

CONOCIMIENTO, ACCIÓN Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL DESDE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: DESIGN FOR CHANGE

KNOWLEDGE, ACTION AND SOCIAL TRANSFORMATION FROM HISTORY TEACHING: DESIGN FOR CHANGE.

David Alonso García.

Departamento de Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas. Facultad de Educación. Universidad Complutense.

davalonso@ghis.ucm.es

Resumen. Design For Change constituye una metodología de vanguardia por su capacidad para combinar enseñanza con transformación social a partir de la acción directa de los escolares. Design For Change, movimiento que nace en India en 2011 y que está activo en decenas de países, deriva del pensamiento de diseño (Design Thinking) y sus características esenciales pasan por el empoderamiento del estudiante, la ejecución práctica de los proyectos en torno a una situación problemática que se intenta resolver o paliar, y un proceso metodológico perfectamente adaptable a cualquier escenario vital con el que se encuentren los alumnos, quienes experimentan y aprenden cómo encarar procesos o situaciones que requerirán de su acción directa. Esta comunicación analiza su aplicación en dos grupos de la asignatura “Fundamentos y Didáctica de la Historia” del Grado en Educación Primaria de la Universidad Complutense. Para ello se describen los fundamentos teóricos, la experiencia de aula con unos 180 alumnos y se presentan los resultados obtenidos desde cuestionarios anónimos cumplimentados por los participantes, diseñados en función de los objetivos y competencias contenidos en el currículo.

Palabras clave: Design For Change, Aprendizaje Colaborativo, Historia, Didáctica, Cambio social.

Abstract. Design For Change is a cutting-edge methodology for its ability to combine teaching with social transformation from the direct action from students. Design For Change was born in India in 2011 and has been performed in dozens of countries. It derives from Design Thinking and its essential characteristics go through the empowerment of the student, the practical implementation of projects around a problematic situation and a methodological process perfectly adaptable to any vital approach. So, students live real experiences with this methodology and they learn how to face on situations that will require their direct action. This communication analyzes its application within two groups of the course “Fundamentals and Didactics of History” of the Degree in Primary Education of the Complutense University. We attend to the theoretical foundations and the classroom experience with ca. 180 students. We analyse the outcomes obtained with anonymous questionnaires accorded to the objectives and competences contained in the curriculum.

Key words: Design For Change, Collaborative Learning, History, Didactic, Social Transformation.

1. Introducción

La aplicación de nuevas metodologías docentes en virtud del actual contexto de globalización y de cuarta revolución industrial constituye uno de los mayores desafíos a los que se enfrenta la didáctica de la Historia. La literatura científica, en este sentido, viene insistiendo en la posibilidad de vincular el conocimiento del pasado a una educación a partir de competencias (Miralles Martínez y Gómez Carrasco, 2018) que permitan a los escolares ir tomando conciencia de su papel como ciudadanos comprometidos y con capacidad para afrontar los desafíos actuales. Lejos ya de una práctica educativa donde primaba la transmisión de conocimientos, las actuales tendencias apuestan por otras fórmulas más cercana a la construcción activa de los mismos por parte de los discentes en tanto la enseñanza de la Historia constituye un campo clave para cuestiones de singular trascendencia como el respeto al patrimonio, la tolerancia o la generación de un pensamiento crítico importante para entender un mundo en el que cada vez resulta más complicado discernir y validar la veracidad del conocimiento.

Siguiendo estos postulados, la presente comunicación se centrará en el análisis de la metodología *Design For Change* que se ha empleado en la asignatura “Fundamentos y Didáctica de la Historia” como parte de la formación de maestros en primaria de la Universidad Complutense. Dicha metodología se caracteriza por dos elementos particularmente interesantes desde un punto de vista didáctico: el primero, los proyectos son ideados y elaborados íntegramente por los estudiantes, asesorados por el profesor en las diferentes fases metodológicas pero sin participación directa del mismo. En segundo lugar, se trata de buscar proyectos para mejorar el entorno desde el recurso a la Historia, lo que ha derivado en propuestas de ApS, ABP, colaboración con entidades sociales, etc. Esta comunicación se presenta como uno de los primeros estudios de caso en torno al empleo de *Design For Change* en la enseñanza de la historia, valorando su viabilidad a partir de un análisis desde las competencias y objetivos de aprendizaje trabajados mediante esta metodología.

Marco teórico

La búsqueda de metodologías activas y experienciales constituye un elemento recurrente en la práctica educativa. Contamos desde la obra de Dewey (1938) con mapas de las fases necesarias para el desarrollo de proyectos de un modo activo por parte del alumnado. Desde aquellos orígenes, alejados en el tiempo pero muy cercanos a las actuales líneas metodológicas en educación, se han venido proponiendo diferentes aplicaciones que permiten a los estudiantes ir construyendo su propio conocimiento, adentrándose en el mismo de un modo más atractivo y motivador para ellos y para el propio profesorado. Así, no es extraño encontrar múltiples ejemplos de metodologías activas que permiten alcanzar un aprendizaje significativo en torno al aprendizaje de la Historia, siendo la búsqueda de este tipo de métodos una constante en las líneas didácticas que se vienen proponiendo desde diferentes enfoques (Gómez Carrasco, C., Ortuño Molina, J. y Miralles Martínez, 2018).

La aplicación del pensamiento de diseño al campo educativo deriva de estas premisas. El pensamiento de diseño nació en los años 50-60 y se popularizó a partir del conocido libro de Brown (2009). Se trata de una aproximación

cuyo objetivo último es solucionar o paliar una determinada situación desde acciones que responden a una metodología que va discurriendo por fases de detección del problema, su estudio y conocimiento hasta llegar a proyectos puestos en marcha para intervenir sobre la realidad que se pretende mejorar. En su versión más clásica, el *Design Thinking* se ha vinculado a los procesos de diseño para soluciones tecnológicas en grandes corporaciones o, al menos, con un importante anclaje en el mundo empresarial. Empero, sus posibilidades en educación no han pasado inadvertidas para algunos investigadores y, de hecho, se han realizado pruebas para su aplicación (Leinoven y Dural, 2013). Existe una razón muy evidente que justifica su utilización en planos educativos. Por una parte, el vínculo con la realidad, sobre la cual se incide y desde el cual se aprende proyectando soluciones de un modo activo. En segundo término, las soluciones proyectadas beben de pasos, de método, que asimismo se generan de modo colaborativo. Conexión con el contexto sobre el que se pretende intervenir y aprendizaje en grupo constituyen, por tanto, elementos característicos en el pensamiento de diseño.

Design For Change es una organización supranacional, con origen en la India, creada por Kiran Bir Sethi en 2011 (Design For Change, 2017). Desde su inicio se simplificaron y adaptaron las fases del pensamiento del diseño para que pudiera ser manejado desde edades muy tempranas. No entraremos en describir su origen y desarrollo, si bien no se puede obviar el hecho de que incluso el propio Papa Francisco se ha interesado por esta forma de encarar la docencia, en tanto tiene como fundamento la idea de transformar el presente mediante acciones reales diseñadas por niños y jóvenes en niveles de enseñanza primaria y secundaria (Europapress, 2019). *Design For Change*, en cambio, todavía adolece de estudios científicos que avalen su pertinencia y resultados, si bien los indicios previos, muchos de ellos recogidos en vídeos o noticias de prensa, apuntan hacia una propuesta de altísimo potencial para el mundo de la educación. La propia organización ha diseñado un manual de uso, de descarga libre en su página web, donde se explican las fases que componen esta metodología y diferentes formas de facilitarlas en el aula (Design for Change, 2019)

Su metodología pasa por la búsqueda del aprendizaje significativo mediante estrategias *learning by doing* (Reigeluth, 1999, 161-182), básicas para obtener

un aprendizaje más duradero en cuanto a contenidos y también la posibilidad de trabajar habilidades esenciales como el trabajo cooperativo, la empatía y la motivación. *Design For Change* es antes práctica que teoría; en nuestra opinión, constituye una de las formas de enseñanza más innovadoras, con resultados excelentes en múltiples zonas del planeta, y que particularmente hemos tenido ocasión de comprobar en cursos de Historia del Máster de Formación del Profesorado (Alonso García y Novillo López, 2016).

Objetivos

1. Presentar uno de los primeros resultados científicos aplicando *Design For Change* al campo de la didáctica de la Historia.
2. Analizar la metodología *Design For Change* dentro la formación de maestros desde una asignatura disciplinar.
3. Medir la validez de dicha metodología a partir de los objetivos y competencias incluidos en el currículo en Educación Primaria.

2. Desarrollo

Metodología

La metodología *Design for Change* tiene como objetivo intervenir sobre un problema o una situación determinada, que en el caso de la experiencia aquí señalada se vinculó a la enseñanza de la Historia. Divide el proceso en cinco fases desde las cuales se va pasando por momentos de identificación, comprensión de una determinada realidad, propuesta de soluciones, prototipado de proyectos, ejecución de los mismos, comunicación de resultados y evaluación de la experiencia junto a sugerencias para su evolución futura.

El modelo se resume en el siguiente cuadro, con las diferentes acciones a realizar por parte del alumnado:

Tabla 1: Fases metodológica de Design For Change

FASE	OBJETIVO	ACCIONES
1. Siente	Reconocer una determinada situación a mejorar y adquirir conocimientos sobre la misma.	<ul style="list-style-type: none">-Identificar focos de acción-Elegir focos de acción-Ganar en comprensión-Sintetizar lo aprendido-Generar un reto
2. Imagina	Buscar recursos y soluciones al problema detectado, diseñar un plan de acción y realizar las primeras pruebas.	<ul style="list-style-type: none">-Proponer ideas-Elige las mejores soluciones-Prototipar-Concretar la propuesta-Trazar un plan de acción
3. Actúa	Poner en acción las acciones pertinentes para atenuar o solucionar el problema.	<ul style="list-style-type: none">-Llevar a la práctica las soluciones diseñadas
4. Comunica	Difundir los proyectos y los resultados.	<ul style="list-style-type: none">-Utilización de medios de comunicaciónn, redes sociales, espacios comunes, etc. para mostrar lo realizado
5. Evolúa	Realizar una reflexión de aprendizajes y experiencia desarrollada, así como proponer posibles líneas de mejora.	<ul style="list-style-type: none">-Dibujar o escribir una anécdota a lo largo del proceso-Definir lo más diferente, lo más difícil y lo aprendido-Planificar acciones futuras para mejorar los resultados

Fuente: Design For Change (2017 y 2019)

Aplicación

Se ha llevado esta metodología a dos grupos de la asignatura “Fundamentos y Didáctica de la Historia”, materia obligatoria en el Grado en Formación impartida a lo largo del primer cuatrimestre del curso 2018-2019. Cada uno de los grupos contaba con unos 80 alumnos matriculados, generándose en el total de 27 proyectos a partir de grupos de trabajo compuestos por una media de 6 estudiantes.

Uno de los retos de este tipo de metodologías pasa por su adaptación a materias curriculares concretas. En nuestro caso, se propuso como marco general la mejora de la enseñanza y comprensión de la Historia para que los grupos de tra-

bajo ideasen soluciones que incidiesen en esta idea. Los meses de septiembre y octubre sirvieron para ir desarrollando las dos primeras fases mediante técnicas de trabajo en grupo. Entre octubre y noviembre se procedió a la realización práctica de los proyectos mientras que, a lo largo de las últimas semanas de curso, se procedió a la fase de difusión y evaluación-evolución. Cada uno de los grupos generó un vídeo —aspecto común a los proyectos *Design For Change*— de unos cinco minutos de duración donde se resumía todo el proceso metodológico.

Sin ánimo de ser minuciosos, los proyectos presentados pueden ser clasificados en tres categorías en función de su enfoque: proyectos de teatralización; proyectos tecnológicos y proyectos de carácter social que surgían de los propios grupos de trabajo, nunca del profesor.

Entre los grupos que optaron por los primeros encontramos guiones originales y representación de obras de teatro sobre la llegada hispana a América, concursos sobre diferentes épocas, atención a las diferencias sociales durante la Edad Media o el mundo de la Prehistoria. Las obras fueron llevadas a diferentes escenarios, desde la propia facultad hasta asociaciones culturales, en este último caso mediante la modalidad de audiocuento sobre Al-Andalus como parte de la programación de un centro cultural en Majadahonda.

Los proyectos de carácter tecnológico, por su parte, derivaron en varios tipos de propuestas. En un caso se elaboró un “podcast” con contenidos de historia, distribuidos entre profesores y compañeros, para cuya producción se entrevistó a César Bona en una conocida cadena de radio en horario de máxima audiencia (Cadena Ser, 2019). Dos grupos de estudiantes generaron *apps*. que se pudieron descargar en dispositivos móviles, uno sobre Historia de Madrid y otro en forma de juego o concurso probado en la propia facultad. La *app*. sobre Historia de Madrid fue enseñada y testada en la calle gracias a la participación de personas anónimas. También hubo un grupo que manejó aplicaciones en realidad aumentada con visitas al Palacio Real.

Las iniciativas de carácter social, finalmente, tuvieron un peso significado en la elección de proyectos. Uno de los grupos realizó su particular incursión en el Aprendizaje-Servicio llevando a niños de 11-13 años a una residencia de ancianos en la localidad de Campo Real para preguntar a los usuarios sobre la Guerra Civil. También se produjo un corto de sensibilización sobre el colectivo

LGTBI, visto en perspectiva histórica, así como diferentes proyectos sobre las desigualdades de género a lo largo de la historia.

3. Resultados

Se ha estudiado la eficacia de esta metodología a partir de los objetivos y competencias definidas en la legislación y relacionadas en mayor medida con la disciplina (BOCAM, 2014). Los alumnos, de modo anónimo, cumplieron un formulario que puntuase el grado de desarrollo de cada competencia y objetivo sobre cada una de las fases. La escala solicitada fue de 1-5, entendiéndose que 1 implicaría un “nulo desarrollo” y 5 un “desarrollo completo de la competencia/objetivo”. El tamaño total de la muestra fue de 140 respuestas, lo que viene a equivaler a más de un 85% del alumnado matriculado. Tras la correspondiente tabulación de datos, los resultados obtenidos han sido los siguientes:

Tabla 1: Resultados generales por objetivos. Grupos M1 y M2

Objetivo	Fase Siente	Fase Imagina	Fase Actúa	Fase Comunica	Fase “Evolúa”	DFC General
1	3,5/3,78	3,98/3,92	4,4/4,57	3,73/4,07	3,65/3,91	3,85/4,05
2	3,81/4,4	4,07/4,37	4,48/4,61	4,1/4,45	4,04/4,48	4,1/4,46
3	4,22/4,5	4,46/4,61	4,58/4,86	4,31/4,73	4,36/4,66	4,38/4,67
Media	3,84/4,23	4,17/4,3	4,48/4,68	4,04/4,42	4,01/4,35	4,11/4,39

Definición de objetivos: 1.- Conocer los aspectos fundamentales de la Historia y de la Cultura; 2.- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia; 3.- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo.

Los análisis muestran una alta valoración de la metodología empleada para la consecución de los tres objetivos. El más bajo, y solo para el grupo M1, se relaciona con los contenidos disciplinares, acercándose a una valoración de 4 —Desarrollo importante del objetivo—, si bien con diferencias en cada una de las fases. El resto de los objetivos son cubiertos notablemente con el empleo de

dicha metodología, destacando que la media final en cada uno de los grupos ha sido de 4,11 y 4,39.

Tabla 2: Resultados generales por competencias. Grupos M1 y M2

Competencias	Fase Siente	Fase Imagina	Fase Actúa	Fase Comunica	Fase "Evolúa"	DFC General
1	3,93/4,11	4,17/4,22	4,44/4,58	4,39/4,52	4,18/4,32	4,18/4,35
2	2,88/3,44	3,4/3,58	4,12/4,41	4,45/4,44	3,73/3,87	3,71/3,95
3	4,12/4,46	4,28/4,43	4,43/4,7	4,03/4,4	4,15/4,58	4,2/4,51
4	4,04/4,39	4,06/4,33	4,45/4,7	4,12/4,5	3,98/4,37	4,13/4,58
5	4,46/4,28	4,52/4,86	4,67/4,7	4,18/4,5	4,13/4,23	4,39/4,38
6	3,9/4,24	3,97/4,24	4,34/4,7	3,88/4,5	3,93/4,11	4/4,26
Media	3,86/4,15	4,06/4,21	4,4/4,47	4,17/4,22	4,52/4,35	4,14/4,4

Definición de competencias: 1.- Comunicación lingüística; 2.- Competencia digital; 3.- Aprender a aprender; 4.- Competencias sociales y cívicas; 5.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; 6.- Conciencia y expresiones culturales

Se observan datos similares en las mediciones realizadas en el apartado de competencias. Solo la competencia digital, a pesar de haber estado en el núcleo de algunos de los trabajos, aparece con una valoración inferior a 4 para ambos grupos. En el resto de enunciados reciben una alta valoración por parte del alumnado y las medias finales alcanzan el 4,14 y el 4,4 sobre cinco puntos.

4. Discusión

Design For Change constituye una metodología con un alto potencial, que está llamando la atención de medios de comunicación y cuya monografía de referencia ha sido prologada por H. Gardner. El presente estudio, si bien necesita de ser contrastado con nuevos análisis, muestra varias cuestiones que avalan su pertinencia como estrategia docente ajustada a los patrones *action-research*. De un lado, es una metodología plenamente adaptada a la enseñanza por objetivos y competencias definidas por la legislación. En segundo lugar, los análisis

efectuados muestran la no contradicción entre desarrollo de competencias y aprendizaje de contenidos, en especial cuando se combina con otras estrategias, recursos o métodos más enfocados a estos —como así se hizo en la asignatura—. En tercer lugar, *Design For Change* modifica notablemente algunas de las condiciones habituales de la escuela: contacto con el mundo real y acción directa sobre el mismo, de modo que es una fórmula que escapa a las siempre estrechas paredes del aula. Se fundamenta, asimismo, en proyectos de alta autonomía para el estudiante, protagonista último desde el inicio mismo del proceso.

La formación del siglo XXI se realiza —o así debería ser— a partir de criterios muy diferentes a los que han venido caracterizando el sistema educativo desde su origen mismo. El papel del profesor cambia sustancialmente con la aplicación de esta metodología: de enseñante controlador pasa a ser un facilitador de proyectos. También tiene un rol esencial a la hora de establecer marcos amplios que permitan al estudiante moverse libremente en el desarrollo de su aprendizaje. Estos marcos trabajan habilidades esenciales para la vida, como el pensamiento crítico, la creatividad, la toma —fundamentada— de decisiones o la resiliencia cuando los estudiantes deben enfrentarse a dificultades a lo largo de los proyectos.

Los alumnos, en términos generales, fueron capaces de incrementar su motivación intrínseca en tanto los proyectos ya no fueron “simples” trabajos que se entregan a un profesor sino que son obra propia de los grupos, responsabilizándose por tanto ante el resto de la clase y con posibilidad, además, de formar parte no sólo de su proceso de aprendizaje sino de su propia carrera profesional, con acciones como actuar en bibliotecas, centros culturales, intervenir en medios de comunicación, etc. Pensemos en este sentido que el discente, dentro de los marcos de libertad que caracterizan *Design For Change*, adquiere una faceta de “autor” en tanto los marcos de libertad piden trabajos y enfoques originales.

En suma, nos encontramos ante una metodología cuya aplicación ha sido posible para el campo de la Historia y además ha generado buenos resultados desde el punto de vista de los objetivos y competencias en función del currículo, aplicado en este caso dentro de la formación de maestros en la Universidad Complutense.

5. Referencias bibliográficas

Alonso García, David y Novillo López, Miguel Ángel. (2016). Trabajo colaborativo e inteligencia ejecutiva en el Máster de Formación de Profesorado:

- análisis de experiencia. M. Salamanca (Coord.). *Realidades y Perspectivas de la enseñanza virtual* (pp. 11-35). Madrid: REDIPE.
- BOCAM (2014). Decreto 89/2014 de 24 de julio
- Brown, Tim (2009). *Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Nueva York: HarperBusiness.
- Cadena Ser (2019). https://cadenaser.com/ser/2018/11/08/sociedad/1541697202_297229.html [Consultado, 01/09/2019].
- Design for Change (2017). *Design For Change. Un movimiento educativo para cambiar el mundo*. Madrid: SM.
- Design For Change (2019). <https://www.dfcspain.org/> [Consultado: 05/09/2019].
- Dewey, John (1938): *Experience and Education*. New York: The Macmillan Company.
- Europapress (2019). <https://www.europapress.es/epsocial/infancia/noticia-centenar-ninos-toda-espana-presentaran-papa-noviembre-proyectos-cambiar-mundo-20190612190045.html> [Consultado: 28/08/2019].
- Gómez Carrasco Gómez Carrasco, Cosme Jesús, Ortuño Molina, Jorge y Miralles Martínez, Pedro (2018). *Enseñar ciencias sociales con métodos activos de aprendizaje. Reflexiones y propuestas a través de la indagación*. Barcelona: Octaedro.
- Leinoven, Teemu y Dural Eva (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, XXI, 42, 107-116. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-10>
- Miralles Martínez, Pedro y Gómez Carrasco, Cosme Jesús (coords.) (2018). *La educación histórica ante el reto de las competencias. Métodos, recursos y enfoques de enseñanza*. Barcelona: Octaedro.
- Reigeluth, Charles M. (Ed.) (1999). *Instructional-design theories and models. Vol. II, A new paradigm of instructional theory*. Magwah N.J: Lawrence Erlbaum Associates.