



## Teoría del cambio

**¿Qué es?** Desde el punto de vista del desarrollo de la primera infancia, un buen diseño es aquel que ayuda a **construir relaciones**: conexiones neuronales, conexiones entre la población infantil y las personas cuidadoras, entre las personas cuidadoras, entre los niños/as y con el entorno inmediato. Para ello, hay que observar las intervenciones de diseño como **parte de un todo**: hay que diseñar para las relaciones, no para los objetos. Esta herramienta le ayuda a pensar en los **comportamientos** que trata de cambiar su intervención y a priorizar las estrategias que favorezcan este cambio.

**¿Cómo se usa?** Esta actividad debería llevarse a cabo **con todo el equipo del proyecto**, después de recabar información sobre la zona y la comunidad del proyecto. (1) En primer lugar, anote los **comportamientos** de los niños/as, las personas cuidadoras o las embarazadas que aspira a **cambiar** con el proyecto. Considere un comportamiento en el hogar, el barrio y la ciudad. Piense en comportamientos relacionados con las dimensiones de la proximidad del cuidado: *Salud, Protección, Estimulación y Apoyo*.

(2) **¿Cómo** desea que cambie ese comportamiento **a corto y largo plazo**?

(3) ¿Cómo podría usar distintas **estrategias** para influir en cada comportamiento? Piense en estrategias de diseño y espaciales, basadas en seres humanos, basadas en tecnología, etc. **¿Quién** puede realizar cada una de estas acciones? ¿Con quién podría tener que **aliarse**?

(4) **Tome distancia** y observe toda la hoja. ¿Qué cambios de comportamiento son más importantes para el proyecto? ¿Cuáles quedan fuera del alcance del proyecto?

(5) ¿Qué **cambios de comportamiento** se abordan con una o varias estrategias? ¿Hay alguna estrategia superflua? ¿Hay algún asunto que no se esté contemplando?

**Recuerde: Repita** este ejercicio varias veces, con espíritu crítico y una mentalidad abierta, hasta que tenga claro que ha llegado a un concepto sólido. **Comprenda** la situación que influye en cada comportamiento antes de decidir las estrategias. Muchas veces los comportamientos son irracionales.

**Ponga en duda sus suposiciones.** Se tiende a pensar que las personas se comportan de cierto modo por falta de información, pero no siempre es así (por ejemplo, muchos médicos fuman). Asegúrese de contar con información suficiente para tener una opinión bien fundada.

A veces la gente quiere hacer lo correcto pero no le resulta fácil. Hay **muchos factores** que influyen en los comportamientos (sociales, emocionales y ambientales). **Las ciudades son lugares diversos** con personas diversas, así que no se puede adoptar un solo enfoque que sea siempre válido. Piense en las diferencias que puede haber entre los distintos grupos del área del proyecto en cuanto a los obstáculos y las motivaciones que influyen a la hora de cambiar de comportamiento.

\* Esta herramienta se inspira en el IDEAS Impact Framework [ideas.developingchild.harvard.edu].

