



PHERECLOS



INFORME DE EVALUACIÓN DE RESULTADOS: PROCESO DE CO-DISEÑO PHERECLOS

Elaborado por: Universidad de los niños EAFIT

Fecha: abril de 2022

Tabla de contenido

Resumen.....	3
1. Introducción.....	4
1.1. Clúster educativo local de Medellín	4
1.2. Contexto en el que se desarrolló el LEC de Medellín	6
2. Metodología de evaluación.....	6
3. Presentación de resultados.....	8
3.1. Apropriación del concepto de co-diseño	8
3.2. Cumplimiento del objetivo del proyecto	9
3.3. Metodología de co-diseño	11
3.4. Deserción vs permanencia en el proceso de co-diseño	12
3.5. Composición de los grupos de co-diseño: un balance perfecto	14
3.6. Actitudes para realizar proceso de co-creación	18
3.7. Vínculo entre el proceso de co-diseño y el concepto de open schooling	20
4. Conclusiones	23
5. Lecciones aprendidas y recomendaciones para implementaciones futuras.....	24
6. Referencias.....	26

Resumen

El siguiente informe presenta la evaluación de resultados de la etapa de co-diseño del proyecto Phereclos. En primer lugar, se describe el proceso desarrollado por el Clúster Educativo Local (LEC) de Medellín para co-crear ocho unidades didácticas. Posteriormente, se expone la metodología para la evaluación de esta fase. Después, se lleva a cabo la presentación de resultados. En principio, es posible evidenciar que el 100% de los entrevistados comprende el concepto de co-diseño.

No obstante, existen discrepancias a la hora de establecer si dicha metodología permitió dar cumplimiento al objetivo del proyecto y al concepto de open schooling. Adicionalmente, se analizaron las tasas de permanencia y deserción para determinar aquellos factores que influenciaron la participación en el LEC. Ahora bien, se determinó que los procesos de co-diseño requieren de la participación de talleristas que brinden las herramientas necesarias para concretar las ideas.

A partir de esta evaluación, se identificaron diez actitudes favorables para realizar co-creación. Los participantes encuestados consideraron que el proceso de co-diseño fue satisfactorio y el 100% manifiesta que estaría dispuesto a hacer parte de otros proyectos que involucren la co-creación. Por último, se exponen las conclusiones, lecciones aprendidas y recomendaciones para próximos procesos que utilicen la metodología de co-diseño.

Queremos agradecerles a los aliados, talleristas, Instituciones Educativas y demás colaboradores que hicieron parte de esta etapa. Sin ustedes no hubiera sido posible fomentar el diálogo intersectorial para la creación de un vínculo entre el currículo y los problemas del contexto local.

¡Muchas gracias!

1. Introducción

Phereclos es un proyecto financiado por la Unión Europea que busca impulsar una educación abierta y contextualizada por medio de la articulación del sistema escolar con los sectores estatal, empresarial, educativos formales y no formales. Para esto, el proyecto propone diseñar seis clústeres educativos locales (LEC) que fomenten el diálogo y el desarrollo de ambientes de aprendizaje colaborativo. Cada uno de estos LEC operan con enfoques temáticos diversos y se realizan en Kuopio (Finlandia), Łódz (Polonia), Porto (Portugal), Trieste (Italia), Viena (Austria) y Medellín (Colombia).

Tabla 1: Enfoque temático de los seis LEC

LEC	Enfoque temático
Kuopio, Finlandia	Educación rural vía web
Łódz, Polonia	Cambios en las técnicas de enseñanza
Porto, Portugal	Objetivos de Desarrollo Sostenible, conciencia ciudadana y emprendimiento
Trieste, Italia	Ciudad del conocimiento
Viena, Austria	Trasladar las perspectivas científicas al Grätzl (pueblos migrantes con identidad propia ante la vida)
Medellín, Colombia	Co-diseño de unidades de aprendizaje

Fuente: Elaboración propia. (Universidad de los niños EAFIT, 2022)

1.1. Clúster educativo local de Medellín

El LEC de Medellín pretende contribuir a la calidad de la educación por medio de la creación de un vínculo entre el currículo y los problemas del contexto local. En consecuencia, el equipo de Phereclos apeló a la participación sectorial transversal para involucrar a la academia, la empresa privada, las ONG y el sector público en el co-diseño de unas unidades didácticas. Lo anterior no solo permitiría enriquecer la experiencia de los participantes a partir de un trabajo colaborativo, sino que también fomentaría una concepción ampliada de la comunidad educativa.

De acuerdo con esto, el proyecto comenzó identificando las necesidades y oportunidades de la ciudad. De este modo, se reconocieron ocho temas que serían abordados desde una perspectiva científica, política y social: salud, medio ambiente, desarrollo económico, cultura, movilidad, equidad de género, juventud e inclusión social. Posteriormente, se conformaron ocho equipos de co-diseño que abordaron tales temáticas con un enfoque para docentes y estudiantes de noveno grado. Durante el periodo de co-creación, el equipo

de Phereclos realizó un *Shark Tank*. En este espacio, los grupos de co-diseño presentaron los avances de su unidad didáctica y recibieron recomendaciones de expertos en el tema, profesionales en educación y jóvenes del grado noveno.

Ahora bien, los equipos de co-diseño se encontraban conformados por multiplicidad de actores. Por un lado, cada grupo contaba con un tallerista de la Universidad de los niños, quien era un estudiante de la universidad EAFIT con experiencia en mediación de equipos. Igualmente, los 36 aliados que conformaban el LEC pertenecían a los siguientes sectores:

Tabla 1.1.: sectores y organizaciones que participaron en el proceso de co-diseño

Sector al que pertenecen	Organización
Sector privado	El Colombiano
	ISA Intercolombia
	Parque de la Conservación
	Fundación Sura
	Profamilia
Sector público	Metro de Medellín LTDA
	Secretaría de Inclusión Social y Familia de Medellín
Academia	INEM José Félix de Restrepo
	I.E. Santa Elena
	Colegio San José de Las Vegas
	Ciudad Don Bosco
	Colegio Marymount
	Colegio Hontanares
	Universidad de Antioquia
	Corporación Universitaria LaSallista
Organización No Gubernamental	Fundación Ratón de Biblioteca
	Corporación Otraparte
	Corporación Cultural Nuestra Gente
	ACNUR
	Low Carbon City
	Proantioquia
	Corporación para la Vida Mujeres que Crean
	Corporación para la Educación Integral y el Bienestar Ambiental La CEIBA

Fuente: Elaboración propia.

1.2. Contexto en el que se desarrolló el LEC de Medellín

La conformación del LEC estuvo atravesada por dos acontecimientos que implicaron repercusiones en la metodología de co-diseño y en la participación de algunos actores. En primer lugar, el 12 de marzo de 2020, el Ministerio de Salud y Protección Social declaró la emergencia sanitaria debido al covid-19 (Ministerio de Educación, 2020). El 25 de marzo de dicho año, el Gobierno decretó el aislamiento preventivo, el cual se extendió progresivamente por fases y limitó totalmente la libre circulación de las personas hasta agosto de 2020 (Ministerio de Educación, 2020).

Dicha situación generó que el proceso de co-diseño se viera permeado por la angustia organizacional y por modificaciones en la metodología. Así pues, el proyecto recurrió a herramientas virtuales como Teams, Microsoft One Drive, Google Drive, Mural.co y Padlet para hacer frente a las directrices del Gobierno. Dichos instrumentos no solo permitieron acercar a los actores en un momento de crisis, sino que también incorporaron en todo el proceso un método de registro y de libre acceso.

Por otro lado, el 28 de abril de 2021 se inició una ola de protestas en el territorio nacional. El país vivía el punto más alto de la pandemia y, sin embargo, miles de personas salieron a las calles a protestar en contra de diversas problemáticas como la reforma tributaria, la violencia policial y la desigualdad (Pardo, 2021). Tales manifestaciones desembocaron en un estallido social en donde el Comité Nacional del Paro convocó a la comunidad educativa, clase trabajadora y al pueblo colombiano a formar parte activa del proceso (Hernández, 2021). Esta situación afectó la participación de algunos actores del LEC, específicamente de los maestros (Tallerista 01, 2022).

2. Metodología de evaluación

La siguiente evaluación de resultados busca recopilar información para determinar la pertinencia, satisfacción y apropiación de conceptos frente al proceso de co-diseño de las unidades didácticas. Lo anterior con el objetivo de:

- a) Validar las metodologías y estrategias utilizadas para realizar co-diseño.
- b) Identificar los factores que afectaron el proceso de co-diseño.
- c) Verificar la apropiación de los conceptos de co-diseño y open schooling.
- d) Conocer las experiencias de relacionamiento entre los actores involucrados.

Para esto, la pertinencia buscará evaluar si las metodologías, contenidos y actores involucrados en el LEC facilitaron el co-diseño de las unidades didácticas. Mientras tanto, la satisfacción establecerá si los resultados obtenidos y el acompañamiento recibido desde la Universidad de los niños EAFIT cumplieron con las expectativas de los actores involucrados.

Finalmente, la apropiación de conceptos medirá si los participantes comprendieron la definición y articulación de los términos de co-diseño y open schooling. A continuación, se presenta una ficha técnica con la metodología utilizada para la recopilación y el análisis de la información.

Tabla 2: ficha técnica con la metodología utilizada para la evaluación y análisis de resultados

Ficha técnica	
Metodología	Cualitativa y cuantitativa
Instrumentos de recopilación de información	Encuesta autodiligenciada Entrevistas semiestructuradas
Fecha de levantamiento de información	Desde 1 de febrero hasta el 8 abril de 2022
Población objetivo	Talleristas y aliados que participaron en el proceso del co-diseño de las unidades didácticas
Sistema de muestreo	Muestreo no probabilístico por conveniencia
Tamaño de la muestra	20 personas entrevistadas 22 personas encuestadas
Análisis	Estadística descriptiva
Observaciones adicionales	
La evaluación cuenta con un diseño metodológico no experimental y, por ende, no hubo un grupo de control para establecer relaciones causales con los resultados. Adicionalmente, durante el proceso no se realizó levantamiento de línea base.	

Fuente: Elaboración propia.

La recopilación de información tuvo una duración de tres meses, en los cuales algunos aliados y talleristas fueron entrevistados y/o encuestados. Bajo esta perspectiva, se realizaron 20 entrevistas semiestructuradas para recopilar información cualitativa de 8 talleristas y 12 aliados. Dicho instrumento se aplicó de forma virtual y contó con 14 preguntas divididas en 4 momentos:

- a) 3 preguntas sobre evaluación de la metodología de co-diseño.
- b) 6 preguntas sobre caracterización del grupo de co-diseño.
- c) 3 preguntas de autoevaluación sobre el proceso personal durante el trabajo de co-diseño.
- d) 2 preguntas sobre la articulación de los conceptos de co-diseño y open schooling.

Asimismo, se aplicaron 22 encuestas virtuales para obtener información cuantitativa y cualitativa sobre la experiencia de los participantes durante el proceso de co-diseño. Esta herramienta contó con 10 preguntas divididas de la siguiente manera: 4 preguntas con

escala de medición tipo Likert para medir la pertinencia y satisfacción; 3 preguntas abiertas para identificar las actitudes que facilitan y dificultan los procesos de co-diseño; y 3 preguntas de selección múltiple para evaluar la participación de los aliados durante en los grupos de co-diseño.

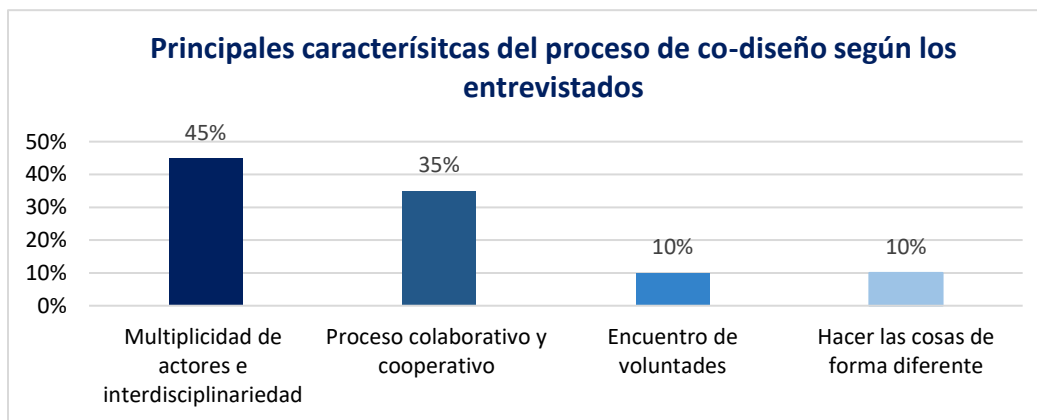
3. Presentación de resultados

3.1. Apropiación del concepto de co-diseño

El LEC de Medellín define el concepto de co-diseño como aquella sumatoria de experiencias de distintos aliados para lograr un objetivo común y superior a la capacidad individual. De acuerdo con esto, los participantes entrevistados definieron y caracterizaron el término co-diseño. Para esto utilizaron 3 explicaciones recurrentes. En primer lugar, el 50% de los entrevistados considera que co-diseño es aquel proceso que agrupa vivencias de aliados con diferentes habilidades para lograr un objetivo común.

Por su parte, el 30% de los entrevistados establece que co-diseño es un diálogo de saberes que implica escuchar para aprender de cara a las necesidades de ciudad. Finalmente, el 20% de los entrevistados plantea que co-diseño es un método de ideación a través de unas herramientas que permiten innovación, trabajo en equipo y liderazgo. Tales definiciones evidencian que los aliados comprenden el concepto de co-diseño y establecen unas características comunes expresadas en la gráfica 3.1.1.

Gráfica 3.1.1.: principales características del proceso de co-diseño según los participantes entrevistados

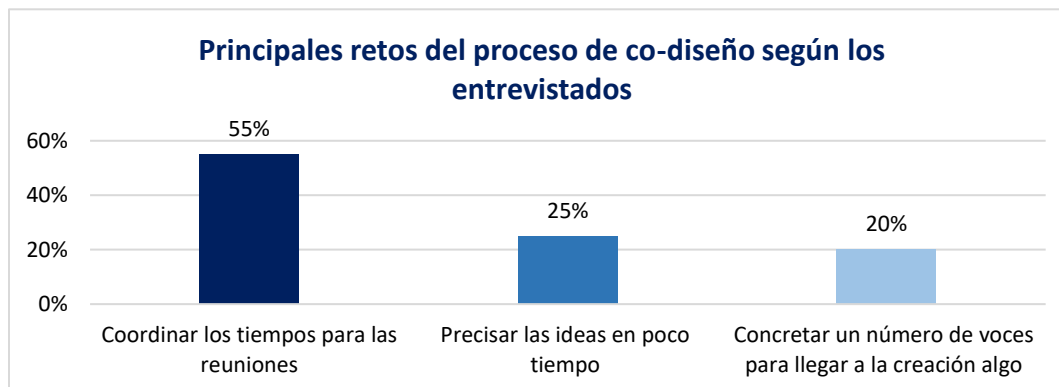


Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

Ahora bien, los entrevistados identificaron tres retos a la hora de participar en procesos de co-diseño, los cuales se encuentran plasmados en la gráfica 3.1.2. Inicialmente, el 55% de los entrevistados manifiesta que el reto más complejo radica en coordinar los tiempos de las reuniones. El 25% de los entrevistados establece que el principal reto del co-diseño es precisar las ideas de los participantes, pues “(...) el tiempo de las reuniones no era

suficiente” (Tallerista 04, 2022). Mientras tanto, el 20% de los entrevistados plantea que el principal reto de este proceso radica en concretar un número de voces para crear algo nuevo.

Gráfico 3.1.2.: Principales retos del proceso de co-diseño según los entrevistados



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

Ante dichas situaciones, los grupos de co-diseño desarrollaron dos estrategias para culminar la unidad didáctica en el tiempo requerido. Por un lado, los participantes se delegaron tareas según su experticia y disponibilidad horaria. Mientras tanto, 2 grupos comenzaron a realizar reuniones extra en horarios diferentes a los propuestos por el equipo de Phereclos.

3.2. Cumplimiento del objetivo del proyecto

Tal como se mencionó previamente, el objetivo de Phereclos es diseñar e implementar un LEC que propicie el diálogo entre diversos actores para desarrollar ambientes de aprendizaje colaborativo. Con base en lo anterior, los participantes entrevistados que participaron del LEC de Medellín, definieron el objetivo del proyecto por medio de tres descripciones. El 30% de los entrevistados manifiesta que el objetivo de Phereclos es diseñar estrategias educativas disruptivas para llevarlas a las Instituciones Educativas.

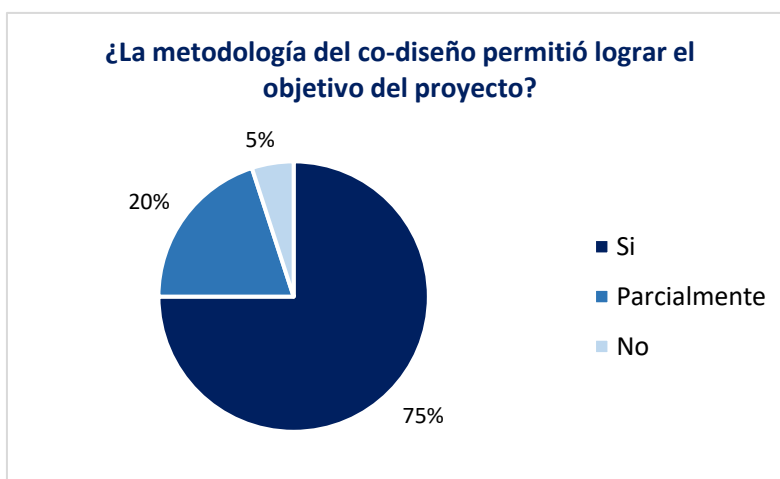
Desde otra línea, el 15% de los entrevistados establece que el objetivo del proyecto es desarrollar un clúster educativo. Por último, el 55% de los entrevistados considera que el objetivo de Phereclos consiste en pensar la escuela desde otros ámbitos para enfocarla a los problemas que se dan en la ciudad. De este modo, los entrevistados plantean que el proyecto busca promover la interacción entre la escuela y las organizaciones para promover cambios (Tallerista 5, 2022; Tallerista 07, 2022).

Pese a que las definiciones establecidas por los entrevistados se alinean con el objetivo del proyecto, la gráfica 3.2.1. evidencia que existen discrepancias a la hora de establecer si el proceso de co-diseño permitió dar cumplimiento al objetivo de Phereclos. En este sentido, el 75% de los entrevistados afirma que la metodología de co-diseño permitió lograr el

objetivo del proyecto. De este porcentaje, el 53% de los entrevistados plantean que la flexibilidad de la metodología facilita agrupar las ideas de actores de diferentes contextos.

El 40% de los entrevistados considera que el proceso logró cumplir con el objetivo de Phereclos debió a que permite una construcción conjunta y una visión integrada sobre temas de ciudad. Además, El 7% de los entrevistados establece que el co-diseño da cumplimiento a la meta debido a que había una participación de aquellas personas que tienen incidencia en la educación como maestros, cuidadores e Instituciones Educativas.

Gráfica 3.2.1: ¿La metodología de co-diseño permitió lograr el objetivo del proyecto?



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

Por otra parte, el 20% de los entrevistados manifiesta que el proceso de co-diseño permitió cumplir parcialmente el objetivo del proyecto. De este porcentaje, el 25% de los entrevistados afirma que, “pese a que la metodología utiliza estrategias de diseño muy diferentes, hubiera sido importante validar previamente las unidades didácticas con los estudiantes” (Tallerista 01, 2022). Cabe resaltar que este argumento surgió en aquellos grupos que no validaron sus unidades didácticas en el proceso de Shark Tank.

El 25% de los entrevistados considera que el objetivo se cumplió parcialmente debido a que la metodología tuvo que ser adaptada a la forma en la que respondía el grupo. De manera análoga, el 50% de los entrevistados considera que, si bien se pudo contar con distintos puntos de vista sobre una temática, “(...) no se tuvo la oportunidad de conocer las propuestas que se realizaron desde otras unidades didácticas” (aliado 12, 2022; aliado 02, 2022).

Finalmente, el 5% de los entrevistados establece que la metodología de co-diseño no permitió cumplir con el objetivo del proyecto. Esto debido a que “(...) no había una claridad sobre la población a la que iba dirigida la unidad didáctica y las herramientas que los docentes tenían para implementarlas” (Aliado 01, 2022).

3.3. Metodología de co-diseño

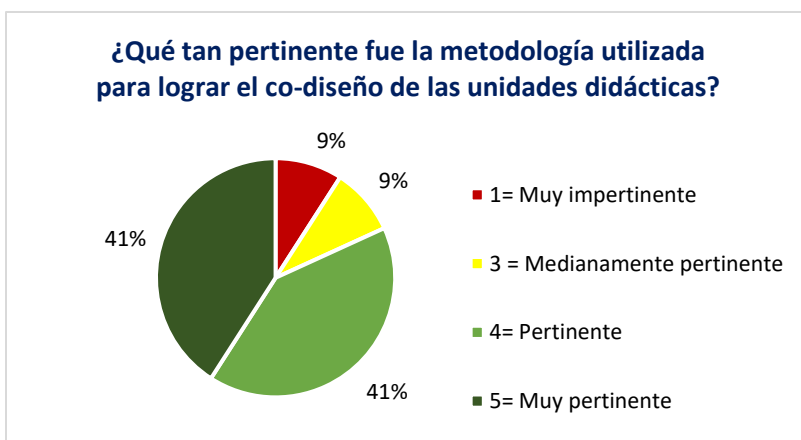
Para desarrollar las unidades didácticas, los socios del LEC participaron en reuniones de co-diseño cada dos semanas durante 8 meses. Dichos espacios fueron planificados por el equipo de Phereclos con el propósito de asegurar el avance conjunto de los 8 equipos de co-creación. La metodología utilizada buscaba integrar de manera colaborativa las ideas y los estilos de pensamiento de los diferentes actores, con el fin de proponer estrategias didácticas para la educación formal y no formal. Desde este punto de vista, la metodología se encontraba diseñada para:

- Propiciar el encuentro de saberes y la discusión de ideas.
- Realizar un análisis de la realidad de la ciudad desde una perspectiva holística.
- Fomentar el aprendizaje activo por medio de una propuesta vanguardista.

Con base en lo anterior, los 22 actores encuestados evaluaron la pertinencia de la metodología para lograr el co-diseño de las unidades didácticas. La gráfica 3.3.1. permite evidenciar que la pertinencia promedio frente a la metodología de co-diseño fue de 4,05, lo cual equivale a “pertinente”.

Gráfica 3.3.1: ¿Qué tan pertinente fue la metodología utilizada para lograr el co-diseño de las unidades didácticas?

Puntuación escala de Likert	Significado
1 - 1,99	Muy impertinente
2 - 2,99	Impertinente
3 - 3,99	Medianamente pertinente
4 - 4,99	Pertinente
5	Muy pertinente



Fuente: Elaboración propia con base en la encuesta autodiligiada por los participantes.

Los resultados obtenidos pueden ser explicados por medio de dos críticas que fueron realizadas por los participantes. En primera instancia, el 25% de los entrevistados menciona que la metodología es muy amplia y dificulta concretar las ideas. De este modo, “(...) cuando llegábamos a implementar la metodología en los grupos era muy abstracta y los actores no entendían muy bien lo que tenían que hacer” (Tallerista 05, 2022). Igualmente, “las

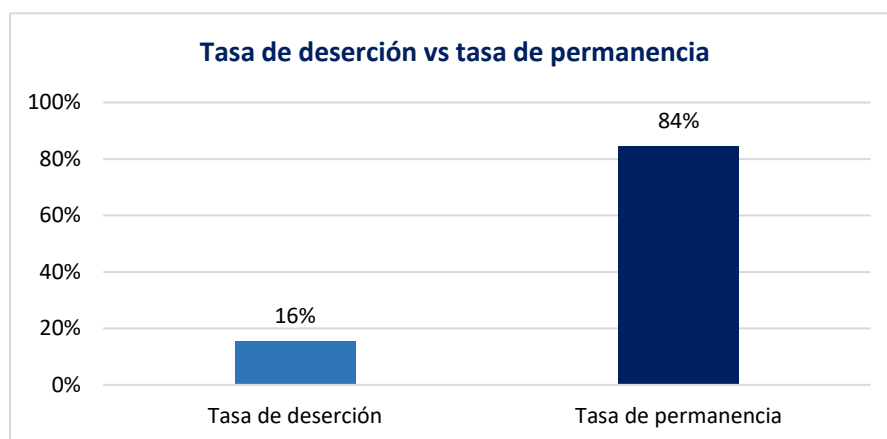
instrucciones para la construcción de las unidades didácticas no fueron claras en términos de objetivos, tiempos y presupuesto” (Tallerista 11, 2022).

Asimismo, el 15% de los entrevistados afirma que se les dificultó comprender la metodología debido a que no había claridad sobre el objetivo del co-diseño. Por ejemplo, la Tallerista 06 menciona que un aliado que abandonó su grupo manifestó que “(...) creía que la Universidad de los niños EAFIT ya tenía una metodología clara y sólida para crear unidades didácticas, y esto no pasó” (2022). Por su parte, el Aliado 06 estableció que las expectativas fueron bajando porque no logró conectar la metodología con lo que hace en su organización (2022).

3.4. Deserción vs permanencia en el proceso de co-diseño

A partir de las críticas previamente expuestas, el 45% de los entrevistados manifiesta que la dificultad más frecuente que se presentó durante el proceso de co-diseño fue la pérdida de actores relevantes. Así pues, dicha situación modificaba las dinámicas de los equipos de co-creación y generaba retrocesos (Aliada 09, 2022; Aliada 12, 2022). En este sentido, la gráfica 3.4.1. permite observar la tasa de deserción de los equipos de co-diseño vs la tasa de participantes que permanecieron durante todo el proceso.

Gráfica 3.4.1.: tasa de deserción vs tasa de permanencia de los participantes de los grupos de co-diseño



Fuente: Elaboración propia.

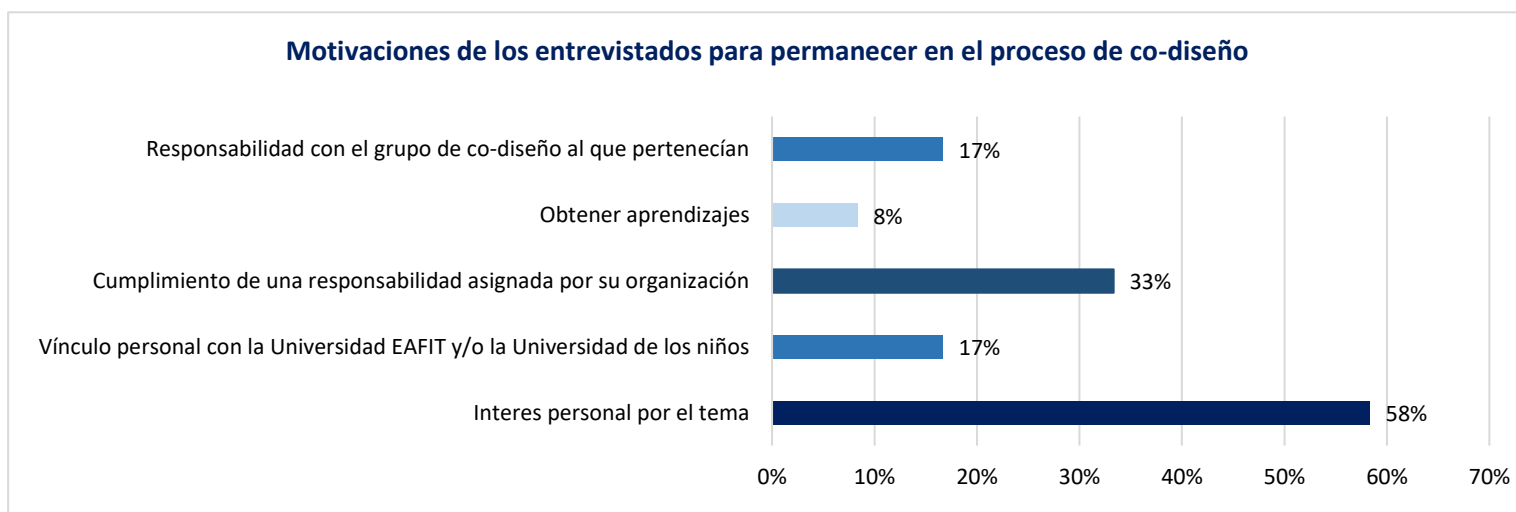
La tasa de permanencia en la etapa de co-diseño fue de 84%, mientras que la tasa de deserción fue del 16%. Pese a que no se indagaron los motivos por los cuales algunos participantes se retiraron de sus equipos, cuatro entrevistados expresaron algunas razones. La Tallerista 01 manifiesta que uno de los integrantes abandonó su grupo debido a una situación relacionada con el covid-19 (2022). A su vez, la Tallerista 07 afirma que una

integrante de su equipo se retiró del proceso para participar de las marchas del Paro Nacional (2022).

Por último, la Aliada 09 manifestó que, pese a que en su grupo nadie desertó, “desde el comienzo del proyecto no queda muy claro que es lo que se espera de los aliados” (2022). De este modo, el proceso de co-diseño exige muchas horas de trabajo que trascienden los horarios propuestos por Phereclos (Aliada 09, 2022). Por ende, es importante realizar una convocatoria clara para disminuir las deserciones de los participantes.

Para explicar la tasa de permanencia, los aliados entrevistados establecieron cinco tipos de motivaciones que pueden ser observadas en la gráfica 3.4.2. El 58% de los aliados entrevistados menciona un interés personal por el tema. Desde otra perspectiva, el 17% de los aliados entrevistados posee un vínculo personal y un sentimiento de corresponsabilidad con la universidad EAFIT y/o con la Universidad de los niños EAFIT. Por ejemplo, el Actor 01 afirma que su hija hizo parte de la Universidad de los niños; mientras que el Actor 02 plantea que su hijo es becado por EAFIT (2022).

Gráfica 3.4.2: motivaciones de los entrevistados para permanecer en el proceso de co-diseño



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

El 33% de los aliados entrevistados considera que su principal motivación para permanecer en el proceso de co-diseño fue el cumplimiento de una responsabilidad asignada por su organización. El 8% de los aliados expresa un interés en conocer las experiencias de los otros LEC para tener aprendizajes en doble vía y, finalmente, el 7% aliados afirma tener un sentimiento de responsabilidad con su grupo de co-diseño. En efecto, el Aliado 09 comenta que, “(...) al pertenecer a un grupo de co-diseño pequeño, había una interdependencia mucho más fuerte” (2022).

3.5. Composición de los grupos de co-diseño: un balance perfecto

Los equipos de co-diseño contaron con diversos personajes que enriquecieron la construcción de las unidades didácticas. Por un lado, el LEC se encontraba compuesto por 36 expertos de los sectores público, privado, ONG y la academia. La tabla 3.5.1 evidencia la cantidad de aliados que pertenecían al LEC según el sector. Ahora bien, la presencia de actores de diversos ámbitos enriqueció el proceso, ya que fomentó el diálogo entre personas de diferentes campos del saber y propició una diversidad muy complementaria (Aliado 04, 2022; Aliado 12, 2022).

Tabla 3.5.1.: Cantidad de aliados del LEC según el sector

Sector	Cantidad de aliados
Público	2
Privado	7
Organización no gubernamental	14
Academia	13

Fuente: Elaboración propia.

Entre los aliados del LEC se encontraban 11 docentes y 4 estudiantes de pedagogía. Estos actores tuvieron un papel crucial en el proceso de co-diseño, ya que conocían las herramientas pedagógicas y trabajan diariamente con los jóvenes (Tallerista 01, 2022). Además, “dichos personajes comprendían la población a la que iba dirigida las unidades didácticas y, en consecuencia, sabían que podía funcionar” (Tallerista 01, 2022). La tabla 3.5.2. plantea la distribución de los docentes y estudiantes de pedagogía en los grupos de co-diseño.

Tabla 3.5.2.: Distribución de los docentes y estudiantes de pedagogía según el grupo de co-diseño

Grupo de co-diseño	Cantidad de docentes	Cantidad de estudiantes de pedagogía
Equidad de género	0	1
Cultura	2	0
Medio ambiente	1	2
Movilidad	1	0
Inclusión social	1	0
Juventud	4	0
Desarrollo económico	2	1
Salud	0	0

Fuente: Elaboración propia.

Se debe tener en cuenta que cada equipo de co-creación contó con un tallerista perteneciente a la Universidad de los Niños EAFIT. Estos actores se desempeñaron como un apoyo dentro del proceso, pues conocían la metodología y las herramientas para consolidar las unidades didácticas. En efecto, su rol permitió convocar a los aliados a cada una de las reuniones, de tal forma que, “(...) sin ellos, “dudo que hubiéramos alcanzado el objetivo” (Aliado 04, 2022).

La importancia de los talleristas fue tal que el 58% de los aliados entrevistados manifiesta que, sin la presencia de este actor, no se hubieran concretado las unidades didácticas. Adicionalmente, los aliados encuestados evaluaron la satisfacción frente al acompañamiento recibido por los talleristas durante el proceso de co-diseño. La gráfica 3.5.1. evidencia que la satisfacción promedio frente a este acompañamiento fue 4,54, lo cual equivale a “satisfecho”.

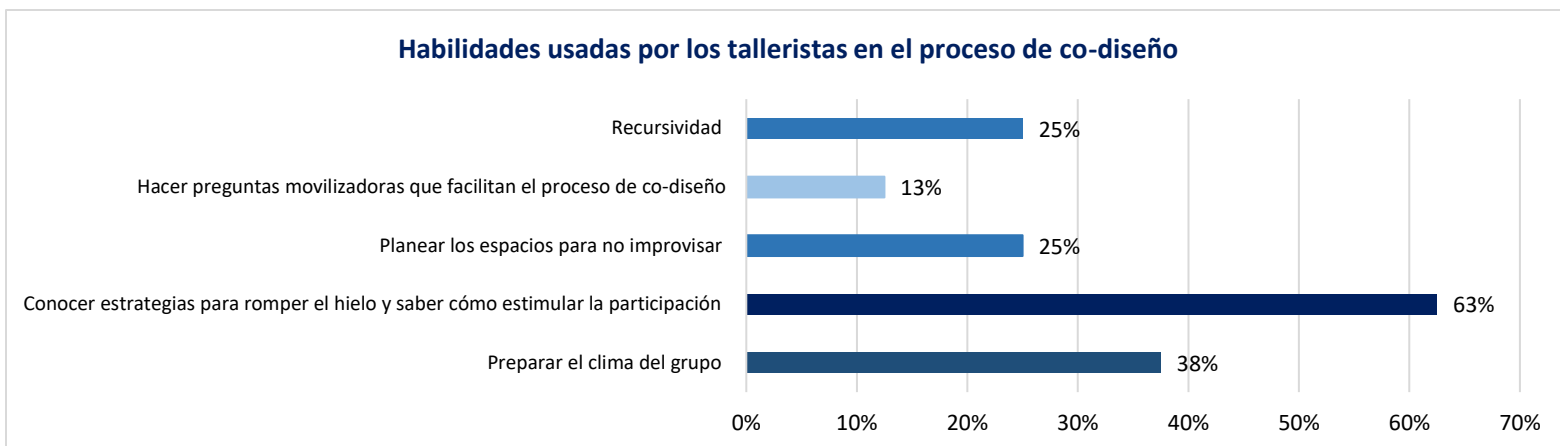
Gráfica 3.5.1.: Satisfacción de los aliados con el acompañamiento recibido por los talleristas de la Universidad de los niños EAFIT



Fuente: Elaboración propia con base en la encuesta autodiligenciada por los participantes.

Tal como se mencionó previamente, los 8 talleristas contaban con experiencia en mediación de grupos. De este modo, dichos actores manifestaron que esta experticia incidió positivamente en el proceso de co-diseño. Asimismo, les permitió hacer uso de cinco habilidades presentadas en la gráfica 3.5.2. En primer lugar, 3 talleristas consideran que preparar el clima del grupo hace alusión a la consolidación de dinámicas de confianza para fomentar la participación (Tallerista 04, 2022; Tallerista 06, 2022).

Gráfica 3.5.2: habilidades usadas por los talleristas en el proceso de co-diseño

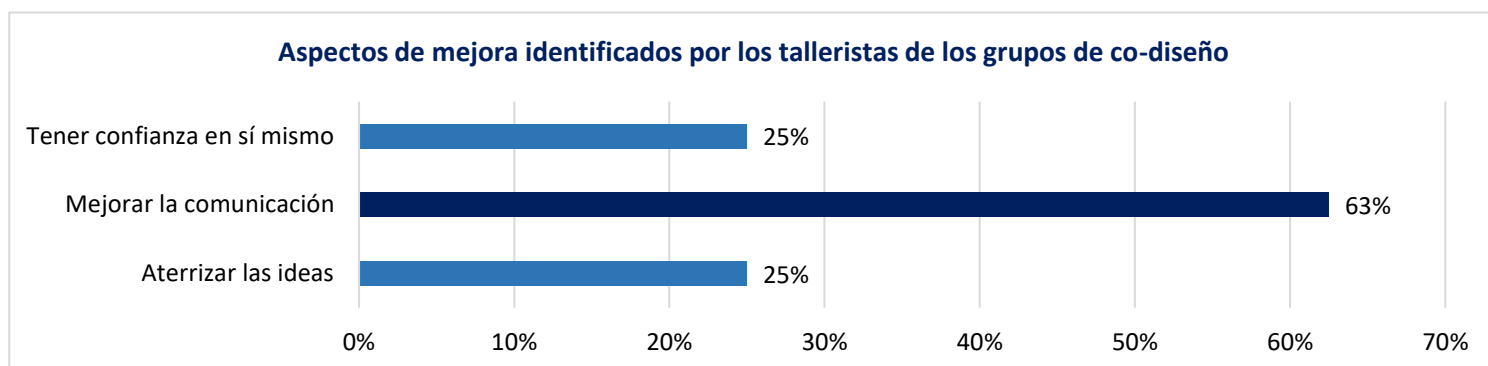


Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

De manera análoga, 5 talleristas afirman que el conocimiento de estrategias para romper el hielo permite hacer frente a los momentos de silencio (Tallerista 01, 2022). 2 talleristas manifiestan que planear los espacios evita la improvisación y el mal uso del tiempo (Tallerista 08, 2022). Por otro lado, 1 tallerista considera que hacer preguntas movilizadoras permite aterrizar las ideas con base en el objetivo (Tallerista 02, 2022). Finalmente, 2 talleristas comprenden la recursividad como la movilización de distintas ideas para generar guías dirigidas a todo tipo de públicos (tallerista 06, 2022).

La experiencia de los talleristas también les permitió identificar los aspectos de mejora plasmados en la gráfica 3.5.3. Inicialmente, a 2 talleristas se les dificultó aterrizar las ideas y resumir lo que se hablaba en las reuniones (Tallerista 04, 2022). 5 talleristas consideran que deben fortalecer la comunicación con los adultos, ya que con estos “se deben tener estrategias específicas porque muchas veces no funciona jugar” (Tallerista 07, 2022). Por último, 2 talleristas afirman que deben mejorar su confianza, pues al ser las más pequeñas del grupo se sentían intimidadas y sin autoridad (Tallerista 8, 2022).

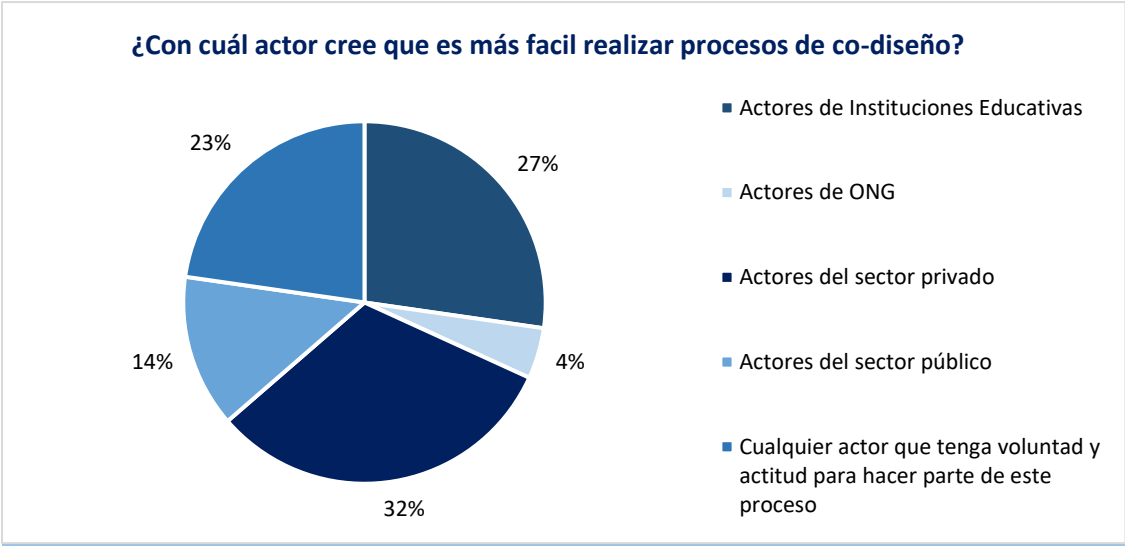
Gráfica 3.5.3.: Aspectos de mejora identificados por los talleristas en el proceso de co-diseño



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

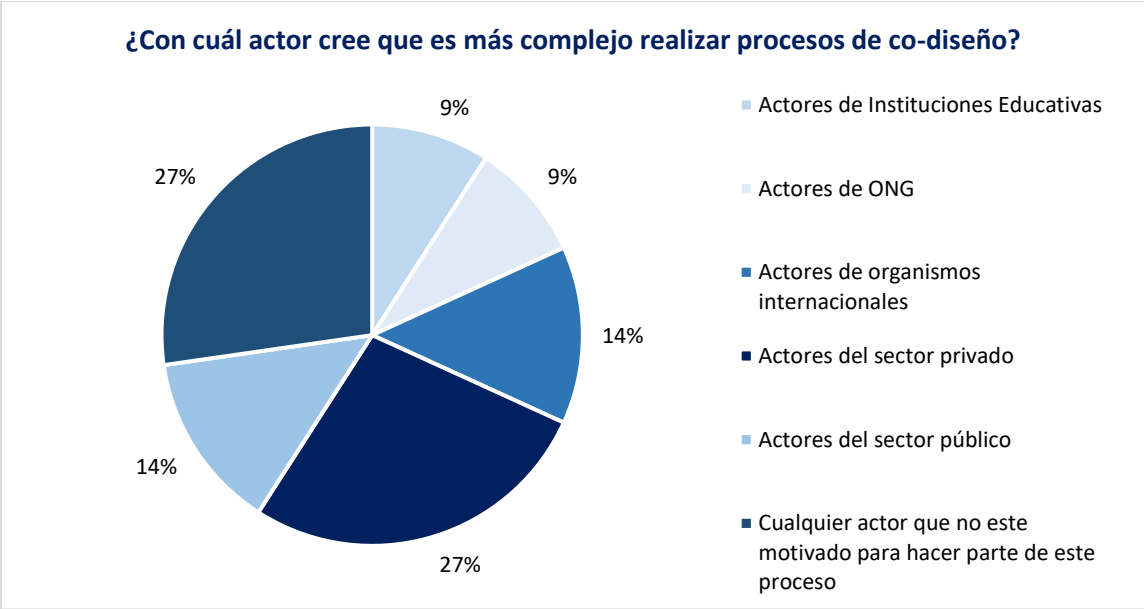
Los actores previamente mencionados fueron bastante importantes en sus equipos de co-diseño. No obstante, el 35% de los entrevistados considera que el proceso contó con algunos aliados con los que conectaron y generaron sinergias. Por consiguiente, los participantes encuestados identificaron los actores con los que es más fácil y complejo realizar procesos de co-diseño. Dichos resultados pueden ser observados en las gráficas 3.5.4. y 3.5.5.

Gráfica 3.5.4.: ¿Con cuál actor cree que es más fácil realizar procesos de co-diseño?



Fuente: Elaboración propia con base en la encuesta autodiligenciada por los participantes.

Gráfica 3.5.5.: ¿Con cuál actor cree que es más complejo realizar procesos de co-diseño?



Fuente: Elaboración propia con base en la encuesta autodiligenciada por los participantes.

La gráfica 3.5.4. evidencia que el 32% de los encuestados considera que el actor con el que es más fácil realizar procesos de co-diseño pertenece al sector privado. Mientras tanto, la gráfica 3.5.5. permite observar que el 27% de los encuestados afirma que el actor con el que más complejo realizar procesos de co-creación proviene del sector privado. Con base en estos resultados, no es posible establecer una tendencia que permita comprender cuáles son los actores más propicios para realizar co-diseño.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el 23% de los encuestados manifiesta que es fácil realizar procesos de co-diseño con cualquier tipo de actor que tenga actitud para hacer parte de estas iniciativas. De igual forma, el 27% de los encuestados considera que es difícil realizar procesos de co-diseño con cualquier actor que no se encuentre motivado. Lo anterior evidencia que la facilidad para desarrollar actividades de co-creación no depende del sector al que pertenezca el actor, sino a sus actitudes dentro del grupo de co-diseño.

3.6. Actitudes para realizar proceso de co-creación

De acuerdo con lo anterior, el equipo de Phereclos estableció 4 activadores que describen las actitudes que posibilitan los procesos de co-diseño. Dichos activadores se encuentran plasmados en la gráfica 3.6.1. Inicialmente, la activación hace referencia a aquellas actitudes esenciales para estimular la co-creación. La expansión son aquellas disposiciones para generar ideas durante el proceso de co-diseño. A su vez, la conversación es aquel conjunto de actitudes que incentivan el diálogo dentro del grupo. Finalmente, el consenso incluye las disposiciones para llegar a acuerdos de forma colaborativa.

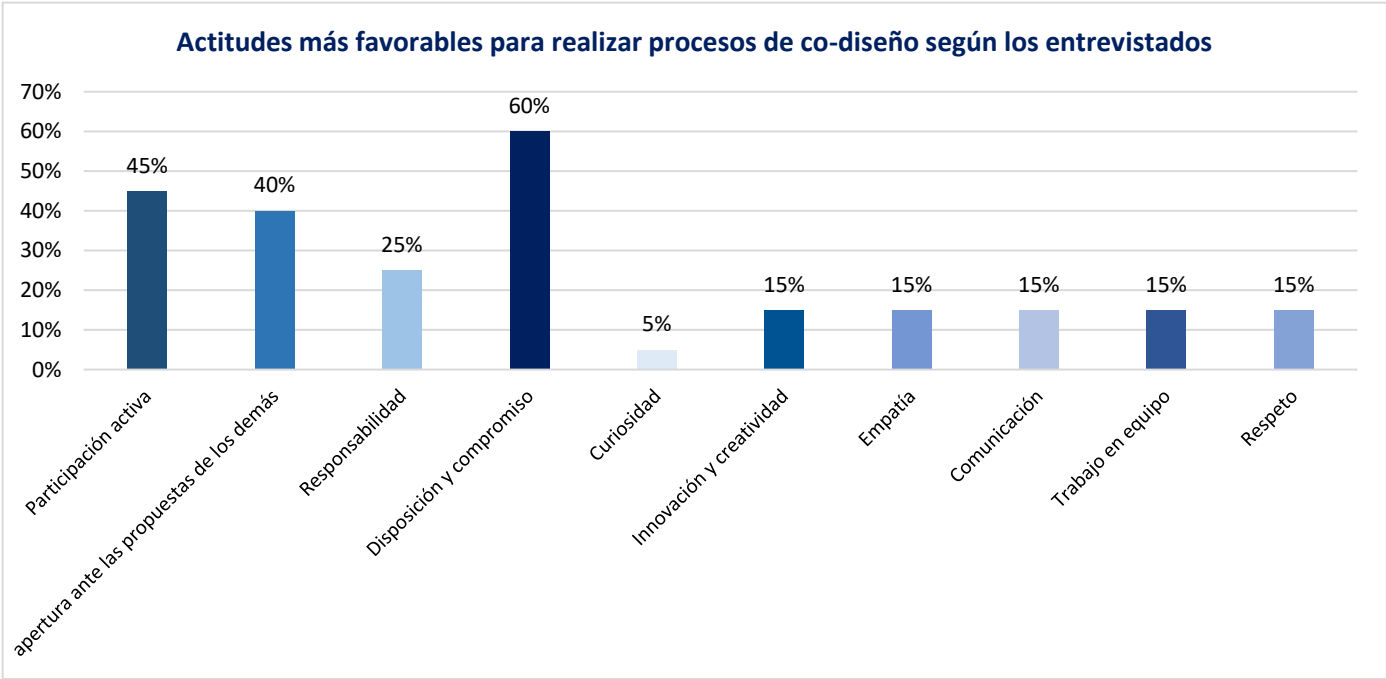
Gráfica 3.6.1.: activadores establecidos por el equipo de Phereclos para desarrollar procesos de co-diseño



Fuente: Elaboración propia.

Estos activadores fueron validados por los entrevistados, quienes determinaron las diez actitudes más favorables para realizar procesos de co-diseño. La participación activa implica que los participantes deben ser propositivos desde sus saberes (Aliado 07, 2022). La apertura ante las propuestas de los demás conlleva a comprender que “(...) existen diferentes estilos de pensamiento y que no hay un único saber útil” (Aliado 06, 2022). La responsabilidad es la capacidad de los aliados para cumplir con las tareas asignadas en sus grupos de co-diseño (Tallerista 01, 2022).

Gráfica 3.6.2.: actitudes más favorables para realizar procesos de co-diseño según los entrevistados



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

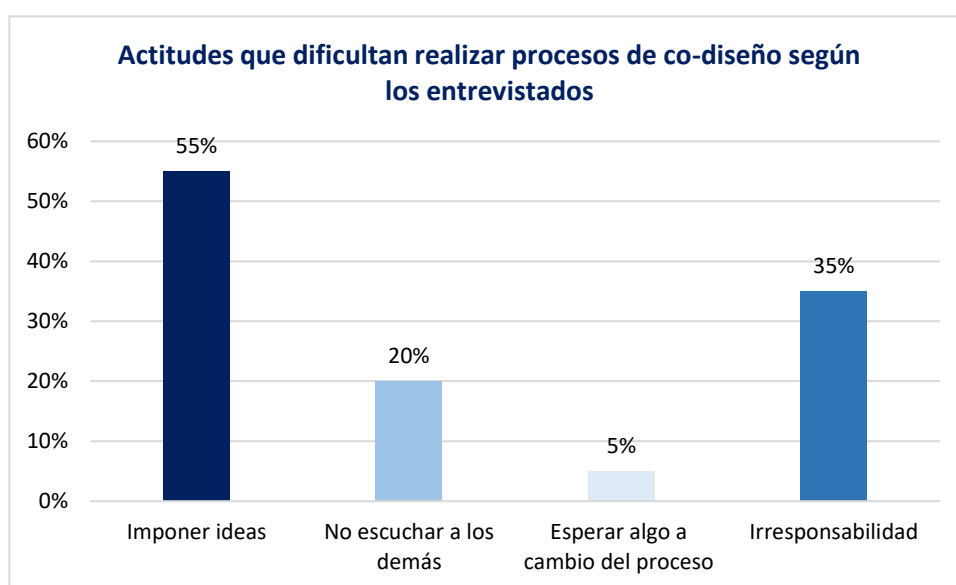
Por otra parte, la disposición y compromiso aluden a la comprensión de que los procesos de co-diseño trascienden los intereses de las organizaciones participantes (Aliado 09, 2022). La curiosidad es aquel movilizador de los procesos de co-diseño; mientras que la innovación y creatividad implican pensar: “¿cómo vamos a traducir nuestros conocimientos para llegar a las Instituciones Educativas?” (Tallerista 03, 2022).

La empatía supone situarse en el lugar de quien realizará las actividades para dar instrucciones claras y certeras. Igualmente, dicha actitud requiere plantear unidades didácticas que puedan ser implementadas por cualquier maestro en todo tipo de contextos (Tallerista 07, 2022). La comunicación hace alusión al contacto constante entre los participantes del grupo, ya sea por correo o por Whatsapp (Aliado 06, 2022). El trabajo en equipo requiere la construcción colectiva de conocimientos, mientras que el respeto radica

en la comprensión de que todos los participantes tienen ideas diferentes (Aliado 08, 2022; Aliado 07, 2022).

Por otro lado, los entrevistados identificaron 4 actitudes que dificultan los procesos de co-diseño. Estas pueden ser evidenciadas en la gráfica 3.6.3. En primera instancia, imponer ideas es una dificultad que consiste en considerarse el portador de verdades únicas. Esto “(...) impide llegar a consensos y realizar ejercicios de complementariedad” (Aliado 05, 2022). Lo anterior se encuentra relacionado con la falta de escucha hacia los demás, pues implica desconocer las ideas de otros participantes (Aliado 02, 2022)

Gráfica 3.6.3.: Actitudes que dificultan realizar procesos de co-diseño según los entrevistados



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

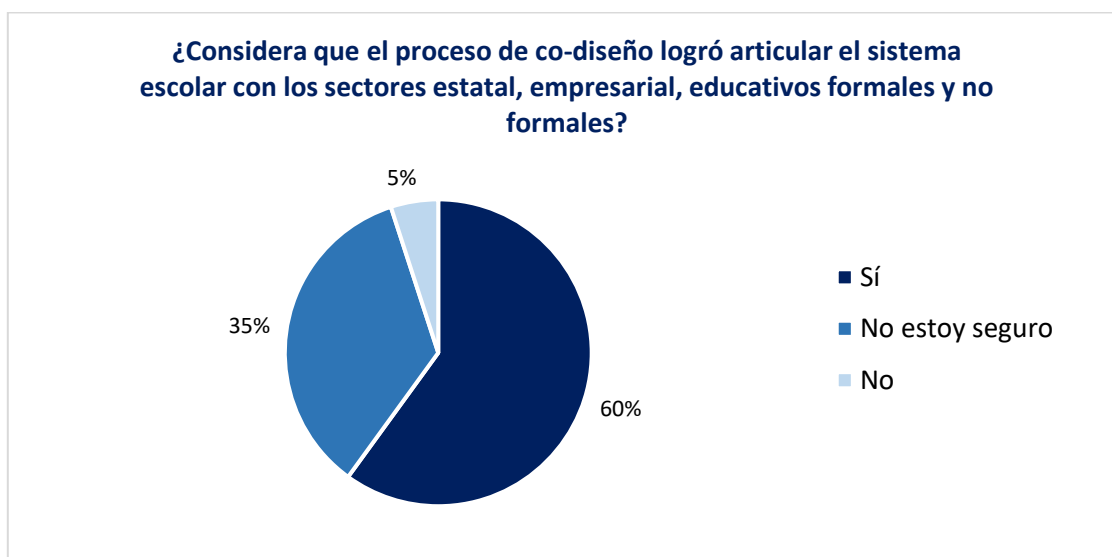
Esperar algo a cambio del proceso conlleva a desconocer que la metodología de co-diseño busca reunir voluntades sin entregar incentivos económicos. Por último, la irresponsabilidad hace alusión a que “muchos actores no le dedicaban suficiente tiempo al proceso de co-diseño” (Aliado 03, 2022). En este sentido, el Aliado 03 sugiere que el proyecto requiere una mayor formalidad en la adherencia de las instituciones, con el fin de generar un sentimiento de responsabilidad (2022).

3.7. Vínculo entre el proceso de co-diseño y el concepto de open schooling

La metodología de co-diseño busca generar una comunidad conformada por aliados intersectoriales que gesten modificaciones en los ecosistemas educativos locales. Uno de estos cambios es fomentar el open schooling, el cual es entendido como una concepción ampliada de la comunidad educativa que incluye a la empresa, sector público y

ONG como partes interesadas del mundo académico. De acuerdo con este planteamiento, los entrevistados evaluaron si el proceso de co-diseño permitió fomentar el open schooling por medio de la articulación de la escuela con otros actores. Los resultados de esta valoración se encuentran expresados en la gráfica 3.7.1.

Gráfica 3.7.1.: ¿Considera que el proceso de co-diseño logró articular el sistema escolar con los sectores estatal, empresarial, educativos formales y no formales?



Fuente: Elaboración propia con base en las entrevistas a los participantes.

El 60% de los entrevistados manifiesta que el proceso de co-diseño permitió articular el sistema escolar con otro tipo de sectores. De este porcentaje, el 33% de los entrevistados argumenta que la constitución de los grupos de co-diseño permitió articular actores de los sectores público, privado, ONG y la academia. A su vez, el 33% de los entrevistados establece que el proceso de co-creación reunió diversos actores para dialogar sobre temas de ciudad. El 8% de los entrevistados afirma que el co-diseño logró ponerse en el lugar de las Instituciones Educativas; mientras que el 25% de los entrevistados considera que el proceso acercó a los estudiantes a temas que son ajenos.

En contraste, el 35% de los entrevistados plantea no estar seguro de que el proceso de co-diseño haya permitido articular el sistema escolar con otro tipo de sectores. De este porcentaje, EL 43% de los entrevistados desconoce lo que ocurrió después de la co-creación de las unidades didácticas. El 14% de los entrevistados reconoce que algunas actividades planteadas en las unidades didácticas ya eran implementadas por algunas Instituciones Educativas, por lo cual su impacto pudo ser menor. Por último, el 43% de los entrevistados manifiesta que el proceso tuvo un desacierto al no contar con actores claves.

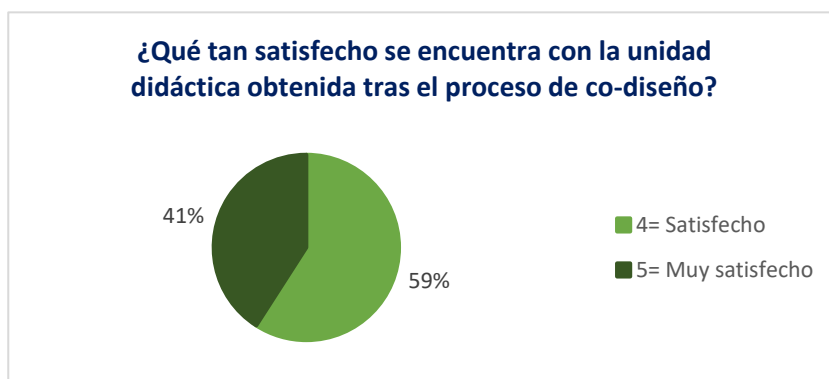
Ahora bien, el 5% de los entrevistados considera que el proceso de co-diseño no articuló el sistema escolar con otro tipo de sectores. Dicho porcentaje plantea que la metodología de co-creación no explotó las capacidades de los aliados para generar una escuela abierta y contextualizada.

3.8. Aprendizajes del proceso de co-diseño

Pese a lo anterior, los participantes encuestados y entrevistados consideran que el proceso de co-diseño fue satisfactorio. En un primer momento, los 22 encuestados evaluaron favorablemente las unidades didácticas obtenidas tras el proceso de co-diseño. Así pues, la gráfica 3.8.1. evidencia que la satisfacción promedio frente al producto final generado por los grupos de co-creación fue 4,41, lo cual equivale a “satisfecho”.

Gráfica 3.8.1.: ¿Qué tan satisfecho se encuentra con la unidad didáctica obtenida tras el proceso de co-diseño?

Puntuación escala de Likert	Significado
1 - 1,99	Muy insatisfecho
2 - 2,99	insatisfecho
3 - 3,99	Medianamente satisfecho
4 - 4,99	Satisfecho
5	Muy satisfecho



Fuente: Elaboración propia con base en la encuesta autodiligenciada por los participantes.

Dichos resultados son respaldados por medio de cinco aprendizajes obtenidos por los entrevistados. En un primer momento, el 63% de los talleristas entrevistados considera que adquirieron conocimientos sobre las temáticas de las unidades didácticas. El 40% de los entrevistados expresa que aprendieron metodologías para diseñar actividades orientadas a poblaciones específicas. Por ejemplo, los Aliados 08 y 05 afirman que los instrumentos construidos por la Universidad de los niños EAFIT pueden ser llevados a cualquier escenario, ya que son sencillos y permiten obtener buenos resultados (2022).

El 20% de los entrevistados manifiesta que su principal aprendizaje fue entender la necesidad de acercar a los estudiantes a las realidades de la ciudad. El 35% de los entrevistados aprendió a trabajar en equipo y comprendió que en la diversidad hay aprendizajes importantes (Aliado 10, 2022). Para concluir, el 15% de los entrevistados adquirió herramientas para manejar la tolerancia a la frustración, pues en muchas ocasiones las reuniones de co-diseño no se desarrollaban conforme a las expectativas (Tallerista 03, 2022).

Los aprendizajes alcanzados durante la co-creación permitieron que los actores encuestados valoraran positivamente la posibilidad de participar en otros procesos de co-diseño. En este sentido, la gráfica 3.8.2. evidencia que el 100% de los encuestados afirma que estaría dispuesto a hacer parte de otros procesos que involucren la metodología de co-creación.

Gráfica 3.8.2: ¿Estaría dispuesto a participar en otros procesos que utilicen la metodología de co-diseño?



Fuente: Elaboración propia con base en la encuesta autodiligenciada por los participantes.

4. Conclusiones

Para realizar la evaluación del proceso de co-diseño se utilizaron dos instrumentos de recopilación de información. Por un lado, se entrevistaron a 8 talleristas y 12 aliados y, simultáneamente, se encuestaron a 22 participantes de los grupos de co-creación. Al analizar los resultados, fue posible identificar que los entrevistados reconocen la definición de co-diseño y caracterizan el concepto como un proceso interdisciplinario que permite el encuentro de voluntades de múltiples actores.

De igual forma, los entrevistados reconocen tres retos a la hora de realizar co-diseño: coordinar el tiempo de las reuniones, precisar las ideas de los aliados y concretar un número de voces para crear un producto. Dichos participantes también identifican el objetivo del proyecto; sin embargo, existen opiniones encontradas a la hora de establecer si la metodología de co-diseño permitió lograr dicha meta. Lo anterior debido a que el proceso poseía objetivos difusos, no incluyó aliados cruciales y dificultó concretar ideas. Aun así, los encuestados valoran la metodología como “pertinente”, ya que propicia el encuentro de saberes para realizar un análisis holístico de la realidad de la ciudad.

Desde otra línea, el proceso de co-diseño contó con una tasa de deserción del 16% y una tasa de permanencia del 84%. Entre las motivaciones para permanecer en el proyecto se encuentra el interés por el tema, la existencia de un vínculo personal con la Universidad EAFIT y/o con la Universidad de los niños EAFIT, el cumplimiento de una responsabilidad asignada por su organización, la obtención de aprendizajes y el compromiso con el grupo de co-diseño.

Ahora bien, los equipos de co-creación se encontraban constituidos por aliados de los sectores público, privado, ONG, docentes, estudiantes de pedagogía y talleristas de la Universidad de los niños EAFIT. Dichos actores identifican diez actitudes favorables para realizar procesos de co-diseño, las cuales se alinean con los cuatro activadores establecidos por el equipo de Phereclos. De igual forma, los participantes reconocen cuatro actitudes que afectan las dinámicas de co-creación: imponer ideas, no escuchar a los demás, esperar algo a cambio del proceso y la irresponsabilidad.

Al indagar sobre la relación entre el concepto de co-diseño y open schooling, los participantes manifiestan discrepancias en sus respuestas. Sin embargo, el 60% de los entrevistados afirma que el proceso de co-diseño logró articular el sistema escolar con otro tipo de sectores. Lo anterior debido a que los grupos se encontraban constituidos por actores de diversos sectores, incluida la academia. Además, la metodología permitió generar un diálogo sobre temas de ciudad, situarse en el lugar de las Instituciones Educativas y acercar a los estudiantes a temas que son ajenos.

Para concluir, los encuestados manifiestan que están “satisfechos” con la unidad didáctica obtenida tras el proceso de co-diseño. Igualmente, los entrevistados establecen cinco aprendizajes que explican porqué el 100% de los encuestados participarían en otros procesos que utilicen la metodología de co-diseño.

5. Lecciones aprendidas y recomendaciones para implementaciones futuras

A continuación, se presentan las lecciones aprendidas del proceso de co-diseño de las unidades didácticas:

- a) Crear una unidad didáctica implica pensar en la población objetivo y en su diversidad: los ejercicios de co-diseño deben partir de la identificación de las necesidades de los públicos objetivos. Así pues, al momento de co-crear unidades didácticas es importante tener en cuenta que las Instituciones Educativas, los docentes y sus estudiantes se encuentran permeados por contextos socioeconómicos que deben ser reconocidos desde el proceso de ideación de la guía. En este caso, las unidades didácticas creadas cumplieron con dicho planteamiento, ya que “(...) se creó un material que fue pensado para todo tipo de ciudadano” (Aliado 01, 2022).

- b) Es importante que los procesos de co-diseño incluyan las voces de los públicos objetivos, con el fin de asegurar la pertinencia del diseño metodológico y de los contenidos: incluir en los grupos de co-diseño a docentes y estudiantes de pedagogía fue un acierto por parte del proyecto Phereclos. El 64% de los entrevistados que tuvieron a estos personajes en sus equipos de co-diseño manifiesta que incluir a estos actores marcó la diferencia. Lo anterior debido a que contaban con metodologías y herramientas pedagógicas para determinar cuáles actividades servían y cuáles no (Tallerista 01, 2022). Dicha situación también se presentó por medio de Shark Tank realizado por el equipo de Phereclos, el cual permitió incorporar las visiones y perspectivas de los estudiantes de noveno.
- c) Los procesos de co-diseño requieren de un tallerista que actúe como eje articulador del grupo: para estructurar la experticia de los sectores público, privado, ONG y la academia es necesario contar con un mediador de grupos que logre conectar y construir el conocimiento de la mano de los aliados. Ahora bien, este tallerista debe ser una persona interesada en el proceso de co-diseño, ya que, de lo contrario, “los aliados se desmotivarán y abandonarán el proyecto” (Experto técnico 01. 2022). A partir de esto, la importancia del tallerista radica en que permite desarrollar los siguientes procesos:
1. Articular el equipo para que pueda cumplir sus objetivos.
 2. Generar sentido de pertenencia para evitar las deserciones.
 3. Incentivar el diálogo de saberes.
 4. Conectar a los aliados.
- d) Los aliados requieren conocer desde el inicio del proceso los tiempos requeridos para desarrollar actividades de co-diseño: los tiempos de co-creación de una unidad didáctica pueden variar conforme a las dinámicas de cada grupo. No obstante, algunos retos identificados durante la evaluación, como coordinar las reuniones y las deserciones de algunos aliados, pueden ser minimizados desde el inicio del proyecto si los participantes cuentan con una claridad sobre los tiempos requeridos para participar de los procesos de co-diseño.

Con base en lo anterior, se presentan algunos retos para implementar futuros procesos de co-creación.

- a) ¿Cómo mantener a los aliados vinculados con las comunicaciones del proyecto?
Durante el desarrollo del proyecto, el equipo de Phereclos veló por garantizar una comunicación constante con los aliados. Para esto hizo uso de correos

electrónicos, llamadas, eventos y mensajes de texto. Sin embargo, el 25% de los entrevistados manifestó que desconocen qué ocurrió después del proceso de co-diseño de las unidades didácticas. Lo anterior plantea retos comunicaciones para el proyecto, ya que evidencia que las estrategias utilizadas han sido insuficientes para mantener a los participantes enterados de la implementación del proyecto.

b) ¿Cómo darle cierre al proceso de co-diseño realizado por los aliados y talleristas?

Durante las entrevistas se evidenciaron tres falencias en términos de retroalimentación del proceso de co-diseño. Por un lado, el 10% de los entrevistados manifiesta que desconoce las unidades didácticas desarrolladas por los otros grupos. A su vez, el 13% de los entrevistados afirma que los equipos de co-creación no recibieron una feedback por parte de la Unión Europea. Además, tampoco pudieron conocer las experiencias y aprendizajes de los LEC de otros países. Dicha situación evidencia la necesidad de dar un cierre al proceso de co-diseño por medio de cuatro estrategias:

1. Realizar un evento de socialización de los contenidos de todas las unidades didácticas para los grupos de co-diseño.
2. Desarrollar un evento de retroalimentación con los aliados internacionales del proyecto.
3. Efectuar un intercambio de experiencias con los otros LEC.
4. Vincular a los participantes en las actividades de la unidad didáctica ejecutada en alguna Institución Educativa.

c) ¿Cómo convertir las unidades didácticas en un material sostenible que trascienda a otros espacios?

En primer lugar, es importante generar lazos de confianza entre los participantes de los grupos, con el fin de lograr una apropiación del proceso de co-diseño y disminuir la deserción. Asimismo, es necesario fomentar el concepto de open schooling a través de la generación de relaciones directas entre los aliados y las Instituciones Educativas. Por ejemplo, “sería bueno que los estudiantes pudieran conocer organizaciones, pues si los chicos no conocen lo que se hace en otros lugares, van a seguir en una burbuja” (Actor 01, 2022).

6. Referencias

Aliado 01. (18 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de movilidad. (L. Jaramillo, Entrevistador)

Aliado 02. (9 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de movilidad. (L. Jaramillo, Entrevistador)

- Aliado 03. (7 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de medio ambiente. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 04. (17 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de medio ambiente. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 05. (10 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de salud. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 06. (29 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de salud. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 07. (10 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de inclusión social. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 08. (03 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de inclusión social. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 09. (23 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de juventud. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 10. (08 de abril de 2022). Entrevista unidad didáctica de juventud. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 11. (4 de marzo de 2022). Entrevista unidad didáctica de desarrollo económico. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Aliado 12. (5 de abril de 2022). Entrevista unidad didáctica de cultura. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Hernández, M. C. (31 de Mayo de 2021). El desafío de una generación que grita ¡futuro! *Amnistía Internacional*. Obtenido de <https://www.amnesty.org/es/latest/news/2021/05/desafio-generacion-grita-futuro/>
- Ministerio de Educación. (23 de marzo de 2020). *Decreto 457 mediante el cual se imparten instrucciones para el cumplimiento del Aislamiento Preventivo Obligatorio*. Obtenido de Mineducación: <https://www.mineduccion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/394357:Decreto-457-mediante-el-cual-se-imparten-instrucciones-para-el-cumplimiento-del-Aislamiento-Preventivo-Obligatorio>
- Pardo, D. (17 de junio de 2021). Paro Nacional en Colombia: cuánto influyeron realmente las protestas en que sea en la actualidad uno de los países más afectados por la pandemia. *BBC Mundo*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-57507296>

- Tallerista 01. (21 de Febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de movilidad. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 02. (12 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de medio ambiente. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 03. (14 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de salud. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 04. (15 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de inclusión social. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 05. (1 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de juventud. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 06. (11 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de desarrollo económico. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 07. (11 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de cultura. (L. Jaramillo, Entrevistador)
- Tallerista 08. (15 de febrero de 2022). Entrevista unidad didáctica de equidad de género. (L. Jaramillo, Entrevistador)