

Design for Change

Un movimiento educativo
para cambiar el mundo

Prólogo de **Howard Gardner**

Dirección del proyecto: Adolfo Sillóniz
Diseño: Dirección de Arte Corporativa de SM
Traducción: Faustino Fernández-Inclán y Diego Soto de Lucas
Corrección: Juana Jurado
Edición: Sonia Cáliz

© SM, 2017

ISBN: 978-84-910-7228-7

Depósito legal: M-25299-2017

Impreso en España / Printed in Spain

Debido a la naturaleza dinámica de internet, SM no puede responsabilizarse por los cambios o las modificaciones en las direcciones y los contenidos de los sitios web a los que se remite en este libro.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Índice

Prólogo. Howard Gardner	7
Introducción. Sandy Speicher	9
Entrevista. Conversando con Kiran Bir Sethi, fundadora de Design for Change.	15
Parte I. Experiencias de Design for Change	
Capítulo uno. Mónica Cantón de Celis. Una historia sorprendente	25
Capítulo dos. Juan Antonio Ojeda. El cambio educativo	39
Capítulo tres. Miguel Luengo. Despierta sueños	51
Capítulo cuatro. Juanjo Vergara. Proyectos que cambian el aprendizaje	57
Capítulo cinco. Angélica García, Carolina Pasquali y Marianne Estermann. El compromiso social	69
Capítulo seis. Claudia Molina. La fuerza de la empatía	77
Capítulo siete. Kate Hsu. Confianza creativa	85
Capítulo ocho. Sanjli Gidwaney. Del fracaso a las decisiones	89
Capítulo nueve. Natalia Allende. El poder de la historia "yo puedo"	99
Capítulo diez. Mar Izuel. Las inteligencias múltiples	107
Capítulo once. Alexia Belmont y Pedro Macabe. El coaching educativo	113
Capítulo doce. Jesús María Ceballos. La mediación	123
Capítulo trece. Seyithan Ahmet Ates. Pasar de una sociedad "receptora" a una sociedad "creadora"	137
Capítulo catorce. Ruthie Sobel. Super PBL	151

Parte II. ¿Cómo poner en marcha Design for Change?

Capítulo quince. Natxo Alonso. Orientaciones para la puesta en marcha de Design for Change 159

Capítulo dieciséis. Ruthie Sobel. Los desafíos metodológicos..... 169

Capítulo diecisiete. César Poyatos. Integración de las TIC en proyectos..... 181

Parte III. Inspírate en Design for Change

Capítulo dieciocho. Félix S. V. Tong. La historia de un legado 193

Capítulo diecinueve. Hailey Weng Lam Wong. Mi experiencia dentro de DFC Macao 195

Capítulo veinte. Mónica Cantón de Celis. Proyectos DFC España por etapas .. 201

Prólogo

Cuando consideramos el futuro de la educación en los próximos años, la mayoría de los observadores estamos de acuerdo con ciertos rasgos característicos: el aprendizaje es un proceso que dura toda la vida; la flexibilidad y versatilidad resultan necesarias, habida cuenta del auge de la automatización y la volatilidad del mercado de trabajo; la importancia de ser capaz de trabajar con los demás sin rupturas y con alta productividad, a veces a largo plazo y otras “justo a tiempo”. Además, añadiría que hemos de tener siempre presentes elementos que van más allá de nuestra propia mejora y de nuestras ganancias personales, y tal como lo he expresado, el pasar del “yo” al “nosotros”.

Estas y otras tendencias, sugieren firmemente que habrá que reconsiderar muchos, aunque no todos, los aspectos de la educación tradicional como la distribución en el tiempo, los métodos, mecanismos y estructuras organizativas. No basta con una sola fórmula o “app”, tiene que haber además una experimentación continua, un aprendizaje a partir de lo que funciona y de lo que no funciona. Se requiere también fortaleza y modestia, en igual medida.

Entre los numerosos programas innovadores y enfoques vigentes hoy día, destaca Design for Change. Su empeño es reconocer que el cambiante terreno humano y ocupacional llega a los estudiantes allí donde se encuentren, los motiva a pensar con osadía y amplitud de miras, los incita a trabajar de forma productiva con los demás y, lo que resulta importante, a establecer prioridades sobre lo necesario para la comunidad y para el bienestar general de la sociedad, en un sentido más amplio- a lo que mis colegas y yo llamamos “hacer un buen trabajo”.

El presente compendio constituye una excelente introducción a Design for Change y ofrece varios análisis en profundidad sobre temas específicos, así como su aplicación en entornos diferentes. Tanto los que ahora se inician, como los ya expertos, lograrán beneficiarse con estos artículos.

Una nota específica dirigida a quienes buscan panaceas, el compendio incluye tanto elementos de inspiración como notas de advertencia. De esta manera, sirve de ejemplo de un mensaje fundamental: resulta vital trazarse metas deseables, intentar alcanzarlas, aprender de nuestros errores, construir caminos prometedores y, a pesar de inevitables vicisitudes y diversos pasos en falso, es clave mantener y promulgar la amplitud de miras –porque todo ello es lo que da sentido a nuestro limitado tiempo en este mundo.

**Howard Gardner, psicólogo, investigador
y profesor de la Universidad de Harvard**



Sandy Speicher,
SOCIA Y DIRECTORA EJECUTIVA DE IDEO EDUCACIÓN

Introducción

Aprender a pensar y a actuar como diseñadores

Corría el año 2009, y Kiran Bir Sethi me había invitado a unirme a un esfuerzo que se ha convertido en una de las experiencias más memorables de mi vida.

Por aquella época, Kiran ya había acumulado 8 años de experiencia al frente del Riverside School de Ahmedabad, en la India, enseñando a los niños a ser agentes para el cambio en el mundo. En pocas palabras, Kiran es una diseñadora convertida en educadora pero, en el fondo, realmente, es la defensora más acérrima de los derechos de los niños, como probablemente jamás se ha visto en la India hasta el momento.

Ella se había centrado en el empoderamiento de cada niño, gracias al esquema mental del “yo puedo”, y le había pedido a un pequeño equipo que la ayudase a lanzar un movimiento mundial de pensamiento de diseño, empezando desde la India. Siempre había estado convencida del valor del pensamiento de diseño como herramienta pedagógica, así que decidí poner manos a la obra, remangarme la camisa y emprender, llena de esperanzas, el vuelo de veinticuatro horas hacia Ahmedabad.

Design thinking o pensamiento de diseño es un término utilizado para expresar cómo los diseñadores se orientan en el mundo –cómo piensan y cómo actúan–. Los diseñadores enmarcan un problema una y otra vez, identifican las necesidades, desarrollan nuevas ideas y trabajan para dar vida a esas ideas. Utilizan la empatía y la imaginación, colaboran y construyen cosas. Los diseñadores poseen

un inagotable optimismo sin par, creen que el mundo puede ser mejor y ponen todos sus esfuerzos en conseguirlo.

A lo largo de la última década, los empresarios, los líderes gubernamentales, los académicos y otros empezaron a constatar que todo lo que nos rodea ha sido diseñado –ya se trate de los productos que usamos, las herramientas utilizadas, los planes operativos de nuestras organizaciones o de las políticas que rigen nuestros países–. Es por todo ello que el pensamiento de diseño se ha convertido en un valioso conjunto de habilidades deseables.

Cada vez está más claro el hecho de que las necesidades del siglo XXI requieren nuevos enfoques de aprendizaje. Hoy día, el éxito del estudiante requiere habilidades de colaboración, creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas. Estas habilidades se están convirtiendo en una prioridad, tanto en la educación primaria y secundaria (K-12) como en la universitaria; sin embargo, muchas escuelas de todo el mundo siguen utilizando un enfoque muy normalizado, de tipo “talla única”, supuestamente válido para el aprendizaje, dando mayor importancia a la transmisión de la información que al propio desarrollo de los jóvenes.

En muchas partes del mundo, los docentes –a menudo carentes de formación– leen un texto ante la clase y los alumnos se limitan a recitar lo oído o a transcribir automáticamente dichos mensajes en sus cuadernos. Incluso en centros educativos que tienen un estilo de enseñanza más actual, los estudiantes siguen siendo muy disciplinados y se muestran respetuosos ante la información y los hechos presentados por el docente. Las escuelas, con frecuencia, de forma no intencionada, no dan posibilidad de elección o privan a los niños desde muy temprana edad de expresar sus opiniones, y esto es algo que está ocurriendo no solo en la India, sino en todas partes del mundo.

Sobre la educación, se asume predominantemente que es tarea del adulto el “poblar las mentes” de los niños y todavía no se considera que la tarea de nuestros profesores es hacer aflorar las habilidades naturales creativas de nuestros hijos.

Dicho enfoque no sitúa a los niños en una posición idónea para su adecuado desarrollo en el siglo XXI. En su lugar, necesitamos preparar a los jóvenes para que puedan abrirse camino con éxito en un futuro desconocido y complejo, y a su vez hacer frente a los retos que ello conlleva. El pensamiento de diseño es una de las maneras de lograr el cambio de paradigma.

Al cabo de unos pocos días de trabajo conjunto en el Riverside School, analizando cómo podríamos adaptar el proceso de diseño para alumnos de enseñanza media, los miembros de nuestro pequeño equipo realizamos un viaje en autocar hacia un pueblecito, atravesando el estado de Gujarat. Nos desplazamos hacia el lugar para poner en práctica el primer prototipo de lo que se ha convertido en el reto Design for Change (DFC), y llevábamos con nosotros el esquema, simple armazón del proceso que hoy día ya utilizan millones de niños de centros educativos de

enseñanza secundaria de todo el mundo, para identificar un problema de su comunidad y crear una solución que les ayudará a mejorar la situación: *siente, imagina, haz y comparte*. Sentir las necesidades o problemas que tienen las demás personas, imaginar nuevas soluciones sobre el problema, hacer algo al respecto y compartir tu historia para que más gente se dé cuenta de que los niños pueden establecer una diferencia.

Probablemente ese fue el día que nos esforzamos más durante nuestra investigación de campo. Ninguno de nosotros podía hablar la lengua local, teníamos que recurrir a los traductores. Cientos de personas se agolpaban alrededor de nosotros para ver qué hacían esos extranjeros en su aldea. Ya os lo podéis imaginar: era el caos.

Pedimos a los niños que compartiesen con nosotros los problemas que veían en su comunidad. Se trataba de una comunidad paupérrima –tanto es así que muchos de los niños acudían a la escuela porque sus padres no podían permitirse mantenerlos en casa–. La escuela les ofrecía alojamiento y se ocupaba de la mayoría de las comidas. Pero cuando les pedíamos que describiesen los problemas que veían a su alrededor, lo que ellos querían mejorar, nada venía a sus mentes. Para ellos, ese era el único mundo conocido, eran incapaces tan siquiera de comprender que el mundo podría ser diferente.

Teníamos, por tanto, que encontrar formas más simples de lograr que ellos propusieran sus ideas. Intentamos motivar su reacción con diferentes elementos, desarrollando, una tras otra, distintas actividades para encontrar cuáles estimulaban mejor su imaginación. En un momento dado, la persona que dirigía el centro vino a mí para intentar comprender mejor qué era lo que estábamos haciendo. Cuando le expliqué que queríamos que identificaran problemas en su comunidad para poder diseñar soluciones para resolverlos, me respondió de forma contundente: “Estos niños no pueden hacer eso”.

Nuestro objetivo era crear un mensaje alternativo para todos los niños –que ellos poseían la empatía, la creatividad, y la capacidad de establecer una diferencia en la vida de los demás...–, el que millones de niños comprendiesen el “yo puedo”. Y, desafortunadamente, ese día fatal nos dimos cuenta de que aquel hombre –como muchas otras personas en todo el mundo– realmente pensaba que los niños no podían lograrlo.

Me complace afirmar que hemos probado con éxito que aquel director de escuela estaba equivocado. Ocho años más tarde, el desafío Design for Change da sus frutos y no solo en la India sino que se ha desarrollado y extendido por más de cincuenta países de todo el mundo. Los niños de Bután se enfrentan al reto de la basura en sus comunidades; en Finlandia ya están creando campañas en defensa de los derechos de los pescadores; en México, los jóvenes construyen plazas en las ciudades; en Laos están educando a sus comunidades en cuanto a higiene y saneamiento;

en Singapur ayudan a que los mayores se mantengan en forma y estén relacionados; en Israel están transformando en jardines antiguas zonas abandonadas.

Como miembro del jurado de DFC durante al menos ocho años, me he sentido motivada por la diversidad de temas que los niños enfrentan y la simplicidad de las soluciones diseñadas por ellos. Tan solo en la India, vemos miles de ejemplos de cambio, cada año, en todas partes del país. Historias que nos llegan en forma de documentos en vídeo, presentaciones con fotos y descripciones y, a veces, incluso en forma de cartas manuscritas con dibujos, explicando lo que han hecho. Historias escritas en, al menos, ocho idiomas diferentes... un 40 por ciento provenientes de contextos urbanos, y el resto, mayoritariamente de entornos rurales.

Los niños de Kolkata se dieron cuenta de que había niños pequeños que padecían hambruna en las calles mientras que los restaurantes estaban desechando una importante cantidad de comestibles, no utilizados, de forma que diseñaron y pusieron en práctica un sistema de recogida de alimentos no consumidos en hoteles y restaurantes para hacerlos llegar a los niños malnutridos de las zonas más desfavorecidas de las ciudades.

Un equipo de niños de 10 años de edad en Varanasi vio que una gran parte de la comunidad no sabía leer y, por tanto, juntos, decidieron poner en práctica una serie de soluciones para “desarrollar el hábito de la lectura” –desde la creación de bibliotecas en las escuelas de primaria hasta enseñar a los otros alumnos a gestionar bibliotecas, o situar quioscos de periódicos fuera de las escuelas para que los adultos pudiesen también desarrollar el hábito de la lectura.

Los niños de la zona rural del Rayastán constataron que muchos miembros de sus familias eran víctimas de los hacedores de milagros tántricos, y decidieron llevar a cabo una campaña para desenmascararlos ante la comunidad. Representaron una obra en el centro de la aldea para desvelar la charlatanería oculta. Gracias a dicha información, cincuenta y ocho aldeanos firmaron un documento en contra del uso de las peligrosas técnicas tántricas con fines supuestamente curativos.

Estos niños están aprendiendo, por sí solos, a tomar las riendas de los problemas y, caso a caso, estamos constatando un enorme impacto de sus iniciativas.

Es importante poner en evidencia cómo numerosas vidas han mejorado su curso gracias a la imaginación de los niños –cientos de puestos de trabajo han sido creados, miles de árboles plantados, docenas de escuelas han sido renovadas, cientos de adultos han aprendido a leer y escribir, cientos de servicios sanitarios han sido construidos, cientos o miles de litros de agua han sido economizados e incluso se han podido evitar unos cuarenta matrimonios infantiles... Cuarenta y cuatro temas diversos han sido inventariados, incluyendo catorce de los diecisiete objetivos para el desarrollo sostenible. Y debemos recordar que la edad promedio de estos jóvenes diseñadores es de solo 11 años.

Allí donde dirijamos nuestra mirada, ya sea a nivel local, nacional o mundial, habrá problemas que requieran nuevas soluciones. Nuestros jóvenes necesitan nuestra ayuda para fomentar las habilidades y mentalidades necesarias para navegar en su mundo siempre cambiante. También necesitan saber que no son simples observadores pasivos, sino que tienen un papel que desempeñar en conformar el mundo. Aprender a pensar y actuar como diseñadores permite a los estudiantes desarrollar empatía hacia los otros, les crea confianza en su creatividad y les ayuda a obtener un impacto en lo que hacen.

Basta con observar lo que ocurre cuando modificamos nuestro diálogo. Con cuatro simples indicaciones: *siente, imagina, haz y comparte*, todo ello combinado con un poco de apoyo por parte de los adultos, y con el convencimiento de que los niños pueden crear cosas extraordinarias, ellos tienen una capacidad ilimitada para diseñar el mundo que quisieran ver.

Como hizo notar alguien de tan solo 13 años de edad: “Ahora ya sé que no necesito permiso para cambiar el mundo”.

Gracias a todos los líderes de muchas partes del mundo, quienes han incorporado el reto del diseño para el cambio (*Design for Change Challenge*) a sus comunidades, y gracias a Kiran y a su equipo por mostrarnos el camino. Constituye una inmensa inspiración ver el mundo a través de los ojos de los niños, tanto los problemas como un futuro prometedor.

Otros libros de la colección Biblioteca Innovación Educativa

- **Enseñar a nativos digitales**
Un nuevo paradigma para enseñar y aprender en el siglo XXI
MARC PRENSKY
- **Crear hoy la escuela del mañana**
La educación y el futuro de nuestros hijos
RICHARD GERVER
- **Coaching educativo.**
Las emociones al servicio del aprendizaje
CORAL LÓPEZ y CARMEN VALLS
- **El aprendizaje basado en el pensamiento**
Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI
ROBERT SWARTZ, ARTHUR COSTA, BARRY BEYER, REBECCA REAGAN y BENA KALLICK
- **Aprendizaje emocionante**
Neurociencia para el aula
BEGOÑA IBARROLA
- **Directivos de escuelas inteligentes**
¿Qué perfil y habilidades exige el futuro?
LOURDES BAZARRA y OLGA CASANOVA
- **Dale la vuelta a tu clase**
Lleva la clase a cada estudiante, en cualquier momento cualquier lugar
JONATHAN BERGMANN y AARON SAMS
- **La evaluación en el aprendizaje cooperativo**
Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo
DAVID W. JOHNSON y ROGER T. JOHNSON
- **Metáforas de la sociedad digital**
El futuro de la tecnología en la educación
ANTONIO RODRÍGUEZ DE LAS HERAS
- **Aprendo porque quiero**
El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso
JUAN JOSÉ VERGARA
- **Diálogos sobre liderazgo educativo**
Recursos e ideas prácticas para la escuela
DAVE HARRIS y JOHN WEST-BURNHAM
- **El mundo necesita un nuevo currículo**
Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar
MARC PRENSKY

- **Pensamiento de diseño en la escuela**
Cómo lograr que surjan ideas innovadoras y hacerlas realidad
EWAN MCINTOSH
- **La controversia constructiva**
Argumentación, escucha y toma de decisiones razonada
DAVID W. JOHNSON
- **Cooperar para aprender**
Transformar el aula en una red de aprendizaje cooperativo
FRANCISCO ZARIQUIEY
- **Diseño de espacios educativos**
Rediseñar las escuelas para centrar el aprendizaje en el alumno
PRAKASH NAIR
- **Educar para un mundo cambiante**
¿Qué necesitan aprender realmente los alumnos para el futuro?
DAVID PERKINS
- **Educar fuera del aula**
Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre
JULIET ROBERTSON
- **Marketing educativo**
Cómo comunicar la propuesta de valor de nuestro centro
VÍCTOR NÚÑEZ
- **El riesgo de educar**
Cada acto educativo es singular y abierto a lo imprevisto
GERT J. J. BIESTA
- **Habilidades para la vida**
Aprender a ser y aprender a convivir en la escuela
ANDREA GIRÁLDEZ HAYES y EMMA-SUE PRINCE