



Definición

Es un enfoque educativo orientado al aprendizaje y a la instrucción con el que el alumnado aborda problemas reales en grupos pequeños y bajo la supervisión de un tutor/a.

El “problema” es utilizado como base para identificar temas de aprendizaje.

El alumnado desarrolla una metodología propia para la adquisición del conocimiento, emite juicios y recibe críticas.



Aprendizajes que fomenta

- Identificación y determinación de las raíces y causas de los problemas, así como las vías de solución para los mismos.
- Capacidad para establecer relaciones entre los problemas individuales y colectivos.



Competencias transversales TEC21

- Autoconocimiento y gestión para el bienestar.
- Emprendimiento innovador.
- Inteligencia social.
- Compromiso ético y ciudadano.



Metodología / Etapas

Etapa 1. Aproximación del problema

En esta etapa se lleva a cabo un encuentro entre las personas especialistas y los pobladores de la comunidad para contextualizar el problema y analizar las diferentes soluciones.

Etapa 2. Investigación - conocimiento

Una vez conformado el equipo que intervendrá en el diseño, se recopila la información ya sea de tipo urbano, social, económico o cultural que permita formar la propuesta de diseño. Se deben seleccionar colectivamente las estrategias del proyecto y establecer lo siguiente: los objetivos del proyecto, identificar necesidades, explorarlas condiciones, identificar las estrategias de participación, convocar a los participantes y determinar el grupo meta.

Etapa 3. Generación de ideas de diseño o taller de diseño

Es momento de la participación activa tanto del equipo de diseñadores como el de la comunidad. Se trabajan los aspectos visuales o representativos del diseño tales como maquetas, prototipos, planos, croquis, dibujos, escritos, esquemas, etcétera.

Etapa 4. Cerrar la fase de diseño

Después de las ideas que surgieron en el taller de diseño, se trabaja en un proyecto final consensado por todos los actores involucrados en el proceso. Para lograr definir esta fase se debe considerar:

- Presentar todas las decisiones tomadas en relación con el proyecto, la comunidad, los roles y validar las mismas.
- Redactar y finalizar la documentación del proyecto.
- Comunicar los siguientes pasos antes de comenzar la fase de implementación, contemplando principalmente los recursos.
- Generar el espacio para compartir los avances o dificultades del proyecto.

Es necesario aclarar que el proceso no necesariamente se desarrolla de manera lineal, en la secuencia expuesta anteriormente. Es posible que cada una de las fases se combine con otras.



Rol - Docentes

- Definir el proyecto.
- Identificar los actores e instituciones que resulten importantes de involucrar en el proceso, para asegurar el éxito.
- Definir los roles que deben de cubrirse.
- Monitorear el desarrollo del proyecto, observando qué funciona y qué no.
- Coordinar las iniciativas con los organismos y definir el grado de participación en cada una de las fases.
- Ser parte de los líderes que existen en el proyecto.



Rol - Estudiantes

- Definir los roles y responsabilidades entre los miembros del equipo.
- Ser una persona comunicativa, productiva y responsable tanto en las actividades individuales como en las colaborativas.
- Encontrar conexiones interdisciplinarias entre ideas.



Evaluación

Para establecer el instrumento de evaluación, se deben contemplar los siguientes criterios:

- Escuchar a todas las partes con el fin de mejorar la objetividad.
- Centrarse en la triangulación (verificación) y confirmar la información.
- Garantizar la transparencia del proceso.
- Informar a todos los actores al momento de planificar la evaluación y posteriormente, comunicar los objetivos y resultados.
- Garantizar que las conclusiones y recomendaciones de la evaluación, tendrán un impacto visible sobre el proyecto.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

- El diseño participativo también puede ser llevado a la práctica a través del uso de herramientas tecnológicas que permitan la comunicación entre alumnado y profesorado, que faciliten la retroalimentación constante e intercambio de opiniones, se recomienda el uso de Skype o Zoom. También puede ser conducido a través de diversas plataformas educativas como Canvas que permitan la creación de equipos o Blackboard.
- El profesorado debe definir tiempos de participación, entrega de avances y propuestas finales.



Referencias

- CoALNAP. (2009). Capítulo 10: Evaluación participativa. Groupe URD. http://www.urd.org/IMG/pdf/MP_ESP_CHAPITRE10.pdf
- Romero, G., Mesías, R., Enet, M., Olveras, R., García L., Coipel, M. & Osorio, D. (2004). La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat. CYTED http://cdam.unsis.edu.mx/files/Desarrollo%20Urbano%20y%20Ordenamiento%20Territorial/Otras%20disposiciones/Participaci%C3%B3n_dise%C3%B1o_urbano.pdf

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Diseño Participativo [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>



Esta obra está bajo una Licencia *Creative Commons* Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)