

YO **siente** DISEÑO **imagina** EL CAMBIO **actúa** **comparte** **evolúa**

Guía para facilitar proyectos



¡Lo que los niños y niñas están cambiando por el mundo!

35 países, 25 millones de niños



Yo Diseño el Cambio
es el nombre con el que
se conoce en España
la iniciativa internacional
Design for Change.

En esta guía
te contamos en qué
consiste la iniciativa
y, sobre todo,
te explicamos cómo
lanzar el proyecto
con grupos de niños,
niñas y jóvenes.

1

¿QUÉ ES YO DISEÑO EL CAMBIO?



Yo Diseño el Cambio

es un movimiento internacional que ofrece a niños y niñas la oportunidad de poner en práctica sus propias ideas para cambiar el mundo partiendo de su propio entorno.



es una oportunidad para ganar confianza y empatía

A través de una experiencia de participación colectiva, niños y niñas de todo el mundo desarrollan proyectos reales para mejorar su entorno comprendiendo y resolviendo situaciones que les afectan.

Cada proyecto hace posible que confíen en sus propias ideas para mejorar la realidad que les rodea e inspiren a otros niños que no se ven capaces de hacerlo infectándoles con el virus del 'yo puedo'.



a través de un proceso de experimentación

El proceso está estructurado en cinco etapas que ayudan a navegar por su desarrollo, desde la identificación de un desafío hasta la generación de ideas, el paso a la acción y la comunicación de los proyectos.

La manera de trabajar parte del principio de aprender haciendo, fomentando la experimentación y la reflexión en cada etapa, entendiendo el error como un elemento necesario para la construcción del aprendizaje.



de una forma diferente y enriquecedora

La metodología se inspira en el *design thinking*, un enfoque organizado para la generación y evolución de las ideas basado en la capacidad para ser intuitivo, interpretar lo que se observa y desarrollar ideas emocionalmente significativas.

En el camino, los participantes ganan empatía hacia su entorno, buscan y seleccionan soluciones creativas en grupo, las llevan a la realidad y, finalmente, reflexionan sobre el proceso vivido y el proyecto que han llevado a cabo.



con la participación de todos y todas.

Se promueve la participación del alumnado y su empoderamiento de las herramientas, procesos y maneras de comprender y resolver creativamente problemas en grupo, para que las utilicen tanto en la escuela como fuera de ella.

Muchos estudiantes utilizan maneras de pensar muy buenas fuera del aula que no utilizan en la escuela: en los proyectos se abren vías para que todas las personas puedan encontrar su propio camino para aportar su granito de arena.

2

**¿CUÁLES SON
LAS CLAVES
PARA DESARROLLAR
LOS PROYECTOS?**

Tú haces posible el proyecto

Tu labor en Yo Diseño el Cambio es fundamental, presentando primero la propuesta y, después, facilitando el proyecto de cada equipo. Sé optimista y disfruta de todo lo que hagáis, trasladando a tus alumnos una actitud positiva, abierta y flexible, pensando que cualquier cosa es posible.

LOS NIÑOS SON LOS PROTAGONISTAS

Tus alumnos tienen la oportunidad de ser los responsables de sus proyectos. Interpretar lo que sucede en su entorno, generar ideas, tomar decisiones... son tareas tuyas. El rol del profesorado se centra en facilitar su trabajo guiándoles a través del proceso y creando las condiciones necesarias para desarrollar sus proyectos.

Es una labor apasionante que requiere mucha atención y presencia, e implica tareas muy diversas. Quizá tengas que ayudarles a comunicarse mejor dentro de un equipo, a tomar una decisión, o quizá solo sea necesario que prepares los materiales que vayan a utilizar.

CONFÍA EN EL PROCESO

Estamos acostumbrados a resolver problemas de manera lineal, pasando directamente del problema a la solución utilizando el pensamiento lógico a través de procesos convergentes, a veces demasiado rápidos.

La filosofía de pensamiento sobre la que se apoya Yo Diseño el Cambio incluye ingredientes que necesitan tanto la convergencia como la divergencia, como es el caso de la creatividad. Se diverge para aumentar el abanico de opciones disponibles, y se converge después para escoger las mejores opciones.

Al ampliar el abanico de posibles opciones, crece la incertidumbre, y puede resultar incómodo porque se siente como una especie de “niebla” en la que es natural pensar que estamos perdidos o que no estamos andando por el buen camino. Aunque parezca sorprendente, ésta es señal de, precisamente, andar por el buen camino.

Dedica el tiempo suficiente a cada paso sin acelerarlo, pues hay cosas que necesitan tiempo, y confía en el proceso: la incertidumbre irá desapareciendo a medida que avancen los proyectos.

PROMUEVE LA EMPATÍA

Es importante que niños y niñas sean capaces de ver las cosas desde la perspectiva de otras personas. Así lograrán una mayor comprensión y podrán imaginar soluciones basadas en la empatía.

Antes de comenzar los proyectos, propón a tus alumnos un ejercicio. Pídeles que observen qué llevan y cómo utilizan su mochila, para que después, distribuidos por parejas, traten de entender cómo lo hace su compañero/a. *¿Dónde la deja cuando llega al colegio? ¿Cuándo la utiliza? ¿Cómo la lleva puesta? ¿Qué cambia cada día? ¿Qué lleva distinto a ellos?...*

FAVORECE LA COLABORACIÓN

Trabajar en equipo es emocionante y enriquecedor: cualquier equipo es más fuerte que una sola persona. Sin embargo, no siempre es fácil. Hay que llegar a acuerdos y tomar decisiones que sean satisfactorias para todos, y esto implica hacer concesiones. Es posible que a tus alumnos no les resulte sencillo ceder en algunos momentos.

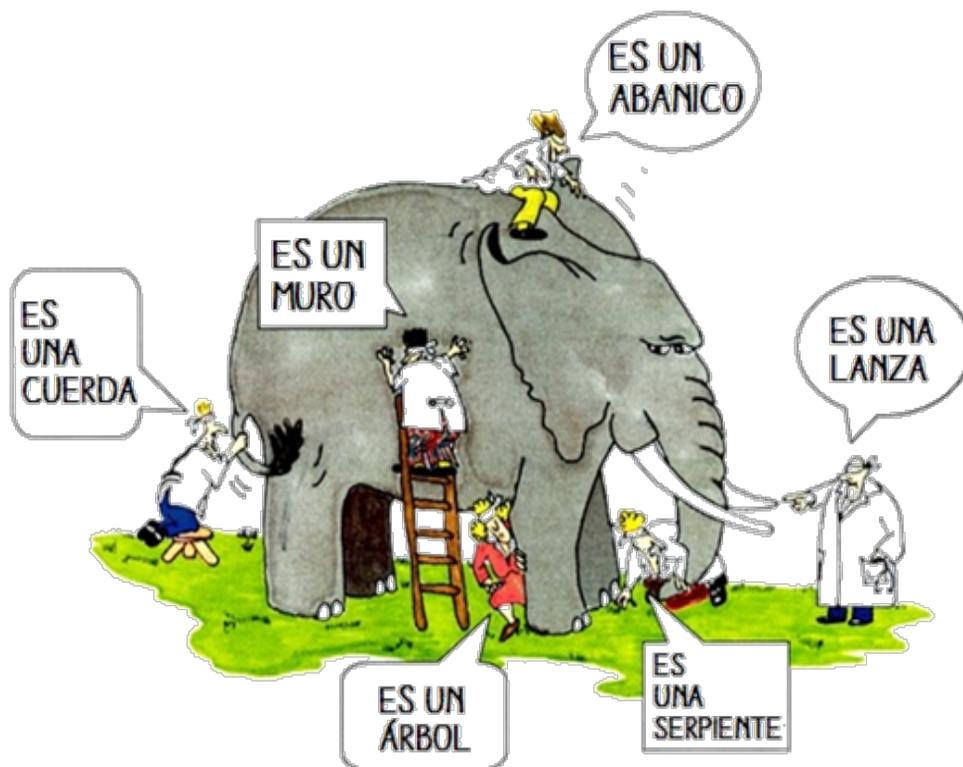
Para un solo profesor, merece la pena trabajar con grupos que 20-30 alumnos, creando equipos no demasiado amplios, de 4-6 alumnos, para que puedan gestionarse con autonomía.

ANÍMALES A ESCUCHARSE

Tanto en grupos grandes como en equipos pequeños, es necesario escuchar a los demás y considerar sus opiniones e ideas tan válidas como las propias, incluso aunque estemos en desacuerdo.

Anima a tus alumnos a mezclarse entre sí y a escucharse con atención, explicando su manera de entender las cosas y aportando su mirada al grupo.

Hazles sentir que forman parte de un todo más grande y que lo importante no es que sus ideas se lleven a cabo, sino las del equipo e incluso las de todo el grupo.



Prepara el terreno con antelación

Durante los días en que llevéis a cabo Yo Diseño el Cambio, lo más probable es que la dinámica de trabajo sea diferente a la habitual: haz los preparativos necesarios para que disfrutéis al máximo vuestros proyectos.

PLANIFICA EL PROCESO

Existen distintas opciones a la hora de planificar el trabajo en función del tiempo que hayáis decidido emplear. Una semana de dedicación (cinco días) con 5-6 horas diarias, resulta adecuado para pasar por todas las etapas sin excesiva prisa y aprovechando cada paso.

Establece un plan de trabajo que ayude a todos los equipos a navegar por el proceso con ritmos parecidos, de manera que puedan encontrarse para compartir los momentos de grupo.

Más adelante encontrarás el margen de tiempo estimado para cada paso.

IDENTIFICA UN MARCO DE TRABAJO

Tus alumnos van desarrollar proyectos para mejorar el mundo partiendo de su entorno, es decir, de todo lo que les rodea. Para evitar que resulte excesivamente amplio es conveniente acotarlo dentro de un marco de trabajo.

Selecciona un marco amplio y atractivo, de manera que les permita identificar varios focos de acción posibles.

Un marco de trabajo puede ser un lugar físico (alrededores del colegio, barrio...), y también puedes encontrar otros marcos motivadores (colaboración entre colegios, participación infantil...)

INFORMA AL COLEGIO

Durante el desarrollo de los proyectos, el día a día va a ser diferente.

Probablemente cambiará el uso de los espacios y del tiempo. En algunos colegios se han utilizado espacios grandes, como el gimnasio o el patio, e incluso se ha modificado la distribución del horario lectivo. Tus alumnos actuarán con mayor independencia, y se moverán más veces y por más sitios del colegio de lo que el centro tiene por costumbre.

Comparte con todo el equipo docente el trabajo que vais a realizar y haz que estén al tanto de los posibles cambios que conlleva.

EL ESPACIO INSPIRA

Prepara el aula de manera que facilite el trabajo en equipo y la colaboración, identificando áreas comunes para todos los equipos y áreas propias para el desarrollo de sus proyectos.

Utiliza tu imaginación: el espacio más normal puede convertirse en algo diferente con una simple reubicación de sus elementos habituales.

Os resultará útil disponer de mesas grandes (o mesas pequeñas agrupadas) para el trabajo colaborativo, espacio libre para que puedan surgir cosas e incluso un lugar para poder relajarse.

100% VISUAL

El proceso de trabajo no es lineal: iréis hacia delante y volveréis sobre lo anterior para poder revisarlo. Si la información se encuentra a la vista de todos, podréis enriquecer etapas previas cuando sea necesario.

Visualizar el proceso os ayudará a ti y a tus alumnos a tener presente cada etapa como parte de un todo, evitando que se conviertan en compartimentos estancos.

Es cómodo y práctico utilizar las paredes para compartir todo lo que vayáis generando.

PREPARA LOS MATERIALES

Ten preparado el material necesario antes de comenzar el proyecto, de manera que sea accesible para todos.

Los materiales que vais a necesitar son:

- post-it de colores;
- papel continuo u hojas grandes para escribir y colocar en las paredes;
- cartulinas;
- cinta adhesiva (la cinta de pintor es la más adecuada);
- rotuladores;
- plastilina;
- tijeras;
- pegatinas (gomets).



Presenta la propuesta a tus alumnos

Para que los proyectos salgan adelante es esencial que tus alumnos sepan que ellos son los protagonistas y, como tales, deben decidir si quieren participar: llega el momento de invitarles a formar parte de Yo Diseño el Cambio.

INSPIRALES CON HISTORIAS

Para contarles qué es Yo Diseño el Cambio muéstrales el vídeo en el que Kiran Bir Sethi, la fundadora de Design for Change, explica en qué consiste:

<https://www.youtube.com/watch?v=1Mtxh5qXpN4>

Puedes encontrar otros vídeos que te sirvan para explicar el proyecto e ilusionar a tus alumnos en

<http://dfcworld.com/dfc/SPAIN/>

<http://www.youtube.com/user/D4CSpain>

Muchos de estos vídeos son historias de niños y niñas que ya han desarrollado proyectos. Tras el visionado, pregúntales qué les ha parecido y si tienen ganas de saber más.

EXPLÍCALES EN QUE CONSISTE

Revisa con ellos la definición de la iniciativa:

Design for Change es un movimiento internacional que ofrece a niños y niñas la oportunidad de poner en práctica sus propias ideas para cambiar el mundo partiendo de su propio entorno.

En cada parte de la definición hay mensajes importantes. Las siguientes preguntas pueden servirte para que lo comprendan bien.

¿De qué va el proyecto?
De cambiar el mundo.

¿Quién lo tiene que hacer?
**Niños y niñas,
¡sois los protagonistas!**

¿Es obligatorio?

**Es una oportunidad,
¿os apetece participar?**

¿Qué hay que hacer?

Poner en práctica vuestras ideas: esto va de “hacer” y no de decir “hay que”.

¿Estamos solos?

Participan más de 34 países.

¿Qué esperamos que digáis al terminar vuestros proyectos?



EXPÓN LAS ETAPAS DEL PROCESO

Explica a tus alumnos las cinco etapas por las que pasarán en el desarrollo de sus proyectos: **siente**, **imagina**, **actúa**, **comparte** y **evolúa**.

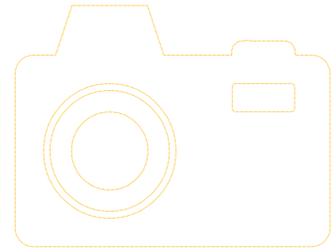


En las siguientes páginas de este documento encontrarás una descripción detallada de cada etapa.

PÍDELES QUE DOCUMENTEN SUS PROYECTOS

Pide a tus alumnos que hagan fotos, vídeos, dibujos... que recojan frases y momentos mágicos... cualquier cosa que les sirva para construir una historia para contar sus proyectos a otras personas en la etapa COMPARTE.

Os será muy útil disponer de cámaras de fotos y cámara de vídeo. No obstante, hoy en día tenemos la posibilidad tanto de hacer tanto fotos como vídeos utilizando los teléfonos móviles... ¡aprovéchalos!



Si observas que algún niño o niña se desmotiva durante los proyectos, puedes aprovechar para reengancharle proponiendo que se encargue de documentar todo lo que esté sucediendo.



3

**¿CÓMO
SE ESTRUCTURA
EL DESARROLLO
DE LOS PROYECTOS?**

El proceso de trabajo está dividido en cinco etapas.



siente



imagina



actúa



comparte



evolúa

Cada etapa está dividida, a su vez, en varios pasos.

¿QUÉ MEJORARÍAS EN TU ENTORNO?

ORGANIZA LA INFORMACIÓN
IDENTIFICA FOCOS DE ACCIÓN
ELIGE UN FOCO
GANA EN COMPRENSIÓN
SINTETIZA LO APRENDIDO
GENERA UN RETO

es la etapa en la que niños y niñas identifican posibles focos de acción a partir de situaciones de su entorno que les gustaría que se diesen de otra manera.

PROPÓN MUCHAS IDEAS
ELIGE LAS MEJORES SOLUCIONES
HAZ UN PROTOTIPO
CONCRETA TU PROPUESTA
TRAZA UN PLAN DE ACCIÓN

comprende la generación y el desarrollo de las ideas para mejorar las situaciones analizadas en la etapa anterior, y la preparación para ponerlas en práctica.

PASA A LA ACCIÓN

es el paso a la acción, el momento en que sus propuestas de cambio se llevan a la realidad.

PRESENTA TU PROYECTO
DIFUNDE TU PROYECTO

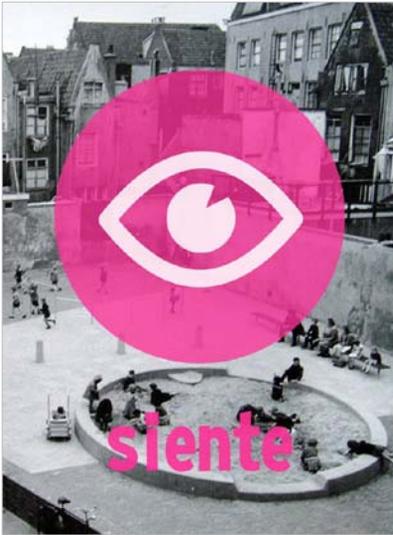
invita a niños y niñas a contar sus proyectos y su vivencia a otras personas, pensando en qué ha funcionado bien y qué se podría mejorar.

REFLEXIONA SOBRE TU EXPERIENCIA
HAZ QUE TU PROYECTO EVOLUCIONE

es el momento final en el que se reflexiona sobre la experiencia vivida y se imaginan posibles acciones futuras.

4

¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?



En las siguientes páginas se describe detalladamente el proceso de trabajo paso a paso.

En cada etapa podrás encontrar una portada, una explicación general y cada paso explicado en detalle.

El proceso que te proponemos está concebido para:

- desarrollar proyectos con niños, niñas y jóvenes de **edades comprendidas entre los 6 y los 18 años**. No obstante, Yo Diseño el Cambio es una iniciativa válida para cualquier grupo y edad.
- **llevarlo a cabo a lo largo de una semana**. En nuestra experiencia, una semana es un tiempo adecuado para poder pasar por todas las etapas sin necesidad de ir demasiado deprisa. Sin embargo, puedes comprimirlo en el tiempo o prolongarlo tanto como consideres: ¡pruébalo!

Esperamos que te sirva, en primer lugar, como guía para el desarrollo de los proyectos y, en segundo lugar, como punto de partida para construir otros procesos que se adapten mejor a las características del grupo con el que trabajas.



Cada paso se presenta en una página organizada de la siguiente manera:

La línea superior de la página indica la etapa y el paso dentro del proceso global.

En este bloque se especifica el nombre y la descripción del paso que vais a dar.

La columna de la derecha indica el número de personas recomendado para la dinámica, el margen de tiempo estimado y el material necesario.

El espacio en blanco está pensado para que puedas anotar observaciones e ideas relacionadas con cada dinámica.

Algunas fotografías tomadas durante los proyectos pueden servirte para hacerte una idea más "gráfica" de lo que sucede durante cada paso.

¿QUÉ MEJORARÍAS DE TU ENTORNO?

¿Qué mejorarías de tu entorno?

Partiendo del marco de trabajo que les propongas, anima a tus alumnos a pensar en acciones, situaciones y comportamientos de su entorno que les afectan, les preocupan o no les gustan, y que quisieran ver mejoradas.

Después que escriban con letra grande y clara todo lo que les parezca, anotando cada observación en un post-it. Prepara un pliego de papel continuo y colócalo en la pared o en la pared, donde puedan pegar los post-it. El proceso es muy sencillo: cuando pienso algo, lo escribo, lo digo en voz alta y lo pego".

Es posible que no estés de acuerdo con algunas observaciones, e incluso pueden parecerse un poco poco acertadas. No te preocupes y deja que fluya, pues es un momento para que emerja aquello que piensan y sienten los niños.

Este es un momento para encontrar "hechos" y no "ideas". Anima a concentrarse en aquello que saben, piensan o sienten, posponiendo la búsqueda de soluciones a la etapa IMAGINA.

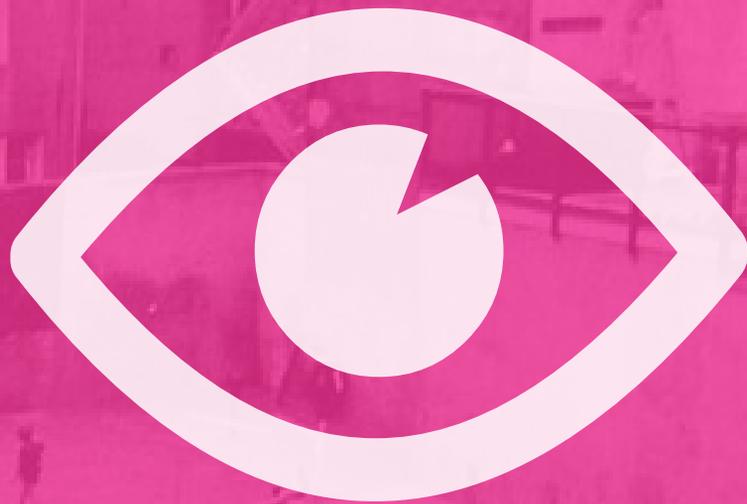
Grupo completo (20-30 personas)

30 min - 2 horas

Papel continuo
Cinta adhesiva
Post-it
Rotuladores

5

PROCESO DE TRABAJO



siente



PARA SENTIR ES PRECISO PERCIBIR, INTERPRETAR Y COMPRENDER EL MUNDO EN QUE VIVIMOS

En la primera etapa del proceso, niños y niñas van a tratar de identificar situaciones que les afectan en su entorno y que les gustaría que funcionasen mejor.

SIENTE es una etapa de investigación en la que, a través de la observación, la escucha y el análisis, niños y niñas van a enriquecer su conocimiento de sí mismos y de su entorno.

Haz sentir a tus alumnos que lo que les preocupa es verdaderamente importante, y que merece la pena profundizar para comprenderlo mejor.



¿Qué mejorarías de tu entorno?

Partiendo del marco de trabajo que les propongamos, anima a tus alumnos a pensar en acciones, situaciones y comportamientos de su entorno que les afectan, les preocupan o no les gustan, y que quisieran ver mejoradas.

Prepara un pliego de papel continuo y colócalo en la pizarra o en la pared. Pídeles que escriban con letra grande y clara todo lo que les parezca, anotando cada observación en un post-it., y que los peguen en el papel que has preparado. El proceso es muy sencillo: “pienso algo, lo escribo, lo digo en voz alta y lo pego”.

Es posible que no estés de acuerdo con algunas observaciones, e incluso pueden parecerte poco acertadas. No te preocupes y deja que fluya, pues es un momento para que emerja aquello que piensan y sienten los niños.

Éste es un momento para encontrar `hechos` y no `ideas`. Anímalos a concentrarse en aquello que saben, piensan o sienten, posponiendo la búsqueda de soluciones a la etapa IMAGINA.



Grupo completo
(20-30 personas)



30 min.-2 horas



Papel continuo
Cinta adhesiva
Post-it
Rotuladores





Organiza la información

En este momento os encontraréis ante una gran cantidad de post-it desordenados.

Pide a tus alumnos que salgan a la pizarra a reordenarlos, juntando las observaciones que, en su opinión, tengan relación entre sí. Cada niño asociará unos y separará otros, y es probable que haya niños que quieran juntar unas observaciones mientras que otros piensen que deben ir separadas: animales a explicarse entre sí por qué lo consideran así.

Esta dinámica resulta aparentemente caótica, pues todos los niños actúan al mismo tiempo, pero fluye con rapidez y facilidad, y es un momento muy bueno para la comunicación entre todos.

Al terminar os encontraréis todas las observaciones agrupadas en “nubes de información”, surgidas a partir de los criterios propios del grupo.



Grupo completo
(20-30 personas)



30 min.-1 hora





Identifica focos de acción

Cada “nube” refleja un conjunto de situaciones que, desde el punto de vista de tus alumnos, resulta de alguna manera conflictivo.

Ve pasando de nube en nube y comentando lo que contiene cada una. Para cada una de ellas, pregunta a tus alumnos cómo se podría expresar de manera sintética todo lo que contiene. Resulta muy útil describirlo con una frase con sujeto y predicado. Os ayudará probar varias posibilidades.

Cuando hayan identificado una frase que sintetice con claridad una nube, escríbela en un folio con letra grande y pégalo junto a la nube correspondiente.

Es probable que a tus alumnos les resulte un paso tedioso, y quizá eso te lleve a pasar rápido por él. Ten paciencia y ánimalos a perseverar hasta encontrar una frase que les encaje, pues es útil para identificar posibles focos de acción para el desarrollo de los proyectos. Utiliza tu intuición para ayudarles a identificar aquello que verdaderamente les importa.



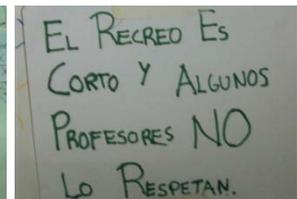
Grupo completo
(20-30 personas)



1-3 horas



Folios
Rotuladores
Cinta adhesiva





Elige un foco

Una vez identificados los posibles focos para el desarrollo de los proyectos, es importante elegir sobre cuál o cuáles se va a trabajar.

Un sistema de votaciones en dos pasos ayuda a elegir mejor. Pide a los niños que voten los dos o tres problemas que más les atraen/importan. Escoge los más votados y pídeles que hagan una segunda votación, ésta vez con un solo voto por persona.

No es imprescindible que se elija un único foco, pero ten en cuenta que, cuantos más elijan, más complejo te resultará facilitar su trabajo.

Asegúrate de que eligen trabajar sobre algo que verdaderamente les importa: pregúntales en qué les afecta, qué hace que sea importante para ellos, por qué quieren resolverlo...

Para votar, es rápido y cómodo que los niños se levanten y pongan una marca con un rotulador o una pegatina en los focos que elijan.



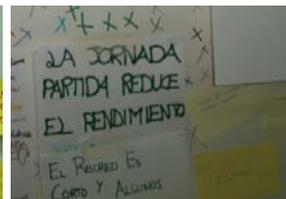
Grupo completo
(20-30 personas)



30 min-2 horas



Rotuladores
o pegatinas





Gana en comprensión

Llega el momento de que tus alumnos puedan ampliar y enriquecer la visión que tienen de la situación que han elegido mejorar.

Es fundamental que entiendan cómo sucede y por qué sucede de esa manera, y qué opinan otras personas. Si, por ejemplo, quieren aprender más sobre por qué los parques están sucios, deben ir al parque y observar cómo se ensucia y por qué, preguntando tanto a personas que lo utilizan como a quienes lo cuidan.

Pregunta a tus alumnos a qué personas creen que puede afectar la situación y, una vez que lo tengan claro, anímalas a ir a hablar con ellas para conocer cómo esas personas viven la situación que están investigando.

No se trata de saber si a los otros les parece bien lo que han pensado, sino de saber lo que opinan sobre el tema en cuestión: es mejor plantear preguntas abiertas que den lugar a conversaciones, y que así puedan escuchar anécdotas y experiencias, evitando las preguntas cuya respuesta únicamente sea sí o no.

Pídeles que anoten todo lo que les llame la atención sin pasar nada por alto, documentando lo mejor posible su investigación (haciendo dibujos, fotografías, vídeos...) Recuérdales que si van a tomar fotografías o a grabar vídeos primero deben pedir permiso.



Equipos de
4-6 personas



1-3 horas



Libreta
Lápiz
Cámara de fotos
Cámara de vídeo





Sintetiza lo aprendido

Deja un tiempo para que puedan compartir en equipo lo que hayan observado. Al terminar, pídeles que sinteticen todo lo que sepan dejando claro:

En qué consiste la situación

Es probable que hayan construido una nueva interpretación en base a lo aprendido, de manera que haya evolucionado el foco de trabajo. Si es así, pídeles que reformulen la frase que expresaba inicialmente lo contenido en la nube para expresar el foco tal y como lo comprendan en este momento, y que la escriban en grande en una nueva hoja.

A qué personas afecta y cómo les afecta

Qué piensan, sienten, hacen... estas personas en relación al problema. Recuérdales que cuanto más claro y visual quede expresado, mejor. Un dibujo funciona muy bien. Ofréceles cartulinas para plasmar esta información en tamaño grande.

Si hay varios equipos que estén trabajando sobre la misma situación, proponles que utilicen este material para explicarse sus conclusiones.



Equipos de
4-6 personas



30min.-2 horas



Cartulinas grandes
Rotuladores





Genera un reto

Si el foco de trabajo elegido y/o reformulado en el paso anterior motiva a tus alumnos, puedes saltarte este paso. Si, por otro lado, el foco (expresado en una frase) no les resulta motivador, proponles transformarlo en un reto. Para ello puedes utilizar la fórmula *¿Cómo podríamos...?* de la siguiente manera.

Imagina que la situación con la que están tratando es que *los parques están sucios y no se puede jugar a gusto*. El reto que surge inmediatamente es *¿Cómo podríamos conseguir que los parques estuviesen menos sucios?*, si bien podéis tratar de encontrar otros retos relacionados:

¿Cómo podríamos... conseguir que nadie ensucie los parques?

... hacer que los parques se limpiasen solos?

... hacer que la basura no sea basura?

... transformar la basura en columpios?

...

Pídeles que generen varios retos y que escojan el que les resulte más atractivo y motivador. Escribid el reto elegido con letra grande en un folio y pegadlo junto a los materiales que hayáis generado.



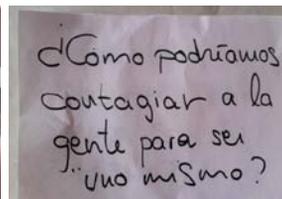
Equipos de
4-6 personas



30min.-2 horas



Folios
Rotuladores





imagina



QUE VUESTRA IMAGINACIÓN SEA EL PRIMER PASO PARA CONSTRUIR UNA NUEVA REALIDAD

En esta etapa, niños y niñas van a idear maneras de resolver el problema que han estado investigando.

IMAGINA es una etapa creativa y cooperativa en la que emergen y se brindan al grupo multitud de habilidades insospechadas de quienes participan.

Confía en la capacidad de tus alumnos para imaginar miles de soluciones maravillosas y para convertirlas en propuestas viables y valiosas.



Propón muchas ideas

La mejor forma de encontrar buenas ideas es generando muchas. Te proponemos dos maneras de facilitar la generación de ideas en función de cómo se haya dividido el grupo para trabajar.

Si todo el grupo ha elegido el mismo foco

Coloca una hoja grande de papel continuo en la pizarra o en la pared y reúne al grupo delante de ella. Pide a tus alumnos que vayan diciendo en voz alta ideas que se les ocurran. Anota todas las propuestas con letra grande a modo de lista en el papel continuo a medida que las vayan diciendo.

Si se han elegido varios focos

Pide a cada equipo que coja folios para todos sus miembros y que se sienten en círculo. La dinámica consiste en que cada miembro del equipo escriba cinco ideas en un folio y se lo pase a la persona de su derecha, quien escribe en ese folio cinco nuevas ideas, siguiendo así hasta que todos hayan escrito en todos los folios.



Grupo completo o equipos



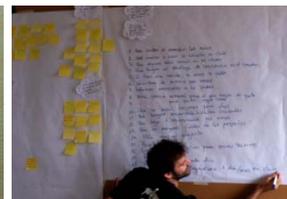
30min.-2 horas



Papel continuo
Cinta adhesiva
Folios
Rotuladores
Lápices

Anima al grupo a usar la imaginación, a dar ideas atrevidas, alocadas, fantasiosas, sin juzgar ninguna propuesta y construyendo sobre las ideas de los demás. Pueden tomar una idea que se haya dicho y romperla en dos, exagerarla, transformarla, juntarla a otras... Para ello es fundamental escucharse: pídeles que respeten el turno de palabra y que traten de expresar sus ideas de manera sencilla y clara.

Al comenzar una lluvia de ideas, primero surgen algunas propuestas tímidamente (chispea), luego surgen muchas (¡llueve!) y finalmente vuelve a chispear. Ten paciencia y confía en tus alumnos: ¡las ideas surgirán!





Elige las mejores soluciones

Tus alumnos se encontrarán ahora ante muchas ideas posibles, de modo que deben elegir cuál o cuáles van a llevar a cabo.

Es importante que crean en las ideas que van a desarrollar: pídeles que voten individualmente las propuestas que más les gustan, interesan, atraen... 3 o 4 votos por persona son suficientes, aunque depende de cuántas ideas hayan surgido. Escoge las ideas más votadas por el grupo y coméntalas con todos, animándoles a imaginar cuáles son las que mejor pueden ayudar a resolver el problema.

Tras ello, hazed una segunda votación utilizando un voto por persona. En esta segunda ronda puedes plantear nuevos criterios, como que sean soluciones originales, que tengan potencial para mejorar la vida de muchas personas, que sean sostenibles, que se puedan llevar a cabo fácilmente, etc.

- Si todo el grupo está trabajando con el mismo foco, escoged las ideas más votadas y dividíds en equipos para trabajar las distintas ideas.
- Si el grupo ya se ha dividido en equipos para trabajar sobre distintos focos, pide a cada equipo que escoja la idea más votada.



Grupo completo
o equipos



45min.-2 horas



Pegatinas
o rotuladores





Haz un prototipo

Un prototipo es un “primer ejemplar” de una idea, un paso hacia la idea llevada a la realidad. Construirlos resulta de gran utilidad para comprender mejor la visión que cada persona tiene sobre una idea, y va a ayudar a tus alumnos a definir mejor qué es lo que quieren hacer.

Existen prototipos muy diversos: dibujos, maquetas, collages... incluso una pequeña representación teatral puede funcionar muy bien. Cualquier cosa que les sirva para que la idea “salte de la cabeza a la realidad”.

Los prototipos deben ser sencillos y útiles, pues la intención no es hacer obras de arte, sino comunicarse entre el equipo y definir mejor la idea:

Pide a cada equipo que haga un prototipo de su propuesta, y que se expliquen entre los miembros del equipo su propia visión de la idea que han elegido.



Equipos de
4-6 personas



30min.-3 horas



Papel
Cartulinas
Cartón
Cinta adhesiva
Lápices
Rotuladores
Plastilina
...





Concreta tu propuesta

Una vez que tus alumnos hayan terminado sus prototipos, pídeles que definan:

En qué consiste la idea

Una frase corta que resuma la propuesta.

Para qué va a servir

Qué es lo que se quiere conseguir una vez que se haya puesto en práctica.

Qué hace falta para poder llevarla a cabo

Necesidades, tanto de recursos materiales como de colaboración de otras personas ajenas al equipo.

Escribidlo en una cartulina grande para que puedan tenerlo presente todo el tiempo.



Equipos de
4-6 personas



30min.-2 horas



Cartulina
Rotuladores





Traza un plan de acción

El último paso antes de llevar a cabo la idea es planificar la acción.

Pide a cada equipo que escriba en post-it todos los pasos que considera que hay que dar para hacer realidad la idea (un paso por post-it), y que los peguen en un panel o en la pared.

Cuando hayan terminado, pídeles que los ordenen secuencialmente e identifiquen cuánto tiempo necesitarán para llevarlo a cabo.



Equipos de
4-6 personas



30min.-2 horas



Post-it
Rotuladores





actúa



LOS APRENDIZAJES MÁS VALIOSOS COMIENZAN EN ACCIONES REALES DE CAMBIO...

En esta etapa, niños y niñas llevarán a cabo acciones en el mundo real y verán que pueden producir cambios significativos en él y enriquecer su entorno.

ACTÚA es especialmente emocionante: es ahora cuando cristaliza todo el trabajo realizado y cuando niños y niñas sienten que verdaderamente **PUEDEN** cambiar el mundo.

Apoya al grupo en las acciones que van a realizar y disfruta de este momento, pues es cuando las ideas se transforman en realidades.



Pasa a la acción

Para actuar solamente hay que repasar el plan de acción y... ¡a por ello!

Es posible que las acciones no salgan tal y cómo las habían imaginado tus alumnos. No permitas que se frustren si sucede así, pues éste es un primer paso, la “primera forma” que toma su proyecto. Más adelante podrán mejorarlo y llevar a cabo acciones más evolucionadas: lo importante es que su proyecto no se quede en una idea.



Equipos de
4-6 personas



1-3 horas



Recuerda a tus alumnos que hagan fotos, vídeos, dibujos, que anoten frases... lo que les sirva para construir su historia en la etapa COMPARTE.





comparte



COMPARTIR LAS EXPERIENCIAS QUE VIVIMOS CONSTRUYE NUESTRA HISTORIA

En esta etapa, niños y niñas hacen que sus proyectos y sus experiencias lleguen a oídos de otras personas.

COMPARTE es una celebración y una manera de compartir la satisfacción que nace del esfuerzo y la dedicación.

Pon en relieve el valor de que han hecho, pues merece la pena ser contado y puede inspirar a otros niños porque contiene un poderoso mensaje: “yo lo he hecho... ¡tú también puedes!”



Presenta tu proyecto

¡Éste es un gran momento!

Tus alumnos han llevado a cabo sus acciones para cambiar el mundo, y es importante que compartan la experiencia que han vivido.

Pídeles que reflexionen en equipo sobre el resultado de la acción que han llevado a cabo, pensando en lo que iban buscando y qué ha sucedido. Pídeles también que preparen una pequeña presentación para contar sus proyectos al resto del grupo.

Anímales a revisar todo el material que han ido generando y a preparar presentaciones atractivas, sencillas y no muy largas que transmitan los mensajes que quieran con claridad. Para lograr la atención del grupo funciona muy bien contar la experiencia vivida en forma de historia, en la que ellos han sido los protagonistas.

Prepara el espacio donde vayan a presentar sus proyectos, de manera que sientan que es un momento especial y valioso en el que es importante escucharse.

Cuando estén presentando los proyectos, invita al resto grupo a preguntar todo lo que les surja, tratando de comprender lo mejor posible cada proyecto.



Equipos de
4-6 personas



1-3 horas



Cartulinas
Rotuladores
Ordenador
Proyector
...





Difunde tu proyecto

¡Es el momento de contar al mundo lo que habéis hecho!

Al igual que vosotros os inspirasteis con los proyectos que otros habían realizado, ahora es vuestra oportunidad para inspirar a otros con el mensaje ¡nosotros podemos!, y es que Yo Diseño el Cambio y Design for Change no serían posibles sin la colaboración y participación de todos, por eso este paso es tan importante.

A partir de todo el material que hayáis ido recopilando durante el proceso (fotos, dibujos, vídeos...) y tal vez con algunas pequeñas entrevistas posteriores para saber cómo se han sentido tus alumnos, realiza con ellos un vídeo corto, de duración entre 3 y 4 minutos, en el que contéis vuestra experiencia y vuestro proyecto a lo largo de las distintas etapas.

Recuérdales que lo van a ver niños y niñas de todo el mundo: cuanto más visual sea, mejor.

Una vez lo tengáis terminado, colgado en alguna plataforma como youtube, y hacéndonos saber enviándonos un mensaje a

spain@dfcworld.com

junto con la siguiente información del proyecto:

Título
Breve descripción
Nombre del Colegio
Curso que lo ha realizado
Nombre de los integrantes del proyecto
Duración y fecha en la que se realizó
URL del enlace al vídeo
Email y persona de contacto

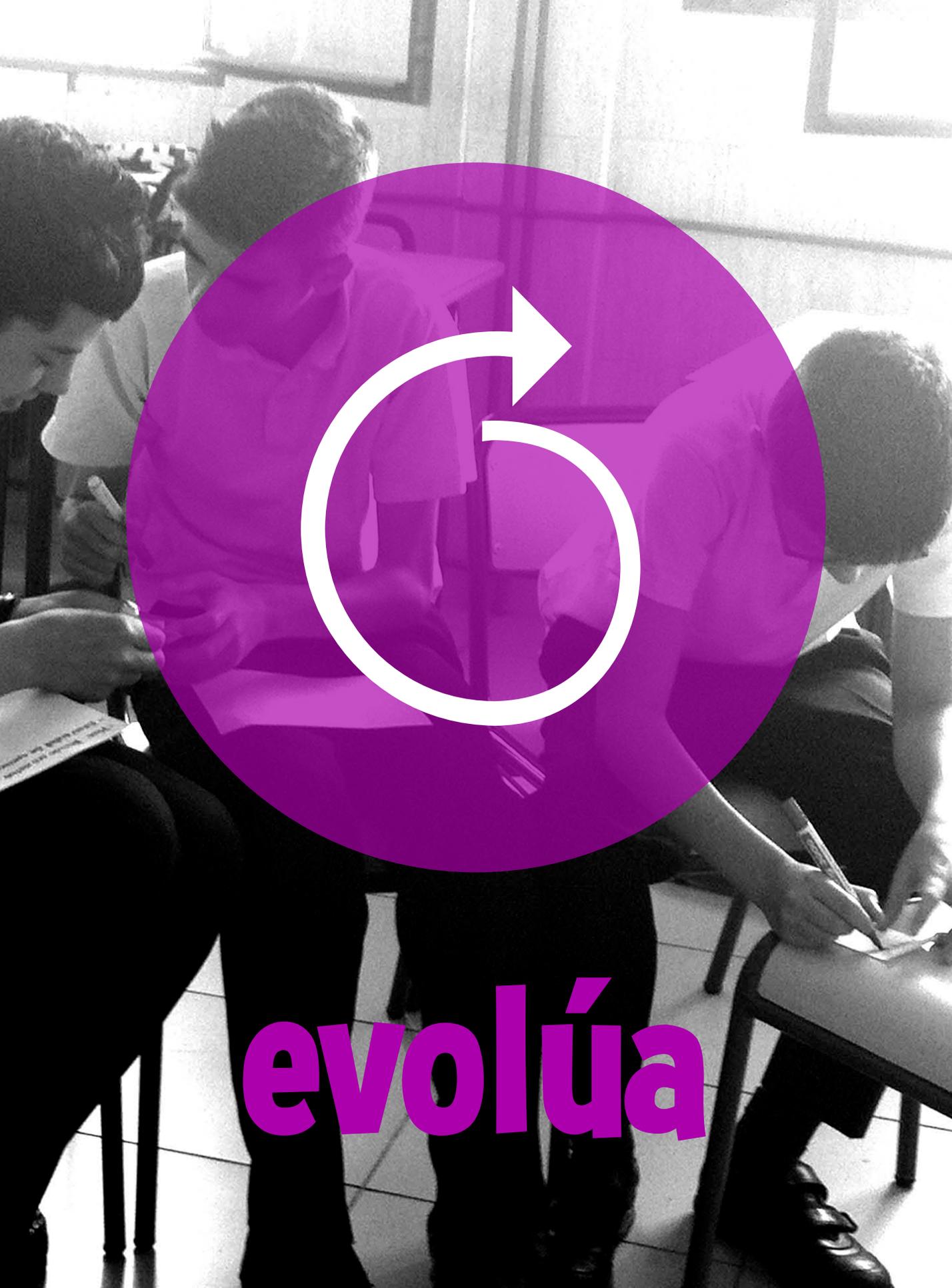
Así, nosotros podremos darle una mayor difusión.



3-6 horas



Material documental
recogido durante
los proyectos



evolúia



... Y LA REFLEXIÓN SOBRE NUESTRAS ACCIONES NOS IMPULSA A CRECER

Finalmente, niños y niñas van a reflexionar sobre la experiencia que han vivido.

EVOLÚA es una etapa que mezcla evolución y evaluación, en la que se busca proyectar la mirada hacia el futuro para imaginar nuevas acciones que puedan enriquecer el trabajo realizado.

Facilita a tus alumnos la reflexión tanto personal como en grupo, traspasando el barniz de las cosas y disfrutando de lo que pueda surgir.



Reflexiona sobre tu experiencia

Os proponemos dos herramientas sencillas para la evaluación que permitan tanto reflexionar como imaginar sus proyectos más allá del momento presente.

Anécdotas

Pide a tus alumnos que dibujen una anécdota que les haya ocurrido durante el proyecto y que les despierte emociones... Una vez terminados los dibujos, podéis compartirlos comentando cada anécdota, o pegándolas en un panel para que todo el grupo pueda verlas.



Grupo completo
(20-30 personas)



1-3 horas

Diferente, difícil, aprendido

Divididos en grupos de tres, proponles que lleguen a un consenso de equipo sobre algo que les haya parecido diferente, algo difícil y algo que hayan aprendido. Pídeles que lo escriban en un post-it y lo peguen en tres paneles en los que aparezcan las preguntas: *¿qué nos ha parecido diferente?*, *¿qué nos ha parecido difícil?* y *¿qué hemos aprendido?* Después, puedes leerlos en alto y comentarlos con todo el grupo.



Folios
Lápices
Rotuladores
Post-it

Estas dos herramientas para la evaluación facilitan una reflexión final en grupo en la que, más informalmente, pueden compartir aquello que quieran. Dedicar un tiempo a este momento final del grupo, pues es probable que las reflexiones más valiosas aparezcan en este momento.





Haz que tu proyecto evolucione

Resulta muy constructivo identificar aquellos aspectos que han funcionado mejor o peor. Para ello te proponemos la siguiente herramienta de valoración:

Start / Stop / Continue

Divididos en grupos de tres, propón a tus alumnos que lleguen a un consenso de equipo respecto a tres aspectos. Primero, algo que no se ha hecho durante los proyectos y que les gustaría haber podido hacer (START); segundo, algo que sí se ha hecho y consideran que merece la pena dejar de hacer (STOP); por último, algo que sí se ha hecho y que es valioso seguir haciendo (CONTINUE). Pídeles que escriban cada aspecto en un post-it y que lo peguen en tres paneles, cada uno perteneciente a cada bloque (START/STOP/CONTINUE). Después, puedes leerlos en alto y comentarlo con todo el grupo.

Esta dinámica puede servir a tus alumnos/as para comprender qué ha funcionado y qué no ha funcionado en sus propuestas para mejorar su entorno. Es un momento estupendo para la reflexión en grupo, y puede ser muy útil para establecer las bases de futuros proyectos.

Recuerda que los proyectos se pueden mejorar, y que el proceso de trabajo podéis llevarlo a cabo tantas veces como consideréis. La destreza nace de la práctica, así que, cuantas más veces lo hagáis, mejores resultados obtendréis.



Grupo completo
(20-30 personas)



30min-3 horas



Rotuladores
Post-it



6

VOLVAMOS AL PRINCIPIO



We

Can

CHANGE

CHANGE

THE

World



Es una oportunidad para ganar confianza y empatía

Desde el “nosotras podemos”, y por haber sido parte activa de un proyecto en el que la observación, la escucha, el respeto y el trabajo en equipo han sido claves, se favorece el que cada niño y niña incorpore la idea del “yo puedo”, y que por tanto sea el cambio que quiere ver en el mundo.



a través de un proceso de experimentación

En el *hacer*, tanto alumnos como profesores desarrollan capacidades como la gestión de la incertidumbre, la resolución de problemas sin lanzarse directamente a encontrar la solución, favoreciendo la aparición de líderes con diferentes perfiles según la etapa del proceso.



de una forma diferente y enriquecedora

Niños y niñas son los protagonistas, y por ello se responsabilizan de su propio aprendizaje, así como fomentan su compromiso con la comunidad. El profesorado, por su parte, adopta un rol diferente, haciendo que los proyectos fluyan.



con la participación de todos y todas.

Todas las personas que participan tienen una oportunidad de aportar un granito de arena, el suyo. Todas las temáticas tienen cabida y, dado el carácter global del proyecto, se fomenta la diversidad y multiculturalidad.



LÁNZATE

1

Pruébalo

Ya lo hemos dicho: esto no va de decir *hay que*, sino de *hacer*. Te animamos a que te lances a la aventura y realices un primer proyecto que podrás considerar como “prototipo” de lo que puedes llegar a obtener con esta metodología.

2

Haz visibles los proyectos

Envíanos los proyectos de tus alumnos con la información que te hemos comentado en el paso de DIFUNDE TU PROYECTO. Desde Yo Diseño el Cambio podremos dar visibilidad nacional e internacional a lo que hayáis hecho.

Primero, con la publicación de algunas de las historias que se realizan en cada país en el libro “I CAN” publicado por la Universidad de Cambridge.

Segundo, con la participación de niños y niñas en una conferencia internacional bajo el lema BE THE CHANGE CONFERENCE, en la cual comparten sus ideas de cambio y experiencias en el proyecto Design for Change con niños y niñas de otros países.

Además, queremos contarte que Design for Change cuenta con el apoyo de organizaciones del prestigio de IDEO, la Escuela de diseño de Stanford y el Instituto de Diseño de la India (NID). Recientemente, Howard Gardner ha decidido sumarse al apoyo a esta iniciativa y la Universidad de Harvard está evaluando el impacto del programa internacional.

3

Cuéntanos tu opinión

¿Qué te ha parecido esta guía?
¿Cómo te ha ayudado?
¿Qué mejorarías?

Nos encantaría que hicieras el ejercicio de evaluación a través de las ventanas aprendido/ difícil/ diferente que has realizado con tus alumnos y alumnas, pero en este caso que lo hicieras tú y nos enviaras el resultado. Nos ayudará a mejorar:)

4

Dale una vuelta

A nosotros/as el proyecto de Design for Change nos ha servido de inspiración para embarcarnos en nuestras propias aventuras a través de la filosofía de trabajo que propone, y te animamos a hacer lo mismo. Dale una vuelta para ver cómo podrías mejorar el proceso de trabajo, adaptarlo mejor a tus alumnos/as o explorar en qué otros ámbitos puedes utilizar esta filosofía.

Por cierto, no nos hemos presentado...

El equipo de Yo Diseño el Cambio somos un grupo de personas con diferentes orígenes y trayectorias unidas en este apasionante proyecto. Si quieres saber más de nosotros o te apetece que nos conozcamos, visítanos nuestra web o mándanos un mail, estaremos encantados de hablar contigo y explorar nuevos caminos.

¡Mucha suerte y hasta pronto!



spain@dfcworld.com
www.dfcworld.com/dfc/spain/

YO DISEÑO EL CAMBIO
Guía para facilitar proyectos
Versión 3 / Mayo 2013