

INNOVACIÓN SOCIAL, DISEÑO Y APRENDIZAJE-SERVICIO EN LA EASD ILLES BALEARS

María del Pilar Rovira Serrano

Interlínea | 01 2017 | ISSN 2530 4968

Resumen. Diseño e innovación social centran su foco de atención en las personas, en sus necesidades y en como satisfacerlas, por lo que la enseñanza del diseño debería incluir nuevas formas de entender la educación que incluyan a la comunidad (en el sentido más amplio del término) y, al tiempo, trabajar en red con todos los agentes de educación formal, no formal e informal. En este contexto, el Aprendizaje-Servicio es la herramienta de innovación social pedagógica más poderosa al alcance de la EASD Illes Balears y, tal vez, la que mejor prepare a los estudiantes de diseño para los retos a los que se enfrentarán en un mundo global. El Aprendizaje-Servicio está integrado por dos realidades interconectadas: de un lado, un aprendizaje significativo, integral e integrado, sistematizado, activo, explícito y a la carta, vinculado a un plan de estudios y, de otro lado, un servicio de duración indeterminada, real y voluntario a la comunidad, que será el contexto local donde se producirá este aprendizaje. Esto tal vez sea una novedad en la enseñanza del diseño; pero lo que no es nuevo es el uso de proyectos como metodología de trabajo, ni tampoco es nueva la implicación de los proyectos de diseño con las necesidades y las expectativas humanas. Se trata de formar futuros diseñadores, profesionales que van a dar soluciones creativas a problemas reales, facilitar la vida de las personas y mejorar su calidad de vida. Ellos serán los proyectistas del futuro, y el Aprendizaje-Servicio les permitirá desarrollar la sensibilidad necesaria para realizar su trabajo. Este proyecto está cofinanciado en un 50% por la Unión Europea, con cargo al programa Operativo FEDER 2014-2020 de las Islas Baleares.

Palabras clave: Innovación, diseño, innovación social, responsabilidad social del diseño, aprendizaje-servicio. **Key words:** Innovation, Design, Social Innovation, Socially Responsive Design, Service-Learning.

Interlínea es una publicación independiente que tiene por objeto difundir textos originales centrados en la convergencia del arte, el diseño y la educación. Interlínea es una publicación de la Confederación de Escuelas de Artes Plásticas y Diseño.

Interlínea, 2017. Creative Commons

Innovación Social, diseño y Aprendizaje-Servicio en la EASD Illes Balears

María del Pilar Rovira Serrano

1. Innovación y diseño

Desde sus orígenes la innovación se ha vinculada con el mundo de la tecnología, y solo desde hace relativamente poco tiempo –coincidiendo precisamente con el inicio de la actual crisis mundial–, los agentes económicos y políticos se han dado cuenta de algo que profesionales de diferentes sectores económicos venían pregonando desde hacía tiempo: la innovación puede ser tecnológica (bienes tangibles como las invenciones), pero también puede ser no tecnológica (servicios intangibles como el diseño).

El diseño es, pues, una manifestación de la actividad innovadora, pero no innova en el campo de la ciencia, porque no aporta nuevos conocimientos, sino que innova en el campo de la actividad cotidiana.

Aunque todavía carecemos de datos estadísticos sobre su alcance económico, es bastante evidente que el diseño es importante para la economía mundial. Por ello, las diferentes ediciones del Manual Oslo (1997, 2002, 2005), publicadas por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos, ofrecen unas directrices para la recolección e interpretación de datos sobre la innovación. El diseño en estos documentos como una actividad innovadora, aunque diferenciando entre el diseño industrial y el diseño artístico.

Esta misma organización internacional considera el diseño industrial como innovación, porque es una parte esencial de este complejo proceso. Por otra parte, solo toma en consideración el diseño artístico como innovación si influye directamente en el producto o en el proceso; por lo que no es innovación ni la consultoría ni la simple intervención sobre la apariencia externa de un producto sin cambio de utilidad.

Algo similar ocurre en las diferentes ediciones del Manual Frascati (2002, 2015), otra guía publicada por la misma organización internacional para encuestas de investigación y desarrollo experimental. Aquí el diseño (aunque solo el diseño industrial) es una actividad innovadora, siempre que sea necesario para desarrollar estas actividades de I+D.

En todo caso, la última edición de 2015 dedica un apartado a la “I+D y el Diseño”, constatando la dificultad para separar ambos ámbitos; se reconoce que algunas actividades de diseño son parte integral en la I+D; al tiempo, se constata que el I+D puede ser un input en los nuevos diseños. También dedica un apartado a la “I+D y la creación artística”, distinguiendo entre la investigación de las artes (research for the arts) y la investigación sobre las artes (research on the arts); aunque, en todo caso, excluye la representación artística de la I+D.

Paralelamente, la Unión Europea está desarrollando políticas públicas que recuerdan a todos los interlocutores sociales, especialmente a los estados miembros, la importancia del diseño como motor de la innovación. De hecho, el objetivo de la Comisión Europea es conseguir que el diseño esté totalmente integrado en el sistema europeo de innovación en 2020. También trabaja activamente para que se reconozca el verdadero valor del diseño como importante factor de crecimiento sostenible para el aumento de la prosperidad económica, el bienestar social y la competitividad empresarial.

Pero lo más importante de esta iniciativa no es la vertiente económica del diseño, sino su vertiente más solidaria, puesto que la Unión Europea consagra el diseño como una actividad de innovación centrada en el usuario, con un amplio abanico de posibilidades a tener en cuenta (bienes, servicios, sistemas, entornos y comunicaciones).

2. Diseño e innovación social

El diseño se presenta como un importante agente económico, una herramienta que mejora la competitividad, un factor de innovación no tecnológica, y un complemento imprescindible para la innovación tecnológica. Se trata de una importante estrategia empresarial que, desde la Revolución Industrial, se presenta como un mediador entre la tecnología y el arte, entre la cultura y el comercio.

Pero el diseño también es una política clave comunitaria clave, al mismo nivel que la innovación social, los clusters, la propiedad industrial, los estándares de mercado, la transferencia del conocimiento

y la eco-innovación. En todo caso, el diseño debería servir a un propósito mayor en beneficio de la comunidad, y aquí es donde entra en juego la innovación social.

La innovación social no es algo nuevo para la Unión Europea, que la define como "el desarrollo e implementación de nuevas ideas (productos, servicios y modelos) para satisfacer las necesidades sociales, crear nuevas relaciones sociales y ofrecer mejores resultados. Sirve de respuesta a las demandas sociales que afectan al proceso de interacción social, dirigiéndose a mejorar el bienestar humano" (Comisión Europea, 2013: 4).

Igual que ocurre con el diseño, la innovación social centra su foco de atención en las personas. Se trata de identificar necesidades sociales (las ya cubiertas, las no cubiertas adecuadamente, las nuevas), desarrollar nuevas soluciones, evaluar la eficacia de estas soluciones, ampliar a otros ámbitos las innovaciones sociales eficaces (Comisión Europea, 2013: 7).

En este contexto, el diseño es parte importante en la innovación social, en primer lugar, porque la Unión Europea utiliza la espiral áurea logarítmica de Fibonacci para representar gráficamente el modelo de innovación social que propone utilizar. En segundo lugar, porque la innovación social está estrechamente vinculada con el diseño social, e incluso la Unión Europea reconoce la existencia de este estrecho vínculo (Comisión Europea, 2013: 5-6).

Finalmente, la innovación social implica tener siempre presente a la comunidad (en el sentido más amplio del término), puesto que es un error percibir a la comunidad como algo ajeno a nosotros mismos: todos formamos parte de una comunidad (familia, entorno social, comunidad educativa, empresa, etc.).

3. Innovación social y educación

Cinco documentos internacionales proponen una reinterpretación de la educación del siglo XXI, al tiempo que ponen el foco de interés en el individuo y en la comunidad:

En 1996, la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, presidida por Jacques Delors presenta un informe a la UNESCO titulado *La Educación encierra un tesoro*, donde se sintetiza la estructura de la educación y se sientan las bases de la educación en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, a los que el informe político llama los cuatro pilares del conocimiento: a) aprender a conocer, para adquirir los instrumentos de la comprensión; b) aprender a hacer, para dejar nuestra huella sobre el entorno; c) aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con otras personas en todas las actividades humanas; y d) aprender a ser, para comprendernos a nosotros mismos.

En 2006, la Unión Europea publica la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, que presenta en su anexo las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente: 1) comunicación en la lengua materna; 2) comunicación en lenguas extranjeras; 3) competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; 4) competencia digital; 5) aprender a aprender; 6) competencias sociales y cívicas; 7) sentido de la iniciativa y espíritu de empresa, y 8) conciencia y expresión culturales.

En 2010, el Consejo de las Comisiones Europeas presenta su Agenda 2020 en la Comunicación de la Comisión de 3 de marzo de 2010. *Europa 2020: Una estrategia para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador*, COM(2010) 2020 final. Concretamente, en el apartado sobre crecimiento inteligente para el desarrollo de una economía basada en el conocimiento y la innovación, se pone el acento en la mejora de la calidad de los sistemas educativos europeos, reforzando la formación de la persona y su aprendizaje a lo largo de toda la vida.

En 2011, la Unión Europea publica la Comunicación de la Comisión, de 21 de noviembre de 2011. *Hacer realidad un espacio europeo del aprendizaje permanente*, COM(2011) 678 final, que describe tres tipos de aprendizaje: a) aprendizaje formal, estructurado e intencional, ofrecido por una institución educativa, que concluye con una certificación; b) aprendizaje no formal, estructurado e intencional, aunque no ofrecido por una institución educativa, por lo que no concluye con una certificación; y c) aprendizaje informal, no estructurado ni intencional, que se obtiene en las actividades de la vida cotidiana.

Finalmente, en 2015, la Asamblea General de Naciones Unidas aprueba la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (18-09-2015), con 17 objetivos de desarrollo sostenible y 169 metas para transformar el mundo. Este documento propone abordar estos objetivos y metas de manera creativa y constructiva, modificando la manera de pensar y actuar para transformar nuestro mundo. En especial, la meta 4.7 se refiere a "promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la

educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible".

Todas las definiciones, propuestas y prioridades que se plantean en estos cinco documentos internacionales, se solapan y entrelazan entre sí, marcando las tendencias para la educación del siglo XXI. Estos documentos son el sustrato básico que permite crecer el germen la innovación social en las instituciones educativas.

4. Educación y Aprendizaje-Servicio

Las instituciones educativas deben ser abiertas y estar conectadas con el mundo que la rodea y, así, acompañar al estudiante al largo de toda su vida. Para ello es necesario crear vínculos con la comunidad y trabajar en red con todos los agentes de educación formal, no formal e informal, promoviendo un trabajo conjunto, una colaboración estable y sistemática, uniendo esfuerzos y creando sinergias, utilizando todos los recursos a su alcance (Pacte per l'Educació de les Illes Balears, 2016: 6-7, 15).

El Aprendizaje-Servicio se presenta como un ejemplo de innovación social educativa, que combina de manera novedosa el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio a la comunidad. Se trata de una forma innovadora de entender la educación, conocer las necesidades reales de un colectivo y transformar activamente el entorno.

El Aprendizaje-Servicio es una construcción social que bebe de muchas fuentes y ha recibido aportaciones de muchos autores a lo largo de todos estos años como, exponentes de constructivismo y de las pedagogías de la experiencia, por ejemplo la socióloga y activista norteamericana Jane Addams (1860-1935), Premio Nobel de la Paz del año 1931, el pedagogo y filósofo norteamericano John F. Dewey (1859-1952), filósofo y psicólogo norteamericano William James (1842-1910), el pedagogo norteamericano William Heart Kilpatrick (1871-1965), el psicólogo ruso Lev Semeónovix Vigotski (1896-1934), el psicólogo experimental, biólogo y filósofo suizo Jean William Fitz Piaget (1896-1980), el pedagogo y psicólogo norteamericano Davis P. Ausel (1918-2008) o el pedagogo brasileño Paulo Reglus Neves Freire (1921-2007). No son los únicos nombres, pero tal vez sean los más relevantes.

En todo caso, no hay consenso ni en cómo llamar a este fenómeno educativo ni en cómo definirlo. No obstante, hay una cierta unanimidad en considerar que la primera definición institucional se publicó en las actas del 1st Atlanta Service-Learning Conference (1969; Atlanta, Georgia, EEUU): "Aprendizaje-Servicio son todas aquellas experiencias que requieren del trabajo participativo, dirigido hacia un bien social generalmente aceptado, bajo algún acuerdo de colaboración y protocolo de actuación que asegure un examen crítico de la experiencia por parte de todos los participantes" (Atlanta Service-Learning Conference Report, 1970: 29; traducción libre).

Ofrecemos también la última definición que conocemos, elaborada por los responsables de Proyecto Erasmus+ KA2 "Europe Engage" (2014-2017), que entienden Aprendizaje-Servicio como "un enfoque pedagógico innovador que integra un compromiso o servicio comunitario significativo en el plan de estudios, y ofrece a los estudiantes créditos académicos de los estudiantes por el aprendizaje que deriva de la participación activa en la comunidad y el trabajo en un problema del mundo real" (traducción libre).

El Aprendizaje-Servicio está integrado por dos realidades interconectadas que se incluyen su denominación: de un lado, un aprendizaje significativo, integral e integrado, sistematizado, activo, explícito y a la carta, vinculado a un plan de estudios y, de otro lado, un servicio de duración indeterminada, real y voluntario a la comunidad, que será el contexto local donde se producirá este aprendizaje.

Los proyectos de Aprendizaje-Servicio son muy útiles para introducir a los estudiantes (en cualquier etapa, ciclo, grado, curso y nivel del sistema educativo) en lo que se denomina "Community-Based Learning" (aprendizaje basado en la comunidad) que permite, a su vez, desarrollar proyectos de diseño social a través de la pedagogía de "Learn by Doing" (aprender haciendo), con un plus añadido, de aprender sirviendo.

Aunque, no hay consenso ni en la denominación y ni en la definición de Aprendizaje-Servicio; sí existe un cierto acuerdo en los requisitos básicos de un proyecto de Aprendizaje-Servicio, que son proyecto, aprendizaje, servicio, participación activa y práctica reflexiva (Batlle, 2007: 2).

1. En primer lugar, la base del Aprendizaje-Servicio es el proyecto y todo lo que implica trabajar por proyectos, como el pensamiento proyectual, la metodología proyectual y el proceso proyectual. Este proyecto será el vehículo que conectará aprendizaje y servicio.
2. En segundo lugar, otro componente importante del Aprendizaje-Servicio es el aprendizaje, que debería ser significativo, integral e integrado, sistematizado, activo, explícito y a la carta, vinculado a un plan de estudios. Todo aprendizaje que reúna estas características aumentará la calidad del servicio al que este aprendizaje está conectado.
3. El tercer requisito básico del Aprendizaje-Servicio es el servicio a la comunidad. Un servicio que se debe fundamentar en una necesidad real, claramente identificada, de un colectivo con la intención de transformar el entorno. Un servicio que debe estar conectado con los contenidos del currículo y con las competencias transversales que deben adquirir los alumnos al finalizar sus estudios.
4. En cuarto lugar, el Aprendizaje-Servicio es un ejemplo de ciudadanía en acción que promueve la participación activa y responsable. Se trata de una metodología de trabajo práctica en la que los estudiantes aprenden haciendo.
5. La práctica reflexiva es el quinto y último requisito básico del Aprendizaje-Servicio, y es muy útil para profundizar y aprender de la experiencia, que siempre será diferente y única, porque representa vivencias de personas únicas y diferentes. Esta práctica reflexiva está estrechamente vinculada con la evaluación de todo el proceso proyectual (porque no hay evaluación sin reflexión). En todo caso, hablamos de evaluación, no de calificación. En el Aprendizaje-Servicio la evaluación es necesaria; no obstante, la calificación es opcional, aunque es altamente recomendable incorporar el Aprendizaje-Servicio en el plan de estudios.

Estas son las condiciones mínimas para que una experiencia sea realmente de Aprendizaje-Servicio.

5. Aprendizaje-Servicio en la EASD Illes Balears

La institucionalización del Aprendizaje-Servicio en la EASD Illes Balears ha seguido un proceso evolutivo que la ha llevado a pasar por diferentes fases, desde el asistencialismo de sus orígenes (Escuela Gratuita de Dibujo) a las iniciativas solidarias asistemática (unas experiencias próximas al Aprendizaje-Servicio), hasta llegar a la implementación de proyectos de Aprendizaje-Servicio desde 2009.

El Aprendizaje-Servicio tal vez sea una novedad en la enseñanza del diseño. Lo que no es nuevo en el ámbito educativo es el uso de proyectos como metodología de trabajo, como tampoco es nueva la implicación de los proyectos de diseño con las necesidades y las expectativas humanas.

La enseñanza del diseño permite la implementación de iniciativas de Aprendizaje-Servicio entendidas como una herramienta pedagógica experiencial de sensibilización basada en la diversidad y en la sostenibilidad (económica, social, medio ambiental). 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.

En todo caso, el Aprendizaje-Servicio están en el ADN mismo de las escuelas de arte y superiores de diseño españolas, que son las herederas directas de las antiguas escuela gratuita de dibujo que se crearon a partir del siglo XVIII en todo el territorio español, al amparo de las Sociedades Económicas de Amigos del País e inspiradas por las ideas de la ilustración.

La legislación española que regula las enseñanzas superiores artísticas ha abierto la puerta para la institucionalización de los proyectos de Aprendizaje-Servicio en la EASD Illes Balears, puesto que permite desarrollar diferentes competencias transversales del Título Superior de Diseño para atender al perfil profesional definido para las diferentes especialidades de diseño (gráfico, interiores, moda, producto) en el Anexo I del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo de educación, lo que facilita la preparación de los estudiantes no solo para los contextos profesionales existentes sino también para los futuros contextos emergentes.

Estas competencias transversales deberían poder trabajarse a través de la educación formal; no obstante, algunas de ellas tienen un difícil acomodo en el aula y, por ello, la normativa da unas pautas (artículo 10.3 del Real Decreto 633/2010 estatal y artículo 9.2.b del Decreto 43/2013 balear), que ha seguido la a la EASD Illes Balears para incorporar estos aprendizajes en el currículum.

Es por todo ello que la EASD Illes Balears apuesta por los proyecto de Aprendizaje Servicio de centro, con acciones dirigidas a toda la comunidad educativa. Esto supone un compromiso a largo plazo con las entidades sociales colaboradoras, una acción que se acredita con horas/créditos de participación y que se incluirá en el futuro Suplemento Europeo al Título.

6. Algunas consideraciones finales

No somos videntes y no sabemos cómo será el futuro; sin embargo, creemos firmemente que el futuro de la enseñanza del diseño pasa por incidir especialmente en el diseño para todos y en el diseño social, que se manifiesta en tres importantes vertientes: el diseño para la innovación social, la responsabilidad social del diseño y el diseño activista.

En este contexto, el Aprendizaje-Servicio es la herramienta de innovación social pedagógica más poderosa al alcance de la EASD Illes Balears, la que tal vez prepare mejor a los estudiantes de diseño para los retos a los que se enfrentarán en un mundo global.

El Aprendizaje-Servicio es un creciente y complejo fenómeno educativo multidimensional útil en la enseñanza del diseño, también es una fantástica herramienta para introducir innovación social en la EASD Illes Balears y en otras instituciones educativas. Es una manera de conocer diferentes realidades, en toda su extensión y con toda su complejidad. Proporciona nuevos estímulos que permiten a los estudiantes de diseño ampliar su ángulo de visión e incorporar otros puntos de vista.

A través de los proyectos de Aprendizaje-Servicio podemos convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño en un proceso más individualizado, focalizado y comprometido con la comunidad, no solo para formar futuros profesionales cualificados en la especialidad de diseño que ha elegido estudiar (gráfico, interiores, moda, producto), sino también para crear expertos en diferentes temas (comunicación, TIC, educación, turismo, medio ambiente, cultura, arte, ciencia, tecnología, desarrollo y cooperación internacional, salud, artesanía, consumo, comercio, empresa, transportes, multilingüismo, movilidad, patrimonio cultural, etc.).

Se trata de formar futuros diseñadores, profesionales que van a dar soluciones creativas a problemas reales, facilitar la vida de las personas y mejorar su calidad de vida. Ellos serán los proyectistas del futuro, y el Aprendizaje-Servicio les permitirá desarrollar la sensibilidad necesaria para realizar su trabajo.

7. Referencias

- ABANDO, M. (11 de octubre de 2016) “Yo diseño, tu diseñas, todos diseñamos”. Última Hora (Campus Obert), pág. 31.
- ARMSTRONG, L.; BAILEY, J; JULIER, G; KIMBELL, L. (2014). Social Design Futures: HEI Research and the Arts and Humanities Research Council. Brighton (Reino Unido): University of Brighton. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://eprints.brighton.ac.uk/13364/1/Social-Design-Report.pdf>.
- BATLLE, R. (2007). Guies pràctiques: Com millorar els projectes d'aprenentatge servei. Barcelona (España): Centre Promotor ApS. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.aprenentatgeservei.org/intra/aps/documents/Guia%20com%20millorar%20REVISADA.pdf>.
- BATLLE, R. (coordinadora) (2013). 60 Buenas Prácticas de Aprendizaje Servicio. Inventario de experiencias educativas con finalidad social. 2ª ed. Bilbao (España): Zerbikas Fundazioa. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.zerbikas.es/wp-content/uploads/2015/07/60.pdf>.
- BATLLE, R. (coordinadora) (2015). Avaluació dels aprenentatges en els projectes d'aprenentatge servei. Barcelona (España): Centre Promotor ApS. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.aprenentatgeservei.org/intra/aps/documents/aps_avaluacio_aprenentatge%20amb%20anex.pdf.
- Centre Suisse de Service-Learning (2013). Apprendre en s'engageant. Une guide avec des conseils pratiques. Zurich (Suiza): Centre Suisse de Service-Learning. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.servicelearning.ch/static/files/Unterrichtsmaterialien_zum_Download/Franzosisch/Un_guide_avec_des_conseils_pratiques.pdf.
- Comisión Europea (2013). Guía pública europea para la innovación social. Bruselas (Bélgica): Comisión de las Comunidades Europeas. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. https://www.asturias.es/Asturias/descargas/PDF_TEMAS/Asuntos%20Sociales/guia_innovacion_social.pdf.
- Direcció de l'Anuari de l'Educació de les Illes Balears (2015). “Pacte per l'Educació de les Illes Balears”. En: C. Orte i L. Ballester (dir.). Anuari de l'educació de les Illes Balears 2015. Palma (Illes Balears, España): Fundacio Guillem Cifre de Colònia. Págs. 17-50. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://diari.uib.cat/digitalAssets/357/357746_3-anuari.pdf.

- DEELEY, S. (2016) *El Aprendizaje-Servicio en Educación Superior. Teoría, práctica y perspectiva crítica*. Madrid: Narcea S.A. de ediciones.
- DELORS, J. (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Compendio*. París (Francia): Ediciones UNESCO. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590so.pdf>.
- European Institute for Design and Disability (09-05-2004). *The EIDD Stockholm Declaration 2004*. Estocolmo (Suecia): European Institute for Design and Disability. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>.
- GONZÁLEZ, A.S.; ELICEGUI, P.J. (comp.) (2001). *Guía para emprender un proyecto de aprendizaje-servicio (Programa Nacional Escuela y Comunidad)*. 4ª ed. Buenos Aires (Argentina): Ministerio de Educación. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.documentacion.edex.es/docs/0403ARGgui.pdf>.
- Grup de Recerca en Educació Moral (GREM-UB) (2014). *Rúbrica para la autoevaluación y la mejora de los proyectos de APS*. Barcelona (España): Centre Promotor ApS. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.aprenentatgeservei.org/intra/aps/documents/aps_autoevaluacio_cast_IMP_A5.pdf.
- Grup de Recerca en Educació Moral (GREM-UB) (2014). *Rúbrica para la autoevaluación y la mejora de los proyectos de APS (versión reducida)*. Barcelona (España): Centre Promotor ApS. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.aprenentatgeservei.org/intra/aps/documents/aps_autoevaluacio_cast_mini_IMPA4.pdf.
- HOLLANDERS, H.; VAN CRUYSEN, A. (2009). *Design, Creativity and Innovation: A Scoreboard Approach*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.seeproject.org/images/Design%20Creativity%20and%20Innovation%20-%20A%20Scoreboard%20Approach.pdf>.
- MANZINI, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Getafe (Madrid, España): Experimenta Editorial.
- National Youth Leadership Council (2008). *K-12 Service-Learning Standards for Quality Practice*. Saint Paul (Minnesota, USA): National Youth Leadership Council. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. https://nylweb.files.wordpress.com/2014/08/standards_oct2009-web.pdf.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (1997). *Oslo Manual. Guidelines for collecting and interpreting technological innovation data*. 1ª ed. París (Francia): Servicio de Publicaciones de la OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2002). *Oslo Manual. Guidelines for collecting and interpreting technological innovation data*. 2ª ed. París (Francia): Servicio de Publicaciones de la OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2005). *Oslo Manual. Guidelines for collecting and interpreting technological innovation data*. 3ª ed. París (Francia): Servicio de Publicaciones de la OCDE. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.oecd-ilibrary.org/docserver/download/9205111e.pdf?expires=1477050624&id=id&accname=guest&checksum=ABC5DE55E444A7EB9488B7AA210A9504>.
- <http://ec.europa.eu/eurostat/documents/3859598/5889925/OSLO-EN.PDF>.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2002). *Frascati Manual 2002: Proposed Standard Practice for Surveys on Research and Experimental Development*. París (Francia): Servicio de Publicaciones de la OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2015). *Frascati Manual 2015. Guidelines for Collecting and Reporting Data on Research and Experimental Development*. París (Francia): Servicio de Publicaciones de la OCDE. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.oecd-ilibrary.org/docserver/download/9215001e.pdf?expires=1477050749&id=id&accname=guest&checksum=AB16B50447E66256088B8AAEBFA887B2>.
- PUIG, J.M.; MARTÍN, X; BATLLE, R. (2008). *Guías prácticas: ¿Cómo empezar una experiencia APS?* Barcelona (España): Centre Promotor ApS. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.aprenentatgeservei.org/intra/aps/documents/Guia_como_empezar_APS.pdf.
- RIAL, S. (coordinador) (2015). *Itinerario y Herramientas para desarrollar un proyecto de aprendizaje-servicio (Programa Nacional Educación Solidaria)*. Buenos Aires (Argentina): Ministerio de Educación de la Nación. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.me.gov.ar/edusol/archivos/2014_itinerario.pdf.

- Riverdale Country School & A design and Innovation Consulting Firm (2012). Design Thinking para educadores. 2ª ed. New York (USA): Riverdale & IDEO. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/design_thinking/design_thinking_espanol.pdf
- ROVIRA, M.P. (2010). Bases generals per a una didàctica del disseny. Educació i Cultura. Revista Mallorquina de Pedagogia 21, págs. 147-160.
- ROVIRA, M.P.; MESTRE, I.; ABANDO, M. (2015). “Disseny i projectes d’Aprentatge-Servei”. En: C. Orte i L. Ballester (dir.). Anuari de l’educació de les Illes Balears 2015. Palma (Illes Balears, España): Fundacio Guillem Cifre de Colonya. Págs. 175-194. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/anuariEducacio/index/assoc/Anuari_e/ducacio_/2015p175.dir/Anuari_educacio_2015p175.pdf.
- RUBIO, L. (coord.). (2009). Guies pràctiques. Guia de butxaca: aprenentatge servei. Barcelona (España): Centre Promotor ApS. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.aprenentatgeservei.org/intra/aps/documents/Guia%20APS%20de%20butxaca%20igualada.pdf>.
- ROVIRA, M.P.; ABANDO, M. (2015). “7- Innovation in education through Service-Learning projects: The Día de la ONCE”. En: A. Moura, C. Almeida. M.H. Vieira (ed.). Diálogos com a arte 5. Viana do Castelo (Portugal): Escola Superior de Educação de Viana do Castelo (IPVC) / Centro de Estudos da Criança do Instituto de Educação (UM). Págs. 87-100 [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://media.wix.com/ugd/6d6107_908111b32244425bae264c082b2c0eeb.pdf.
- ROVIRA, M.P. (03-05-2016). “La institucionalización del Aprendizaje-Servicio”. Última Hora (Campus Obert), pág. 28.
- Southern Regional Education Board (1970). Atlanta Service-Learning Conference Report (held on June 30 and July 1, 1969). Atlanta (Georgia, USA): Southern Regional Education Board. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED072718.pdf>.
- TAPIA, M.N. (2010), “La propuesta pedagógica del “aprendizaje-servicio”: una perspectiva Latinoamericana”, Tzhoeoen 5 (edición especial dedicada al aprendizaje-servicio), págs. 23-43. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://www.clayss.org.ar/04_publicaciones/TZHOECOEN-5.pdf.
- THOMSON, M.; KOSKINEN, T. (ed.). (2012). Design for Growth & Prosperity. Report and Recommendations of the European Design Leadership Board. Helsinki (Finlandia): DG de Empresa e Industria de la Comisión Europea. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. http://europeandesigninnovation.eu/wp-content/uploads/2012/09/Design_for_Growth_and_Prosperty_.pdf.

8. Webs de consulta

- Aprendizaje-Servicio en la EASD Illes Balears. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.escoladisseny.com/innovacio/recerca.php>.
- Grupo de Investigación en Arte y Educación de la UIB. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.uib.es/es/recerca/estructures/grups/grup/GRAiE/>.
- Centro Promotor de Aprendizaje-Servicio. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.aprenentatgeservei.org/>.
- Zerbikas Fundazioa. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://www.zerbikas.es/>.
- REDAPS Red Española de Aprendizaje-Servicio. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <https://aprendizajeservicio.net/>.
- APS(U) Red Universitaria de Aprendizaje-Servicio. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <https://sites.google.com/site/redapsuniversitario/home>.
- Pacte per l’Educació de les Illes Balears (23-01-2016). [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. https://illesperunpacte.files.wordpress.com/2014/10/doc_ixp__23_gener_2016.pdf.
- KA2 Erasmus+ “Europe Engage: Developing a Culture of Civic Engagement through Service-Learning within Higher Education in Europe” (2014-2017; 2014-1-ES01-KA203-004798). [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details-page/?nodeRef=workspace://SpacesStore/0b3d982a-c258-4844-afd5-950458dae8b4>.
- “Engage Europe”. [Fecha de consulta: 15 de enero de 2017]. <https://europeengage.org/>.

Cómo citar este artículo: RIVERA SERRANO, María del Pilar (2017) “La cultura de la participación en la sociedad del conocimiento”. Interlínea 01. Almería. ISSN pendiente. [fecha de consulta: dd/mm/aa] <http://www.interlínea.info/articulos/rovira/innovacion.pdf>



María del Pilar Rovira Serrano es doctora en Derecho por la Universidad de las Illes Balears. DEA en Pedagogía (URL). Máster en Dirección y Planificación del Turismo (UIB). Profesora de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad de Organización Industrial y Legislación (EASD Illes Balears). Jefa del Departamento de Relaciones Internacionales, Cooperación y Movilidad (EASD Illes Balears). Responsable, junto con la vicedirección del centro, de los proyectos de Aprendizaje-Servicio desarrollados por la EASD Illes Balears. Colaboradora en el Grupo de Investigación en Arte y Educación (GRAiE UIB), en la línea de investigación sobre Aprendizaje-Servicio.

Interlínea, 2017. Creative Commons