Día de Exposición: para compartir las voces de los niños](#)
- [Ideas para profundizar: sesiones y personajes personalizados, retos para combinar.](#)

HABILIDADES FUNDAMENTALES
Resolución creativa de problemas y pensamiento orientado al diseño
Expresión oral y atención auditiva
Trabajo en equipo y colaboración
Aprendizaje basado en proyectos
STEM/STEAM
Empatía y ciudadanía

2. Materiales imprimibles

- [Tarjetas de personajes y lugares.](#) 18 singulares personajes con deseos y necesidades a quienes los niños dirigirán sus diseños, además de espacios públicos de 4 tipos con ideas de cosas para diseñar en cada uno: estaciones de trenes, parques, museos y escuelas.
- [Un folleto del curso](#) para que los estudiantes tomen nota de sus opiniones y aprendizajes a lo largo de las sesiones.
- [Tarjetas descriptivas](#) para que los niños las exhiban al lado de sus increíbles creaciones.

3. Galería de ideas en línea

Si lo deseas, puedes iniciar sesión con una cuenta LEGO® ID para cargar fotos y descripciones de las creativas ideas de los niños en galerías públicas de LEGO.com para que todo el mundo pueda verlas.

4. Más materiales para los maestros

[Contexto.](#) Información sobre el diseño de lugares para las personas por cortesía de nuestros amigos de Gensler.

[Videos de capacitación Build the Change.](#) Con información adicional sobre el programa, breves desafíos creativos para que los pongas en práctica, consejos para impartir y moderar las sesiones y desarrollar tus propios desafíos, y más.

Consejos para personalizar las sesiones según la [edad/habilidades](#) del grupo y alinearlas con los [planes de estudios](#) locales y los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#) de la ONU.

[Trucos y consejos de facilitación](#) para propiciar que los niños aporten sus ideas más grandiosas.

5. Más acerca de nosotros

Información sobre [Gensler, el Grupo LEGO y la Fundación LEGO](#), así como del programa [Build the Change](#).

Introducción a Cómo Diseñar Lugares para las Personas (~45 min)

Sesión de introducción a los conceptos centrales del curso: experiencias, diseño, espacios construidos, su uso y la necesidad de que los diseñadores tomen en cuenta los deseos/necesidades/preferencias de los demás al diseñar un lugar público. Los niños usan su creatividad para explorar y compartir ideas sobre cómo diseñar lugares para todos; es decir, espacios que todos puedan disfrutar y usar.

Presentación en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltfe506e4957fb3925/BTC_DPFP_1_Intro_ES.pdf

Notas del orador en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt497275a67f99491/BTC_DPFP_1_Intro_notes_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	TIEMPO REQUERIDO
Apertura	El programa Build the Change del Grupo LEGO anima a los niños de todo el mundo a crear y compartir ideas para el futuro.	Presentación en PDF	1 min
Video: Introducción a Build the Change	Elige uno de los 2 breves videos para inspirar a los niños a construir el cambio: 1. ¿Estás listo para construir el cambio? (1 min) para niños a partir de 8 años. 2. Construye el cambio con Leo y Linda (2.5 min) para niños más pequeños o a quienes les gusten las cosas más tranquilas.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	2 min
Puesta en escena	Diapositivas que explican lo que se hará en la sesión y presentan el tema.		2 min
Encuesta grupal	Encuesta a mano alzada sobre la actitud de los niños ante el tema, cuyas respuestas pueden compararse con las de otras sesiones de todo el mundo.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva)	2 min
Reflexión	Breve debate sobre lo que los niños piensan que es una experiencia.		2 min
Actividad de calentamiento	<i>¡Es tu cumpleaños!</i> Una divertida actividad de calentamiento para animar a los niños a pensar en lo que se necesita para adaptar una experiencia a las necesidades, deseos e intereses de una persona en particular.		5 min
Palabras increíbles	Vocabulario clave usado en esta sesión: <i>diseño, espacio construido, uso, experiencia.</i>		3 min
Video: Introducción (parte 1): Cómo Diseñar Lugares (2.5 min)	Proyección de una animación sobre los espacios construidos, su diseño, su uso y cómo los diseñadores deben tomar en cuenta las necesidades y deseos de las personas para asegurarse de que todos puedan usar los espacios construidos seguida de una reflexión en grupo.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	4 min
Video: Introducción (parte 2): Cómo Diseñar para las Personas (2.5 min)	Proyección de una segunda animación con más detalles sobre las consideraciones de diseño para asegurarse de que todos puedan trasladarse por el espacio, orientarse y gozar de una grandiosa experiencia al usarlo seguida de una reflexión en grupo.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	4 min
Tiempo para crear	Los niños exploran la idea de una experiencia y cómo adaptarla a diferentes gustos y necesidades creando la fiesta perfecta para un individuo/personaje de su elección a partir de nuestro juego de tarjetas de personajes.	Materiales creativos Tarjetas de personajes (opcional)	10 min
Tiempo para compartir	Una oportunidad para que los estudiantes compartan sus opiniones, ideas y creaciones.		5 min
Tiempo para responder un cuestionario	Un cuestionario con pocas preguntas para verificar la comprensión del contenido del curso.	Cuestionario de las diapositivas o prueba nuestro cuestionario Kahoot	3 min
Resumen	Un cierre breve de la sesión.		2 min

Diseñemos...

Una estación de trenes para todos (~45 min)

Una de las 4 sesiones con la propuesta “Diseñemos...” en las que los niños se centran en un tipo particular de espacio público y en maneras de asegurarse de que el mayor número posible de personas pueda visitarlo, usarlo y disfrutarlo.

Presentación en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltfffe80dd2c3e7e09/BTC_DPPF_2A_TrainStation_ES.pdf

Notas del orador en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt6dccc6348a6b72ea/BTC_DPPF_2A_TrainStation_notes_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	TIEMPO REQUERIDO
Apertura	Breve bienvenida a esta sesión Build the Change.	Presentación de la sesión en PDF (utilizada durante la sesión)	2 min
Puesta en escena	Unas pocas diapositivas que presentan lo que se hará en la sesión de este día para sumergir a los estudiantes en el tema e inspirar la generación y compartición de ideas.		2 min
Videos opcionales: Recapitulación de la introducción	Si lo deseas, vuelve a proyectar los dos videos de introducción al tema (parte 1: Cómo Diseñar Lugares , y parte 2: Cómo Diseñar para las Personas).	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	5 min
El tema de hoy:	Presenta el tema “Cómo diseñar estaciones de trenes que todos puedan usar”.		2 min
Encuesta grupal	Encuesta grupal a mano alzada preguntando a los estudiantes si creen que las estaciones de trenes son lugares agradables y cómodos.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Video informativo: Diseñemos... Una estación de trenes para todos (2.5 min)	Una animación de 2 minutos que presenta las estaciones de trenes, su uso y el papel que juega el diseño para asegurar que funcionen para todos.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Mira bien	Un divertido desafío visual para que los niños reflexionen en grupo sobre lo que han visto hasta el momento a medida que analizan las características de diseño de una estación de trenes de la vida real.	Foto de una estación (en la diapositiva)	2 min
Tiempo para crear	Se desafía a los niños a elegir un personaje de entre varias opciones y diseñar una estación de trenes con base en sus deseos, necesidades e intereses.	Materiales creativos Tarjetas de personajes (opcionales) Tarjetas de ideas en PDF (opcionales)	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los estudiantes que compartan lo que crearon.	Materiales para escritura (opcionales)	5 min
Resumen	Un cierre breve de la sesión.		1 min

Diseñemos...

Un parque para todos (~45 min)

Una de las 4 sesiones con la propuesta “Diseñemos...” en las que los niños se centran en un tipo particular de espacio público y en maneras de asegurarse de que el mayor número posible de personas pueda visitarlo, usarlo y disfrutarlo.

Presentación en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt1ea579a93fb00b9a/BTC_DPFP_2B_Park_ES.pdf

Notas del orador en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt70012245a6caa186/BTC_DPFP_2B_Park_notes_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	TIEMPO REQUERIDO
Apertura	Breve bienvenida a esta sesión Build the Change.	Presentación de la sesión en PDF (utilizada durante la sesión)	2 min
Puesta en escena	Unas pocas diapositivas que presentan lo que se hará en la sesión de este día para sumergir a los estudiantes en el tema e inspirar la generación y compartición de ideas.		2 min
Videos opcionales: Recapitulación de la introducción	Si lo deseas, vuelve a proyectar los dos videos de introducción al tema (parte 1: Cómo Diseñar Lugares , y parte 2: Cómo Diseñar para las Personas).	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	5 min
El tema de hoy	Presenta el tema “Cómo diseñar parques que todos puedan usar”.		2 min
Encuesta grupal	Encuesta grupal a mano alzada preguntando a los estudiantes si creen que los parques son lugares agradables y cómodos.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Video informativo: Diseñemos... Un parque para todos (2.5 min)	Una animación de 2 minutos que presenta los parques, su uso y el papel que juega el diseño para asegurar que funcionen para todos.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Mira bien	Un divertido desafío visual para que los niños reflexionen en grupo sobre lo que han visto hasta el momento a medida que analizan las características de diseño de un parque de la vida real.	Foto de un parque (en la diapositiva)	2 min
Tiempo para crear	Se desafía a los niños a elegir un personaje de entre varias opciones y diseñar un parque con base en sus deseos, necesidades e intereses.	Materiales creativos Tarjetas de personajes (opcionales) Tarjetas de ideas en PDF (opcionales)	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los estudiantes que compartan lo que crearon.	Materiales para escritura (opcionales)	5 min
Resumen	Un cierre breve de la sesión.		1 min

Diseñemos...

Un museo para todos (~45 min)

Una de las 4 sesiones con la propuesta “Diseñemos...” en las que los niños se centran en un tipo particular de espacio público y en maneras de asegurarse de que el mayor número posible de personas pueda visitarlo, usarlo y disfrutarlo.

Presentación en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt15dae47fb04ad067/BTC_DPFP_2C_Museum_ES.pdf

Notas del orador en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltb73b26d05ec8c8db/BTC_DPFP_2C_Museum_notes_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	TIEMPO REQUERIDO
Apertura	Breve bienvenida a esta sesión Build the Change.	Presentación de la sesión en PDF (utilizada durante la sesión)	2 min
Puesta en escena	Unas pocas diapositivas que presentan lo que se hará en la sesión de este día para sumergir a los estudiantes en el tema e inspirar la generación y compartición de ideas.		2 min
Videos opcionales: Recapitulación de la introducción	Si lo deseas, vuelve a proyectar los dos videos de introducción al tema (parte 1: Cómo Diseñar Lugares , y parte 2: Cómo Diseñar para las Personas).	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	5 min
El tema de hoy	Presenta el tema “Cómo diseñar museos que todos puedan usar”.		2 min
Encuesta grupal	Encuesta grupal a mano alzada preguntando a los estudiantes si creen que los museos son lugares agradables y cómodos.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Video informativo: Diseñemos... Un museo para todos (2.5 min)	Una animación de 2 minutos que presenta los museos, su uso y el papel que juega el diseño para asegurar que funcionen para todos.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Mira bien	Un divertido desafío visual para que los niños reflexionen en grupo sobre lo que han visto hasta el momento a medida que analizan las características de diseño de un museo de la vida real.	Fotos de un museo (en la diapositiva)	2 min
Tiempo para crear	Se desafía a los niños a elegir un personaje de entre varias opciones y diseñar un museo con base en sus deseos, necesidades e intereses.	Materiales creativos Tarjetas de personajes (opcionales) Tarjetas de ideas en PDF (opcionales)	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los estudiantes que compartan lo que crearon.	Materiales para escritura (opcionales)	5 min
Resumen	Un cierre breve de la sesión.		1 min

Diseñemos...

Una escuela para todos (~45 min)

Una de las 4 sesiones con la propuesta “Diseñemos...” en las que los niños se centran en un tipo particular de espacio público y en maneras de asegurarse de que el mayor número posible de personas pueda visitarlo, usarlo y disfrutarlo.

Presentación en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt11d3ec2aeb57cc94/BTC_DPFP_2D_School_ES.pdf

Notas del orador en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt8ecaf24c01d7cfe2/BTC_DPFP_2D_School_notes_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	TIEMPO REQUERIDO
Apertura	Breve bienvenida a esta sesión Build the Change.	Presentación de la sesión en PDF (utilizada durante la sesión)	2 min
Puesta en escena	Unas pocas diapositivas que presentan lo que se hará en la sesión de este día para sumergir a los estudiantes en el tema e inspirar la generación y compartición de ideas.		2 min
Videos opcionales: Recapitulación de la introducción	Si lo deseas, vuelve a proyectar los dos videos de introducción al tema (parte 1: Cómo Diseñar Lugares , y parte 2: Cómo Diseñar para las Personas).	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	5 min
El tema de hoy	Presenta el tema “Cómo diseñar escuelas que todos puedan usar”.		2 min
Encuesta grupal	Encuesta grupal a mano alzada preguntando a los estudiantes si creen que la forma en la que están diseñadas las escuelas hace una diferencia en cómo aprenden las personas.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Video informativo: Diseñemos... Una escuela para todos (2.5 min)	Una animación de 2 minutos que presenta las escuelas, su uso y el papel que juega el diseño para asegurar que funcionen para todos.	Video en línea (vínculo en la diapositiva)	3 min
Mira bien	Un divertido desafío visual para que los niños reflexionen en grupo sobre lo que han visto hasta el momento a medida que analizan las características de diseño de una escuela de la vida real.	Fotos de una escuela (en la diapositiva)	2 min
Tiempo para crear	Se desafía a los niños a elegir un personaje de entre varias opciones y diseñar una escuela con base en sus deseos, necesidades e intereses.	Materiales creativos Tarjetas de personajes (opcionales) Tarjetas de ideas en PDF (opcionales)	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los estudiantes que compartan lo que crearon.	Materiales para escritura (opcionales)	5 min
Resumen	Un cierre breve de la sesión.		1 min

Para compartir las ideas...

Día de Exposición (evento, 60 min o más)

Te recomendamos reservar tiempo para celebrar y presentar las geniales ideas de los niños luego de las sesiones en un evento denominado "Día de Exposición".

Considerando que el programa Build the Change tiene la finalidad de amplificar las voces de los niños, te recomendamos convocar a invitados especiales de la comunidad local para que conozcan y analicen sus ideas a fin de maximizar el impacto de esta iniciativa.

Debe tratarse de personas que, de alguna manera, intervengan en la toma de decisiones con impacto hacia las personas y el planeta a cualquier escala. Pueden asistir en persona o conectarse en línea.

Presentación en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltfd8cf8a9410379cc/BTC_DPFP_3_Showcase_Day_ES.pdf

Notas del orador en PDF:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltb8fff52324cbedc3/BTC_DPFP_3_ShowcaseDay_notes_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	TIEMPO REQUERIDO
Apertura	Informa a los niños lo que está previsto que suceda durante la sesión y que tienen un invitado muy especial que escuchará sus ideas (si invitaste a alguien).	Presentación del Día de Exposición en PDF	5 min
Presentación de los invitados	Reserva tiempo para que los invitados se presenten y respondan preguntas de los niños.		15 min
Tiempo para exponer	Tiempo para que los niños expongan sus ideas en el formato que mejor se adapte a tu grupo. Puede ser una presentación grupal. Puede ser un recorrido al estilo de una exposición/exhibición con los invitados.		>35 min
Resumen y próximos pasos	Recapitulen los temas cubiertos y los objetivos logrados a lo largo del curso. ¡Felicitaciones a todos!		5 min

- Presentación
- Discusión en grupo
- Actividad práctica
- Encuesta (en línea)
- Cuestionario

Cómo convocar a los invitados especiales

Puedes usar nuestra [plantilla de correo electrónico](#) para invitar a responsables de la toma de decisiones locales al Día de Exposición.

Entre los tipos de personas y grupos que podría interesante contactar se encuentran:

- Funcionarios del ayuntamiento local o líderes comunitarios
- Alcalde de la localidad
- Directores/responsables/autoridades escolares
- Responsables de asuntos pertinentes de la escuela
- Personas que trabajan en arquitectura y diseño de los entornos construidos

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Ideas para profundizar

Sesiones personalizadas

Si lo deseas, puedes crear tus propias sesiones centradas en espacios públicos de otros tipos, como, por ejemplo:

- Restaurante
- Hotel
- Biblioteca
- Estadio
- Teatro
- Estética/Peluquería

... ¡o cualquier otra cosa que creas que podría inspirar a tus niños!

Estos son los aspectos clave que debes tener en mente:

- definir claramente el **uso** del espacio construido;
- proponer algunas "ideas de diseño"; es decir, características o zonas del espacio por diseñar. Algunos ejemplos para el caso de un restaurante serían la cocina, el comedor, la entrada, el espacio alrededor del edificio, etc.

Retos para combinar

Nuestras tarjetas imprimibles muestran 18 personajes y 4 tipos de lugares. Si lo deseas, puedes organizar retos dando a los niños la oportunidad de elegir sus personajes y lugares favoritos o pidiéndoles que diseñen lugares para 2 o más de los personajes.

Creación de más personajes

Si lo deseas, da a los niños la oportunidad de crear sus propios personajes o de hacer tarjetas dando una mirada a sus propios deseos y necesidades.

El formato básico consiste en que cada personaje tenga un nombre, una edad y una ocupación (basta con que sea un niño o niña 😊) y, además, alrededor de 3 deseos/necesidades, cosas que les encanten, necesidades especiales, etc.



Materiales imprimibles

Folleto del curso

Descarga el PDF imprimible:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt8f8a27acdcf09f83/DP_FP_BTC_Course_Journal_ES.pdf

Invita a tus alumnos a imprimir este folleto en blanco para que tomen nota de sus reflexiones y aprendizajes a lo largo del curso.



Tarjetas de personas y lugares

Descarga el PDF imprimible:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt2932ba3cac61dec4/DPFP_People_and_Places_cards_ES.pdf

Un juego de 18 tarjetas imprimibles con los 18 personajes usados en este curso en las que se mencionan sus deseos, necesidades e intereses individuales. También hay 4 tarjetas de mayor tamaño que representan los 4 "lugares" usados como ejemplos en las sesiones: estación de trenes, parque, museo y escuela.

Estas no son estrictamente necesarias para las sesiones, pero puedes imprimirlas para ofrecer a los niños más opciones para sus diseños.



Tarjetas de ideas

Descarga el PDF imprimible:

http://www.LEGO.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt0e913ade65b12866/BtC_Idea_description_card_ES.pdf

Pueden imprimirse y colocarse al lado de las creaciones de los estudiantes cuando llegue la hora de exponerlas, por ejemplo, durante el [Día de Exposición](#).



[← Volver a la tabla de contenidos](#)



Carga de las ideas de los niños

¡No olvides cargar las creaciones de tus alumnos en la [galería del curso "Cómo Diseñar Lugares para las Personas"](#) de LEGO.com!

Solo tienes que escanear el código QR de arriba con la cámara del teléfono para empezar o usar esta URL:

<https://www.LEGO.com/sustainability/buildthechange/challenges/dpfp/upload>.

Una vez moderadas, las ideas aparecerán aquí:

<https://www.LEGO.com/sustainability/buildthechange/challenges/dpfp/gallery>.

Escanear el código QR de la herramienta de carga con la cámara de tu teléfono hará que se abra una página web desde donde podrás tomar fotos de las creaciones de tus niños, añadirles una descripción, ¡y cargarlas en las galerías de LEGO.com!



Cómo Diseñar Lugares para las Personas:
ideas para crear espacios accesibles, cómodos y acogedores para todos.



Escanea para cargar ideas

NOTA: Necesitarás crear una [cuenta LEGO® ID](#) y/o iniciar sesión con esta para que podamos contactarte si tenemos alguna duda sobre el contenido que envías.

Si bien estamos ansiosos por ver lo que se les ocurre a tus alumnos, ten en cuenta que existe la posibilidad de que nuestro sistema de moderación rechace las imágenes, especialmente si contienen información que permita identificar a personas, como, por ejemplo:

- caras y/o personas a cuadro;
- información sobre el creador más allá del nombre y la edad (como, por ejemplo, apellidos, nombres o zonas geográficas de escuelas, etc.); o
- direcciones de correo electrónico, números telefónicos, etc.

También es posible que rechacemos las imágenes si estas están giradas, demasiado borrosas o incluyen contenido inapropiado.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Gensler

Contexto para los maestros

Cómo diseñar para todos (1 de 2)

Acerca de este curso

En este curso, tus alumnos explorarán maneras de abordar el diseño pensando en todos. Los estudiantes crearán soluciones ingeniosas para estos desafíos del mundo real y compartirán sus ideas con otras personas.

El curso está organizado en torno a la comprensión de cómo se diseñan y construyen los espacios, y cómo, al diseñarlos y materializarlos, es posible considerar todas las distintas formas en las que las personas experimentan los lugares para crear espacios y lugares que pueda disfrutar el mayor número posible de personas.

Las sesiones toman **cuatro tipos de espacios públicos como ejemplos de las formas en las que diseñarlos para todos puede hacerlos más disfrutables:**

- A. Estaciones de trenes
- B. Parques
- C. Museos
- D. Escuelas

¿Qué es el diseño?

El diseño es el esfuerzo consciente e intuitivo por imponer un orden con sentido. Así lo describe Victor Papanek, pionero en la materia. Como humanos, forma parte de nuestra naturaleza diseñar el mundo que nos rodea y todas las cosas que este contiene, desde nuestra ropa, autos, muebles y juguetes hasta los edificios y las ciudades.

En su sentido más simple, diseñar algo significa hacer un plan detallado para esa cosa en particular y llevar este a cabo. Los diseñadores deciden cosas como, por ejemplo, cómo se verá ese "algo", cómo se hará, cómo funcionará y para qué se utilizará. Puede tratarse de cualquier cosa: una tabla de horarios del transporte público, tu plan de lecciones y los ingredientes de tu almuerzo han sido sometidos a un proceso de diseño; es decir, alguien los ha ideado de antemano, planificado y, posteriormente, llevado a cabo.

Como se trata de un tema tan amplio, el diseño se divide en distintos tipos, lo que nos ayuda a entender lo que se necesita en función de la cosa de la que se trate, el material del que se compone, sus dimensiones o su destino previsto. Por ejemplo, los ingenieros que diseñan puentes deben pensar en cómo estos soportarán el peso de autos y trenes y cómo hacerlos seguros y evitar que se caigan. Los diseñadores de juguetes diseñan estos pensando en qué les gusta hacer a los niños, qué colores llaman su atención, cómo mantener su interés y cómo crear experiencias que sean divertidas y gratificantes para ellos.

Este curso se centra en el diseño de lugares y espacios, que incluye una amplia gama de tipos de diseño: arquitectura, ingeniería, diseño de mobiliario y diseño de iluminación, por nombrar unos cuantos: El tema de fondo es "cómo diseñar para todos": de qué manera podemos diseñar espacios y lugares para el mayor número de personas posible, considerando todas las formas en las que las personas son diferentes.

Más información sobre el diseño:

<https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Gensler

Contexto para los maestros

Cómo diseñar para todos (2 de 2)

Cómo diseñar para todos

Diseñar para todos significa tener en cuenta todas las formas en las que las distintas personas experimentan las cosas en función de sus deseos y necesidades individuales, por lo que es importante adoptar un enfoque “centrado en las personas” o “centrado en los usuarios” en los diseños. Gensler ha definido una serie de categorías para ayudar a comprender las distintas formas en las que las personas son diferentes entre sí en el contexto del diseño de espacios construidos:

- **Movilidad** (dispositivos de movilidad como sillas de ruedas, resistencia física).
- **Aspectos sensoriales y comunicación** (visión, audición, habla).
- **Experiencias vividas** (cultura, idioma, raza, edad, sensibilidades personales).
- **Bienestar** (embarazo, alergias, discapacidades temporales).
- **Todos los cuerpos** (dimensiones físicas, diferencias en las extremidades, capacidades y otras diferencias).
- **Neurodiversidad** (diferencias en la capacidad de prestar atención, el aprendizaje y la cognición).

En conjunto, estas categorías constituyen el diseño inclusivo, un tipo de diseño cuya prioridad es permitir que el mayor número posible de personas participe en el uso del espacio o lugar.

El diseño como forma de empatía

El diseño centrado en el usuario requiere que seamos capaces de imaginarnos cómo es ser alguien más y pensar en sus necesidades y preferencias. Un tema que subyace a lo largo de todo el curso es el énfasis en el desarrollo de la empatía a fin de ampliar la visión del mundo de cada uno de nosotros, pero también para ayudar a diseñarlo mejor para todos.

Más detalles sobre este tema (Recursos en idioma inglés):

What is Human Centered Design? (¿En qué consiste el diseño centrado en los humanos?)

<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/seven-tenets-of-human-centred-design/>

Embedding Inclusive Design (Cómo incorporar el diseño inclusivo)

<https://www.gensler.com/blog/why-embedding-inclusive-design-is-critical>

Personajes y lugares del curso

Este curso está diseñado para mostrar espacios y lugares de una amplia variedad, cada uno de ellos con un uso particular. Si bien entre los cuatro elegidos hay algunos con los que los niños pueden estar más o menos familiarizados (escuelas, parques, museos y estaciones de trenes), esperamos que estos resulten interesantes para todos y/o puedan identificarse con ellos. Si lo deseas, puedes crear tus propias sesiones en las que los niños tengan la oportunidad de crear espacios públicos de otros tipos con usos específicos, como restaurantes, terminales de autobuses, estadios, teatros, etc.

Los personajes en formato de minifigura que aparecen en las presentaciones y en [las tarjetas imprimibles](#) están diseñados para estimular el pensamiento creativo sobre lo que necesita el espacio para funcionar bien para el mayor número posible de personas. Sus preferencias, necesidades y diferencias ofrecen a los más jóvenes un punto de partida para imaginar formas de transformar los espacios construidos.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Videos para los maestros

La academia Build the Change

Capacitación: Conceptos básicos de Build the Change

A continuación encontrarás vínculos para maestros, voluntarios y otras personas que impartan sesiones Build the Change en aulas, museos, bibliotecas y eventos por todo el mundo.

- [Descripción general del programa](#)
- [Conceptos básicos del Aprendizaje a través del Juego](#)
- [Trucos y consejos para la facilitación](#)
- [Cómo impartir las sesiones en un aula](#)
- [Cómo crear tus propias lecciones](#)



También hay más videos disponibles en nuestra [lista de reproducción de YouTube](#).

Mini experiencias Build the Change

La mejor manera de entender la experiencia Build the Change es... vivirla. 😊

Pon a prueba tú mismo estas actividades creativas para hacer frente a desafíos del mundo real.

- [Ciudades divertidas](#)
- [Las tortugas marinas y el cambio climático](#)



El programa Build the Change

Video corto en el que se destaca la participación en el programa de Aprendizaje a través del Juego del Grupo LEGO en 2023. Si lo deseas, puedes compartirlo con los niños para ofrecerles una perspectiva a escala internacional o para explicar en qué consiste el programa a tus líderes, integrantes de la comunidad o alguien más.

- [LEGO Build the Change 2023: Building a More Creative Tomorrow \(LEGO Build the Change 2023: construyendo un mañana más creativo\)](#)



[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Inclusión en los planes de estudios

El equipo de Build the Change reconoce sin reservas que tú, el educador, eres el experto en todo lo relacionado con tu grupo en el contexto de tu plan de estudios local. También sabemos lo importante que es que las actividades que elijas tengan un resultado que contribuya al cumplimiento de los objetivos de tu plan de estudios nacional.

Si bien los planes de estudios pueden variar entre países o estados, este curso Build the Change ofrece diversas **áreas de conocimientos y habilidades transversales** que forman parte de muchos planes de estudios nacionales y regionales para el **rango de edad de 7 a 12 años**:

HABILIDADES	CONOCIMIENTOS
Resolución creativa de problemas y pensamiento orientado al diseño	Arte y diseño
Expresión oral, alfabetización y comprensión	Arquitectura
Trabajo en equipo y colaboración	Lenguaje escrito/vocabulario
Aprendizaje basado en proyectos	Ciudadanía
STEM/STEAM	
Empatía	

ÁREAS DE HABILIDADES

Resolución creativa de problemas y pensamiento orientado al diseño

Para el Grupo LEGO, la creatividad es una de las habilidades esenciales necesarias para que los niños comiencen su viaje de aprendizaje de por vida, y las sesiones Build the Change están diseñadas para desarrollarla. Cada sesión comienza con una breve inmersión inicial en un tema del mundo real seguida por la creación práctica y la compartición de ideas originales.

Examinando el mundo que los rodea a través de distintas perspectivas, los niños tienen la tarea de generar ideas que tengan un impacto positivo en el medio ambiente y su sociedad. Se les anima a hacer realidad sus ideas conectando los puntos entre los grandes productos de su imaginación y provocando un impacto mediante su creatividad. El objetivo es desarrollar su confianza y entender que, como partes de la sociedad local y global, sus voces importan.

Las sesiones invitan a los niños a explorar el mundo que los rodea y algunos de los desafíos que enfrenta la sociedad, pensando críticamente en cómo podemos abordarlos. Utilizando un enfoque de *Aprendizaje a través del Juego* y estableciendo un espacio donde los niños sientan que tienen libertad para probar e iterar, la resolución de problemas como habilidad se nutre y tiene una presencia importante.

Los cursos ofrecen a los estudiantes una plataforma para experimentar y crear prototipos de sus ideas, ayudándoles a desarrollar su comprensión de cómo pueden abordarse los problemas del mundo real. El flujo del pensamiento orientado al diseño ayuda a los estudiantes a dibujar líneas entre múltiples disciplinas y la creatividad. Los aspectos tecnológicos del curso también nutren la capacidad de moverse sin dificultades entre los mundos analógico y digital.

Expresión oral, alfabetización y comprensión

Las lecciones están diseñadas para dar a los niños oportunidades para desarrollar sus habilidades de expresión oral, alfabetización y comprensión mientras crean, presentan y discuten sus ideas. Las oportunidades para desarrollar y compartir reflexiones y narrativas bien estructuradas sobre sus creaciones al resto del grupo se basan en la inclusión de momentos llamados "Tiempo para reflexionar" en las sesiones.

También adoptamos un novedoso enfoque de ingeniería en algunas de las sesiones dando a los niños la oportunidad de encontrar los desafíos que deseen abordar en los escenarios que les presentamos.

Mucho del contenido se basa en escenarios y situaciones, lo que representa oportunidades para comunicar grandes y visionarias ideas de cara al futuro y reservar espacio para desarrollar habilidades de articulación.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Inclusión en los planes de estudios

Trabajo en equipo y colaboración

Build the Change está diseñado para dar libertad al educador en cuanto a si los niños trabajan individualmente o en grupos, o de ambas formas en distintas etapas de las sesiones. Las actividades animan a los niños a trabajar juntos, a escuchar las ideas de los demás, a encontrar soluciones y a trabajar hombro con hombro para presentarlas a otros. Hay oportunidades para delegar roles específicos a miembros de cada grupo o de abrir la cuestión para la discusión en grupo y empoderar a los niños para decidir.

Empatía

El enfoque Build the Change nos ofrece la oportunidad de observar el mundo desde otras perspectivas, ponernos en el lugar de otras personas y escuchar las necesidades de los demás. Esto nos impulsa a desarrollar el sentido de empatía, refuerza nuestras habilidades de colaboración y negociación y fortalece nuestra compasión. Naturalmente, se trata de capacidades y atributos que ayudarán a los niños a contribuir a la formación de comunidades más sanas y colaborativas de cara al futuro.

ÁREAS DE CONOCIMIENTOS

Arte y diseño

Este curso ofrece a los alumnos una introducción a los criterios clave para diseñar lugares y espacios que tengan en cuenta las múltiples necesidades físicas y cognitivas de las personas. Este enfoque de diseño centrado en el usuario tiene una estrecha conexión con aspectos de los planes de estudios de Arte y Diseño dirigidos a alumnos de 11-12 años de todo el mundo.

Los distintos desafíos que planteamos a los niños les permiten explorar soluciones de diseño que van desde hacer que los espacios sean lo más cómodos posible para las personas hasta hacerlos lo más sostenibles posible para el medio ambiente, lo que, de cierta manera, también beneficia a las personas.

Ciudadanía

Un objetivo clave de Build the Change es fomentar el sentido de defensa, la participación cívica y la autoeficacia en los niños que participan en las actividades. Los niños deben irse de las sesiones sintiendo que sus ideas son apreciadas y que tienen el poder para inspirar, influir e impactar en el planeta y en todo lo que hay en él.

La sesión de discusión da a los estudiantes específicamente la oportunidad de pensar y hablar críticamente sobre temas ambientales y sociales y de voltear a mirar los hechos y las evidencias a la hora de formarse una opinión.

Arquitectura

Al tratarse de un curso sobre espacios construidos y sobre cómo las personas experimentan dichos espacios, la arquitectura ocupa, naturalmente, un lugar central.

Los niños aprenden cómo la estructura, la estética y la distribución de los edificios puede determinar la experiencia que se lleva una persona de ellos. Posteriormente, se les dan herramientas para expresar cómo diseñarían un lugar si fueran el arquitecto a cargo.

Lenguaje

Además de los efectos descritos arriba, en las secciones sobre las habilidades de expresión oral y escucha, las habilidades de lenguaje se desarrollan mediante la adquisición de nuevo vocabulario, la adaptación del lenguaje a los diferentes contextos y la escritura imaginativa.

Los materiales están disponibles en inglés, español y danés (y pronto se incorporarán más idiomas), por lo que también podrían usarse para practicar idiomas extranjeros.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Inclusión en los planes de estudios

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible



Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU son un marco de trabajo reconocido y utilizado por un número creciente de escuelas para hablar sobre los desafíos que enfrentan el planeta y las personas del mundo real. Los ODS contribuyen a la creación de un lenguaje común no solo entre gobiernos y formuladores de políticas, sino también con las autoridades educativas y el público en general. Hemos listado los principales puntos de contacto que el curso tiene a lo largo de los 17 ODS enfocándonos en primer lugar en los tres objetivos fundamentales seguidos por los que se discuten en el curso sin que este tenga necesariamente un impacto directo en ellos.

Objetivos y metas fundamentales impactados directamente



El curso está orientado a animar a los niños a tomar en cuenta las diversas necesidades de personas como las que pertenecen a neurominorías, lo que aborda el **objetivo 3**.



El objetivo de este curso es proporcionar recursos educativos centrados en la sostenibilidad para tantos niños como sea posible, lo que aborda el **objetivo 4.7**.



El curso está orientado a animar a los niños a tomar en cuenta las diversas necesidades de todas las personas, sin importar, por ejemplo, su raza, discapacidades, origen étnico, edad o género, lo que aborda el **objetivo 10**.

Otros objetivos discutidos



El curso también hace referencia a los Objetivos de Desarrollo Sostenible **7** y **11** al abordar la importancia de encontrar soluciones más limpias e inteligentes en la forma en la que diseñamos espacios para el planeta y las personas.

Si deseas obtener más información sobre los ODS, visita <https://sdgs.un.org/es/goals>

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Personalización para la edad/habilidades del grupo

Las presentaciones de este curso se diseñaron pensando principalmente en el grupo de edad de **7-12 años**.

Para adaptarlas, los educadores pueden:

- Modificar los guiones escritos para hacerlos más adecuados para niños más pequeños.
- Crear presentaciones con una mayor profundidad para niños mayores usando nuestros [materiales y recursos de contexto](#).
- Dedicar más tiempo a construir con los niños de mayor edad, por ejemplo, dividiendo las tareas de diseño, construcción y presentación de las ideas en múltiples sesiones.

La experiencia fundamental de crear nuestra propia solución para un problema del mundo real se dimensiona naturalmente de acuerdo con la edad y las capacidades del grupo. Considerando que los estudiantes están construyendo sus propias experiencias de aprendizaje, la mayoría de los desafíos funcionarán en todos los grupos de edad.

Un desafío como, por ejemplo, **inventar algo que limpie el aire**, se interpretará y ejecutará con grandes diferencias dependiendo de si el estudiante tiene cuatro años (con una escoba voladora) o cuarenta (con una flota autónoma de drones equipados con tecnología de absorción de CO₂).



Y algo que es aún más importante: los estudiantes de ambos grupos de edad construirán una experiencia divertida y personal de Aprendizaje a través del Juego a medida que comprendan el problema y respondan a este al nivel de su capacidad.

En la siguiente página veremos algunos ejemplos de cómo pueden adaptarse las tareas para un mayor apoyo o un mayor desafío; es decir, cómo subirlas o bajarlas de nivel.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Ejemplos de cómo subir o bajar de nivel las tareas

Tratamos de diseñar las sesiones con pocos requisitos de entrada, pero grandes posibilidades de avance, lo que permite a los niños llevar su exploración a donde quieran. El área donde se harán más evidentes las diferencias en habilidades y que exigirá distintos estilos de facilitación será la sección **Tiempo para crear** de la mayoría de las sesiones. Las actividades animan a los niños a explorar individualmente o en pequeños grupos, haciendo énfasis en que la experiencia sea conducida por los niños. Nos hemos dado cuenta de que este nivel de flexibilidad no funciona bien para todos los niños, por lo que hacemos algunas recomendaciones sobre cómo aumentar el nivel de apoyo y cómo aumentar el desafío para los niños que lo requieran.

Demos un vistazo primero a las preguntas o tareas más importantes:

...diseña una fiesta de cumpleaños para un personaje de tu elección

Si se requiere más apoyo

- Trabaja de cerca con el niño para ayudarlo a crear una imagen mental de lo que una fiesta de cumpleaños significa para él. Ayúdale a interiorizar el desafío. Si bien esto es algo que se espera que la actividad de calentamiento de la presentación hubiera estimulado, podría necesitarse un toque extra de motivación a nivel individual, más allá de lo ofrecido al grupo.
- Habla con los niños sobre el concepto de experiencia preguntando, por ejemplo, qué tipo de experiencias han tenido, cómo los han hecho sentir y qué emociones debería sentir alguien en su fiesta de cumpleaños.
- Trata el desafío como si fuera una historia usando su nombre y los de los personajes en formato de minifigura. Pide a los niños que cierren los ojos y se imaginen aquellas cosas que no pueden faltar en una fiesta de cumpleaños. Luego, ¡invítalos a pensar en lo que incluirían en la experiencia de cumpleaños si fuera posible cualquier cosa!

Si se necesita un mayor desafío

- Para aumentar el nivel de complejidad, intenta añadir uno o dos requisitos al diseño. Por ejemplo, que la fiesta tiene que celebrarse bajo el agua, o que hay que diseñarla para que sea lo más sostenible posible.

...diseña una escuela para todos

Si se requiere más apoyo

- Habla con los niños sobre lo que hayan aprendido hasta el momento en cuanto al diseño de escuelas. Pregúntales por qué las escuelas podrían no funcionar para todos y cuáles son las barreras que enfrentan algunas personas, tanto físicas como cognitivas.
- Centrándote en uno de los personajes en formato de minifigura, usa un enfoque narrativo que describan cómo es un día de escuela para él, desde que llega por la mañana hasta que se va por la tarde. Mantén la descripción en un nivel de detalle que los haga sentir cómodos.

Si se necesita un mayor desafío

- Para aumentar el nivel del desafío, puedes pedirles que elijan a 2-3 personajes distintos y diseñen un lugar que funcione para todos ellos tomando en cuenta sus diversas necesidades e intereses.
- Puedes pedirles que diseñen la escuela en un entorno con el que estén menos familiarizados como, por ejemplo, una selva tropical o el espacio exterior.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Cómo propiciar que los niños aporten sus ideas más grandiosas

Trucos y consejos para la facilitación (1 de 2)

Mira nuestro video "[Facilitation Tips and Tricks](#)" (Trucos y consejos para la facilitación) en YouTube.

Generalidades

A continuación, te compartimos algunas técnicas de facilitación de talleres que utilizamos en el Grupo LEGO. Como educador que eres, es probable que ya conozcas algunas de ellas:

- Fomenta la reflexión.
- Asegúrate de usar un tono ligero, optimista y divertido (es fácil ponernos serios cuando hablamos de temas como el cambio climático o por qué algunos espacios públicos no funcionan para todos).
- Si los niños perciben una pregunta como demasiado grande y general, intenta orientarla hacia algo local o con lo que se puedan identificar.

Necesitamos tu ayuda para comunicar la energía de algunas de las afirmaciones que tienen la finalidad de empoderar y motivar a los niños. Imagina que es lo más importante que les has dicho. Luego, multiplica eso por un millón.

En el material para la inmersión, tratamos de proporcionar información suficiente sobre los temas sin hacerlo demasiado prescriptivo para los niños. Esperamos que los niños puedan elegir sus propios asuntos para abordar a partir de lo que les presentamos, ya que esto les otorga un sentido de propiedad y una mayor motivación para encontrar soluciones.

Secciones creativas

Todos sabemos cómo es bloquearse en las primeras etapas cuando se nos plantea un ejercicio creativo de final flexible: nos sentimos congelados y sin ideas a la vista, y comenzamos a entrar en pánico.

También sabemos que es normal sentirse así, ¡aunque existen muchas formas de encender la llama creativa! A continuación, te presentamos algunas formas de romper con el congelamiento mental:

- Repasa los puntos clave de momentos anteriores de la sesión. ¿Hay alguno o varios que llamen la atención del estudiante? Profundiza en esos.
- Aporta tus propias ideas disparatadas (cuanto más extravagantes, mejor) sobre lo que harías tú. Esto ayuda al estudiante a relajarse y le recuerda que todo es posible. Es importante que los estudiantes no sientan las restricciones que los adultos ponemos a la creatividad.
- Si el estudiante tiene materiales creativos cerca, pídele que permita que sus manos sean las que piensen. Haz que comience a conectar objetos al azar. ¿Surge algo? ¿Alguna forma? ¿Esta le recuerda algo?

Una vez que los estudiantes estén dando forma a sus ideas, dedica un momento con cada grupo o niño a asegurarte de que estén considerando lo siguiente:

- ¿Es una idea nueva? Si no lo es, ¿qué pueden añadirle para hacerla aún más singular y vistosa?
- ¿Cuáles son las causas y efectos de su idea?
- Recuérdales el desafío que tienen entre manos. A todo el mundo le encanta construir una máquina tipo dinosaurio equipada con cohetes de propulsión submarina, pero ¿cómo podría eso ayudar al planeta? Quizá... sea mejor no dar una opinión. ;-)

Cuando se trata de compartir sus creaciones, anímalos a seguir una estructura simple:

- ¿Qué es su creación?
- ¿Cómo ayuda a la naturaleza, la comunidad o los negocios? (O a las tres cosas).
- Anima a tus alumnos a pensar en el panorama general haciéndoles preguntas "de conexión" (por ejemplo: "¿Cómo se conecta esta idea con esa otra?", "¿Qué pasará con esto si hacemos eso?" o "¿Cómo ayuda esta mejora a esa persona o grupo?"). Esto les ayuda a ver cómo los cambios de una parte de su modelo pueden afectar la totalidad de la idea.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Cómo propiciar que los niños aporten sus ideas más grandiosas

Trucos y consejos para la facilitación (2 de 2)

Trabajo grupal

Los cursos Build the Change son perfectos para trabajar en grupos, aunque recomendaríamos que cada grupo no tenga más de 4 niños. Esto es solo para garantizar que todos tengan la oportunidad de aportar y jugar un papel importante.

Dependiendo de los estudiantes, podría ser bueno delegar algunas funciones. Por ejemplo, algunas de las funciones que han dado buenos resultados en ocasiones anteriores son las siguientes:

- un gerente de proyecto (para dirigir al grupo);
- un comunicador;
- un escritor (para capturar la historia, casi como si fuera un reportero);
- un diseñador;
- un arquitecto/ingeniero.

Esta lista de funciones para un proyecto creativo está lejos de ser exhaustiva, así que, con toda libertad, puedes asignar otras completamente distintas en función de tus alumnos.

Momentos para hablar

En el Grupo LEGO, nos encanta construir micrófonos con bricks LEGO® y dárselos a quien le llega el turno de hablar. Es una acción que da grandes resultados y aporta un poco de diversión.

Más acerca de...

Gensler

Crear un mundo mejor a través del poder del diseño

<https://www.gensler.com/>

En Gensler, el valor de nuestro trabajo se deriva de su impacto positivo en las experiencias humanas.

Somos una empresa de diseño dinámica y colaborativa que fusiona la creatividad, la investigación y la innovación con el objetivo de resolver problemas complejos para nuestros clientes.

Nuestro trabajo desafía las ideas convencionales sobre la arquitectura y los entornos construidos.

No solo diseñamos edificios: reimaginamos ciudades, lugares y espacios que marcan la diferencia en la vida de las personas.

Fundada en 1965, Gensler ha formado un equipo de 6000 profesionales que colaboran con clientes en más de 100 países cada año. La guía de todo lo que hacemos es nuestra misión: crear un mundo mejor a través del poder del diseño.

Cómo Diseñar para las Personas

Como la principal empresa de diseño del mundo, Gensler fusiona la creatividad, la imaginación y la innovación para cultivar la conexión entre personas e impulsar un cambio positivo en los entornos construidos.

Creemos en nuestra capacidad de lograr un impacto positivo, por pequeño que sea el desafío de diseño, y en que cada proyecto que emprendemos tiene el potencial de mejorar el bienestar de las personas influyendo en cómo viven, trabajan e interactúan en nuestras comunidades.



[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Más acerca de...

El Grupo LEGO y la Fundación LEGO

Nuestro compromiso con el Aprendizaje a través del Juego

En el Grupo LEGO y la Fundación LEGO, tenemos el compromiso de convertirnos en una fuerza global del Aprendizaje a través del Juego. Nuestro objetivo es redefinir el juego y reimaginar el aprendizaje con actividades prácticas como Build the Change, donde los niños muestran interés en experiencias significativas y amenas que los llevan a poner a prueba sus ideas en compañía de otros. Para nosotros, el éxito significa ver a más y más niños de todo el mundo convertirse en aprendices creativos y participativos de por vida.

Los educadores pueden usar el Aprendizaje a través del Juego para apoyar la profundidad de los conocimientos y la comprensión de los estudiantes con la aplicación de estos en habilidades prácticas y nutrir su incesante motivación por aprender nuevas cosas.

En el [sitio web de la Fundación LEGO](#), puedes encontrar más información y acceder a la [base de conocimientos de la Fundación LEGO](#) y, en particular, nuestros documentos [What we mean by Learning through Play](#) (A lo que nos referimos cuando hablamos de Aprendizaje a través del Juego) y [Learning through Play at school](#) (Aprendizaje a través del Juego en la escuela).

Nuestro compromiso con la sostenibilidad

Estamos haciendo lo que nos corresponde para construir un futuro sostenible y crear un mundo más brillante para heredar a nuestros hijos. Estamos uniendo fuerzas con los niños y sus padres, los educadores, nuestros empleados y socios, organizaciones benéficas y expertos para producir un impacto duradero e inspirar a los niños de hoy en día a convertirse

en los constructores del mañana.

Nos enorgullece el camino en el que estamos y reconocemos que hay mucho más por hacer y aprender. Seguiremos haciendo todo lo que podamos para alcanzar nuestras ambiciones.

En nuestro [sitio web de sostenibilidad](#), puedes encontrar más información sobre nuestras iniciativas, ambiciones y avances.

¿Qué es *Build the Change*?

Build the Change es el programa educativo insignia del Grupo LEGO en sostenibilidad. Efectivo, aunque de apariencia simple, se ha puesto a prueba con niños en eventos de todo el mundo por más de una década.

<https://www.LEGO.com/buildthechange>
#LEGOBuildTheChange



1. SUMERGIRNOS

Aprender sobre un desafío del mundo real para el planeta y las personas.

2. CREAR

tu propia solución llena de ingenio.

3. COMPARTIR

esta con los demás.



[← Volver a la tabla de contenidos](#)