

Tipologías de experiencias sensoriales: táctiles, visuales, auditivas y kinestésicas

Pensamiento Crítico y Creatividad | Creatividad y pensamiento lateral

Descripción del Curso

Unidad: Tipologías de experiencias sensoriales: táctiles, visuales, auditivas y kinestésicas. Integración para un reto específico. Este curso, perteneciente a la asignatura Creatividad y pensamiento lateral, está dirigido a estudiantes a partir de 17 años, sin límite de edad superior. La unidad propone explorar y aplicar las tipologías sensoriales táctil, visual, auditiva y kinestésica para diseñar una propuesta creativa que responda a un reto concreto: promover el descubrimiento y lectura de la colección de ficción juvenil en la biblioteca escolar mediante una experiencia multisensorial. A través de un enfoque de aprendizaje activo y basado en proyectos, los estudiantes investigarán, idearán, prototiparán y evaluarán una experiencia que combine de forma coherente las cuatro tipologías para favorecer la atención, la memoria y la participación del público objetivo. Trabajarán en equipos, utilizarán metodologías de diseño centrado en el usuario y desarrollarán habilidades de comunicación, colaboración y reflexión crítica. El curso busca fortalecer capacidades de resolución de problemas, empatía con el usuario y la capacidad de iterar ideas en función de pruebas con usuarios reales, preparando a los estudiantes para aplicar su pensamiento creativo en contextos diversos de la vida real.

Competencias

- Aplicar pensamiento creativo y pensamiento lateral para generar soluciones innovadoras ante retos de aprendizaje y participación del usuario.
- Analizar y combinar tipologías sensoriales (táctil, visual, auditiva y kinestésica) para diseñar experiencias multisensoriales coherentes y efectivas.
- Desarrollar diseño centrado en el usuario, incluyendo investigación, definición de objetivos, criterios de éxito y planificación de implementación.
- Trabajar de forma colaborativa en equipos, gestionando roles, comunicación, conflicto y toma de decisiones.
- Prototipar, testar y refinar una experiencia multisensorial, registrando iteraciones y aprendiendo de la retroalimentación de usuarios.
- Comunicar ideas de forma clara y persuasiva, mediante presentaciones, informes y demostraciones prácticas.

Requerimientos

- Trabajo en equipo: formación de grupos para investigación, ideación y prototipado (recomendado 4-5 miembros por equipo).
- Acceso a la biblioteca escolar y recursos de ficción juvenil para basar la propuesta en la colección disponible.

- Disponibilidad para sesiones de trabajo presenciales y/o virtuales, según programación del curso.
- Capacidad para desarrollar prototipos y pruebas de usuario de forma ágil (hardware simples, materiales de arte, elementos de ambientación, etc.).
- Compromiso de documentación: registro de ideas, iteraciones y resultados de pruebas de usuario.
- Presentación final: preparación de una propuesta integral que incluya objetivos, plan de implementación, criterios de éxito y evaluación.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad: Tipologías de experiencias sensoriales: táctiles, visuales, auditivas y kinestésicas. Integración para un reto específico

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las cuatro tipologías sensoriales (táctil, visual, auditiva y kinestésica) y su potencial para enriquecer experiencias de aprendizaje y participación del usuario, identificando cómo cada tipología puede apoyar el reto planteado.
- Diseñar una propuesta creativa y coherente que integre las cuatro tipologías para un reto específico, estableciendo objetivos de aprendizaje, criterios de éxito y un plan de implementación.
- Desarrollar y prototipar una experiencia multisensorial (con al menos una estación táctil, visual, auditiva y kinestésica) para demostrar la integración de las tipologías; realizar pruebas con usuarios y registrar iteraciones.

Contenidos Temáticos

1. Táctil

1. Descripción corta: Exploración de texturas, superficies y señales táctiles que guíen la interacción y la exploración de contenidos.

2. Visual

1. Descripción corta: Estudio de símbolos, color, tipografía, composición y lectura visual para comunicar información de forma clara y atractiva.

3. Auditiva

1. Descripción corta: Diseño de paisajes sonoros, efectos sonoros y cues auditivos que desarrollen tono, ritmo y significado.

4. Kinestésica

1. Descripción corta: Incorporación de movimiento, interacción física y gestos para activar la participación y la comprensión.

5. Integración multisensorial

1. Descripción corta: Síntesis y coherencia de las cuatro tipologías en una experiencia integrada que responda al reto propuesto.

Actividades

- **Taller de exploración de texturas y superficies** - Los estudiantes investigan y registran texturas, materiales y sensaciones táctiles, identificando cómo cada textura puede evocar emociones o activar la curiosidad. Puntos clave: selección de materiales, registro de sensaciones, vínculo con el público objetivo. Aprendizajes: capacidad de mapear lo táctil y relacionarlo con el aprendizaje.
- **Mapa visual de experiencias** - En equipos, crean un mapa visual que asocie colores, símbolos y elementos gráficos con conceptos clave de la lectura objetivo. Puntos clave: iconografía, jerarquía visual, legibilidad. Aprendizajes: lectura y diseño de información visual para apoyar la comprensión.
- **Guion y paisaje sonoro** - Diseñan un conjunto de cues auditivos (sonidos, murmuraciones, ritmos) que acompañen la experiencia y refuercen contenidos. Puntos clave: ritmo, volumen, contexto. Aprendizajes: uso estratégico del sonido para la atención y la memoria.
- **Prototipo kinestésico de interacción** - Desarrollan una actividad o estación que requiera movimiento y participación física para explorar un tema o historia. Puntos clave: ergonomía, seguridad y flujo de interacción. Aprendizajes: aprendizaje activo a través del cuerpo y la acción.
- **Integración multisensorial: prototipo final** - Combinar las estaciones táctil, visual, auditiva y kinestésica en una propuesta cohesiva para la biblioteca. Puntos clave: coherencia, roles, timeline, pruebas con usuarios. Aprendizajes: capacidad de cohesionar múltiples entradas sensoriales en una experiencia completa.
- **Prueba con usuario y reflexión** - Los equipos prueban su prototipo con un público objetivo y recogen evidencia cualitativa. Puntos clave: observación, feedback y registro de iteraciones. Aprendizajes: iteración basada en evidencia y mejora continua.

Evaluación

La evaluación se estructura en función de los objetivos de aprendizaje y se apoya en una rúbrica que considerará:

- Dominio y articulación de las tipologías sensoriales y su integración (0-5 puntos).
- Calidad y coherencia del prototipo multisensorial (0-5 puntos).
- Capacidad de justificar decisiones de diseño y de defender el proyecto ante el grupo (0-5 puntos).
- Colaboración, organización y gestión del proyecto (0-5 puntos).