Tapia, M.N. (2000). *La solidaridad como pedagogía: el aprendizaje-servicio en la escuela*. Buenos Aires: Ciudad Nueva.

Ull Solís, Á. (2008). El impacto de la actividad universitaria sobre el medio ambiente. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias, 5*(3), 356-366.

Objetivos de Desarrollo del Milenio Informe de 2015, Naciones Unidas 2015, *http://www.un.org/es/millenniumgoals/pdf/2015/mdg-report-2015_spanish.pdf* Consulta 19/10/2015)

"DISEÑA CAMISETAS PARA ASDICA"

Rovira Serrano, Maria del Pilar; Abando Olaran, Maria F.; Mestre Massot, Irene. Escola d'Art i Superior de Disseny de les Illes Balears

Resumen

En esta comunicación mostraremos como la enseñanza del diseño permite la implementación de proyectos de Aprendizaje-Servicio como herramienta experiencial basada en la diversidad y en la sostenibilidad. Ambos, diseño y Aprendizaje-Servicio, promueven un servicio a la sociedad que, habitualmente, se traducirá en una mejora de la calidad de vida de las personas. Desde el curso 2013-2014 y como parte de su estrategia institucional de participación activa en actividades solidarias y de cooperación con el tercer sector, la Escola d'Art i Superior de Disseny de les Illes Balears colabora con Asociación de personas con Discapacidad de Calviá. Esta colaboración se está canalizando a través de un proyecto de Aprendizaje-Servicio, que se presenta como una práctica organizada que combina simultáneamente en un único proyecto educativo integrado, de manera holística, el aprendizaje académico, el servicio a la comunidad y la práctica reflexiva. En este contexto, "Diseña camisetas para ASDICA" es una actividad de centro en la que los estudiantes de diseño desarrollaron un proyecto de diseño completo, fase por fase. El aprendizaje consistió en la concepción, desarrollo y confección de un proyecto básico de diseño; el servicio consistió en la sensibilización hacia un colectivo específico y el apoyo a la recogida de fondos para causas sociales; la práctica reflexiva se canalizó a través de cuestionarios en línea y entrevistas personales, tanto con los participantes como con los responsables e interlocutores del proyecto. Tras dos ediciones, y preparando ya la tercera para 2016, "Diseña camisetas para ASDICA" es una actividad APS plenamente consolidada en el centro.

http://www.escoladisseny.com ; info@PilarRovira.com

Introducción

El mes de noviembre de 2013, ante la reducción de fondos de financiación para desarrollar actividades de ocio y tiempo libre para los asociados, responsables de la Asociación de personas con Discapacidad de Calviá (ASDICA) se pusieron en contacto

con la dirección de la Escola d'Art i Superior del Disseny de les Illes Balears (EASDIB) para solicitar una colaboración. Inicialmente, la propuesta estaba únicamente dirigida a los estudiantes de la especialidad de diseño de moda; consistía en la creación de una colección de moda para los jóvenes de ASDICA, junto con la organización de un desfile y subasta de *outfits* para recaudar dinero.

Dada la gran complejidad de esta primera idea, los responsables e interlocutores del proyecto decidieron abrir la participación a toda la comunidad educativa (estudiantes de cualquier especialidad y profesores), y centrarse en la personalización de bolsos y camisetas. Finalmente, la propuesta se canalizó como un proyecto Aprendizaje-Servicio de centro, en el que colaboró toda la comunidad educativa de forma voluntaria.

Tras una primera edición en 2014, los responsables e interlocutores del proyecto decidieron continuar con la actividad. En la segunda edición de 2015, al desfile y subasta para recaudar fondos para la asociación, se añadió también una exposición de todas las camisetas el día anterior.

Figura 1. "Diseña camisetas para ASDICA".

Marco teórico

La EASDIB participa activamente en actividades solidarias y de cooperación con el tercer sector a través de los proyectos de APS como con ASDICA. El trabajo por proyectos no es nuevo en el mundo de la enseñanza del diseño, de hecho, es la manera como trabajan profesionalmente los diseñadores. Tampoco es nuevo el Aprendizaje-Servicio (APS), forma parte del ADN de la EASDIB que se creó en 1779 inicialmente como Escuela Gratuita de Dibujo para ofrecer un modelo de enseñanza popular (teórico y práctico) a la población más desfavorecida.

Con todo, los proyectos APS se presentan como una práctica organizada que combina simultáneamente en un único proyecto educativo integrado, de manera holística, el aprendizaje académico, el servicio a la comunidad y la práctica reflexiva. Se trata de una forma innovadora de entender la educación, conocer las necesidades reales de un colectivo y transformar el entorno.

Metodología

En el desarrollo de proyectos APS, la EASDIB utiliza la metodología proyectual para integrar el aprendizaje académico con el servicio a la comunidad, vincular este tipo de experiencias al currículum de los estudios superiores de diseño y, de esta manera, consolidar diferentes competencias transversales del Título Superior de Diseño (pensamiento proyectual, teoría en la práctica, preocupación por la calidad) y, al tiempo, desarrollar algunas otras difíciles de trabajar directamente en el aula (conciencia social y cívica, gestión de uno mismo, desarrollo personal, responsabilidad y compromiso ético).

Siguiendo la metodología proyectual, el proyecto APS "Diseña camisetas para ASDICA" se desarrolló en tres fases:

- Fase de ideación: camisetas y bolsas (primer año); camisetas (segundo año).
- Fase de desarrollo: ejecución material de la propuesta sobre el soporte escogido; técnica libre.
- Fase de comunicación: desfile (primer año); exposición y desfile (segundo año).

El aprendizaje consistió en la concepción, desarrollo y confección de un proyecto básico de diseño; el servicio consistió en la sensibilización hacia un colectivo específico y el apoyo a la recogida de fondos para causas sociales; la práctica reflexiva se canalizó a través de cuestionarios en línea y entrevistas personales, tanto con los participantes como con los responsables e interlocutores del proyecto. Tras dos ediciones, y preparando ya la tercera para 2016, "Diseña camisetas para ASDICA" es una actividad APS plenamente consolidada en el centro.

Resultados

Resumiendo la experiencia en números, constatamos que en cada edición han participado alrededor de 30 personas: 2-3 docentes y 28 estudiantes (6-7 de cada 10 participante son mujeres), con un claro predominio de los estudiantes de Diseño Gráfico (32-39%), un dato que confirma el acierto de abrir la participación a toda la comunidad educativa, seguido de Diseño de Moda (29-19%), Diseño de Producto (21%) y Diseño de Interiores (18%). Queremos destacar especialmente que un 21% de los estudiantes repiten la experiencia.

Tabla 1: Participantes y recaudación

	2013-2014	**2014-2015**
Estudiantes	28	28
% sobre el total de la matrícula	*10%*	*8%*
% repiten la experiencia	---	*21%*
Estudiantes de Diseño Gráfico	32%	29%

Estudiantes de Diseño de Interiores	18%	18%
Estudiantes de Diseño de Moda	29%	19%
Estudiantes de Diseño de Producto	21%	21%
Estudiantes de primer año	*54%*	*11%*
Hombres	32%	36%
Mujeres	68%	64%
Profesorado	*2*	*3*
% sobre el total de la plantilla	*4%*	*6%*
% repiten la experiencia	---	*67%*
Hombres	0%	0%
Mujeres	100%	100%
Recaudación en la subasta	1.490 euros	1.640 euros
Incremento	---	9%

Los destinatarios de la experiencia también participaron en la actividad, haciendo de modelos para el desfile. Sin ellos, el proyecto APS no se podría realizar, puesto que fueron los protagonistas del desfile y de la posterior subasta.

Insistimos en que no se trata de una experiencia de aula, sino de centro, en la que los estudiantes de diseño desarrollaron un proyecto de diseño completo, fase por fase. Además, ésta es una actividad educativa que permitió alcanzar diferentes objetivos de aprendizaje como son mostrar el diseño como factor clave de éxito para las organizaciones, aprender a tomar decisiones (profesionales) y desarrollar un vínculo con la comunidad a través del diseño.

La participación en el proyecto APS tuvo un reconocimiento académico de 1 crédito ECTS (ideación, 10 horas; desarrollo, 10 horas; comunicación, 5 horas), *ex* artículo 10.3 del *Real Decreto 633/2010* estatal y articulo 9.2.b) del *Decreto 43/2013* autonómico balear. Durante la primera convocatoria de "Diseña para ASDICA 2914", el 97% de los estudiantes completaron la primera y la segunda fase, y el 50% completaron la tercera fase. En la segunda convocatoria para el 2015, el 100% de los estudiantes completaren la primera y la segunda fase, mientras que el 58% completaron la tercera fase.

Por otra parte, aunque el grado de satisfacción global de los estudiantes con la actividad ha sido muy elevado (9,2/10), y de que realmente se trata de una actividad interesante para su futuro académico (8,6/10), parece que los estudiantes no valoran suficiente el interés de los proyectos APS para su futuro profesional (7,5/10).

Por último, entre las propuestas planteadas por los estudiantes a considerar por ASDICA y la EASDIB para futuras ediciones encontramos cuestiones como volver a incluir la personalización de complementos (bolsos, otros accesorios, etc.), hacer el desfile en un lugar más céntrico, dar más difusión al desfile para permitir que personas ajenas a la organización asistan, o abrir una plataforma en línea para subastar las camisetas y así recaudar más dinero.

Conclusiones

Concluimos, pues, que la enseñanza del diseño permite la implementación de proyectos APS como herramienta experiencial basada en la diversidad y en la sostenibilidad. Ambos, diseño y APS, promueven un servicio a la sociedad que, habitualmente, se traduce en una mejora de la calidad de vida de las personas. Todo ello permite que la EASDIB colabore con la comunidad a la que pertenece, y este es un compromiso social que se implementa con el valor añadido del aprendizaje académico que ello comporta.

Los estudiantes también se benefician de esta experiencia puesto que les permite adquirir determinadas competencias transversales. Además, al tratarse de actividades de participación voluntaria, se promueve su sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Finalmente, los proyectos APS permiten a las entidades sociales como ASDICA recibir ayuda para alcanzar sus fines sociales y difundir los valores que defienden.

Referencias

Armstrong, L.; Bailey, J.; Julier, G.; Kimbell, L. (2014). *Social Design Futures: HEI Research and the Arts and Humanities Research Council*. Brighton (UK): University of Brighton. Consultada el 15 de diciembre de 2015 en *http://eprints.brighton.ac.uk/13364/1/Social-Design-Report.pdf*.

European Institute for Design and Disability (2004*). The EIDD Stockholm Declaration 2004 (adopted on 9 May 2004, at the Annual General Meeting of the European Institute for Design and Disability in Stockholm)*. Consultada el 15 de diciembre de 2015 en *http://www.designforalleurope.org/Design-for-All/EIDD-Documents/Stockholm-Declaration/*.

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Getafe (Madrid, Spain): Experimenta Editorial.

National Youth Leadership Council (2008). *K-12 Service-Learning Standards for Quality Practice*. Saint Paul (Minnesota, EUA): National Youth Leadership Council. Consultada el 15 de diciembre de 2015 en *https://nylcweb.files.wordpress.com/2014/08/standards_oct2009-web.pdf*.

Rovira, M.P. (28 mayo 2013). Mirar, observar, ver, imaginar, inventar, crear. *FOROALFA*. Consultada el 15 de diciembre de 2015 en *http://foroalfa.org/articulos/mirar-observar-ver-imaginar-inventar-crear*.

Rovira, M.P. (30 junio 2013). Ser original consiste en volver a los orígenes. *FOROALFA*. Consultada el 15 de diciembre de 2015 en *http://foroalfa.org/articulos/mirar-observar-ver-imaginar-inventar-crear*.

Rovira, M.P. (28-08-2014) ¿Qué puedes hacer tú por el diseño? En *FOROALFA*. Buenos Aires (Argentina). Consultada el 15 de diciembre de 2015 en *http://foroalfa.org/articulos/mirar-observar-ver-imaginar-inventar-crear*.

Rovira, M.P; Mestre, I.; Abando, M. (2015). Disseny i projectes d'Aprenentatge-Servei. En Orte, C.; Ballester, L. (directores), *Anuari de l'educació de les Illes Balears 2015*, 98-108. Palma: Fundacion Guillem Cifre de Colonya.

LA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE Y SERVICIO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA BASADA EN LA EDUCACIÓN PARA LA SOSTENIBILIDAD

Collazo Expósito, Leslie Mahe y Geli de Ciurana, Anna Maria. Universitat de Girona

Resumen

La capacidad de la metodología de Aprendizaje y servicio para influir tanto en la calidad académica como en la responsabilidad social traza una relación indisoluble con la Educación para la Sostenibilidad. Esta comunicación presenta un ejemplo de aplicación exitosa que nos permite profundizar y reafirmar esta idea.

Introducción

Las instituciones educativas requieren profesionales que sean capaces de fomentar el cambio personal e institucional a través de la práctica de la reflexión y análisis de su tarea, por lo tanto, la innovación, el cambio y la evaluación son elementos esenciales para conseguir la mejora permanente. Para llevar a cabo estos cambios se necesita la puesta practica de metodologías docentes que den respuesta a las demandas actuales de la sociedad, las metodologías activas cumplen el rol de permitirnos adquirir no tan sólo conocimientos sino también las competencias que facilitarán el desarrollo suficiente (eficaz + eficiente) de los futuros profesionales.

En nuestro contexto ya globalizado, el impacto de Internet, de las nuevas tecnologías y el desarrollo de los medios de comunicación han modificado las formas de actuar y de pensar. La inmediatez y la incertidumbre son características presentes a la nuestra sociedad con las que tenemos que convivir y necesitamos las estrategias adecuadas para hacerlo bien, y si es un reto para la sociedad, entonces también lo debe ser para las instituciones universitarias. Por otro lado, el cambio profundo que está experimentando la educación superior en los países de la Unión Europea a raíz de la conformación del espacio europeo de educación superior está teniendo una especial repercusión en los procesos de formación docente, de docencia y de acreditación de los programas universitarios y de la adopción del trabajo por competencias.

La Universidad de Girona ha sido pionera en la ambientalización curricular dentro del territorio nacional, y también al plantear que educar para la sostenibilidad constituye un objetivo que implica un esfuerzo educativo enfocado, por un lado, a cambiar los modelos interpretativos en relación a las cuestiones ambientales y, por otro, a ofrecer la vivencia de modelos alternativos que permitan su análisis y avance (Geli et al, 2004).