

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

ISSN 2981-7978 (en línea)

Del pensamiento creativo al codiseño: Laboratorio de IDEAS como ecosistema de innovación colaborativa.

Gladys Zuluaga Serna <https://orcid.org/0000-0002-5466-8327>

Olga Lucía Agudelo Velásquez <https://orcid.org/0000-0002-8532-4260>

Cómo citar: Zuluaga Serna, G., & AGUDELO VELASQUEZ, O. L. (2025). Del pensamiento creativo al codiseño: Laboratorio de IDEAS como ecosistema de innovación colaborativa. En Repositorio IEMMM: proyectos de investigación y experiencias significativas. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17204455>

Resumen.

Este artículo presenta una experiencia de innovación educativa que articula el pensamiento creativo y el codiseño con estudiantes de grado undécimo, con el propósito de transformar el Laboratorio de I.D.E.A.S. en un ecosistema de innovación colaborativa. La intervención se enmarca en la metodología de Investigación Basada en Diseño (IBD), caracterizada por ciclos iterativos que permiten la co-creación y el reajuste constante de los recursos educativos. En este proceso, las estudiantes asumen un rol protagónico, participando desde la concepción hasta el prototipado de las soluciones, lo que fomenta su autonomía y responsabilidad. Los resultados muestran una alta valoración de la experiencia, evidenciando un impacto positivo en la motivación, el compromiso y el desarrollo de competencias creativas como la fluidez y la originalidad. Se concluye que el codiseño es una estrategia pedagógica eficaz que no solo genera soluciones contextualizadas y pertinentes, sino que también empodera al estudiantado, alineándose con una propuesta educativa que promueve prácticas más dialógicas y participativas.

Palabras clave.

Pensamiento creativo, laboratorio de ideas, codiseño, entorno de aprendizaje, innovación.

Abstract.

This article presents an educational innovation experience that articulates creative thinking and co-design with eleventh-grade students, aiming to transform the I.D.E.A.S. Laboratory into a collaborative innovation ecosystem. The intervention is framed within the Design-Based Research (DBR) methodology, characterized by iterative cycles that allow for the co-creation and constant readjustment of educational resources. In this process, students take a leading role, participating from the conception to the prototyping of solutions, which fosters their autonomy and responsibility. The results show a high valuation of the experience, demonstrating a positive impact on motivation, commitment, and the development of creative competencies such as fluency and originality. It is concluded that co-design is an effective pedagogical strategy that not only generates contextualized and relevant solutions but also empowers the student body, aligning with an educational proposal that promotes more dialogic and participatory practices.

Keywords.

Creative thinking; Ideas laboratory; Co-design; Learning environment; Innovation.

Introducción.

En un contexto global marcado por la complejidad, la incertidumbre y la transformación constante, los entornos educativos enfrentan el desafío de repensar sus metodologías para formar sujetos capaces de responder creativa y

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

colaborativamente a los problemas del presente. En este escenario, el pensamiento creativo y el codiseño emergen como enfoques fundamentales para promover procesos significativos de innovación, permitiendo no solo la generación de ideas originales, sino también la construcción colectiva de soluciones contextualizadas.

Los laboratorios de innovación, concebidos como espacios experimentales, abiertos y multidisciplinarios, se consolidan como ecosistemas creativos y colaborativos al articular distintas voces, saberes y metodologías bajo una lógica horizontal y participativa. Estos espacios no solo fomentan la creatividad individual, sino que también potencian la inteligencia colectiva mediante dinámicas de codiseño, impulsando el desarrollo de proyectos educativos centrados en la co-creación (Bovill (2020), la empatía y la resolución compartida de problemas, tal es el caso del Laboratorio de I.D.E.A.S., entorno de aprendizaje orientado al desarrollo del pensamiento creativo para Idear, Innovar, Desarrollar, Explorar, Actualizar y Socializar, fortaleciendo los procesos de aprendizaje en la institución educativa Madre María Mazzarello.

Este artículo se desarrolla en el marco de la tesis doctoral titulada “Modelo de creación de entornos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo”, y se orienta por la propuesta pedagógica institucional basada en la pregunta como dispositivo mediador de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Desde esta perspectiva, se asume que la pregunta no solo orienta el conocimiento, sino que actúa como detonante de la curiosidad, la exploración crítica y la innovación pedagógica.

En consonancia con este enfoque, el objetivo general de este proceso es articular el pensamiento creativo y el codiseño, promoviendo procesos de innovación colaborativa en el contexto educativo, a través de una reflexión teórica-práctica sobre el rol de los laboratorios de innovación como entornos propicios para la transformación educativa. A partir de una revisión conceptual y la sistematización de experiencias, se propone una aproximación metodológica que contribuye al fortalecimiento de prácticas pedagógicas más dialógicas, participativas y orientadas al pensamiento complejo, en coherencia con las demandas formativas del siglo XXI. En la institución Educativa en mención, ya se viene trabajando en torno a procesos de creación y codiseño (Zuleta y Agudelo, 2024)

Aunque el concepto de pensamiento creativo es amplio y ha sido abordado desde múltiples fuentes como la educación, la psicología y el sector empresarial, y cada una de estas posturas aporta a la construcción de este proyecto, se toma como base de referencia en este caso, las dimensiones propuestas en el marco CERI, que traza una ruta clara y práctica que coincide con la propuesta general, a saber: (1) sentir, empatizar, observar, describir experiencias e información relevantes; (2) explorar, buscar y generar ideas; (3) hacer conexiones, integrar otras perspectivas disciplinarias; (4) extender y jugar con ideas inusuales, de riesgo o radicales; (5) imaginar, expresar, producir, hacer un prototipo de un nuevo producto (o solución); (6) apreciar la novedad de la solución y sus posibles consecuencias (OECD, 2019)

El concepto de codiseño abordado responde a una de las características fundamentales de la creatividad: la flexibilidad, en tanto que, este proceso promueve la participación y compromiso de estudiantes y docentes en procesos de construcción, reflexión y reorganización constante de las prácticas pedagógicas y didácticas. Tal como lo plantea De Benito (2024), requiere colaboración activa y horizontal entre los actores del proceso y sitúan al alumno en el centro del proceso; y

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

como lo afirman Könings et al. (2014), garantiza una mayor reflexión, nivel de comprensión y conciencia del aprendizaje que influye en los resultados. Así mismo, aporta flexibilidad al proceso educativo.

Método.

Este proceso se enmarca dentro de la tesis doctoral “Modelo de creación de entornos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo”, que se ajusta a un diseño de investigación mixto con enfoque convergente según Creswell (2014) y la Investigación Basada en Diseño (IBD) como estrategia para el desarrollo, implementación, evaluación y mejora del modelo propuesto a partir de ciclos iterativos, que según de Benito & Salinas (2016) garantiza su relevancia contextual, efectividad pedagógica y potencial de transferencia aplicando las fases descritas en la Figura 1. Esta metodología es especialmente adecuada para la innovación educativa, ya que se orienta a la resolución de problemas prácticos en contextos reales y permite mejorar sistemáticamente los procesos de diseño, desarrollo y evaluación de estrategias educativas.

La IBD (Figura 1) es una metodología que busca crear y ampliar el conocimiento sobre el desarrollo, la implementación y la sostenibilidad de ambientes de aprendizaje innovadores. Se caracteriza por ser un proceso sistemático que incluye ciclos iterativos, lo que permite ajustar las propuestas didácticas en un proceso constante de validación y reajuste (Easterday et al, 2018). Este enfoque es fundamentalmente una investigación colaborativa en la que participan todos los agentes implicados, en este caso, las docentes investigadoras y las estudiantes de grado undécimo, seleccionadas porque están finalizando el ciclo de formación y han reconocido el entorno de aprendizaje propuesto.

- Fase previa o inicial: Se realiza la planificación de la innovación partiendo de la pregunta ¿Qué tipo de recursos necesita el Laboratorio de I.D.E.A.S?.
- Fase de diseño: Se diseña y desarrolla la estrategia didáctica y se crean los materiales y recursos necesarios. En este caso, es la fase de codiseño de los prototipos de recursos con las estudiantes, primero reconociendo, evaluando y optimizando los recursos existentes y luego proponiendo otros.
- Fase de aplicación: Se implementa la estrategia y se recoge información. Los recursos codiseñados se ponen a prueba en el Laboratorio de I.D.E.A.S.
- Fase de evaluación: Se analiza tanto el proceso como el producto final. Se evalúa si los recursos son efectivos y cómo fue el proceso de codiseño.
- Fase de difusión: Se comparten los resultados obtenidos.

En este apartado se presentan los hallazgos del estudio, destacando su relevancia y justificando las conclusiones alcanzadas. Los resultados deben ser objetivos y claros, demostrando su coherencia con la metodología empleada. Se debe evitar la redundancia, presentando cada dato o conjunto de datos en una sola forma de presentación, ya sea texto, cuadros o gráficas. Es crucial establecer un orden lógico y sistemático en la presentación de los datos, facilitando su discusión con la teoría subyacente y los antecedentes de otras investigaciones, destacando similitudes y diferencias. Durante la discusión, se pueden ofrecer interpretaciones del autor, como explicaciones de principios y regularidades, así como generalizaciones pertinentes. Se debe resaltar la novedad científica, la controversia, las perspectivas teóricas y prácticas, así como la pertinencia del estudio dentro de la línea de investigación.

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

Figura 1.
Modelo de codiseño aplicado



Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, y teniendo en cuenta que la actividad de co-diseñar es, según Manzini (2015) un proceso dinámico en el que los integrantes aportan su conocimiento particular, conversan y plantean iniciativas y diferentes maneras de colaboración, se desarrolla el proceso en etapas descritas en la figura 2.

Figura 2.
Modelo de codiseño aplicado

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025



Fuente: Zuleta y Agudelo (2024)

El núcleo de la experimentación es el codiseño, un enfoque de diseño participativo donde los usuarios finales, en este caso, las estudiantes de undécimo grado, son tratados como cocreadores activos desde el inicio del proceso. El codiseño implica una reflexión colectiva que provoca un mayor conocimiento en todos los participantes y asegura un mayor nivel de comprensión y compromiso con los resultados (Gross, 2019).

El proceso de codiseño se puede estructurar en tres fases básicas, que se repiten de forma iterativa hasta alcanzar un resultado óptimo:

- **Etapas 1: Descubrimiento (Exploración)**

Busca familiarizarse con el contexto y las necesidades de las estudiantes en relación con el Laboratorio de I.D.E.A.S. Se busca responder a preguntas como: ¿Qué entienden por "enriquecer" el laboratorio? ¿Qué recursos les parecen más útiles o atractivos? Para ello se usan técnicas como observaciones para comprender el contexto y las prácticas actuales, Muros colaborativos (por ejemplo, con herramientas como Padlet) para que las estudiantes expresen sus primeras ideas, sentimientos y opiniones y Lluvia de ideas para generar un amplio abanico de posibilidades sin filtros iniciales.

- **Etapas 2: Ideación (Creación de Ideas)**

Es una etapa altamente interactiva donde se priorizan y organizan las ideas surgidas en la fase anterior. Busca imaginar y definir de forma conjunta las futuras soluciones. Se desarrolla a partir de Talleres de diseño participativo donde estudiantes y docentes discuten y desarrollan conjuntamente los conceptos preliminares. Creación de escenarios o storyboards para visualizar cómo se usarían los nuevos recursos en el Laboratorio de I.D.E.A.S.

- **Etapas 3: Prototipado (Materialización)**

Pretende dar forma a los recursos diseñados de manera iterativa. Un prototipo no es el producto final, sino una versión inicial para probar y mejorar. Se usan prototipos en papel o maquetas para representar de forma sencilla y rápida las ideas de los recursos, prototipos funcionales que puedan ser probados por los usuarios y prototipado cooperativo, donde el equipo de codiseñadores (docentes y estudiantes) construye y ajusta el prototipo de forma conjunta.

Se elige como grupo participante en el proceso de codiseño a las 55 estudiantes del grado undécimo, teniendo en cuenta dos características: en primera instancia, ya han desarrollado un proceso suficiente en aplicación de estrategias creativas y uso

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

de material de apoyo que garantizan una experiencia previa y una serie de insumos para evaluar e innovar, y, por otro lado dentro de la programación curricular del área de artes y tecnología, se tiene prevista una unidad para proyecto creativo. Para la recogida y análisis de datos se utilizan métodos mixtos durante todo el proceso, como la observación participante en los talleres, entrevistas a las estudiantes, análisis de los prototipos creados y encuesta para valorar la experiencia.

Resultados.

La implementación del proyecto dio lugar al diseño de un conjunto de materiales didácticos y recursos de apoyo orientados a fomentar el pensamiento creativo. Los materiales integran elementos de gamificación, mecánicas de juegos de mesa y estrategia, así como algunas estructuras narrativas propias del storytelling. Se desarrollaron kits creativos, centrándose en tres dimensiones básicas del pensamiento creativo (fluidez, flexibilidad y originalidad), cada módulo incluye: Material de construcción como rompecabezas, cartas narrativas y juegos de palabras construidas bajo estructuras de storytelling (introducción, nudo, resolución) que impulsan al estudiante a construir o modificar una historia colectiva a partir de elementos imprevistos. Sistemas de puntos y retroalimentación inmediata integrados bajo un enfoque de gamificación progresiva, donde las recompensas no solo están asociadas al acierto, sino al proceso creativo desplegado.

Durante la fase de descubrimiento, a través de la aplicación de metodologías participativas y creativas como comunidad de indagación, juegos de desbloqueo creativo y lluvia de ideas se facilitó una comprensión de la situación a resolver. A través de metodologías participativas como mapas de actores, cartografías emocionales y entrevistas colaborativas, los participantes (usuarios finales, expertos, técnicos y facilitadores) co-construyeron un marco común de entendimiento. El codiseño actuó en esta etapa como herramienta para la alineación de perspectivas diferentes.

En la fase de ideación, el codiseño actúa bajo la construcción colectiva de propuestas innovadoras a través de la aplicación de estrategias de pensamiento creativo como brainstorming dirigido, proyecciones y escenarios especulativos que involucran la literatura y la analogía con materiales diversos con potencial para convertirse en actividades de desarrollo del pensamiento creativo. Aquí, el laboratorio de ideas como espacio multifuncional, permite esos espacios colaborativos con la disponibilidad de material físico y virtual que enriquece el proceso creativo estimulando de manera intencionada el pensamiento divergente propiciando la emergencia de soluciones fuera de lo convencional.

El prototipado, se desarrolló como un proceso iterativo de experimentación colectiva. Se construyeron prototipos de baja fidelidad como sketches, maquetas y simulaciones para testear y ajustar rápidamente las ideas surgidas en la fase anterior. Es importante mencionar que en el laboratorio de ideas se asume el error fue asumido como parte del aprendizaje compartido.

Para complementar este apartado de resultados, se presentan los hallazgos obtenidos a partir de una encuesta de valoración aplicada a 29 estudiantes participantes en la experiencia de codiseño para el Laboratorio de I.D.E.A.S. El instrumento fue diseñado para recoger la percepción sobre el proceso, su impacto en el aprendizaje y la pertinencia de los recursos creados, utilizando una escala de 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente en acuerdo). Los resultados, tanto cuantitativos como

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

cualitativos, muestran una valoración general muy positiva de la experiencia, destacando el éxito de la metodología en la promoción de un aprendizaje activo, autónomo y colaborativo.

Percepción General del Proceso de Codiseño

La percepción de las estudiantes sobre el proceso de diseño participativo es excepcionalmente favorable. Los datos indican que los principios fundamentales del codiseño fueron implementados con éxito, generando un ambiente propicio para la co-creación.

- **Claridad y Participación Activa:** La gran mayoría de las estudiantes manifestó que el objetivo del proyecto fue claro desde el inicio y que sintieron que su participación fue activa y valorada durante todo el proceso. Esto es clave, ya que el codiseño busca empoderar a los estudiantes como sujetos activos que diseñan y analizan las actividades.
- **Clima de Confianza y Libertad de Expresión:** Se confirma la creación de un espacio seguro y un clima de confianza que facilitó la expresión libre de ideas y opiniones. Este es un aspecto fundamental para el éxito de la investigación participativa, ya que permite que los participantes puedan trabajar expresando situaciones y problemas complejos con seguridad. Las estudiantes sintieron que tuvieron la oportunidad de proponer y debatir ideas libremente, lo cual es un pilar de la co-creación.
- **Trabajo Colaborativo:** El proceso promovió el trabajo en equipo y el diálogo constructivo con compañeras y docentes, una característica central de los diseños educativos que fomentan competencias para el siglo XXI. Una estudiante comentó: "Lo que más me ha gustado es hacer actividades para ayudar a otras personas", lo que refleja un sentido de propósito colectivo.
- **Acompañamiento Docente:** El seguimiento por parte del profesorado fue percibido como constante y útil, lo que refuerza el rol del docente como acompañante y facilitador del proceso, en lugar de un mero transmisor de información. Una estudiante destacó la "presencia y asesoría por parte del docente mediante el proceso de codiseño".

Impacto en el Aprendizaje, la Autonomía y la Motivación

Los resultados sugieren que la metodología no solo fue bien recibida, sino que tuvo un impacto significativo en la forma en que las estudiantes conciben su propio aprendizaje.

- **Autonomía y Responsabilidad:** Las participantes indicaron que el codiseño les otorgó mayor autonomía y responsabilidad sobre su proceso de aprendizaje. Esto se alinea con la teoría, que afirma que el codiseño sitúa al estudiante en el centro, favoreciendo su autorregulación y agencia.
- **Conexión Teoría-Práctica:** El proceso permitió conectar los conocimientos teóricos con su aplicación práctica, un aspecto clave para generar aprendizajes más profundos y significativos. Una estudiante señaló que "gracias a todas las actividades he aprendido como resolver ciertos problemas".
- **Sentido de Pertenencia y Motivación:** Las estudiantes manifestaron un alto sentido de apropiación sobre los recursos creados, afirmando que los sienten también como "suyos". Este sentido de propiedad es un resultado esperado del diseño participativo, donde los usuarios se convierten en co-creadores. Asimismo, la metodología fomentó la motivación y el compromiso con la asignatura y el proyecto.

Fomento del Pensamiento Creativo a través del Codiseño

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

El proyecto buscaba explícitamente desarrollar el pensamiento creativo, y la encuesta evaluó su impacto en las cuatro características esenciales de este tipo de pensamiento: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

- **Fluidez y Flexibilidad:** Las estudiantes consideran que el proceso de codiseño les ayudó a generar una gran cantidad de ideas (fluidez) y a considerar alternativas desde diferentes perspectivas (flexibilidad). Esto se refleja en comentarios como: "Las actividades creativas que nos motivaron a pensar más allá y ver diferentes perspectivas para hallar soluciones".
- **Originalidad y Elaboración:** La mayoría se sintió motivada para proponer ideas innovadoras (originalidad) y aprendió a añadir detalles para mejorar y robustecer las ideas existentes (elaboración). Una estudiante destacó que le gustó la forma en que desarrollaron "la creatividad, no solo en el diseño de la actividad, sino también por medio de frases, palabras, retos, etc."

4. Valoración de los Recursos Creados y el Proceso Iterativo

Finalmente, los resultados sobre los prototipos y el producto final demuestran la efectividad del ciclo de mejora continua propio de la Investigación Basada en Diseño.

- **Pertinencia y Utilidad:** Existe un consenso casi unánime en que el recurso final es útil y pertinente para desarrollar el pensamiento creativo y que responde a las necesidades identificadas al inicio del proyecto.
- **Proceso de Mejora Continua:** Las participantes reconocieron que el diseño fue un proceso de mejora continua, donde sus sugerencias fueron utilizadas para ajustar los prototipos en diferentes versiones. Esto valida el carácter iterativo de la metodología, donde la evaluación formativa permite refinar la solución propuesta.

En resumen, los hallazgos de la encuesta confirman que la estrategia de codiseño en el Laboratorio de I.D.E.A.S. no solo fue exitosa en la creación de recursos educativos valiosos, sino que también transformó la experiencia de aprendizaje de las estudiantes, fomentando su autonomía, creatividad y compromiso.

Conclusiones y recomendaciones.

La experiencia desarrollada en el Laboratorio de I.D.E.A.S., que articula el pensamiento creativo y el codiseño con estudiantes de grado undécimo bajo el marco de la Investigación Basada en Diseño (IBD), ha permitido alcanzar los objetivos propuestos y ofrece valiosos aprendizajes para la innovación educativa. A continuación, se exponen las principales conclusiones sustentadas en los datos obtenidos y en la argumentación teórica.

El codiseño se valida como una estrategia eficaz para la innovación y el empoderamiento estudiantil. La implementación de una metodología de codiseño ha demostrado ser efectiva no solo para la creación de recursos educativos, sino también como un catalizador del aprendizaje activo. Los resultados de la encuesta revelan una percepción excepcional por parte de las estudiantes, quienes manifestaron altos niveles de motivación, participación y compromiso con el proyecto. Este hallazgo es coherente con la teoría, que postula que el codiseño, entendido como una co-creación entre estudiantes y docentes, sitúa al estudiante en el centro de su formación, favoreciendo la toma de decisiones, la autonomía y la apropiación de su propio proceso de aprendizaje (Bovill, 2020). Al tratar a las estudiantes como socias y cocreadoras activas, se les empodera como sujetos que diseñan y analizan sus propias actividades, lo que asegura un mayor nivel de comprensión y compromiso con los resultados.

El Laboratorio de I.D.E.A.S. se consolida como un ecosistema de innovación que fortalece el pensamiento creativo. El proyecto ha confirmado que los laboratorios de innovación, gestionados con dinámicas participativas, son entornos propicios

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

para la transformación educativa. La experiencia no solo logró generar recursos pertinentes, sino que fomentó de manera explícita las habilidades del pensamiento creativo, tal como lo evidencia la alta valoración de las estudiantes en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Este resultado es especialmente significativo, ya que se alinea directamente con los objetivos del proyecto institucional de la Institución Educativa Madre María Mazzarello, que busca precisamente fortalecer los procesos de pensamiento creativo. Asimismo, responde al enfoque de la propuesta pedagógica y del Plan de Área de Tecnología e Informática, que orienta a potenciar esta competencia en todos los niveles.

La Investigación Basada en Diseño (IBD) articulada con el codiseño garantiza la creación de soluciones contextualizadas y pertinentes. La metodología IBD, caracterizada por sus ciclos iterativos de diseño, aplicación y evaluación, ha permitido un proceso de mejora continua en el que las sugerencias de las estudiantes fueron clave para ajustar los prototipos (Lizana y Salinas, 2023). Este enfoque asegura que el producto final no solo sea innovador, sino que se ajuste a las necesidades reales de los usuarios finales, un principio fundamental del diseño participativo. Las estudiantes reconocieron que el recurso final es útil y pertinente para sus necesidades, validando el éxito del proceso como un mecanismo para la construcción colectiva de soluciones contextualizadas.

La experiencia se alinea con la propuesta pedagógica institucional, reforzando una cultura de innovación colaborativa. Este proyecto no es una iniciativa aislada, sino una manifestación práctica de la filosofía de la Institución Educativa Madre María Mazzarello. La propuesta pedagógica del centro, basada en la pregunta como dispositivo mediador, el fomento de la investigación escolar a través de iniciativas como EUREKAMAZZ y el aprendizaje centrado en el estudiante, encuentra en este "laboratorio de ideas como ecosistema de innovación colaborativa" un modelo de aplicación exitoso. La experiencia ha demostrado ser un claro ejemplo de cómo la investigación y la innovación pueden integrarse en el currículo para formar sujetos capaces de responder creativa y colaborativamente a los desafíos actuales.

Recomendaciones y Futuras Líneas de Investigación

A partir de los hallazgos y en consonancia con el espíritu de la IBD de generar conocimiento aplicable, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Sistematizar y escalar el modelo: Dado el éxito de la experiencia, se recomienda documentar el modelo de codiseño implementado para facilitar su replicabilidad en otras áreas y niveles educativos dentro de la institución. Esto podría fortalecer la cultura de innovación y consolidar los laboratorios de ideas como una estrategia pedagógica transversal.
- Profundizar en el impacto a largo plazo: Sería pertinente realizar estudios longitudinales para analizar cómo la participación en procesos de codiseño influye en el desarrollo de competencias para el siglo XXI, la elección vocacional y el desempeño académico futuro de las estudiantes.
- Explorar nuevas herramientas tecnológicas de apoyo: Investigar e integrar herramientas digitales que faciliten las distintas fases del codiseño (ideación, prototipado, evaluación) podría optimizar el proceso y enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje.
- Difundir la experiencia: Compartir los resultados y la metodología en eventos académicos y redes de docentes puede inspirar a otras instituciones a adoptar enfoques similares (Moreno, et al. 2023), contribuyendo así al fortalecimiento de prácticas pedagógicas más dialógicas, participativas y orientadas al pensamiento complejo.

Referencias.

VENÍ CONTÁNOS

CUARTO COLOQUIO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUEHACER EDUCATIVO 2025

- Bovill, C. (2020). Co-creation in learning and teaching: the case for a whole-class approach in higher education. *Higher Education*, 79(6), 1023–1037.
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- de Benito, B., & Salinas, J. (2016). La investigación basada en diseño en tecnología educativa. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (0), 44-59. <https://doi.org/10.6018/riite2016/260631>
- De Benito Crosetti, B. (2024). *Propuestas educativas transformadoras mediante codiseño educativo e itinerarios de aprendizaje en entornos digitales* (1.ª ed.). Dykinson. <http://digital.casalini.it/9788410703162>
- Easterday, M. W., Rees Lewis, D. G., & Gerber, E. M. (2018). The logic of design research. *Learning: Research and Practice*, 4(2), 131-160.
- Gros, B. (2019). *La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje*. Universidad de Barcelona.
- Könings, K. D., Seidel, T., y van Merriënboer, J. J. G. (2014). Participatory design of learning environments: Integrating perspectives of students, teachers, and designers. *Instructional Science*, 42(1), 1–9. <https://doi.org/10.1007/s11251-013-9305-2>
- Lizana, A., & Salinas, J. (2023). *Codiseño de la evaluación en educación superior: percepción del alumnado sobre la cocreación mediante el uso de TIC*. Libro de resúmenes de trabajos a IRED'23
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. The MIT Press. ambridge Massachussetts, EUA, 45 - 65.
- Moreno-García, J., de-Benito Crosetti, B., & Agudelo Velásquez, O. L. (2023). *Diseño de una red de (co)diseño de itinerarios flexibles de aprendizaje: Conectando la investigación en Tecnología Educativa y la práctica docente*. Libro de resúmenes de trabajos a IRED'23.
- OECD. (2019). *Pisa 2021 creative thinking framework (Third Draft)*. Editorial OECD. <https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA-2021-Creative-Thinking-Framework.pdf>
- Zuleta Carmona, D., & Agudelo Velásquez, O. L. (2024). *Proyecto de vida: una experiencia de co diseño mediante itinerarios flexibles*. En B. De-Benito Crosetti, *Propuestas educativas transformadoras mediante codiseño educativo e itinerarios de aprendizaje en entornos digitales*. Dykinson.