



Kiran Bir Sethi fundadora de Design for Change

NATALIA ALLENDE VALDÉS

Profesora General Básica y licenciada en Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile, M.A. en Literatura, American University.

Primary School Teaching and Masters equivalent in Aesthetics at Pontificia Universidad Católica de Chile, M.A. in Literature, American University.



CARTOGRAFÍA DEL DISEÑO Y LA EDUCACIÓN *MAPPING OF DESIGN AND EDUCATION*

**NATALIA ALLENDE VALDÉS, DIRECTORA DESIGN FOR CHANGE CHILE /
DIRECTOR OF DESIGN FOR CHANGE CHILE**

Design thinking en las salas de clases

Design thinking trickling into classrooms

FOTOGRAFÍAS_PHOTOS: ARCHIVO NATALIA ALLENDE

Por primera vez y de manera sostenida, la sociedad entera, el mundo público y privado, individuos y organizaciones, todos, tienen los ojos puestos en la educación.

For the first time and in a sustained manner, the entire society, including the public and private spheres, individuals, organizations—everyone—have their eyes on education.

El proceso del diseño se ha ido infiltrando en nuestras salas de clase por medio de una iniciativa global de alto impacto: Design for Change (DFC). Presente en Chile hace ya cuatro años, DFC le está dando herramientas poderosas a niños y jóvenes para expresarse en relación al mundo que los rodea, proponer soluciones efectivas y liderar el cambio en sus comunidades. En un momento de gran importancia histórica para la educación en Chile, hay ciertos elementos que surgen como faros de atención. Por ejemplo, aquellos referentes al carácter que desarrolla en los jóvenes: la empatía, el ñeque y la esperanza. Estas características, entre varias otras, permiten a los ciudadanos en formación que son los jóvenes, tener propósito y confianza en que el mundo no solo puede ser mejor, sino que puede ser mejor por el trabajo que ellos realizan y lideran.

Estamos viviendo un momento histórico en la educación chilena. Por primera vez y de manera sostenida, la sociedad entera, el mundo público y privado, individuos y organizaciones, todos, tienen los ojos puestos en la educación. Hay consenso en que el sistema necesita actualizarse y democratizarse, pero muchas preguntas siguen rondando en torno a cuál es el camino y en qué poner el énfasis. Y justo en el momento en que nos ha surgido esta oportunidad histórica, se deja ver un actor que puede venir a iluminar las prácticas pedagógicas de los nuevos tiempos.

Al igual que en el mundo del diseño industrial y el mundo corporativo en Chile, donde el *design thinking* ha entrado con una fuerza inaudita en comparación con otros países, hoy la educación también se está viendo cada vez más contagiada con esta nueva mirada. Poco a poco vemos cómo se empieza a instalar un cambio de mentalidad a nivel del tejido social en todos los ámbitos. Y, si bien el *design thinking* requiere de cierto conocimiento y práctica, es cierto que es una brillante conjugación de sentido común, además de ser el proceso de trabajo democrático por excelencia.

Entonces, también resulta lógico llevar esta forma de pensamiento a la sala de clases. Y esto vale para todo el sistema escolar: desde el desarrollo de las políticas educativas; los objetivos, planes y estructura de los colegios; la práctica cotidiana de los maestros en ejercicio; y el proceso de aprendizaje de los niños. La educación actual está lista para incorporar metodologías de diseño en la sala: hay hambre por algo diferente, algo que renueve esa motivación que fue el factor decisivo de tantos profesores al optar en su juventud por estudiar pedagogía. Si hasta el más desencantado de los profesores hiciera el ejercicio mental de retroceder al tiempo en que trazó su camino profesional, sin duda, la gran mayoría de los que optaron por el camino de la educación, lo hicieron porque querían transformar la vida de niños y jóvenes. Sin embargo, con la estructura imperante y el tiempo,

The design process has started sprinkling into our classrooms by a high-impact global initiative: Design for Change (DFC). Present in Chile for four years already, DFC is giving children and youth powerful tools to express their ideas about the world around them, propose effective solutions to problems, and drive change in their communities. At this historic turning point in the educational system in Chile, there are certain elements that arise as beacons that deserve our attention. What makes this initiative fundamental when it comes to deciding what gets incorporated in educational programs are the elements of character that it develops in youth: empathy, grit, and hope. These elements, among several others, allow citizens-in-development—our youth—to have purpose and become confident that the world not only can be better, but that it can become better as a result of the work that they perform and projects they lead.

We are living in an historic time in Chilean education. For the first time and in a sustained manner, the entire society, including the public and private spheres, individuals,

organizations—everyone—have their eyes on education. There is consensus that the system needs to be updated and democratized, but there are still many questions about which is the best path and where to focus the changes. And it is precisely at this time that a new actor begins to shine and illuminate the pedagogical practices of the new times.

Just as in the worlds of industrial design and corporations in Chile, where design thinking has made its way with unusual strength in comparison to other countries, today education is also ‘getting infected’ by this new view. Little by little we see a change in mentality at every level of our social fabric. And though it is true that design thinking requires certain knowledge and experience, and many lament that “today, everyone who took a course on design thinking regards themselves as an expert,” it is also true that this methodology or mindset is a brilliant convergence of common sense practices and a work process that is democratic by excellence.

se fue apoderando de la educación la pesada y poco inspiradora carga de las pruebas estandarizadas, las competencias, el traspaso de información y una maquinaria burocrática que no deja espacio para soñar ni menos para entender y entenderse con esos niños y jóvenes que están obligados a pasar horas al día en sus asientos, en circunstancias que ni nosotros, los adultos, aguantaríamos.

UN NUEVO PARADIGMA

Hoy, Design for Change (DFC) es la organización global más influyente en términos de introducir el proceso de diseño en la educación, incluso siendo declarado por las Naciones Unidas como una de las prácticas educacionales que llevarán a la humanidad a cumplir con los objetivos del nuevo milenio. Con más de 25 millones de niños y jóvenes impactados en cerca de 35 países, DFC es un movimiento que está cambiando el mundo. En Chile está presente hace ya cuatro años con miles de niños de norte a sur que han sido impactados por la experiencia.

Kiran Bir Sethi, diseñadora india, fundó esta iniciativa cuando se dio cuenta del impacto negativo que un sistema educacional tradicional hacía sobre los niños, cortándole las alas en vez de abrírseles. Y con osadía e inteligencia, Sethi decidió seguir la directriz ética: “Si no soy yo, ¿quién? Si no es ahora, ¿cuándo?”, haciéndose cargo de una realidad poco alentadora y replanteándose la educación desde la base. ¿Qué es la educación? ¿Qué queremos lograr con ella? ¿Para qué? ¿Cómo?

El sistema educacional tradicional, es decir, aquello impuesto por nosotros los adultos, decide qué deben saber, cómo deben aprender y qué es lo que es bueno, ignorando la capacidad crítica y la agencia para pensar, imaginar y actuar de los niños. Y después nos preguntamos por qué los jóvenes no se interesan ni se involucran con su entorno. Derribando estas premisas añejas, Sethi ideó una simplificación del pensamiento de diseño con algunos elementos propios. Design for Change invita a niños y jóvenes, en primer lugar, a mirar el mundo con una mirada fresca y empoderada, y les da las

herramientas para realizar cambios duraderos que resultan en un beneficio para la comunidad.

Siente, imagina, haz y comparte son las etapas de esta fórmula que permite a niños y jóvenes enfrentarse a los desafíos de cada día con más confianza creadora, desarrollando el carácter y su ética. El primer paso para entregar esta innovadora herramienta a los niños es que nosotros los adultos tomemos la decisión de creer en sus capacidades, en su mirada inteligente, positiva y generosa, cosa que no es sinónimo de que ellos lo saben todo y no necesitan guía. Debemos dejar de pensar que nosotros sabemos mejor que ellos lo que les debe importar y lo que deben aprender. Muchos educadores ya están poniendo esto en práctica convirtiéndose más bien en mentores, que acompañan, animan y cuestionan cuando es necesario. Ese es el primer paso.

En mis cuatro años como directora de Design for Change en Chile, nunca he visto un caso de un niño o joven que haya querido trabajar en algo de interés exclusivamente personal. El ser humano nace con empatía y en los menores eso se ve muy claramente. Pero si esta empatía no se desarrolla, al igual que los músculos, se atrofia. Uno de los aportes más importantes del proceso del diseño en la educación es justamente el desarrollo de este músculo. Los niños (¡y profesores!) aprenden a escuchar y se sienten escuchados. Se interesan por la visión de los demás, buscan saber qué piensan otros actores de sus comunidades y cuáles son sus experiencias, aprendiendo a mirar las problemáticas que enfrentan desde múltiples perspectivas. Logran comprender por qué el otro actúa como actúa y piensa como piensa. Y finalmente, son capaces de entender realmente por qué las cosas están como están. Solo con este conocimiento pueden comenzar a diseñar soluciones efectivas.

El desarrollo de la empatía trae de manera natural la colaboración. Cada uno se puede lucir en algún momento del proceso de trabajo y todos los roles tienen importancia para la maquinaria completa. Más que desarrollar un liderazgo competitivo o centrado en una persona única, el proceso se presta para que surja lo que llamo un liderazgo flotante, que

With this in mind, it is natural and of common sense to take this form of thinking into the classroom as well. And this goes for the entire school system: from the development of educational policies; objectives, plans and structure of schools; teachers' daily practice; and students' learning process. I believe that today's education is ready to incorporate design methodologies into the classroom: people are hungry for something new, something that will renew the motivation that moved them to choose teaching when in college. If you ask even the most disillusioned teachers to do the mental exercise of going back to their origins and what made them choose teaching, without a doubt, the vast majority of those who took this path did so because they wanted to transform the lives of children and youth. However, with the prevailing structure and the passage of time, the uninspiring and heavy burden of standardized tests, competition, information transfer and bureaucratic machinery took over, stunting our capacity for dreaming big and, even more, to understand and get along with those children and youth who are obliged to spend hours every

day sitting still in their seats. Not even we as adults are really capable of enduring such a regime.

A NEW PARADIGM

Today, Design for Change (DFC) is the most impactful global organization that introduces the design process into education. It has been declared by the United Nations as one of the educational initiatives that will take humanity towards achieving the global goals for the new millennia. With over 250,000,000 children and youth impacted in more than 35 countries, DFC is the largest movement of children and youth changing the world. In Chile, the initiative has been present for four years already, with thousands of children from north to south that have been impacted by the experience.

Kiran Bir Sethi, the Indian designer, founded this initiative when she witnessed the negative impact the traditional educational system has on children, clipping their wings, rather than serving as the air under them that enables children to fly. And

es móvil dentro del grupo y cuyos integrantes están abiertos y dispuestos a dejarlo moverse.

En Temuco, en un grupo de niños había uno que tenía una relación difícil con sus compañeros y ellos no lo tomaban muy en serio. Al irse involucrando en el proyecto de DFC en el que trabajaba su curso, este joven sintió un gran compromiso. Con su cámara empezó a llevar un registro de todos los elementos importantes que estaban trabajando, llegando a buscar los rincones más estratégicos y reveladores para tomar imágenes de la situación caótica que era el tráfico a la entrada del colegio todos los días. A nadie se le había ocurrido hacer lo que él estaba haciendo, de la manera en que lo hacía y muchos no se atrevían a seguirle los pasos. Es en este contexto que este niño empezó a destacar entre sus compañeros, ganándose su admiración y reconocimiento. Además, sin su registro fotográfico, la historia que ellos contaron no sería la misma. Así como él, hubo otros que lideraron distintas reuniones con autoridades, manifestaciones a la comunidad por mal comportamiento y reconocimientos de los apoderados a la hora de dejar a sus niños en el colegio.

Otra característica personal que desarrolla Design for Change es lo que en inglés se llama *grit* que, en buen chileno, se podría traducir como “ñeque”. El *grit* es la perseverancia, alimentada por un propósito claro y pasión, según Angela Duckworth, la psicóloga americana que instaló el término en el ámbito de la educación. Ante esta era tecnológica y de la información, el enfoque de la educación está cambiando drásticamente. Hoy, ya no se busca tanto transmitir conocimiento, sino desarrollar niveles de pensamiento avanzados en conjunto con características personales que permitirán a los niños y jóvenes desenvolverse en su entorno de manera

positiva y con éxito. Muchos de los niños que estamos educando actualmente se desempeñarán en trabajos que aún no existen, por lo que más vale educar capacidades que solamente conocimiento. Y el ñeque es una característica central a la hora de considerar el éxito en el futuro, tanto para conseguir un empleo, para mantenerlo e incluso para formar una familia y mantenerla en el tiempo.

Esta característica se desarrolla particularmente bien en el contexto de una metodología como la de Design for Change. La razón: la perseverancia es algo que se puede educar. ¿Y qué mejor contexto que un grupo de individuos que tienen su mente y corazón puesto en un objetivo común de bien mayor? Los niños y jóvenes se inclinan muy naturalmente a estar dispuestos a trabajar por un bien más allá de sus propias personas. El hecho de que aúnen fuerzas, inteligencias, recursos y entusiasmo, animándose entre todos al enfrentar dificultades, permite a los más débiles ir descubriendo que sí se puede con la ayuda de los demás. El niño que no tiene esa perseverancia, porque quizás no cree en sí mismo, puede ver su mirada transformada al ser parte de un proyecto que resultó exitoso y que logra realizar un cambio de impacto para la comunidad. Así, poco a poco, se va alimentando y desarrollando el ñeque que les permitirá avanzar en la vida con mejores resultados.

¿Y cuál es el resultado de esto? Esperanza. Según Duckworth el niño desarrolla la esperanza al entender que es dueño de su futuro; de que con esfuerzo puede mejorar su realidad; y de que, si se decide, el mañana puede ser mejor. La razón de esto es que el sufrimiento no es lo que aplasta a una persona, sino que el sufrimiento sobre el cual el ser humano no tiene ningún control. Si una persona tiene la capacidad o la

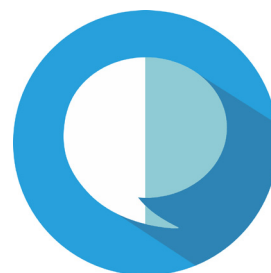
with boldness and intelligence, Sethi decided to follow the ethical guideline: “If it’s not us, then who? If it’s not now, then when?” thus taking charge of a not quite encouraging reality by re-thinking education from the very base. What is education? What do we want to achieve with it? What for? How? The traditional educational system, that is, that which is imposed by us, the adults, onto children, decides what they must know, how they will learn, and what is good for them, ignoring their critical thinking capacities and their agency in thinking, imagining and doing. Then we ask ourselves why youth do not engage or get involved with their surroundings. Tearing down these stale premises, Sethi ideated a simplification of the design thinking process with some elements of her own. Design for Change invites children and youth, firstly, to look at the world with fresh eyes and an empowered spirit, and it gives them the tools to make impactful, long-lasting changes that are beneficial to the community.

Feel, Imagine, Do and Share are the elements of this formula that enables children and youth to face every day challenges, with more creative confidence, developing their character and ethics. The first step in delivering this powerful tool to children is that we, the adults, make the decision of believing in their capacities, in the intelligent, positive and generous view of things, which is not synonymous to thinking that they already know everything and that they need no guidance. But we must stop thinking that we know better what they should care about and what they need

to learn. Many educators are already putting this into practice, becoming more mentor than instructor, guiding, motivating and questioning when necessary. This is the first step.

In my four years as Director of Design for Change Chile, I have never seen a case of a group of children or youth deciding to take up an issue out of exclusively personal interest. The human being is born with empathy, and we can see this clearly in children and youth. But if empathy is not developed, just like muscles, it becomes atrophied. One of the most important contributions of the design process in education is precisely the development of the empathy muscle. Children (and teachers!) learn how to listen and feel listened to. They become interested in other people’s perspectives and seek to find out what other actors in their communities think and what their experiences are, thus, learning how to look at challenges from multiple perspectives. They become able to understand truly why the current situation is the way it is. Only with this knowledge can they begin to design effective solutions.

The development of empathy naturally brings along collaboration. Each child can shine at some point of the work process, and each role is important within the machinery of their work. More than developing competitive leadership, centered around a single person, the process lends itself to what I call a floating leadership: leadership that is mobile within the group, whose members are open and willing to let it float. There is a case in Temuco of



FIDS process: feel, imagine, do and share

posibilidad de controlar la realidad, entonces tiene esperanza. Al desarrollar proyectos de mejora de sus entornos y vidas, los niños aprenden que sí tienen control. Y aprenden método. Es decir, ya no disparan sus energías al azar en la dirección que se les ocurre en el momento, sino que aprenden a dirigir su atención a diferentes tareas de manera cuidadosa y con propósito. Aprenden a conseguir el éxito por diseño y no por azar.

Un grupo de niños de la ciudad de La Unión se vio en una situación emocional y humana muy terrible. Era el funeral de una persona muy querida de su escuela. Una jauría de perros que se encontraba en la plaza afuera de la iglesia no permitía llevar el féretro a la carroza. Después, no podían seguir su camino al entierro porque los perros no los dejaban avanzar. Ellos decidieron tomar el

problema enorme de los perros vagos que tanto aqueja al país como el asunto a resolver. Para ello, hicieron una lista de circunstancias en las que las personas nos vemos afectadas por los perros vagos que salen a entorpecer e incluso a agredirnos cuando estamos de camino a algún lugar. Y se dieron cuenta de que, en realidad, esto es algo que les ocurre a las personas que viajan en auto y a aquellas que viajan en moto o en bicicleta. El problema no es culpa de los caninos que simplemente responden a sus instintos. Este grupo de jóvenes no quería caer en una agresión hacia el animal. Entonces, ¿qué podían hacer para persuadir a los perros a no atacar a los vehículos en movimiento? Decidieron que la mejor forma era ahuyentar a los perros cuando estos se lanzan en la carrera hacia el viajero. ¿Serviría alguna cera con

a group of children among which one was not quite well-integrated in his class group. He had a difficult relationship with his peers and they didn't really take him very seriously. However, as he became more involved in the DFC project they were working on, this young boy became very committed and began recording all of the important elements of the process with his camera, finding the most strategic and revealing angles from which to shoot his pictures of the chaotic situation of the traffic in the early morning in front of the school every day. None of the other children had thought of doing what he was, in the way he was, and many wouldn't dare to follow him either. It is in this context that this boy began to shine among his classmates, winning their admiration and acknowledgement. Also, there is no doubt that without his photos, the story they were able to tell in their video would not have been the same. And just like him, there were others who led meetings with authorities, with others, protests in the school community to bring attention to parents' bad behavior, and acknowledgements for those displaying good behavior when it came to dropping off their children at school in the morning.

Another personal characteristic that Design for Change develops is grit. Grit is perseverance, fed by

a clear purpose and passion, according to Angela Duckworth, the American psychologist who established this term in the realm of education. In the face of this technological and information era we occupy, education is changing drastically. Today, what is necessary is not so much a transfer of knowledge, as much as the development of more advanced thought processes in conjunction with personal characteristics that allow these students to function in their environment in a positive and successful manner.

Given that many children we are educating today will perform tasks and jobs that do not even exist yet, it is worth educating their skills, rather than just their knowledge. And grit is a central characteristic when it comes to considering future success, both in finding a job, and in maintaining it, and even when forming a family and maintaining it united over time. Grit can be developed particularly well in the context of a methodology such as Design for Change. The reason for this is that perseverance can be educated. And what better context for this than a group of individuals who have their minds and hearts set on a common goal, seeking a greater good? Children and youth are naturally inclined to work on things beyond their own selves. The fact that children join forces, intelligence,



Celebración "Yo Puedo" 2015,
Design for Change Chile

Otra característica personal que desarrolla Design for Change es lo que en inglés se llama *grit*, que, en buen chileno, se podría traducir como “ñeque”. El *grit* es la perseverancia, alimentada por un propósito claro y pasión.

Another personal characteristic that Design for Change develops is grit. Grit is perseverance, fed by a clear purpose and passion.

olor repelente para perros? ¿Serviría alguna pintura con una función similar? Luego de conocer el problema –los perros– en profundidad, los jóvenes de La Unión descubrieron que el sonido a cierta frecuencia molesta a los canes y que ellos podían, sin gran coste, fabricar un pequeño aparato que se puede fijar al parachoques del auto o al marco de la bicicleta y que emite precisamente este sonido tan desagradable para los perros a la vez que inofensivo para el ser humano. Así nació RepelDog. Uno de los elementos interesantes de esta historia es que, en el camino, estos jóvenes se pusieron en los zapatos de diferentes personas y situaciones, además de reflexionar en torno a qué problemas se podrían producir con el uso de este aparato. Y no tardaron mucho en darse cuenta de que su invento podría generar problemas al pasar cerca de personas ciegas que dependen de un perro de compañía. Entonces, en vez de desechar su genial creación,

simplemente le agregaron un botón de activación para ser usado en el momento en que se hace necesario.

El proceso de diseño implica muchas tareas que permiten a niños y jóvenes desarrollarse de manera muy completa. Aquí solo hemos visto algunos que me parecen particularmente interesantes: la empatía, el ñeque y, como resultado, la esperanza. Aún más poderoso que aprender haciendo, el aprender con otros y con un propósito común sirve de motor para darle sentido a nuestro lugar en el mundo. En lo personal, como educadora, me parece extremadamente valiosa esta metodología de trabajo que proviene del mundo del diseño y que, sin duda, está impactando la vida de nuestros jóvenes. Ellos tienen todo lo que se necesita para ser el cambio, y Design for Change se presenta como una oportunidad de soñar en grande, ¡y de soñar en grande consiguiendo el éxito no por azar, sino por diseño!

resources, and enthusiasm, fueling each other's motivation when facing difficulties, enables the weaker ones to discover that with each other's help change is possible. The child who lacks that perseverance because maybe he or she doesn't believe in him/herself can find his or her view being transformed by being part of a project that resulted in a successful contribution of impact to the community. So little by little, grit grows and allows children to advance through life with better results.

And what is the result of this? Hope. According to Duckworth, children develop hope by understanding that they own their future; that with effort they can improve their reality; and that if they have made the decision, tomorrow can be better if they decide to make it so. The reason for this is that suffering is not what crushes a person, but rather suffering over which the human being has no control. If a person has the capacity or possibility of controlling their reality, then they have hope. By developing projects that improve their environments and lives, children learn that they do have control. And they learn method. That is, they don't use their energy in flares, shooting in any direction that crosses their mind at any given time, but instead they learn to direct their attention towards different tasks carefully and with purpose. They learn how to achieve success by design, not by chance.

A group of young students from the city of La Unión in southern Chile found themselves in an emotionally and humanly complex situation. They were attending the funeral of a well-loved member of their school community. A pack of stray dogs had taken over the square outside the church and they mourners had a difficult time getting the coffin to the car. Then they could barely drive away. They decided to take on Chile's huge problem of stray dogs as their challenge. For this they made a list of circumstances in which people are affected by stray dogs who complicate our existence and even become aggressive when we are on our way to some place. They realized that in reality, this is something that people driving or riding a motorcycle or a bicycle suffer very often. The problem is not the dogs' fault; they just respond to their instincts when chasing and barking after wheels. These young men did not want their solution to be a threat to the animal either.

So what could they do to 'persuade' the dogs not to attack vehicles in movement? They decided that the best way was to drive away the dogs when they launched into a chase after the traveler. Could they create a wax that would repel the dogs by odor? Could there be some kind of pain with a similar purpose? After understanding the problem—dogs—in depth these young men from La Unión discovered that sound produced at a certain frequency is annoying to dogs and that they are repelled by it. They could manufacture an inexpensive device that could be fixed to a car's bumper or the bicycle frame and that emits this sound that is unpleasant to dogs but inoffensive to human beings. This is how RepelDog came into existence. One of the interesting elements of this story is that, along the way, these young men got into other people's shoes and imagined different situations, and they reflected on what problems could arise with the use of this device. And they didn't take long to realize that their invention could generate problems when in use near blind people who depend on a service dog. So instead of discarding their invention, they simply added a button so it could be activated when necessary instead of having it turned on all the time.

The design process entails multiple tasks that allow children and youth to develop in a comprehensive manner. Here, we have only looked into some that seem particularly interesting: empathy, grit and, as a result, hope. Even more powerful than learning by doing, learning with others and with a common purpose serves as an engine to give meaning to our place in the world. As an educator I personally consider this design methodology to be extremely valuable as it impacts the lives of our youth. They—our children and youth—have everything it takes to be the change and Design for Change arises as an opportunity to dream big, and to succeed, not by chance, but by design!