

A high-angle, slightly blurred photograph of a child in a white shirt and dark pants playing with a large red balloon on a light-colored wooden floor. The child is in the lower center of the frame, reaching for the balloon. Surrounding the child are several rows of simple wooden chairs with black metal legs, arranged in a semi-circle. The background is a plain, light-colored wall.

# DESIGN FOR CHANGE ESPAÑA

Los niños solo necesitan  
una oportunidad para cambiar el mundo.  
**GUÍA PARA FACILITAR PROYECTOS**

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

**35 países, 25 millones de niños**



**Design for Change España**  
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 y  
jóvenes.

1

¿**QUÉ ES**

**DESIGN FOR**

**CHANGE**

**ESPAÑA?**



## **Design for Change España**

es un movimiento internacional que ofrece a los niños 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 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 Design for Change España (DFC España) 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 suyas. 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 DFC España 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 los niños 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 de 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 DFC España, 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 a 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.



# 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 DFC España.

## INSPIRALES CON HISTORIAS

Para contarles qué es DFC España 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

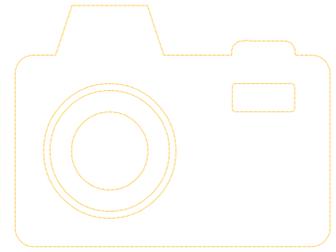
Explica a tus alumnos las cinco etapas por las que pasarán en el desarrollo de sus proyectos: **siente**, **imagina**, **actúa**, **evolúa** y **comparte**.



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**



**evolúa**



**comparte**

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

**¿QUÉ SABES SOBRE 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.

**REFLEXIONA SOBRE TU EXPERIENCIA  
HAZ QUE TU PROYECTO EVOLUCIONE**

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

**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.



4

# ¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

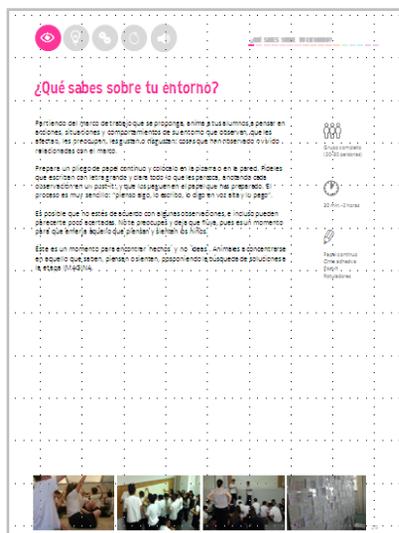
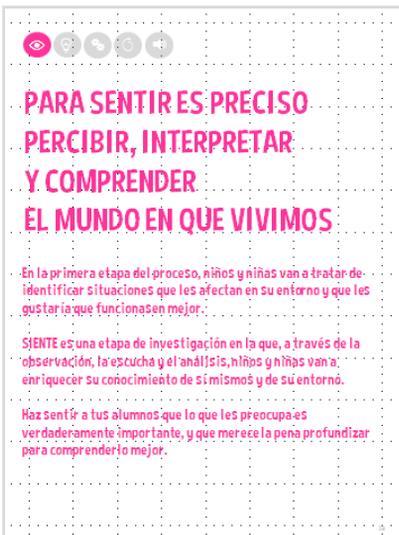


# En las siguientes páginas se describe detalladamente el proceso de trabajo paso a paso.

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, DFC España 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.



¿QUÉ MEJORARÍAS DE TU ENTORNO?

## ¿Qué sabes sobre tu entorno?

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

Partiendo del marco de trabajo que se proponga, anima a tus alumnos a pensar en acciones, situaciones y comportamientos de su entorno que observan, que les afectan, les preocupan, les gustan o disgustan: cosas que han observado o vivido relacionadas con el marco.

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 parecerle 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". 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

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.



**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 sabes sobre tu entorno?

Partiendo del marco de trabajo que se proponga, anima a tus alumnos a pensar en acciones, situaciones y comportamientos de su entorno que observan, que les afectan, les preocupan, les gustan o disgustan: cosas que han observado o vivido relacionadas con el marco.

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`. Anímales 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.

## Opción 1

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: anímalos 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.

## Opción 2

Pide a tus alumnos que salgan a la pizarra a leer los post-it que hay pegados durante al menos 10 minutos. De todos los hechos expuestos, cada persona ha de elegir cuáles son los dos aspectos clave que considere más importantes sobre el marco investigado y los anotará en dos nuevos post-it de otro color.

Luego se juntarán por parejas y tendrán 5 minutos para hablar sobre los dos post-it escogidos por cada uno. Tendrán que hablar hasta decidir entre ambos los dos hechos más relevantes con los que se querrán quedar de los cuatro que tienen. Pueden reformular lo que hay escrito, si lo consideran necesario.

En la siguiente ronda, se juntarán dos parejas y, de igual manera, tendrán que acordar entre los cuatro, los dos aspectos más destacados.

Llegados a este punto, se juntará todo el grupo de 20 personas, y tendrán 10-12 observaciones que entre todos han considerado las importantes para entender y afrontar el marco. Es momento de sentarse en círculo y hablar sobre sus decisiones. Tienen 10 minutos para decidir si se quieren quedar con esos 10-12 hechos o cambiar alguno.



Grupo completo  
(20-30 personas)



30 min.-1 hora



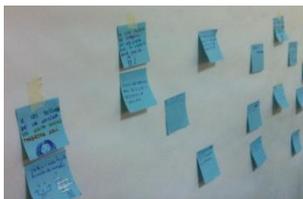
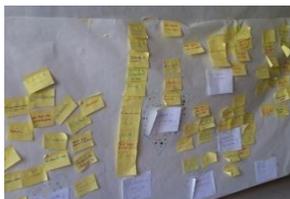
-



30 min.-1 hora



Post-it  
Rotuladores





## Identifica focos de acción

### Si has elegido la *Opción 1...*

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.

### Si has elegido la *Opción 2...*

Por parejas cogerán uno de los 10 post-it y tendrán 15 minutos para hacer un dibujo sencillo que represente lo que hay escrito y poner una frase motivadora que les invite a la acción.

Cada dibujo con su frase será un foco de acción, que es un aspecto concreto y relevante del marco problema que abre un camino hacia su resolución. Por eso es importante no quedarse en lo superficial y tratar de profundizar.

Luego lo pondrán en común con el resto de compañeros.



Grupo completo  
(20-30 personas)



1-3 horas



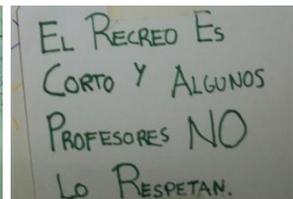
Folios  
Rotuladores  
Cinta adhesiva



30 min-2 horas



Folios  
Rotuladores





## 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.



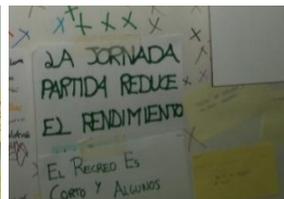
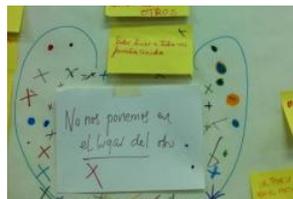
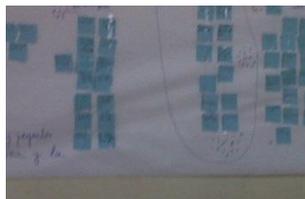
Grupo completo  
(20-30 personas)



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, videos...) Recuérdales que si van a tomar fotografías o a grabar videos primero deben pedir permiso.



Equipos de 4-6 personas



1-3 horas



Libreta  
Lápiz  
Cámara de fotos  
Cámara de video





# 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.



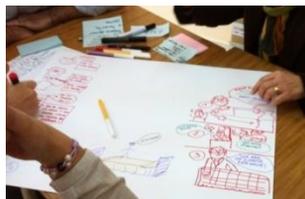
Equipos de 4-6 personas



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.



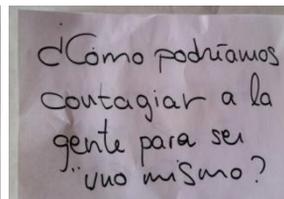
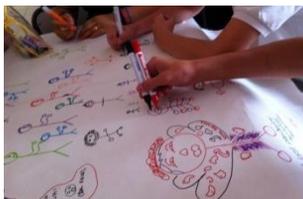
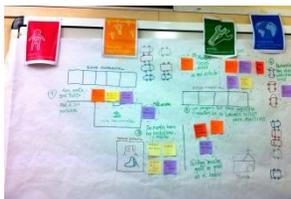
Equipos de  
4-6 personas



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 (¡illueve!) 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.



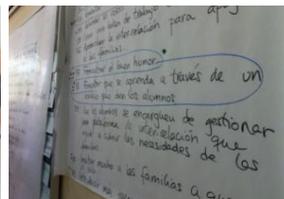
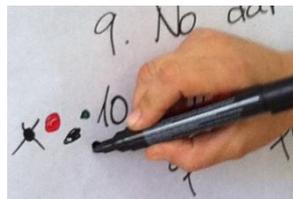
Grupo completo o equipos



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.



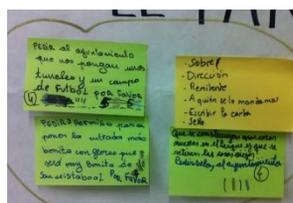
Equipos de 4-6 personas



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.







**evolúcia**



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

En esta etapa, 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

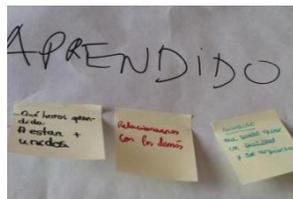
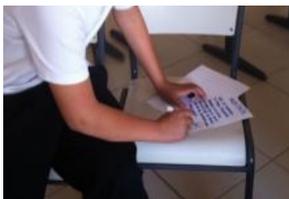
### Diferente, difícil, aprendido

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





**comparte**



# COMPARTIR LAS EXPERIENCIAS QUE VIVIMOS CONSTRUYE NUESTRA HISTORIA

Finalmente, 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 lo 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 del 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 habíais realizado, ahora es vuestra oportunidad para inspirar a otros con el mensaje ¡nosotros podemos!, y es que DFC España 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, 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. En cualquier caso, en las siguientes páginas encontraréis explicados consejos e indicaciones para hacer el vídeo, que seguro os serán de gran utilidad.



3-6 horas



Material documental recogido durante los proyectos





## Difunde tu proyecto

Una vez lo tengáis terminado, y de cara a poder evaluar lo mejor posible los proyectos que recibimos y darles la mayor visibilidad, **además del link al vídeo** (lo ideal es si nos podéis enviar el archivo original a través de WeTransfer) os solicitamos la siguiente información del proyecto y nos la enviáis a: **spain@dfcworld.com**

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

Y ahora para saber un poco más del proyecto:

### De la etapa SIENTE:

- ¿Cuáles fueron los focos de acción que identificasteis y que os preocupaban?
- ¿Qué personas estaban afectadas por el foco de acción seleccionado y que opinaban al respecto?

### De la etapa IMAGINA:

- Describe el foco de acción que seleccionasteis y porqué lo elegisteis
- Enumera las ideas que barajasteis, cuáles fueron las seleccionadas y que os llevaron a seleccionar esas

### De la etapa ACTÚA:

- Describe brevemente lo que llevasteis a cabo

### De la etapa EVOLÚA:

- ¿Cuáles fueron los principales aprendizajes surgidos a raíz del proyecto?
- ¿Qué es lo que destacaríais de lo vivido en el proyecto?

Y para finalizar ¿Hay algo más que queráis compartir con nosotros?



## Anexo 1: Consejos para la grabación del vídeo

### 1. PUNTO DE VISTA

Al tratarse de niños, lo ideal es que la cámara o similar esté a la altura de los ojos de los protagonistas.

### 2. PLANOS FIJOS

Dedica tiempo a grabar planos fijos en acciones generales para dar reposo y serenidad a la hora de editar.

### 3. PLANOS SUBJETIVOS

Es interesante hacer un seguimiento de alguna acción acompañando a un niño en primer término como si la cámara fuera su sombra.

### 4. ZOOM

Los zooms son molestos y en edición no resultan muy bien, a no ser que se tenga un buen equipo de grabación. Es mejor acercarse físicamente con la cámara.

### 5. SECUENCIAS LARGAS

Es preferible grabar secuencias más largas por si perdemos detalles y para dar mayor continuidad. Por eso os recomendamos no cortar constantemente.

### 6. RECURSOS

Deja un tiempo para *recursar* (volver a realizar) algunas acciones.

Si no hay mucho tiempo, se puede falsear pidiendo a los protagonistas que repitan la acción en la medida de lo posible.

### 7. PLANOS CORTOS

Puedes ilustrar algunas acciones con planos cortos y planos detalle. Así el espectador tendrá más información y puede apreciar cosas que en planos más amplios no se ven.

### 8. MOVIMIENTOS CÁMARA

Quien se encargue de coger la cámara debe hacer movimientos suaves y sin brusquedades, manteniendo el nivel equilibrado.

### 9. ILUMINACIÓN

Es muy importante que los escenarios estén bien iluminados porque si no se pierde calidad.

### 10. TOTALES

Un recurso casi imprescindible y que nos puede aportar cercanía son los TOTALES; planos medios o americanos con algunos de los protagonistas hablando a cámara a modo de entrevista.

Para ello es aconsejable buscar un entorno tranquilo, bien iluminado y sin mucho ruido. Si puede ser, graba el sonido a cámara con un micro de corbata.





## Anexo 2: Indicaciones para montar el vídeo

### PLANIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DEL OBJETIVO

Empieza por aclarar las ideas. Es necesario pensar **qué se quiere hacer y qué fines se pretenden conseguir**. Por ello hay que definir claramente lo que se quiere comunicar, a quién y cómo.

### DURACIÓN CORTA

Si sólo vas a poner imágenes y fragmentos de vídeos, lo ideal es que dure entre **2 y 3 minutos**. Si vas a añadir entrevistas, puede alcanzar los 5 minutos.

Recuerda que es mejor ser **breve y conciso**. Un vídeo demasiado largo y con mucha información hace que el espectador desconecte.

### TIPO DE VÍDEO

En este caso os pedimos un vídeo más bien **demostrativo**, en el que se explique cuál ha sido el proceso de creación de cambio a través de las fases principales: **Siente, Imagina, Actúa, Comparte y Evolúa**.



### PREPARACIÓN DEL GUION

No trates de contar demasiadas cosas y cuida el **orden** de las acciones. Resume la actividad en los **conceptos principales** y deja que las imágenes completen los mensajes que quieras transmitir.

Estas preguntas te pueden ayudar a preparar el guion:

**¿Cuál es el problema que queremos resolver?** Definir en una frase el reto/problema que se encontró. La frase tiene sujeto (o usuario), verbo (o necesidad detectada) y predicado (aspecto descubierto).

**¿Cuál es la solución que hemos propuesto?**

**¿Para qué?** Qué se consigue y por qué esta idea y no otra.

Para que la historia enganche, trata de que sea **simple, inesperada, tangible, creíble y emocional**. Incluye además un **contexto**, un **reto** y una buena dosis de **creatividad**, tratando de plasmar **conexiones entre diferentes** (niños y mayores, ciudad y naturaleza, etc.). Así lograrás un guion espectacular.

### LOCUCIÓN: VOZ EN OFF

Si quieres incluirla, elige la voz que mejor represente el proyecto. Un **niño o niña** con facilidad para leer en voz alta le dará al vídeo un tono entrañable y mayor credibilidad.

### MÚSICA

Con la música se trata **aprovechar toda la fuerza comunicativa** que proporciona un vídeo

Eso sí, busca una melodía **libre de derechos** o solicitar una **licencia** de uso de una música determinada.

### MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN

Monta primero una música que dure el tiempo que vaya a durar el vídeo. Sobre esa música monta los planos y acciones acompañando con la música los cambios de plano o secuencia, dejando respirar la música de vez en cuando y metiendo comentarios (TOTALES) de los protagonistas a cámara.

Resulta atractivo dejar que se oiga la acción aunque no sean discursos a cámara. Para eso hay que bajar la música a segundo término.

### RÓTULOS Y CRÉDITOS

Los rótulos sirven para introducir las diferentes partes del vídeo y dar información adicional. Termina con los créditos para mencionar a los que han participado en el proyecto. Si además quieres animar estos textos o añadir gráficos, mucho mejor.



**6**

**VOLVAMOS**

**AL PRINCIPIO**





WE CAN CHANGE  
THE WORLD



### **Es una oportunidad para ganar confianza y empatía**

Desde el “nosotros 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.

A black and white photograph showing a person's feet standing on a white scale. The scale has a grid pattern. Above the scale, a white net is draped, creating a pattern of light and shadow. The word "LÁNZATE" is written in large, bold, white capital letters across the center of the image, with a small white arrow pointing down towards the scale.

**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 DFC España 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 DFC España 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](mailto:spain@dfcworld.com)**  
**[www.dfcspain.org](http://www.dfcspain.org)**

DESIGN FOR CHANGE ESPAÑA  
Guía para facilitar proyectos  
Versión 5.3 / Junio 2015

