

**Metodología para trabajar los proyectos de cambio...**

DESIGN *for*  
CHANGE



# ¿Qué es...

# DESIGN *for* CHANGE

**Es una metodología** que surge en la India, de la mano de **Kiran Bir Sethi** (2009). A través de ella, se empodera a los niños y jóvenes de manera que sean proactivos y se comprometan en la transformación y mejora de las personas y sus contextos.

Desde los 3 años pueden identificar un problema de su entorno o comunidad y crear con otros una solución.

Todo proyecto o historia de cambio consta de **4 sencillas fases** que le llevan a cambiar su realidad personal, social o ambiental:

- **sienten** las necesidades o problemas,
- **imaginan** nuevas soluciones,
- **hacen** algo al respecto y
- **comparten** su historia de cambio

... para contagiar e inspirar a otros; así, realizan una cadena mundial de niños y jóvenes que transforman vidas y cambian el mundo.

Para ello, ponen en juego las **cuatro competencias básicas** (las 4 C's): pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación.

Cada uno está logrando con ellas, con su implicación, con su lema de "¡yo puedo!", "*nosotros podemos*", cambiar las vidas de muchos.

Así, por ejemplo:

*crean puestos de trabajo, reducen la explotación infantil, reforestan bosques, reciclan basuras, ahorran energía, reducen o erradican el bullying en las aulas, evitan la exclusión de compañeros, economizan agua y la descontaminan, combaten el matrimonio forzado de niñas, generan hábitos saludables, luchan por ciudades menos adultocéntricas, etc.*

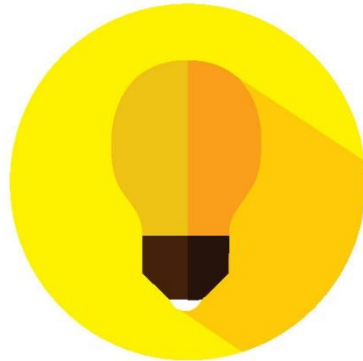
# Pone a la **PERSONA** en el centro...

EMPATÍA – COMPASIÓN

*¡Ver la vida desde los otros!*



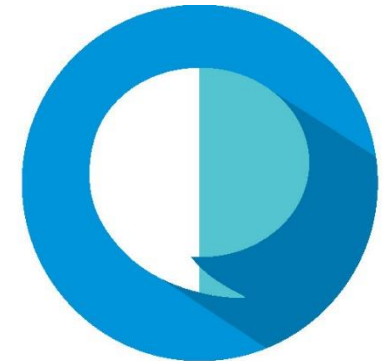
SIENTE



IMAGINA



HAZ



COMPARTE

# ¿Cómo?



**PIENSA**

Piensa en aquellas cosas que te preocupan, te molestan, en aquello que va mal... y luego:

**IMAGINA**

...inventa una forma de mejorar esta situación y cambiarla... y luego



**HAZ**

Manos a la obra! ¡¡cambia la situación!!

**COMPARTE**

¡¡COMPÁRTELA CON EL RESTO DEL MUNDO PARA QUE VEAN QUE ELLOS TAMBIÉN PUEDEN CAMBIAR!!



**4**  
**Fases**

**DESIGN** *for*  
**CHANGE**



**SIENTE**



**IMAGINA**



**HAZ**



**COMPARTE**



# SIENTE

## Pasos

- 1. ¿Qué sabes sobre tu entorno?**  
Investigan sobre su entorno: aula, colegio, barrio, ciudad...
- 2. Organiza la información.**  
Ganan en comprensión, debaten, involucran a la comunidad...
- 3. Identifica focos de acción.**
- 4. Elige un foco.**
- 5. Gana en comprensión.**
- 6. Sintetiza lo aprendido.**  
Consenso en torno al problema que más les preocupa y desean solucionar...
- 7. Genera un reto.**



# IMAGINA

## Pasos

### 1. Proponen muchas ideas

Ideas con gran impacto y que generen +beneficios a +personas

### 2. Combinan y mejoran las ideas

Cooperan y co-crean; concretan las ideas...

### 3. Aterrizan en una

### 4. Proponen y hacen un prototipo

### 5. Concretan la propuesta

### 6. Trazan un **plan de acción**



**ACTÚA**

## Pasos

1. Pasa a la acción
2. **Organizan el plan de acción:** recursos, personas, tiempos, tareas...
3. **Hacen real su idea, la construyen en equipo y aplican**
4. **Reflexionan cómo cambiaron...**





# COMPARTE

## Pasos

1. Presenta su proyecto a los demás y los hacen partícipes.
2. Difunde su proyecto e inspiran a otros.
3. Lo celebran y comparten.
4. Hacen un **pequeño video** de menos de 5 minutos para **contagiar a otros**.

Para ello, reúnen fotos, dibujos, videos o documentos del proyecto...

# Metodología

Fases en cada proyecto de cambio

A realizar en grupos de 3 a 25 años y más.



## 1. SIENTE

Corazón

Observar, escuchar, analizar.  
Pensar desde el corazón

- 1. **Investigan el entorno.**  
(aula, colegio, barrio, ciudad...)
  - 2. **Tratan de comprender.**  
Discuten y profundizan en los focos de acción con realismo. Se escuchan mutuamente. Ejercitan su empatía.
  - 3. **Logran un consenso**  
en torno al problema que más les impacta y quieren resolver.
  - 4. **Involucran a la comunidad.**  
Entrevistan a los afectados para comprender y conocer sus causas reales.
1. ¿Qué sabéis sobre vuestro entorno?
  2. Organizar la información.
  3. Identificar focos de acción.
  4. Elegir un foco.
  5. Ganar en comprensión.
  6. Sintetizar lo aprendido.
  7. Generar un reto.



## 2. IMAGINA

Cabeza

Idear cómo resolver el problema.  
Etapas creativa y cooperativa.

- 1. **Proponen muchas ideas.**  
Piensan en crear un gran impacto que beneficie a más personas y que genere un cambio duradero.
  - 2. **Combinan y mejoran ideas.**  
Cooperan y cocrean.
  - 3. **Aterrizan y proponen un prototipo.**
1. Proponer muchas ideas.
  2. Elegir las mejores.
  3. Hacer un prototipo.
  4. Concretar la propuesta.
  5. Trazar un plan de acción.



## 3. ACTÚA

Manos

Etapa emocionante: en ella sienten más fuerte que pueden cambiar el mundo próximo o lejano... y lo hacen.

- 1. **Organizan un plan**  
con la lista de todas las actividades a realizar y documentan el desarrollo de la idea que seleccionaron:
  - ¿Qué recursos requerirán y cómo los conseguirán?
  - ¿Cuánto tiempo les llevará realizar el proyecto?
  - Distribuirán tareas y asignarán responsabilidades.
- 2. **Hacen real su idea.**  
La construyen y aplican. Trabajan en equipo y se asesoran de sus docentes, expertos o responsables en la problemática.
- 3. **Reflexionan cómo cambiaron**  
cada uno de ellos y sus realidades concretas.



## 4. COMPARTE <sup>1</sup>

Manos y pies

Movilizarse, compartir en su comunidad.  
"Crean ciudadanía ecológica" (IS 211)  
Contagiar e inspirar a otros.

- 1. **Hacen partícipes** a los demás de lo realizado.
- 2. **Inspiran a otros** con el proceso seguido o el producto obtenido.
- 3. **Difunden su proyecto** en su aula, centro, barrio, localidad, mundo.
- 4. **Celebran y comparten** su satisfacción y logros.
- 5. Reúnen las notas, fotos, dibujos, vídeos o documentos del proyecto, y **hacen un pequeño vídeo o cuentan su historia de cambio...**, y lo suben a la plataforma de DFC nacional o mundial.

1. Design for Change: España y los países que utilizan el modelo español tienen una quinta fase, entre Actúa y Comparte, denominada "Evolúa". Evolúa: Es el momento de reflexionar sobre lo realizado, porque de la reflexión surge el verdadero aprendizaje. La palabra es una invención que pretende aunar la esencia de esta fase: se trata de reflexionar para crecer, de evaluar lo que han vivido y evolucionar para mejorar.