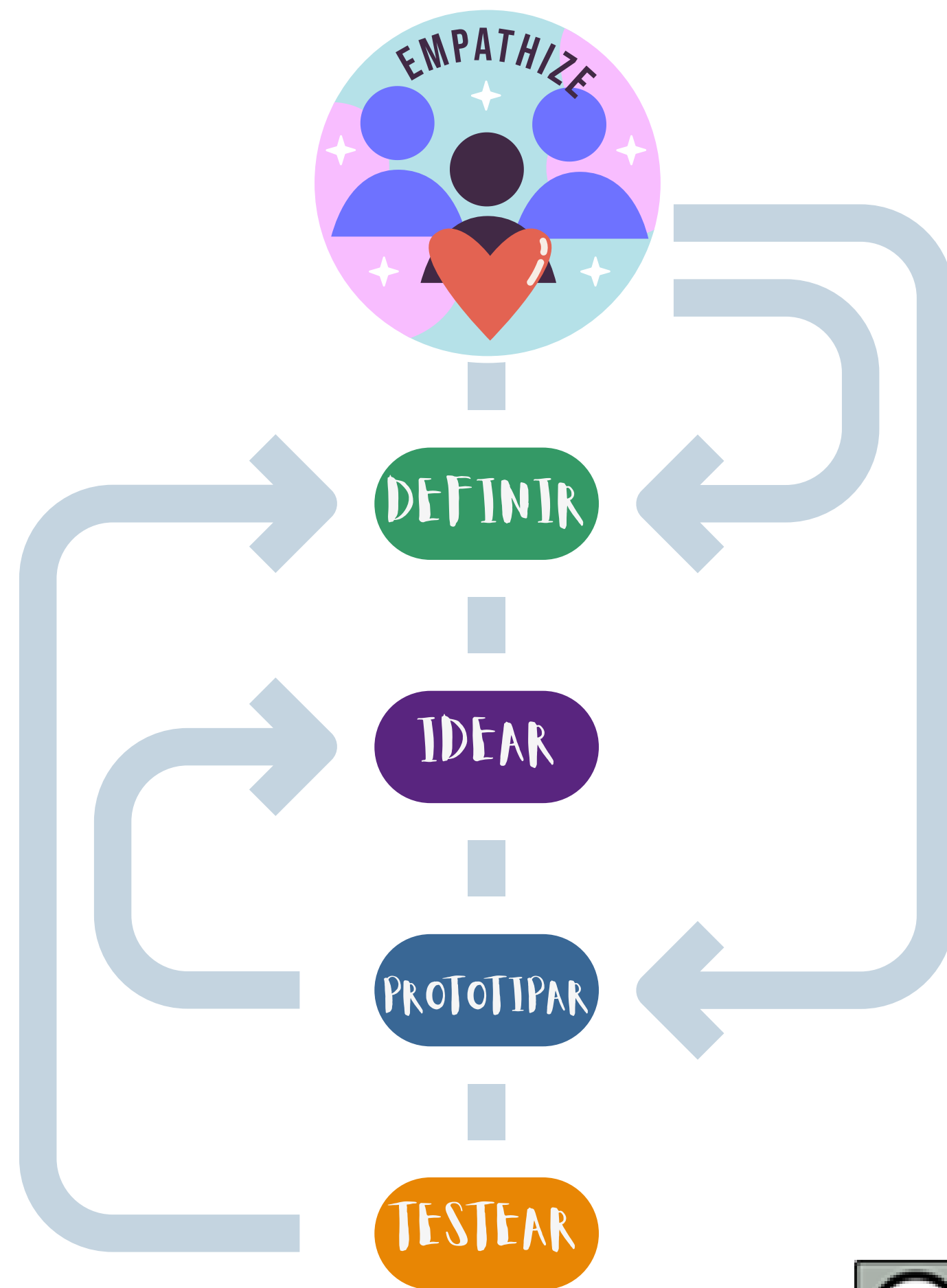




EXEMPLO DE TAREFA STEAM: DESIGN THINKING



<https://agueiro.edu.xunta.gal/view/view.php?t=kDNCKAyG7olaS9jbYzXM>



RECOMPILACIÓN DE INFORMACIÓN PARA ENTENDER ÁS PERSOAS E AS SÚAS NECESIDADES, OS SEUS PROBLEMAS E AS EMOCIÓN S QUE EXPERIMENTAN.

User story



Martina acaba de chegar outra vez chorando a casa. Outra vez os seus compañeiros e compañeiras volveron a rirse dela, todo porque o outro día tivo o valor de pedirlle a unha compañeira que fose a súa noiva e desde entón non paran as burlas, chámana “tortillera” e “machirulo”, pero o que máis lle doe é que a moza que lle gustaba tamén se ri dela.



HA HA



CEIP PLURILINGÜE E DIXITAL
N1 TUI

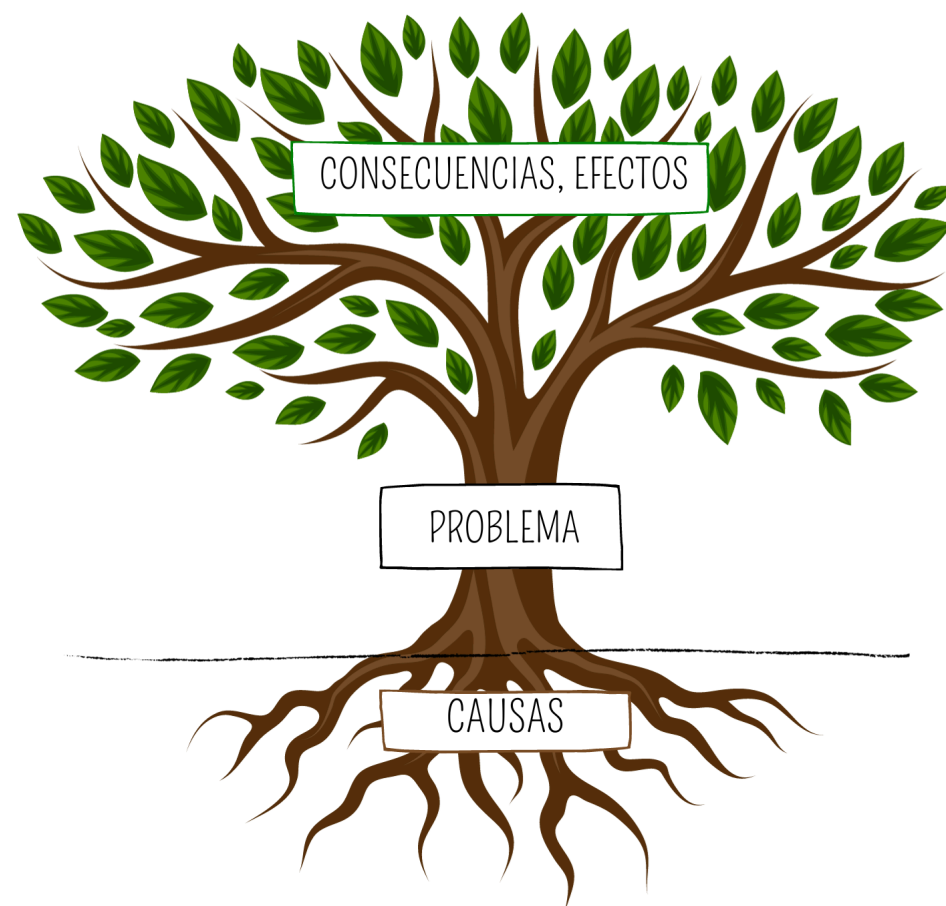




ANALIZAR A INFORMACIÓN RECOMPILADA NA FASE DE EMPATÍA
E DEFINIR DE MANEIRA CLARA E CONCISA O PROBLEMA QUE SE DEBE RESOLVER



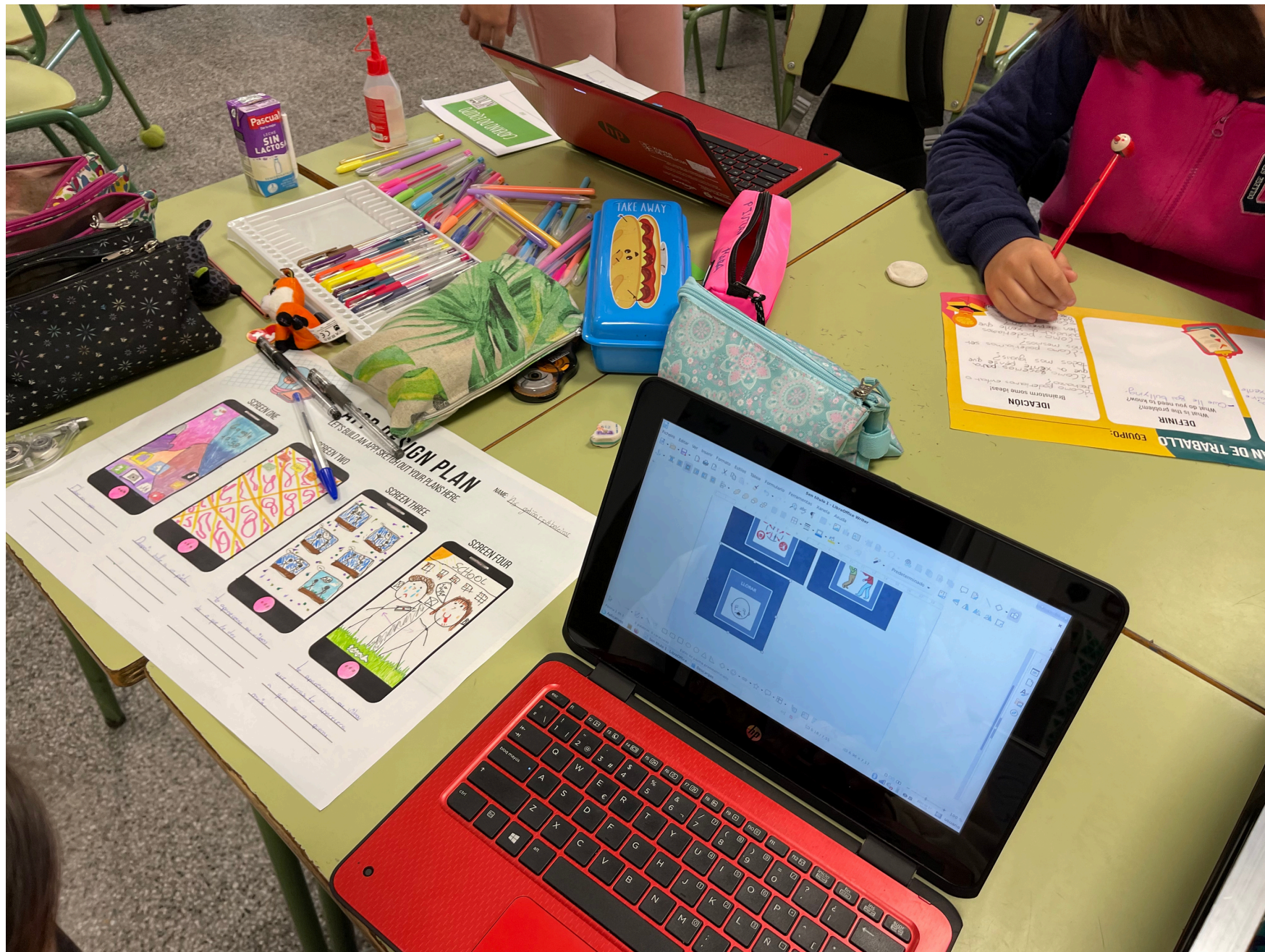
ÁRBORE DOS PROBLEMAS





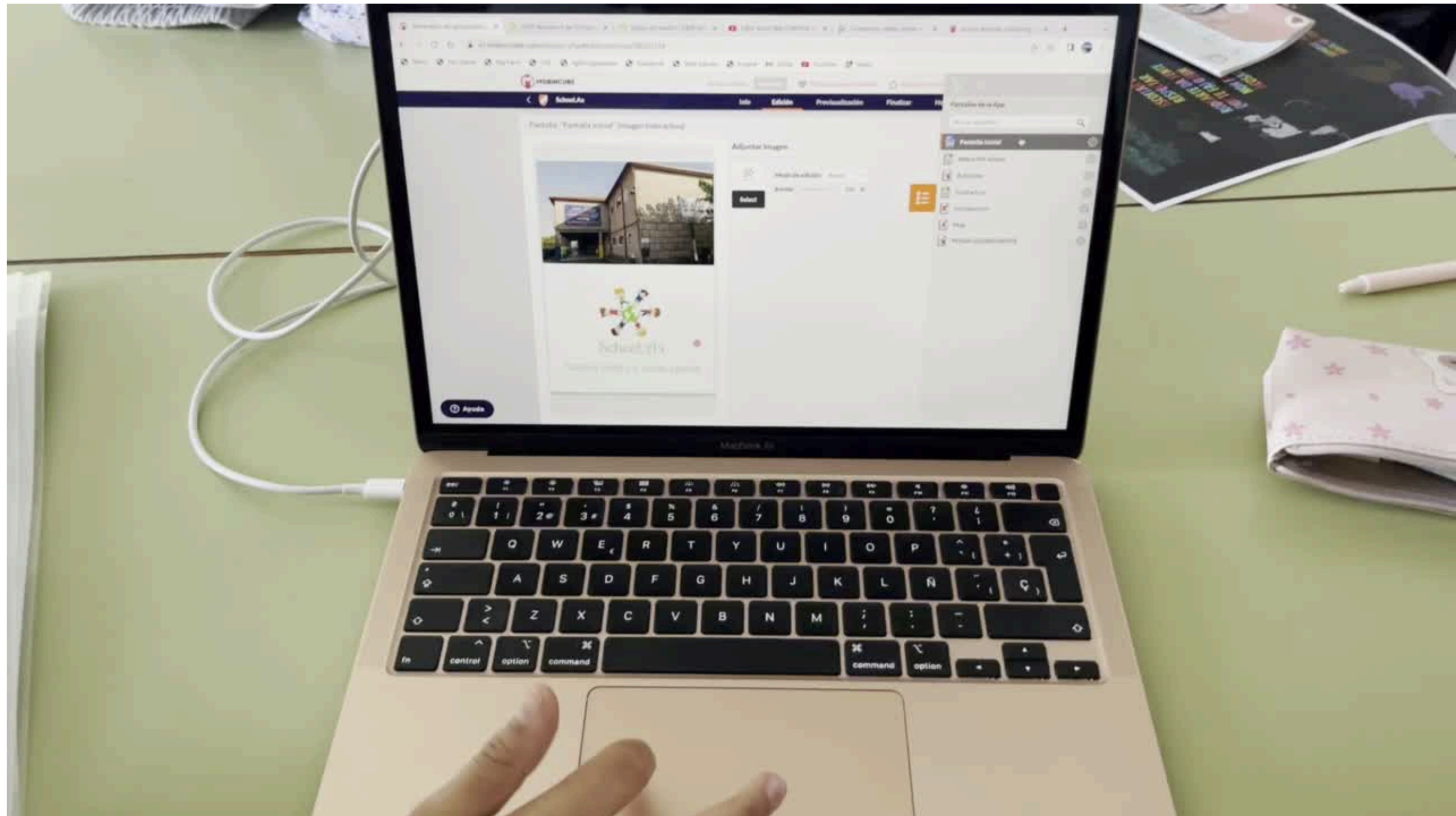


CONSTRÚENSE PROTOTIPOS ANALÓXICOS OU DIXITAIS QUE PERMITEN VISUALIZAR E
PROBAR AS IDEAS DE FORMA MÁIS CONCRETA.



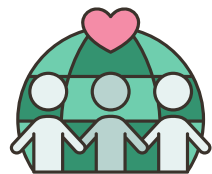


PROBAR OS PROTOTIPOS E OBTENR FEEDBACK PARA MELLORAR A SOLUCIÓN.



EXEMPLO DE TAREFA STEAM: DESIGN THINKING

EMPATIZAR



DEFINIR



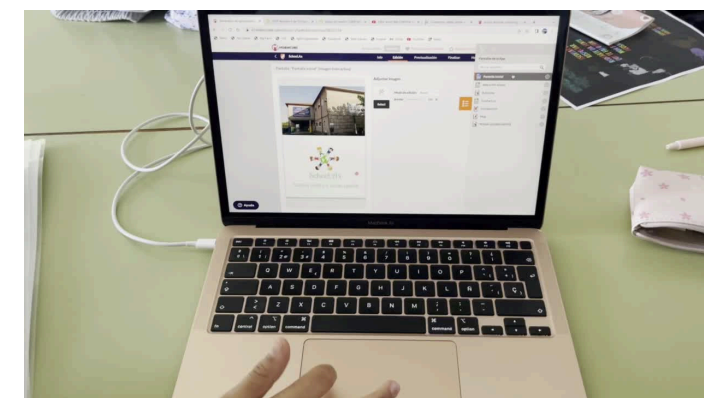
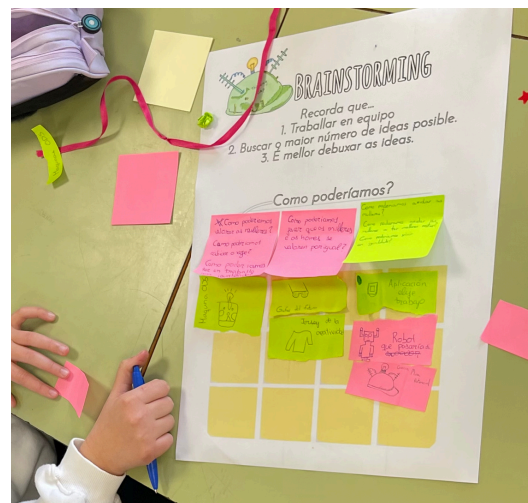
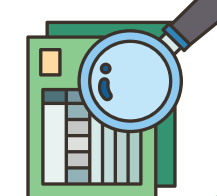
IDEAR



PROTOTIPAR



TESTEAR



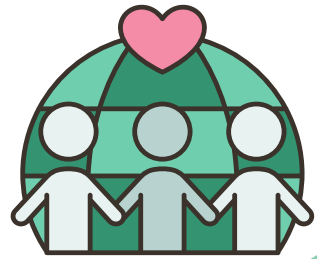
<https://agueiro.edu.xunta.gal/view/view.php?t=kDNCKAyG7olaS9jbYzXM>

DESEÑO DE TAREFAS



DESIGN THINKING

EMPATIZAR



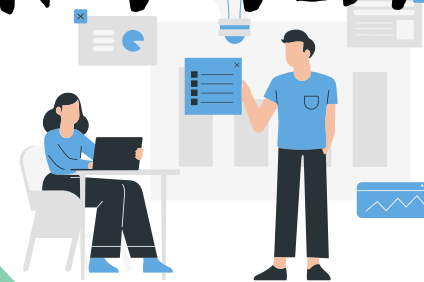
DEFINIR



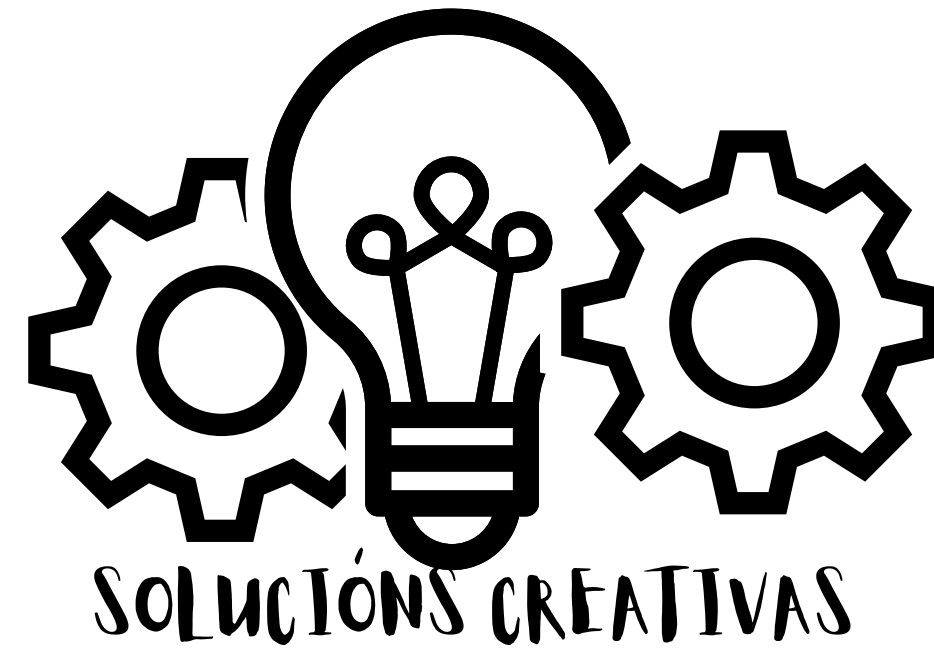
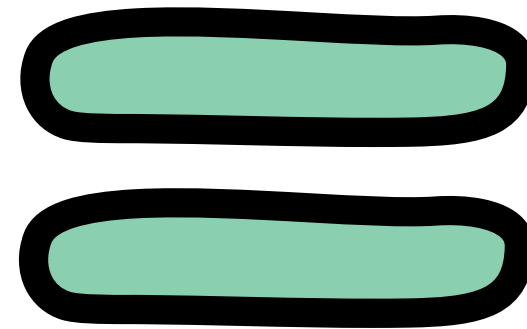
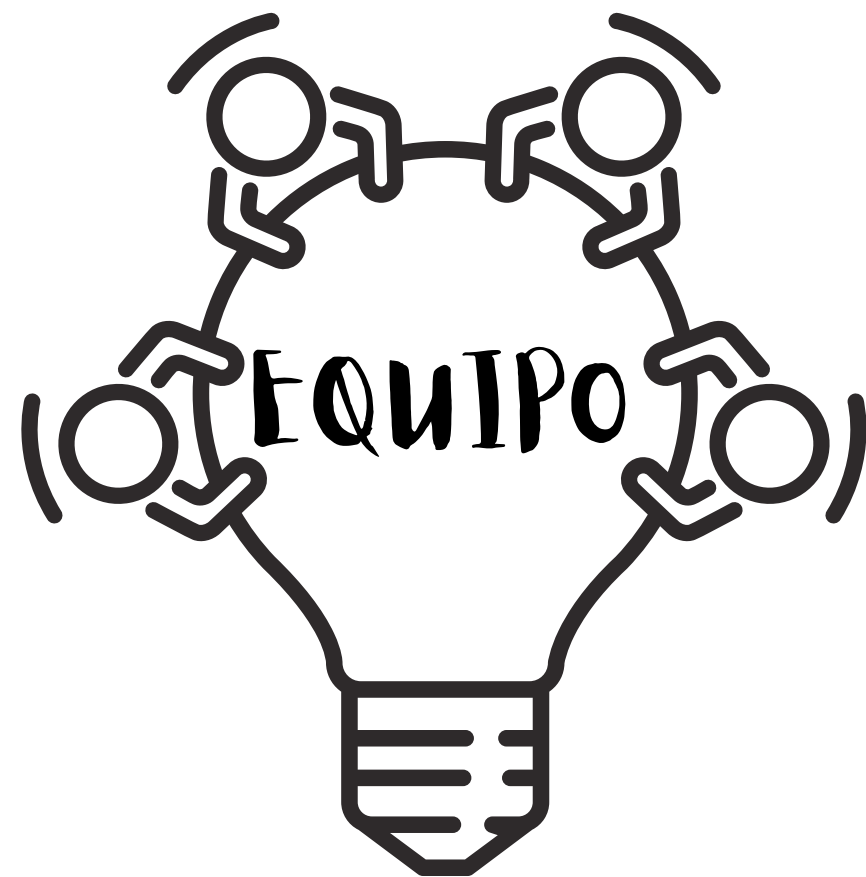
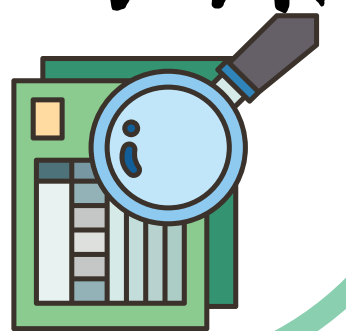
IDEAR

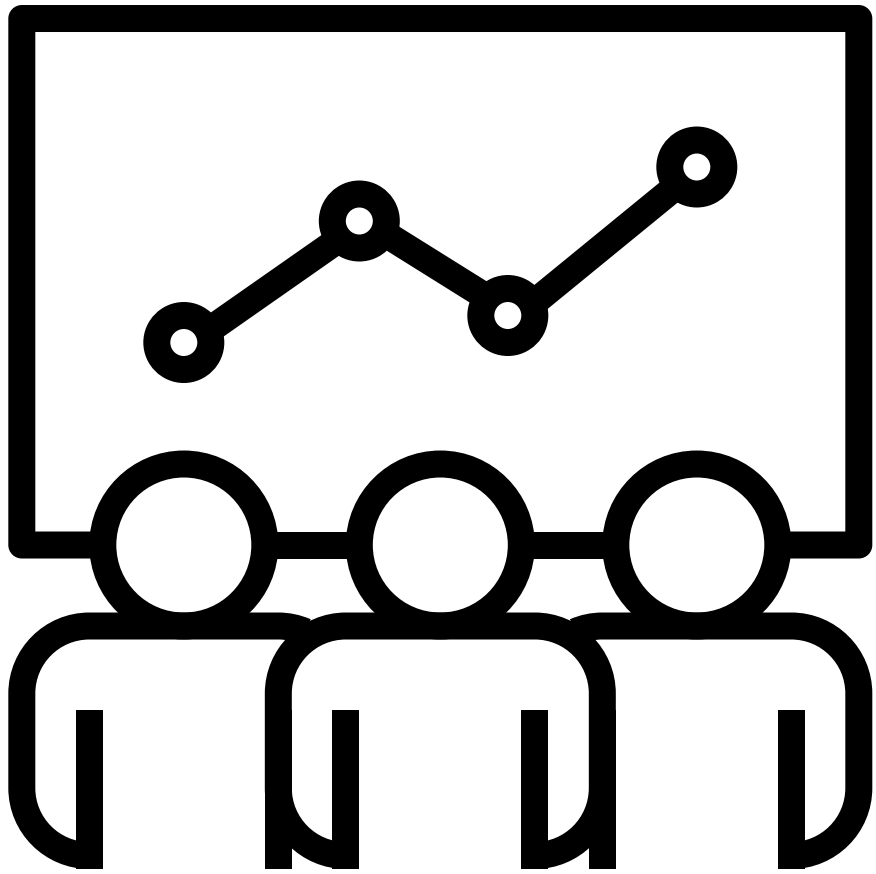


PROTOTIPAR



TESTEAR

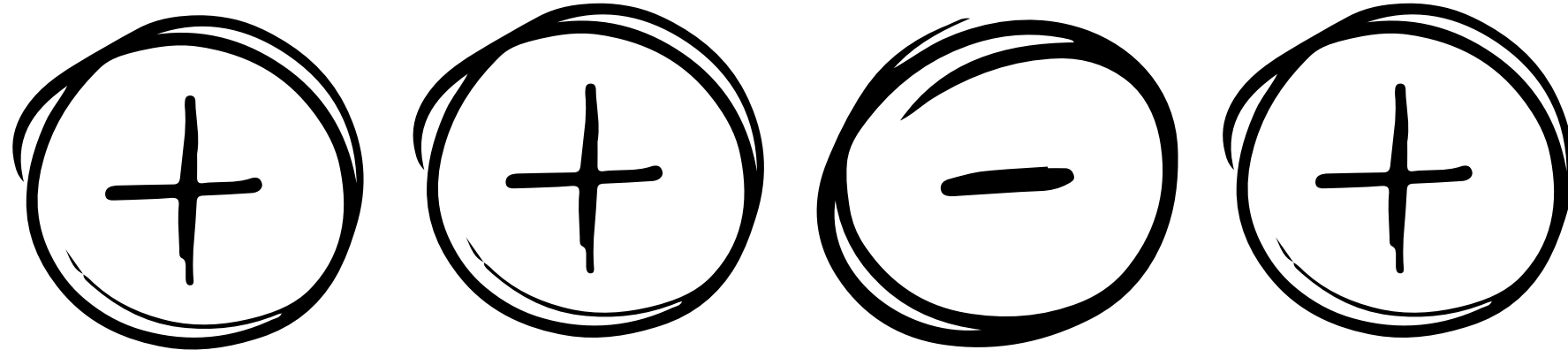




EXPOSICIÓN DE GRUPOS



FEEDBACK



AVALIACIÓN

FIGURO ANALÓXICA



@CEIPNUMERO1TUI 

