

Hacia un Modelo de Educación en Diseño Social: De la Introspección a la Co-creación

Cecilia Casas-Romero^(*), Alberto Franco
Gomis^(**), José Chávez Muñoz^(***), Inés Marco
Aguilar^(****), y Ana González Collado^(*****)

Resumen: El principal objetivo de esta investigación es analizar y validar un proyecto educativo específico de diseño social llevado a cabo con comunidades desfavorecidas. En estas experiencias educativas, se parte de la expresión creativa personal e introspectiva por todos los participantes y se avanza progresivamente hacia la co-creación. La finalidad concreta del estudio es averiguar si este método puede mejorar la educación de los futuros diseñadores sociales y de qué manera, para, más adelante, generar un marco que pueda aplicarse a futuras intervenciones educativas en diseño social. La investigación se basa en un caso de intervención educativa específica llevada a cabo durante todo un curso académico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA), por estudiantes de diseño, personas con enfermedad mental grave (EMG), facilitadores y las profesoras.

Palabras clave: diseño social, educación en diseño, diseño participativo, co-creación, fotografía creativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 84]

^(*) Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA (España) ccasas@esda.es

^(**) Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA (España) afrancog@esda.es

^(***) Escola Superior de Disseny i d'Arts Plàstiques de Catalunya (ESDAPC) jmchavezmu@serrsiabella.cat

^(****) Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA (España) imarco@esda.es

^(*****) Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA (España) agonzalez@esda.es

Introducción

A pesar de las diferentes interpretaciones del concepto de diseño social, parece haber consenso en que su objetivo primordial es lograr el «bien común». Al hacerlo, el diseño social puede ser un vehículo para el empoderamiento de las personas y la transformación de las organizaciones que lo desarrollan (Tromp y Vial, 2023). Como tal, el número de organizaciones que utilizan procesos de diseño para abordar cuestiones sociales va en aumento (Souleles, 2017). Por estas razones, es relevante el desarrollo de estudios académicos que clarifiquen cómo el diseñador puede contribuir a la mejora del bienestar social. En este sentido, Margolin y Margolin (2002) insisten en la conveniencia de desarrollar investigaciones en este ámbito, pero también hacen hincapié en la mejora de la educación en diseño social. Para ello, recomiendan que los estudiantes trabajen con comunidades en situación de vulnerabilidad (Margolin y Margolin, 2002).

El principal objetivo de esta investigación es analizar y validar un proyecto educativo específico de diseño social llevado a cabo con comunidades desfavorecidas. Estas experiencias educativas parten de la expresión creativa personal e introspectiva por todos los participantes para avanzar progresivamente hacia la co-creación. La finalidad concreta del estudio es averiguar si este método puede mejorar la educación de los futuros diseñadores sociales y de qué manera, para, más adelante, generar un marco que pueda aplicarse a futuras intervenciones educativas en diseño social.

La investigación se basa en un caso de intervención educativa específica llevada a cabo durante todo un curso académico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA), por estudiantes de diseño, personas con enfermedad mental grave (EMG), facilitadores y las profesoras. En este caso, la fotografía es la herramienta utilizada para desplegar el proceso en cada una de sus facetas creativas (Casas, 2019): un diario de viaje personal realizado con técnicas de collage, un taller de retratos mutuos, edición fotográfica digital en colaboración y, por último, siete collages a gran escala co-creados por todos los participantes para la exposición final.



Fig. 1. A la izquierda, encuentro para la presentación de los encargos en el diario de viaje individual. A la derecha, sesión co-creativa a través de la edición fotográfica digital colaborativa.

Al principio del proceso, todos los participantes crearon un diario de viaje con collages inspirados en tareas semanales, formuladas alternativamente por los estudiantes, los desfavorecidos o los facilitadores (por ejemplo, «representa a tu familia» o «qué significa para ti la enfermedad mental»). A continuación, cada participante mostraba semanalmente su trabajo personal a los demás. Esta fase sirve inicialmente para romper el hielo. No obstante, también ayuda a generar confianza, ya que las tareas implican representarse a uno mismo y a los demás desde un punto de vista personal y, después, mostrarlo abiertamente al grupo (Toyosaki et al., 2005). (Ver figura 1)

La metodología didáctica utilizada para la implementación de estos proyectos se basa en tres características, que también son útiles para vincular esta práctica con las estrategias de investigación utilizadas en esta investigación (Casas, 2022):

1. Horizontalidad: Trabajo cooperativo y colaborativo entre múltiples actores en igualdad de condiciones para lograr una colaboración simbiótica y una relación mutuamente beneficiosa entre diferentes grupos de personas (Rodgers, 2018).
2. Inmersión: Los diseñadores trabajan in situ con los desfavorecidos, que también participan en estos proyectos de educación en diseño (Jagtap, 2022).
3. Participación: Estos proyectos creativos son co-diseñados por todos. Todos los participantes son creativos, todos tienen diferentes experiencias, herramientas y habilidades que mejoran colectivamente todo el proyecto (Rodgers, 2018).

Metodología de la investigación: marco conceptual y marco empírico

Mazzarella (2020) distingue entre *outputs* y *outcomes* como resultados del diseño activista y la investigación-acción-participativa (IAP). Los productos o *outputs* son los resultados esperados, como el número de participantes o las acciones realizadas. Los resultados o *outcomes*, por su parte, son resultados intangibles, como el empoderamiento, la adquisición de conciencia medioambiental o el desarrollo de nuevas competencias.

Para agrupar y ordenar los *outputs* de nuestra experiencia, utilizamos los cuatro niveles de participación de los jóvenes, propuestos por la Funders' Collaborative on Youth Organising (FCYO) que son Intervención, Desarrollo, Empoderamiento colectivo y Cambio sistémico, cuyo orden abarca desde un menor a un mayor el nivel de compromiso (*engagement*) de los participantes (Edwards, Johnson y McGillicuddy, 2003). (Ver figura 2).

En esta investigación se transcribieron y analizaron 13 entrevistas semiestructuradas grabadas. Los participantes fueron: 8 estudiantes, 7 personas con enfermedad mental grave, 2 facilitadores y dos profesoras. Los datos se analizaron temáticamente utilizando un enfoque cualitativo inductivo (Sadler, 1981), con el programa MAXQDA para ayudar a codificar los datos, agruparlos en categorías y relacionarlos entre sí para identificar los temas emergentes y, por último, para informar de los resultados de la investigación (Miles

y Huberman, 1994). Se anonimizó a todos los participantes y se cambiaron los nombres de las citas literales para evitar sesgo por parte de los investigadores.

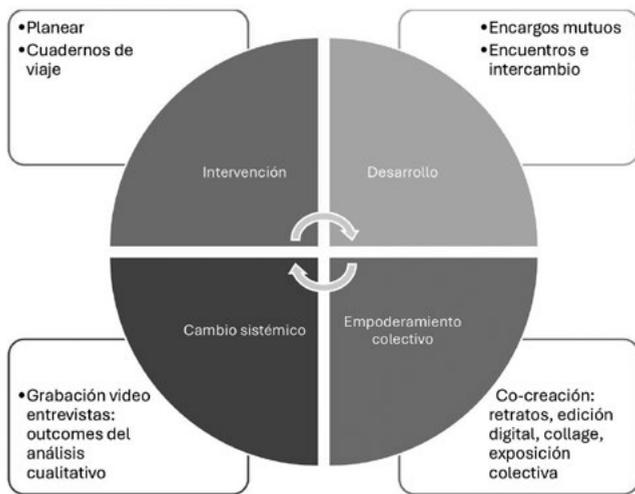


Fig. 2 Resultados materiales (outputs) de la intervención, agrupados dentro los 4 niveles propuestos por la FCYO.

En la Figura 2, vemos cómo los resultados materiales esperados o *outputs* que se producen durante el proceso de ejecución de la intervención educativa en diseño social encajan en las 4 categorías sucesivas propuestas por la FCYO que también discurren desde el menor al mayor nivel de compromiso: (1) La *Intervención* se inicia mediante el plan y el trabajo sobre los cuadernos de viaje. (2) *Desarrollo* realizando encargos mutuos y encuentros semanales para compartir los resultados. (3) *Empoderamiento colectivo* a través de las acciones de co-creación como fueron el taller de retratos mutuos, la edición digital colaborativa y la exposición final. (4) El *Cambio sistémico* no aparece como un resultado en sí, pero, a partir del resultado material de las grabaciones de entrevistas semiestructuradas a los participantes, tras su análisis y como resultado de esta investigación, veremos cuál es el objetivo hacia el que se tiende con estas experiencias. De este modo, las fases 1 y 2 aparecen relacionadas con la fase de introspección, mientras que las fases 3 y 4 son caracterizadas por una progresiva co-creación que va en aumento.

Resultados

Las categorías que emergieron del análisis fueron los seis *outcomes*/resultados inmateriales: identidad personal, empoderamiento, identidad colectiva, sentido de comunidad, pensamiento crítico y activismo.



Fig. 3. Gráfico que representa el resultado de cruzar: los 4 niveles de compromiso (FYCO) que aglutinan los outputs del proceso, con las sucesivas fases propuestas y con las categorías o *outcomes* que emergen del análisis de los datos.

La Figura 3 muestra cómo se asocian los seis resultados/*outcomes* con cada nivel de compromiso (Fig.1), que como se ha visto se hallan bajo el paraguas de la introspección, co-creación y el cambio sistémico.

Hay un momento de Introspección que coincide con los primeros niveles de compromiso de Intervención y Desarrollo. Los resultados que emergen de fase de introspección son la reafirmación de la *identidad personal* y *empoderamiento*:

Al principio era muy escéptico, pero el primer día todo cambió. Poco a poco me di cuenta de que inconscientemente estaba aprendiendo mucho sobre mí mismo y sobre los demás (...) una colaboración que ha cambiado por completo mi forma de ver este tipo de enfermedades» (David, estudiante).

El segundo gran tema es la co-creación, cuyos resultados son el fortalecimiento de la *identidad colectiva* y el surgimiento de un *sentido de comunidad* (sensación de pertenencia a una comunidad), a nivel de compromiso de empoderamiento colectivo:

Todos nos pusimos al mismo nivel, es decir, todos éramos creadores de un mismo proyecto que fuimos construyendo a lo largo del tiempo, y el hecho de que fuera un proyecto vivo, creo que nos dio un impulso. A medida que crecíamos y proponíamos, el proyecto cobraba vida» (Lucía, facilitadora).

Por último, debido a todas estas razones, en las declaraciones de los participantes se aprecia una tendencia común hacia el *pensamiento crítico* y el *activismo*. Se espera que estos resultados conduzcan al logro del cambio sistémico (Edwards, Johnson C McGillicuddy, 2003).

«Entender cómo funcionan los prejuicios y que en algún momento vas a ser víctima de ellos, te hace más fuerte y te da la confianza para confiar en ti mismo y poder salir y decir esto es lo que soy, y si no te gusta es tu problema. (Leo, estudiante).

Conclusiones, limitaciones e investigación futura

En diseño social, los procesos educativos llevados a cabo con comunidades desfavorecidas, que parten de una expresión creativa personal e introspectiva que se orienta progresivamente hacia la co-creación, pueden generar resultados inmateriales que mejoren el futuro rendimiento de los diseñadores sociales. Por ejemplo, confiriendo pensamiento crítico que permita reconocer y combatir prejuicios.

Un aumento en la muestra o en la variedad de casos estudiados añadiría sentido y rigor a los resultados. Futuras investigaciones podrían partir de los resultados de esta investigación para desarrollar un modelo de evaluación de las intervenciones educativas que pueda aplicarse a otros casos, y averiguar si este tipo de intervenciones conducen al cambio sistémico, entendido como la identificación por los participantes de los problemas y las posibles soluciones para posteriormente abordar colaborativamente esos problemas (Edwards, Johnson C McGillicuddy, 2003).

Agradecimientos

Gracias a Marta Gil-Lacruz y Ana Gil-Lacruz, al personal y usuarios de Espacio Visiones de la Fundación Rey Ardid, al equipo directivo de la ESDA en aquel momento, a todos los profesores que integran el ESDA DESIS Lab y a nuestros alumnos, que son la razón de ser de nuestra investigación.

Referencias

- Casas Romero, C. (2019). Reflexiones acerca de la educación inclusiva en diseño social a través de la fotografía artística en el Foro de Innovación docente. [Comunicación]. 8º *Encuentro BID*. (637-644) DIMAD, Madrid.
- Casas Romero, C. y Chávez Muñoz, J. (2022). Posicionamiento autopercebido del alumno con respecto al vulnerable en la enseñanza inmersiva del diseño social. *Zincografía*, Edición especial BID - ZCR 227-244. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6iEspecialBID.173>
- Edwards, D., Johnson, N. A. y McGillicuddy, K. (2003). An Emerging Model for Working with Youth: Community Organizing + Youth Development = Youth Organizing. Funders' Collaborative on Youth Organizing (FCYO). https://fcyo.org/uploads/resources/8141_Papers_no1_v4.qxd.pdf
- Jagtap, S. (2022). Co-design with marginalised people: designers' perceptions of barriers and enablers. *CoDesign*, 18(3), 279-302. <https://doi.org/10.1080/15710882.2021.1883065>
- Margolin, V., y Margolin, S. (2002) A «social model» of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, 18(4), 24-30. <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- Mazzarella, F. (2020) *Making for Change: Waltham Forest*. University of the Arts London.
- Miles, M. y Huberman, A. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage Publications.
- Rodgers, P.A. (2018). Co-designing with people living with dementia. *CoDesign*, 14(3), 188-202. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1282527>
- Sadler, D. R. (1981). Intuitive data processing as a potential source of bias in educational evaluation. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 3(4), 25-31. <https://doi.org/10.3102/01623737003004025>
- Soules, N. (2017). Design for social change and design education: Social challenges versus teacher-centered pedagogies. *The Design Journal*, 20(sup1), S927-S936. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353037>
- Toyosaki, S., Pensoneau-Conway, S.L., Wendt, N.A. y Leathers, K. (2009) *Community Autoethnography: Compiling the Personal and Resituating Whiteness*. *Cultural Studies, Critical Methodologies* 9(1), 56-83. <https://doi.org/10.1177/1532708608321498>
- Tromp, N. y Vial, S. (2023) Five components of social design: A unified framework to support research and practice. *The Design Journal*, 26(2), 210-228. <https://doi.org/10.1080/14606925.2022.2088098>

Abstract: The main objective of this research is to analyze and validate a specific educational project of social design carried out with disadvantaged communities. These educational experiences, the starting point is to express the personal and introspective creativity of all the participants and the non-meaningful progress of *cocriação*. The specific objective of the study is to discover how this method can improve the education of future social designers, to subsequently generate a table that can be applied to future

educational interventions in social design. The investigation is based on a case of specific educational intervention carried out during an entire school year at the Escola Superior de Design de Aragón (ESDA), by design students, people with severe mental illness (SMI), facilitators and professors.

Keywords: social design - education in design - participatory design - cocriação - creative photography.

Resumo: O objetivo principal desta pesquisa é analisar e validar um projeto educacional específico de design social realizado com comunidades desfavorecidas. Nestas experiências educativas, o ponto de partida é a expressão criativa pessoal e introspectiva de todos os participantes e o progresso progressivo no sentido da cocriação. O objetivo específico do estudo é descobrir se e como este método pode melhorar a educação de futuros designers sociais, para posteriormente gerar um quadro que possa ser aplicado a futuras intervenções educativas em design social. A investigação baseia-se num caso de intervenção educativa específica realizada durante todo um ano letivo na Escola Superior de Design de Aragón (ESDA), por estudantes de design, pessoas com doença mental grave (SMI), facilitadores e professores.

Palavras-chave: design social - educação em design - design participativo - cocriação - fotografia criativa.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
