

# *Design for Change*

Un movimiento educativo  
para cambiar el mundo

Prólogo de **Howard Gardner**



# ***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. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

# Índice

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





Kiran Bir Sethi,  
FUNDADORA DE DESIGN FOR CHANGE

# Entrevista

## Conversando con Kiran Bir Sethi

**¿Qué la motivó a usted a seguir adelante con su compromiso por una buena educación?**

En mi caso esto no había constituido parte de mi plan. Me había graduado como diseñadora. Había empezado a dirigir mi propia empresa de diseño. La educación, el dirigir centros de formación, no había sido nunca parte de mi plan.

Siempre digo que no he fundado una escuela para cambiar el mundo, fue todo mi mundo lo que cambió con la maternidad. Fue entonces y solo entonces, al ser madre por primera vez, cuando empezó mi interés por la educación. Como padres, siempre prometemos a nuestro hijo o hija, al nacer, que le daremos una vida feliz y le queremos ofrecer una vida que tenga sentido y sea enriquecedora. Pero, a menudo, nuestras escuelas no están a la altura de esa promesa y eso es exactamente lo que ocurrió con mi hijo.

Cuando lo matriculé en la escuela me di cuenta de que mi promesa no podía ser cumplida porque la escuela tenía unas expectativas muy diferentes en cuanto a la educación. Era una escuela que se interesaba solo por las cifras y no por el niño. Creo que esto fue mi primera motivación. Me decía a mí misma que hubiera sido muy fácil llevar a mi hijo a otra escuela. Es lo que hacemos todos cuando nos sentimos decepcionados con algo o cuando nos sentimos incómodos ante una situación, cambiamos aquello que nos causa desazón, pensando que eso modificará la situación.

Yo creo que fue mi experiencia en el mundo del diseño lo que me hizo pensar que podía cambiar la situación y que yo podría traer ese cambio, como nos había dicho siempre Mahatma Gandhi. Entonces, saqué a mi hijo de esa escuela y me dije que la promesa hecha a mi hijo de garantizar que el viaje de la vida fuera una experiencia rica y llena de sentido tenía que ser cumplida.

El Riverside School realmente fue mi respuesta ante la situación de otra escuela donde mi hijo se había convertido solamente en un número.

### **¿Qué tenemos que hacer para renovar y mejorar la educación?**

No es una respuesta sencilla. Mucho de lo que ocurre en la escuela no depende tanto de los docentes o del programa de estudios ni del sistema de evaluaciones. Es algo mucho más sistémico, en cierta medida. Es mucho más amplio de lo que sucede en el aula. Cuando decimos que el sistema educativo es algo caduco y nos preguntamos qué debemos hacer, se trata realmente de averiguar cuáles son todos los verdaderos agentes o actores que desempeñan un papel en la educación. Por supuesto, están los padres y su educación familiar, las expectativas del sistema educativo, las políticas gubernamentales, las instituciones y centros de enseñanza superior que no cambian sus políticas de admisión... Hay matices de género, aspectos de las sociedades...

Luego yo no creo que la respuesta sea fácil. Habiendo dicho esto, creo que una de las cosas que ocurren a menudo en la educación es que enseñamos sobre lo que sabemos, sobre lo que hemos experimentado... Y esto siempre forma parte del pasado, ¿no es así? Luego si nosotros enseñamos siempre a partir de nuestra propia experiencia y no sobre lo que nuestros hijos van a necesitar, entonces habrá poca probabilidad para el cambio.

Creo que lo que no comprendemos es que los niños de hoy día son muy diferentes de los de hace diez años, y siempre olvidamos que no solo es el contenido lo que habrá que cambiar, sino que también el usuario del contenido ha cambiado y que dicho usuario que hoy recibe esta información es mucho más complejo.

Pienso que seguimos pasando por alto que, si bien hay que centrarse, por supuesto, también en aquello que van a aprender, lo más importante es que habrá que pensar en quiénes son los que aprenden y para qué y cómo va a resultarles útil el tiempo pasado en la escuela. Creo que olvidamos formular la pregunta por ser difícil, y porque significa que los sistemas educativos tienen que ser ágiles, tienen que adaptarse rápidamente y, muy a menudo, carecemos del ancho de banda para realizar el cambio. Piensen ustedes simplemente en los libros de texto, los libros de texto siempre se quedan atrasados, porque incluso en el momento en que van a la imprenta esa información ya está atrasada. Entonces los niños consumen información atrasada cuando se están preparando para un futuro desconocido.

Creo que si la educación y las políticas educativas pudieran centrarse más en



el usuario y en el día de hoy, podríamos tener una probabilidad de salvar, con gran esfuerzo, el futuro.

### **¿Cuáles son los objetivos de la educación? ¿A qué debemos darle una mayor importancia? ¿Qué podemos aprender?**

En los tiempos que corren, el contexto y el contenido no concuerdan. El contexto actual de quien aprende es un mundo volátil y ambiguo, cambia a toda velocidad. El contenido de lo que aprende es anticuado e irrelevante. Creo que, al no reconocer el contexto del contenido, a menudo le hacemos un flaco favor a quien aprende.

Creo, repito, que debemos centrarnos en el que aprende, en quién es y en qué necesitamos focalizarnos para prepararlo para hacer frente al futuro.

Cuántas veces, en el terreno educativo, hemos oído decir: los niños son el futuro... un día harán de este mundo un lugar mejor... Yo pienso que, al decir “un día”, seguimos retrasando lo que nuestros niños necesitan hoy día. En esa demora lo habitual es decir “no puedo, esto lo desconozco...”. Porque seguimos viendo a nuestros niños con injusticia, fijándonos en la edad, en el género y el tamaño y la demografía para juzgar capacidades de aprendizaje, Y esto es lo peor que podemos hacerles. Pienso que hemos de fijarnos en las habilidades que ellos aportan y hemos de reconocerlas y ayudarlos a sacar partido de ellas en el futuro.

Estimo que ya no será el contenido del programa de estudios en lo único en que nos centraremos. El cambio será que hemos de prestar atención a las habilidades, hacia el uso laboral de esas habilidades, hacia la confianza en un mundo incierto. Estas son las habilidades cuyo desarrollo deberá convertirse en el principal programa de estudios de las escuelas.

### **¿Por qué la metodología de Design for Change conduce hacia la educación innovadora?**

El marco de trabajo de Design for Change que hemos desarrollado se basa en los cuatro pasos que hemos creado o establecido, que son *siente, imagina, actúa y comparte*. Creemos que en estos cuatro pasos están comprendidas tanto la capacidad como la habilidad humanas de iniciar algo con empatía y terminar con una celebración. Por ello, si observamos cada paso, interactuamos de esta manera con el mundo.

Sabemos que la innovación fue diseñada independientemente del usuario y creo que esto es el núcleo central de Design for Change, porque la innovación diseñada por los niños empieza ante todo por el usuario, por la empatía, por los sentimientos. A diferencia de otros proyectos creativos *per se*, que se limitan a estimular la creatividad, Design for Change indica que no existe innovación completa alguna sin comprender al servicio de quién está esa innovación, a quiénes les mejora la vida, a quiénes les va a mejorar la experiencia.

Pienso que los cuatro sencillos pasos establecidos por Design for Change garantizan que cualquier niño, en cualquier parte del mundo, tenga igual acceso a ese lenguaje, a esa comprensión, porque todos tenemos un corazón para sentir, todos tenemos una mente para imaginar, todos tenemos manos para hacer cosas, y todos podemos compartir o contar historias.

¿No es cierto? Entonces, cualquier niño en cualquier parte del mundo podrá utilizar estos cuatro pasos y darse cuenta de que lograr hacer un mundo mejor es algo que está en sus manos, y comprender que cualquier innovación propuesta ha beneficiado a su usuario.

## **¿Qué diferencias existen entre Design for Change y otras filosofías o enfoques?**

Yo digo a menudo que es como la religión. Puede haber caminos diferentes, pero la religión, a menudo, nos habla de la existencia de un solo Dios. Hemos de ver esto como una analogía.

De forma semejante, Design for Change no va en contra ni funciona de forma distinta que las otras excelentes teorías existentes sobre la educación. Pienso que, a diferencia de las otras teorías que pueda haber, la mayor contribución de Design for Change es ese marco simplificado, lo que hace que sea tan fácil de asimilar y de aplicar.

Sí, hay teorías basadas en proyectos, otras que tienen que ver con las neurociencias, o las inteligencias múltiples, el aprendizaje-servicio... Design for Change es una teoría, pero ofrece un marco que, creo, se ha simplificado tanto que es por ello que las personas en la educación lo utilizan también para todas las otras teorías. He encontrado que muchos docentes emplean el marco DFC para enseñar mediante la teoría de inteligencias múltiples. Otros lo han utilizado para el aprendizaje basado en proyectos. También hay quien ha usado este marco para el aprendizaje-servicio.

No hay conflicto alguno en lo propuesto por Design for Change con respecto a lo ofrecido por otras teorías ya existentes. Si goza de tanta aceptación es debido a los cuatro pasos simplificados, que cualquiera puede aplicar.

## **Con Design for Change se desarrolla la empatía. ¿Por qué resulta tan importante la empatía para DFC?**

Creo que vivimos en un mundo que no es solo volátil, resulta una eterna interrogante y está lleno de incertidumbres, sino que también nos encontramos en una crisis con respecto a la empatía y la compasión hacia los demás. Hay tantos gobiernos que utilizan un lenguaje nacionalista o un discurso construido sobre el temor que ahora resulta aún más importante, si cabe, que digamos a nuestros niños que no tengan miedo, que no hay que ser temerosos, que todos somos seres huma-

nos en este planeta. Como especie, no estamos los unos contra los otros, y al convertir a nuestros niños en temerosos unos de otros, este mundo no se volverá más seguro.

Realmente, la empatía, la idea de “yo no estoy aquí para competir, sino para completar tu historia” es algo que necesitamos con urgencia, ahora más que nunca. En diferentes partes del mundo se habla de miedos, miedo al otro género, a otras comunidades, a las religiones. Podemos enseñar a nuestros niños el temor a todo, pero me parece que la manera de garantizar que el mundo florezca para todos los seres humanos en todas partes empieza por la empatía.

Por eso considero que, al ser uno de los temas más importantes, cualquier clase o programa de estudios debería empezar por la empatía.

### **¿Cómo puede aumentarse la creatividad a través de Design for Change?**

La creatividad por el hecho de crear como se construye una escultura o se hace una obra de arte es algo muy bueno, es algo fantástico y, de hecho, tiene que ser inculcada y promovida en los niños. Pero lo que fomenta Design for Change es el cambio hacia la creatividad con empatía porque no estamos creando por el hecho de la creatividad como tal o por la pura creación. Design for Change busca el acto de la creación, fomenta la creación que dependa de la experiencia del usuario y de cómo debe reforzarse esa experiencia. La creatividad es el resultado de la resolución de problemas.

### **¿Cómo contribuye el método a la educación integral de la persona?**

Design for Change no es solo un marco para la educación sino una forma de vida, porque los valores de cada uno de sus pasos son realmente los valores que nos hacen pasar de ser humanos a convertirnos en humanistas. Nosotros nacemos como una especie, la especie humana, pero es una elección que hacemos, la conducta que desarrollemos, lo que nos permitirá convertirnos en humanistas. Design for Change, con sus cuatro pasos, constituye una forma de vida en cada paso. Por ejemplo, si tomas el Sentir, realmente es el resultado de la empatía, y la empatía es la base sólida del *ethos* que nos lleva a ser humanistas. El segundo paso es la ética, el hecho de que debemos estar dispuestos a elegir acciones que no sean fáciles, sino que estén bien, que sean correctas y que nos permitan hacer el bien. El tercer paso, Actuar, consiste en la excelencia, las acciones que realizamos no son temporales ni mediocres sino que plantea cómo podemos lograr la calidad, cómo la calidad y el hecho de hacer las cosas de manera artesanal pueden ser los valores para la acción. El cuarto paso es Compartir, la elevación, la idea de que desarrollemos una mentalidad que nos permita reconocer que no estamos aquí para competir unos con otros sino para completarnos unos a otros. Si Design for Change es y

lo vemos como una forma de vida, tenemos una gran posibilidad de hacer que nuestros hijos crezcan con pasión y compasión. Creo que de esto es de lo que el mundo tiene necesidad en nuestros días.

### **¿En su opinión, cuáles son los objetivos principales que debe conseguir la metodología Design for Change?**

El objetivo principal para que la metodología Design for Change sea eficaz y efectiva es que el adulto diga menos y escuche más. La mayor eficacia y efectividad surgen cuando el adulto toma una distancia, se retira un poco hacia atrás y ofrece una guía en lugar de ser el líder del proceso o tomar las riendas del mismo. La contribución más importante de DFC es la escucha activa.

### **¿En qué consiste la acción en Design for Change?**

En muchas de mis presentaciones hablo de pasión y de compasión, no solo de condolerse ante algo. Creo que estas palabras tienen dos caras, el corazón y la mente. Lo que hacemos con nuestras manos es la acción que debe estar alineada con cómo el corazón se implica y cómo la mente ejercita las facultades mentales. Cuando los dos se completan, están alineados, las manos y la cabeza construyen una acción, están implicadas en buscar en la vida no solo lo que es bueno para mí, sino cómo puedo hacer el bien a través de mí. Lo digo una y otra vez, cuando nosotros ejercitamos el corazón y el cerebro somos capaces de seguir adelante en esta línea. Y entonces vemos cómo la vida no consiste solo en competir, sino en reconocer cómo completamos una historia. Se trata no solamente de tomar de la vida sino de dar algo más que se entrega. Ese añadido es algo que hay que dar, devolver. Uno de los objetivos más importantes de la educación es cultivar tanto la mente como el corazón y entonces los niños se van a graduar como líderes de la sociedad, los niños considerarán que no solamente tienen derecho a esta vida, sino también la responsabilidad de devolver en la misma medida aquello que han recibido.

### **¿Cuál ha sido la causa del crecimiento espectacular de Design for Change?**

En cierto modo, en la educación constatábamos que algo faltaba, pero, ¿cómo podíamos ayudar a crecer a nuestros hijos? La razón del éxito de Design for Change, la razón por la que ha crecido tanto y tan bien es porque los educadores estaban buscando esa pequeña estrategia o algún tipo de guía para, de manera intencionada, crear, estar convencidos de que el carácter y el contenido son igual de importantes para el propósito de la educación. Y eso lo da DFC. Da a los docentes algo sencillo, la clave es simple, pero versátil y flexible. Lo que Design for Change ofrece en cuatro pasos no es el contenido ni el currículo que habría que hacer, es el marco. Y, como da un marco, cualquier persona en cualquier parte del mundo puede

tomarlo y hacer del mismo su propia historia. No es qué enseñar ni cómo enseñar, es el por qué y para quién resulta importante este marco. De esta forma que cualquier profesor y cualquier alumno pueden hacer su propia historia a partir del mismo, el contexto es más importante que el contenido. Por esto es por lo que DFC ha tenido ese maravilloso crecimiento en todo el mundo.

### **¿Cómo podemos compartir los resultados de la investigación?**

Ha sido muy importante para nosotros ayudar a validar y a reafirmar lo que ya sabíamos intuitivamente, lo que teníamos en el corazón. Los niños tienen que convencerse de que hoy día ya pueden hacer del mundo un lugar mejor, y este es el mensaje clave de DFC. Nosotros no decimos al niño cual será el futuro sino que DFC se enfoca en la educación centrada en el niño. Hoy ya tenemos todos los ingredientes para hacer del mundo un lugar mejor. Y la validación que nosotros recibimos de la investigación que se realizó con la Escuela Superior de Educación de Harvard y el trabajo The Good Project, del profesor Gardner, confirmaron que si a los niños se les daba la oportunidad de cultivar la empatía, demostraban que con sus acciones y elecciones esto era posible. Esta es nuestra responsabilidad en la educación, ser capaces de construir eso dentro de cada niño. De esta forma el mundo se despierta ante la idea de que los niños sí tienen la capacidad de ejercitar el corazón y la mente, de hacerlo hoy y ahora, un mensaje importante que tenemos que dar al mundo. Ya no es el hecho de que DFC diga al mundo esto o lo otro, sino que hoy día la validación de los mejores, esos resultados de investigación lo confirman. Esta investigación de Harvard ha sido y es un importante trabajo en común cuyo resultado podemos enviar como mensaje a todo el mundo.

### **¿Qué recomendaciones podría hacer?**

El único mensaje que quisiera dar, el único deseo que tengo para los docentes que tal vez todavía no hayan aplicado Design for Change es que no tenemos tiempo para esperar, no hay tiempo que perder. Hay que hacerlo ahora, el único momento es ahora. Si perdemos esa oportunidad de creer en nuestros niños hoy día y que ellos creen en sí mismos, entonces perdemos un día. Cada día que perdamos da lugar a menos y menos confianza por parte de ellos en sus propias habilidades, en ser capaces de creer que pueden hacer del mundo un lugar mejor. Cada día perdido es algo que va en contra de nuestra promesa a los niños. Por eso quisiera apelar a los docentes y decirles: “Intentadlo ahora, ¿qué podéis perder?”. Solo se puede ganar un día, y ganar esa oportunidad de decir a los niños que hoy día ya son superhéroes.

