

# Diseño: un socio para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI

*Design: a partner for the development of twenty-first century skills*

Por Bernardita Brancoli, editora / editor

Nos encontramos viviendo un cambio en la educación. Ante los nuevos desafíos en el mundo del trabajo, los estudiantes necesitan actualizar sus habilidades y competencias. El uso de tecnologías, el aumento en la esperanza de vida y la interconexión de los mercados, sumados a valores sociales que exigen un mundo más equitativo y sustentable, exigen a la educación herramientas multidimensionales. Estas permitirán que los niños y jóvenes del futuro las apliquen en múltiples contextos, dentro de la globalidad.

Dentro de la enseñanza, ya no se requieren solo los contenidos tradicionales, sino que se deben incorporar capacidades como: "Conciencia global, alfabetismo en economía, negocios y emprendimiento, cultura cívica, sanitaria y medioambiental y competencias como la adaptabilidad al cambio, flexibilidad, autonomía, capacidad de iniciativa, liderazgo, responsabilidad, productividad y capacidad para trabajar en grupos diversos, interdisciplinarios y transculturales."<sup>1</sup>

No es casual que entre estas nuevas habilidades estén la creatividad y la innovación, propias de la disciplina del diseño, al igual que la capacidad de observar, escuchar, desarrollar ideas, prototiparlas e iterar. Estas herramientas permiten encontrar varias respuestas para un problema y a la vez hacerse diversas preguntas para descubrir varios caminos, evaluar, tomar riesgos y equivocarse para volver a empezar.

Innovar y emprender son herramientas transversales que requieren nuestros estudiantes. La creatividad es algo que se puede estimular y el diseño puede contribuir, a través de generar entornos y mobiliarios más flexibles que permitan un trabajo colaborativo, partiendo por algo tan simple como mirarse y reconocerse como pares. Para incorporar estas habilidades, los espacios educacionales deben ser más horizontales en la relación profesor – alumno.

*We are living a change in education. In the face of the new challenges that future jobs will demand, students need to update their skills and competencies. The use of technologies, the increase in life expectancy and the interconnection of markets, coupled with social values that require a more equitable and sustainable world, require multidimensional educational tools. These will enable children and young people of the future to apply them in multiple contexts, within globalization.*

*In education, traditional contents are no longer the only ones required, but also capabilities such as: "global consciousness, economics, business and entrepreneurship literacy, civic, health and environmental culture must be incorporated. In addition, competencies such as adaptability to change, flexibility, autonomy, initiative capacity, leadership, responsibility, productivity and ability to work within interdisciplinary and cross-cultural diverse groups".*

*It is no coincidence that among these new skills we find creativity and innovation, proper of the design discipline, as well as the capacity to observe, listen, develop ideas, prototype them and iterate. These tools help find multiple answers for a problem, and at the same time, formulate various questions to discover several paths, evaluate, take risks and make mistakes to start again.*

*Innovation and entrepreneurship are cross-cutting tools that our students require. Creativity is something that can be encouraged and design can contribute, through the creation of more flexible environments and furnishings. These foster collaborative work, starting with something as simple as observing and recognizing peers. To incorporate these skills, educational spaces need to be more horizontal in the teacher – student relationship.*

*Design on the other hand can be integrated to education through its processes. Design thinking is a tool that can enrich teaching methodologies. It allows to sort problems, rank ideas in*

<sup>1</sup> www.educarchile.cl

El diseño por otra parte se puede integrar a la educación a través de sus procesos. El *design thinking* es una herramienta que puede enriquecer metodologías docentes. Este permite ordenar los problemas, jerarquizar las ideas en instancias de trabajo grupal, plantear desafíos y ordenar objetivos. Es un facilitador para crear escenarios, donde los alumnos pueden incorporar problemas reales y diseñar soluciones a partir de este proceso.

Otra habilidad, que se requiere para este nuevo siglo, es el pensamiento crítico. Esta competencia le permite a los estudiantes discriminar la información que está disponible en su entorno, para analizarla y tomar decisiones. Es un complemento para el desarrollo de la creatividad. También, facilita la producción de nuevo conocimiento e innovaciones. Para desarrollar pensamiento crítico, se requiere de autonomía. El desarrollo de esta habilidad requiere de espacios físicos para el encuentro y la discusión, pero también entornos de concentración que permitan a los alumnos leer, escribir e investigar.

También es importante generar desde el diseño gráfico, de los espacios un pensamiento crítico frente a lo “bello y lo feo”. Aprender a leer las imágenes, comprender y seleccionarlas es parte de este desafío. El diseño editorial tiene la responsabilidad de proveer imágenes desde muy temprano en el proceso de aprendizaje; ya sea por el material educativo en textos escolares, aplicaciones y en el entorno directo de la sala de clases, a través de imágenes complementarias. Contar con entornos de mayor calidad estética y funcional, provoca pertenencia entre todos los que participan de un proceso educativo: docentes, alumnos, administrativos y apoderados.

*group-work sessions, pose challenges and prioritize objectives. It is a facilitator to create scenarios, where students can incorporate real problems and design solutions on the basis of this process.*

*Another skill, which is required for this new century, is critical thinking. This ability allows students to discriminate the information that is available in their environment, to analyze it and make decisions. It is a complement for the development of creativity. Also, facilitates the production of new knowledge and innovations. To develop critical thinking, autonomy is required. The growth of this ability requires physical spaces for interaction and discussion, but also environments that enable concentration to read, write and investigate.*

*It is also important to generate critical thinking in relation to "beauty and ugliness" through the design of spaces and graphics. Learning how to read images, understanding and selecting them, is part of this challenge. Editorial design has the responsibility to provide images early in the learning process; either by the educational material in school texts, applications, or in the direct environment of the classroom, through additional images. Providing more aesthetic and functional quality environments generates a sense of belonging between all those who participate in an educational process: teachers, students, administrators and guardians.*