

# Proyecto

# Cafetería

# Naranjoven

## Título: Cafetería Naranjovent

### Vista General

El proyecto *Cafetería Naranjovent* es una iniciativa solidaria y colaborativa creada por el alumnado del centro educativo. Consiste en la instalación de una cafetería dentro del salón de juegos del instituto, con el objetivo de ofrecer desayunos y meriendas durante el recreo escolar, especialmente en un barrio donde no existen comercios ni servicios de alimentación cercanos.

La cafetería no solo busca facilitar el acceso a alimentos saludables, sino también funcionar como una experiencia de aprendizaje real y significativa. Parte de los beneficios económicos generados se destinan a un fondo solidario que apoyará a estudiantes con dificultades económicas, ayudando a costear gastos como el abono transporte, excursiones escolares o material académico.

La propuesta se gestó durante una sesión de *Design Thinking*, en la que el alumnado detectó la falta de opciones alimenticias accesibles en el entorno del centro. A partir de esa necesidad concreta, se construyó un proyecto que integra planificación, diseño, trabajo en equipo y compromiso social.

### Participantes

#### Alumnado participante:

Alumnos y alumnas de los Ciclos Formativos de Grado Básico del centro, de distintas ramas formativas.

#### Profesorado involucrado:

Docentes de las asignaturas de Ciencias Sociales, Matemáticas y áreas destinadas a Proyectos de Innovación Educativa.

#### Otros colaboradores:

Comunidad educativa del centro; compañeros/as que aportaron ideas, realizaron pruebas de funcionamiento y colaboraron en la fase de diseño.

### Desarrollo

El desarrollo del proyecto se organizó en diferentes fases y grupos de trabajo:

#### Etapas iniciales:

- **Sesión de Design Thinking** donde se identificó una necesidad real: la carencia de espacios donde los estudiantes pudieran adquirir algo para merendar durante el recreo.
- Se definió el objetivo principal: habilitar un espacio dentro del centro para crear una cafetería funcional, accesible y solidaria.

### Organización de grupos de trabajo:

#### Grupo de Marketing:

- Creación del nombre y logotipo de la cafetería: *Naranjoven*.
- Diseño de un menú semanal saludable y económico.
- Elaboración de una tarjeta tipo carnet que servirá como medio de acceso y control al servicio de la cafetería.

#### Grupo de Diseño 3D:

- Diseño del mobiliario y del espacio de la cafetería utilizando herramientas de modelado 3D.
- Visualización digital de la distribución del mobiliario en el salón de juegos, optimizando funcionalidad y estética.

#### Grupo de Maqueta:

- Construcción de una maqueta física a escala del salón de juegos del instituto.
- Integración de los elementos diseñados en 3D dentro de la maqueta para simular el entorno final.

#### Ejecución práctica:

- Simulación de la cafetería en formato 3D como herramienta de previsión y mejora del espacio.
- Producción de materiales gráficos (carteles, carnet, menú) y recursos visuales para la presentación del proyecto.

#### Metodologías aplicadas:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Trabajo cooperativo entre alumnado de diferentes grupos.
- Enfoque interdisciplinar que combina contenidos de Matemáticas, Sociales, Tecnología y Comunicación.
- Uso de herramientas digitales para diseño, planificación y difusión.

#### ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Este proyecto se alinea con los siguientes ODS:

### **ODS 2: Hambre cero**

→ Mejora el acceso a alimentos saludables durante el horario escolar, especialmente en un entorno con escasos recursos alimentarios.

### **ODS 4: Educación de calidad**

→ Fomenta una educación práctica, inclusiva y basada en valores, promoviendo habilidades como el emprendimiento, la planificación y la cooperación.

### **ODS 10: Reducción de las desigualdades**

→ A través del fondo solidario, se apoya a compañeros con menos recursos, promoviendo la equidad dentro del entorno escolar.

## **Aprendizaje**

El alumnado ha desarrollado conocimientos y habilidades tanto técnicas como personales:

### **Académicos y técnicos:**

- Diseño gráfico y creación de logotipos y carnets.
- Planificación de menús saludables.
- Aplicación de conceptos matemáticos como escalas y proporciones en la maqueta.
- Modelado en 3D para el diseño del mobiliario y espacio.
- Comunicación oral y visual para presentar el proyecto.

### **Personales y sociales:**

- Empatía con las necesidades de los demás.
- Fomento de la solidaridad y el sentido de comunidad.
- Trabajo en equipo, liderazgo y toma de decisiones.
- Capacidad de organización y resolución de problemas reales.
- Creatividad e iniciativa emprendedora.

## **Recursos**

### **Digitales:**

- Herramientas de diseño 3D para mobiliario y distribución del espacio.
- Aplicaciones gráficas para el desarrollo del logo, menú y tarjetas de acceso.

- Presentaciones visuales del proyecto.

### Materiales físicos:

- Maqueta física del salón de juegos.
- Material escolar (cartón, pegamento, maquetas, pinturas).
- Recursos gráficos impresos: menús, carteles, carnets.

### Humanos:

- Profesorado de distintas áreas que coordinó y guió el proyecto.
- Alumnado de diferentes grupos que aportó desde sus conocimientos y habilidades.
- Comunidad educativa del centro, como futuros usuarios y beneficiarios.

### Transferencia

El proyecto cuenta con un alto potencial de transferencia a otros centros escolares u organizaciones:

- Puede adaptarse fácilmente a otros espacios educativos que busquen ofrecer un servicio de cafetería saludable y solidaria.
- Sirve como ejemplo de cómo detectar necesidades reales del entorno y convertirlas en oportunidades de aprendizaje.
- Puede presentarse en certámenes de innovación educativa y ferias escolares.
- La maqueta y el diseño 3D pueden ser reutilizados o escalados en futuras mejoras del entorno escolar.

### Evidencias

- **Maqueta física** del salón de juegos con la cafetería integrada.
- **Simulación 3D** del diseño final de la cafetería.
- **Logotipo y materiales visuales** como menú, tarjetas de acceso y cartelería.
- **Presentaciones orales** por parte del alumnado explicando el proyecto.
- **Fichas informativas** y materiales para la exposición del proyecto.

### El proyecto ha cumplido sus objetivos

- Se ha dado respuesta a una necesidad concreta del alumnado.
- Se ha creado un espacio planificado, funcional y visualmente accesible.
- Se ha fomentado el aprendizaje significativo, cooperativo y solidario.
- Se ha promovido la inclusión y el bienestar del alumnado más vulnerable.

## Propuesta de mejora

- Ampliar la variedad de productos ofrecidos y reforzar la sostenibilidad del menú (opciones ecológicas y locales).
- Implementar un sistema de control digital para el uso de la tarjeta de acceso.
- Extender el horario de funcionamiento de la cafetería y abrirlo a otras franjas del día escolar.
- Vincular la cafetería con otras áreas formativas, como la formación profesional en cocina o atención al cliente.

