

¿Y si diseñamos el cambio?

Design thinking para reinventar el aprendizaje basado en la comunidad

El Aprendizaje Basado en la Comunidad (ABC) es una de las herramientas pedagógicas más potentes para conectar la academia con la realidad social y comunitaria de su entorno. Sin embargo, en la práctica cotidiana de las aulas, muchos de estos proyectos sufren de un desgaste sistemático.

Es común observar propuestas escolares que, a pesar de sus buenas intenciones, resultan repetitivas, asistencialistas o diseñadas enteramente “desde el escritorio” y de manera que “el papel aguanta todo”.

Cuando el estudiante, docente o la misma institución educativa no se conecta con su comunidad y se limita a replicar soluciones prefabricadas, como la clásica campaña de reciclaje o la donación estandarizada, el aprendizaje pierde su fuerza transformadora y el impacto comunitario se diluye.

Para que el ABC deje de ser una tarea obligatoria y se convierta en una experiencia de innovación social y comunitaria, los docentes necesitan una estructura metodológica que fomente la empatía profunda, el pensamien-



to crítico y la cocreación. Es aquí donde el *design thinking* (pensamiento de diseño) emerge como el aliado perfecto para reinventar estos proyectos.



Integramos design thinking para crear propuestas innovadoras y fortalecer la resolución de problemas complejos.

El design y thinking o pensamiento de diseño es una metodología activa que permite desarrollar técnicas de aprendizaje que ayuden a interiorizar competencias, desarrollar habilidades y crear experiencias educativas que aumenten la participación, la motivación y la satisfacción del alumnado, con un impacto positivo en los resultados del proyecto (Capote García, 2023).

El puente entre el diseño y el impacto social

El *design thinking* no es exclusivo del mundo corporativo o del desarrollo tecnológico. En el ámbito educativo contemporáneo, se define como un enfoque dinámico centrado en las personas, que capacita a los estudiantes para identificar necesidades de su entorno y codiseñar soluciones viables, innovadoras y realistas junto con los propios actores del territorio (Samaniego-Arias, 2026).

Al fusionarlo con el ABC, transformamos la perspectiva del proyecto: el estudiante ya no asume lo que la comunidad necesita; sale a descubrirlo.

Como señalan diversas investigaciones sobre innovación curricular y metodologías activas (Universidad San Gregorio de Portoviejo, 2025), la incorporación del *design thinking* en el aprendizaje vinculado a la comunidad permite pasar de un modelo asistencialista tradicional a un ecosistema de colaboración mutua y empática.

Esto fortalece las competencias transversales del estudiantado, preparándolo para resolver retos profesionales y sociales del mundo real mediante la acción participativa (Universidad San Gregorio de Portoviejo, 2025).

Ruta práctica: Las cinco fases del *design thinking* en el ABC

Para llevar esta teoría a la práctica, el docente puede guiar a sus estudiantes a través de las cinco fases del pensamiento de diseño adaptadas al entorno comunitario:



Proceso de design thinking adaptado para proyectos ABC

1. Empatizar: salir al territorio

El proyecto no empieza con una idea preconcebida, empieza con una conversación horizontal. En lugar de decidir en el aula qué necesita la comunidad, los estudiantes deben interactuar con los actores clave del entorno.

Herramienta práctica: Diseñar una guía de entrevista semiestructurada o un mapa de empatía para recopilar lo que la comunidad realmente ve, oye, piensa, siente y necesita. El objetivo es escuchar sin juzgar.

2. Definir: encontrar el problema real

A menudo, la primera necesidad identificada es solo un síntoma, no el problema de raíz. Tras procesar la información recolectada en el territorio, los estudiantes deben delimitar un foco de acción claro, específico y manejable.



El design thinking en educación permite identificar necesidades y codiseñar soluciones viables, innovadoras y pertinentes con la comunidad.

Herramienta práctica: Redactar una pregunta generadora, bajo el formato: ¿Cómo podríamos nosotros (acción) para (comunidad beneficiada) para que (beneficio)? (ej. ¿Cómo podríamos rediseñar el espacio de recreo para los niños del CDI del sector para que los niños y niñas jueguen seguros los días de lluvia?).

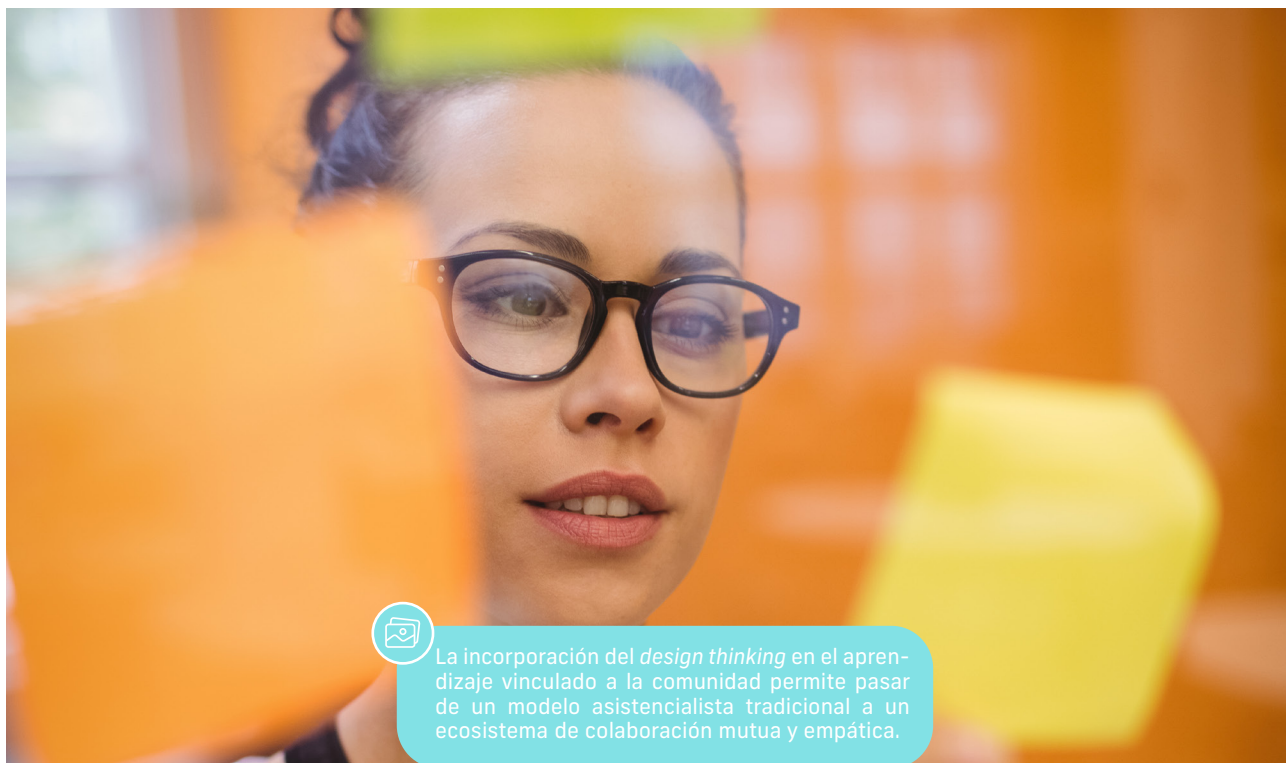
3. Idear: pensar fuera de la caja

En esta fase, la cantidad de ideas prima sobre la calidad. El propósito es romper con las soluciones obvias o estandarizadas. Los estudiantes proponen múltiples alternativas, desde las más sencillas hasta las más disruptivas.

Herramienta práctica: Sesiones de lluvia de ideas, guiadas con notas adhesivas, bajo la regla fundamental de "construir sobre las ideas de los demás" y suspender cualquier juicio de valor temprano.

4. Prototipar: hacer la idea tangible

Un prototipo es una representación rápida, sencilla y de bajo costo de la solución propuesta. No tiene que ser un producto terminado, sino una



La incorporación del *design thinking* en el aprendizaje vinculado a la comunidad permite pasar de un modelo asistencialista tradicional a un ecosistema de colaboración mutua y empática.

herramienta interactiva para iniciar un diálogo. Puede ser una maqueta hecha con cartón, un juego de roles o el boceto de un taller comunitario.

Herramienta práctica: Utilizar materiales reciclados o herramientas digitales básicas para construir un prototipo de baja fidelidad en un lapso no mayor a dos sesiones de clase.

5. Evaluar (testear): codiseñar con el entorno

Los estudiantes regresan a la comunidad para mostrar su prototipo a las personas para quienes lo diseñaron. El feedback recibido no representa una calificación académica; es el insumo real para mejorar, retroalimentar y ajustar la propuesta de acuerdo con las necesidades de los usuarios.

Herramienta práctica: Aplicar una matriz dividida en cuatro cuadrantes: aspectos interesantes, críticas construc-

tivas, dudas nuevas surgidas durante la prueba e ideas innovadoras que surgieron en conjunto.

El nuevo rol del docente

Implementar esta metodología desplaza al docente del rol clásico de evaluador de contenidos teóricos al de facilitador de procesos de innovación.

Al integrar el *design thinking* en el aprendizaje basado en la comunidad, no solo aseguramos que las propuestas socioeducativas de nuestros estudiantes sean novedosas, innovadoras y pertinentes; les otorgamos herramientas de resolución de problemas complejos que utilizarán a lo largo de

toda su vida profesional. Y dado que todo el proceso es iterativo, están en constante cambio e innovación, pudiendo ser reactivos a las variantes del problema original, a la posibilidad de plantear nuevas propuestas de solución, entre otras.

En definitiva, la institución educativa deja de simular problemas teóricos y comienza a transformarlos en realidades tangibles.



Para transformar el ABC en innovación social y comunitaria, se requiere una metodología basada en empatía, pensamiento crítico y cocreación.

Referencias

- Capote García, T. (2023). Design Thinking para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios en el nivel primario. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 114-134.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? *Review of Educational Research*. 82, 330-348.
- Universidad San Gregorio de Portoviejo. (2025). *Modelo Educativo 2025: Innovación didáctica y metodologías activas para el aprendizaje-servicio*. https://sangregorio.edu.ec/include/archivos/files/Modelo_Educativo_2025.pdf