

Gestión del conocimiento y *design thinking*: métodos para generar innovación en zonas rurales

Knowledge management and design thinking: methods for generating innovation in rural areas

Sandra Sanz-Martos; Pablo Lara-Navarra

Citación recomendada:

Sanz-Martos, Sandra; Lara-Navarra, Pablo (2025). "Gestión del conocimiento y *design thinking*: métodos para generar innovación en zonas rurales [Knowledge management and design thinking: methods for generating innovation in rural areas]". En: Dinu, N. R.; Baiget, T. (eds.). *Divulgación, Transferencia e Impacto Social de la Ciencia*. Granada: Ediciones Profesionales de la Información. ISBN: 978-84-125757-2-9
<https://doi.org/10.3145/codi2025/027>



Sandra Sanz-Martos

<https://orcid.org/0000-0003-3028-852X>

<https://directorioexit.info/ficha349>

Universidad Oberta de Catalunya

Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación

Rambla del Poblenou, 156

08018 Barcelona, España

ssanzm@uoc.edu



Pablo Lara-Navarra

<https://orcid.org/0000-0003-0595-3161>

<https://directorioexit.info/ficha57>

Universidad Oberta de Catalunya

Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación

Rambla del Poblenou, 156

08018 Barcelona, España

plara@uoc.edu

Resumen

Desde siempre, la colaboración y la cooperación juegan un papel importante en el ámbito rural. Siguiendo esta tendencia, las *hackathons* sociales están surgiendo con fuerza para propiciar un caldo de cultivo que favorezca el emprendimiento y la cohesión del territorio. Esta comunicación tiene como objetivo mostrar como la investigación desarrollada durante años sobre los ámbitos de la gestión de conocimiento y del *design thinking* se puede aplicar para mejorar la actividad económica, social y cultural de la Comarca del Almanzora (Almería). Durante siete ediciones, la jornada ha reunido a empresas e instituciones de distintos sectores —tanto públicos como privados— de la zona para compartir inquietudes, preocupaciones, propuestas de mejora y aprendizajes.

Palabras clave

Gestión del conocimiento; Aprendizaje colaborativo; *Hackathon* social; Trabajo colaborativo; *Design thinking*; Futurización; Innovación; Dinamización; Cohesión territorial; Equidad territorial; Nueva ruralidad; Comunidad transformadora.

Abstract

Collaboration and cooperation have always played an important role in rural areas. Following this trend, social hackathons are emerging strongly to foster a breeding ground for entrepreneurship and territorial cohesion. This presentation aims to demonstrate how the research developed over the years in the fields of knowledge management and design thinking can be applied to improve the economic, social, and cultural activity of the Almanzora region (Almería). For seven editions, the event has brought together companies and institutions from different sectors —both public and private— in the area to share concerns, worries, proposals for improvement, and lessons learned.

Keywords

Knowledge management; Collaborative learning; Social hackathon; Collaborative work; Design thinking; Futurization; Innovation; Revitalization; Territorial cohesion; Territorial equity; New rurality; Transformative community.

1. Planteamiento, justificación de la comunicación

La *Comunicación de la comisión al parlamento europeo* (2021) establece una “Visión a largo plazo para las zonas rurales de la UE: hacia unas zonas rurales más fuertes, conectadas, resilientes y prósperas antes de 2040”. Por su parte el *Plan de medidas ante el reto demográfico* (2021) defiende que “como Estado tenemos la obligación de luchar contra dichas diferencias generando las oportunidades para que las personas puedan decidir libremente dónde quieren desarrollar sus proyectos personales, familiares y profesionales, sin que el lugar de nacimiento represente un lastre para el proyecto vital de los ciudadanos y ciudadanas. Sin cohesión territorial será muy difícil avanzar hacia un país más sostenible, dinámico y resiliente”. La gestión de la información y el conocimien-

to, aprovechando las experiencias y las buenas prácticas son cruciales para garantizar la cohesión social que nos lleve al desarrollo, la innovación y el emprendimiento.

Desde la *Universitat Oberta de Catalunya (UOC)* llevamos un tiempo reflexionando sobre qué papel debería adoptar una universidad virtual como la nuestra para reducir el desequilibrio territorial y cómo podría contribuir a la generación de oportunidades en el ámbito rural. Desde la docencia, la investigación y la transferencia de conocimiento se puede facilitar el camino hacia la equidad. La *Jornada Almanzora Comparte* surge como resultado de esta reflexión y como correa de transmisión propiciando un espacio donde impulsar el intercambio de conocimiento, ideas y experiencias en este sentido.

Desde siempre, la colaboración y la cooperación juegan un papel importante en el ámbito rural. Siguiendo esta tendencia, las *hackathones* sociales están surgiendo con fuerza para propiciar un caldo de cultivo que favorezca el emprendimiento y la cohesión del territorio.

La gestión del conocimiento que se produce en la dinámica de la *hackathon* social junto la aplicación del *design thinking*, que resulta de utilidad en el proceso de mejoras y solución de problemas, estimulan la creatividad, el trabajo en equipo, la creación de comunidad, la innovación y el aprendizaje colaborativo.



Imagen 1. Dinámica *Hackathon Almanzora Comparte*

2. Objetivos

Esta comunicación tiene como objetivo mostrar como la investigación desarrollada durante años sobre los ámbitos de la gestión de conocimiento y del *design thinking* se puede aplicar para mejorar la actividad económica, social y cultural de la Comarca del Almanzora (Almería). Durante siete ediciones, la jornada ha reunido a empresas e instituciones de distintos sectores —tanto públicos como privados— de la zona para compartir inquietudes, preocupaciones, propuestas de mejora y aprendizajes.

3. Marco teórico

La creación del conocimiento individual, como un proceso aislado, es limitada. Es necesario recurrir a la cognición distribuida (**Salomon**, 1993; **Pea**, 1993), es decir, incorporar otros conocimientos individuales, como un proceso de construcción social y cooperativo, para avanzar y resolver problemas y crecer como grupo, entidad o sociedad en su conjunto. En realidad, la cooperación y la ayuda mutua está ligada a la propia supervivencia (**Kropotkin**, 1920).

La llegada de las nuevas tecnologías ha puesto más de manifiesto esta práctica natural. Autores como **Lévy** (1997) o **Rheingold** (2002) refieren respectivamente a la "inteligencia colectiva" y a las "multitudes inteligentes". La "inteligencia colectiva" aboga por una inteligencia distribuida por todas partes, constantemente valorizada, coordinada en tiempo real y que obedece a una movilización eficaz de competencias (**Lévy**, 1997), como un reconocimiento y enriquecimiento mutuo de las personas que participan. Posteriormente, **Rheingold** (2002) acuña el término "multitudes inteligentes" para referirse a los grandes grupos sociales que comparten el conocimiento generado.

En el marco de lo que denominamos la nueva economía, intrínsecamente capitalista, surge la comunidad hacker: un grupo de programadores informáticos que, hartos de los monopolios de las grandes multinacionales, deciden crear su propio software de manera colaborativa y de acceso gratuito (**Himanen**, 2001), por ejemplo, el sistema operativo *Linux*. El éxito del modelo hacker estriba en su aprendizaje: planteamiento de un problema interesante, búsqueda de una solución mediante el uso de distintas fuentes y culminando con la comunicación del resultado para su exhaustiva composición.

Las *hackathones*, término que une los sustantivos hacker y maratón se configuran como en jornadas intensivas en la búsqueda de soluciones informáticas, se han trasladado también al ámbito social y basándose en la colaboración, el intercambio de experiencias y buenas prácticas, se han convertido en generadores de oportunidades e impulsoras de cocreación de conocimiento.

Entre muchos de sus beneficios, enriquecen el aprendizaje logrado, el que adquiere un carácter situado (**Wenger; Lave**, 1999) y de naturaleza colaborativa desde el cual se pueden enfrentar problemas complejos que requieren aproxi-

maciones interdisciplinarias y otros saberes. Esto favorece la reflexión compartida, la deliberación y la búsqueda de consensos para enfrentar problemáticas sociales (Sánchez et al., 2022).

Por su parte el *design thinking* La metodología *Design Thinking* se define como un proceso analítico y creativo que involucra a una persona en oportunidades para la generación de ideas innovadoras y que toma como centro la perspectiva de los usuarios finales para experimentar, modelar y crear prototipos, recopilar comentarios y rediseñar. De esta forma se pueden detectar problemas y necesidades, así como ofrecer soluciones efectivas y en muchos casos, alternativas, para cada una de ellas (Razzouk; Shute, 2012; González, 2015). La metodología tiene 5 fases: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Las estrategias para desarrollar la creatividad y la innovación a través del pensamiento de diseño y aprendizaje basado en retos y juegos permiten generar propuestas con mayor impacto y viabilidad.

4. Metodología utilizada

Organizados en 5 grupos de 10 participantes, se abordan las distintas problemáticas y necesidades desde cinco ejes: Turismo y cultura, Despoblación, Formación e Industria, Agricultura y ganadería, y Sostenibilidad y Economía circular. Durante las dinámicas de cocreación, los integrantes de los equipos trabajan en un *DAFO* utilizando la herramienta del *manual thinking*. Una vez diseñado, comienza una fase de polinización que consiste en 3 rondas de 25' cada una, donde los participantes rotan por las distintas mesas para beneficiarse de otras perspectivas y experiencias y compartir las aportaciones que hayan surgido en sus grupos de origen. Concluida esta fase, los miembros de cada grupo que han participado en las rotaciones regresan a sus asientos y comienza la fase de cosecha para poner en común las ideas recogidas. De este modo, a través de técnicas basadas en el *design thinking* se seleccionan las ideas mayor viabilidad e impacto. Finalmente, en el espacio de convergencia, a través de un atlas de ideas, el grupo valora y prioriza colectivamente dichas ideas y se elabora una propuesta viable que se comparte con todos los asistentes al final de la jornada.

5. Resultados

Un aspecto clave de esta investigación aplicada es la replicabilidad de la misma. Con el objetivo de disponer de un informe que aglutine y analice lo cosechado a lo largo de las primeras cinco ediciones de la *Hackathon Almanzora Comparte* se publicó la guía de Propuestas y resultados (2023), donde se recogen las ideas y las distintas aportaciones y, en algunos casos, cómo se han ido aplicando. De esta manera queda reflejada la evolución y maduración del evento y se facilitan las claves para su replicabilidad.

Entre los resultados obtenidos destacan el plan estratégico de turismo del Valle del Almanzora, la propuesta de convertir la Sierra de los Filabres en Parque Natural y múltiples colaboraciones entre las empresas asistentes, como por ejem-

plo, entre las más recientes, la *Quesería Terlu* y *Mermeladas Lorusso* o *Sostenibilidad a Medida* y *Reciclaje Creativo*.



Imagen 2. Mesas ejes *Hackathon Almanzora Comparte*

La dinámica del *hackathon* social nos permite facilitar y propiciar que se establezcan sinergias y futuras colaboraciones que, de otro modo, quizás, no se hubieran dado. La *hackathon* social es una dinámica que favorece el intercambio de experiencias y buenas prácticas. A la vez que fomenta la cohesión entre los integrantes del tejido empresarial e institucional de la comarca y la provincia. La ilusión, el compromiso y la generosidad de los participantes por compartir su tiempo y su conocimiento es la otra clave de los buenos resultados que recoge esta actividad. Todo esto alimenta las ganas de seguir aportando e intercambiando experiencias y buenas prácticas a las empresas e instituciones que asisten regularmente y anima a participar a las nuevas incorporaciones.

Muestra del buen funcionamiento de la *Hackathon Almanzora Comparte*, son las dos primeras réplicas que se están llevando a cabo en otras regiones: la *Hackathon* en las Sierras de Salamanca, enfocada al turismo y las oportunidades que la variedad de patrimonio natural, histórico y cultural puede ofrecer a los visitantes y otra en preparación en el Baix Empordà (Girona).

En definitiva, a través de la *Hackathon Almanzora Comparte* y en otras propuestas similares, se les da la oportunidad a los asistentes de beneficiarse del conocimiento y de los aprendizajes previos de manera mutua. Y se contribuye a la creación de un caldo de cultivo que propicie la construcción de comunidades rurales, efectivamente, más capacitadas, más emprendedoras, más cohesionadas y más cooperativas.

6. Conclusiones

La dinámica del *hackathon* social nos permite facilitar y propiciar que se establezcan sinergias y futuras colaboraciones que, de otro modo, quizá, no se hubieran dado. Es una dinámica que favorece la gestión del conocimiento propiciando el intercambio de experiencias y buenas prácticas, a la vez que fomenta la cohesión entre los integrantes del tejido empresarial e institucional de la comarca y la provincia. La ilusión, el compromiso y la generosidad de los participantes por compartir su tiempo y su conocimiento es la otra clave de los buenos resultados que recoge esta actividad. En futuras investigaciones se medirá el impacto de dichas acciones y resultados.

7. Referencias

Almanzora Comparte. *Propuestas y resultados* (2023).

https://almanzora.ehc-wp.uoclabs.uoc.es/wp-content/uploads/sites/21/2024/03/GUIA_PROPUESTAS_RESULTADOS_ALMANZORA_COMPARTE.pdf

Arias-Flores, Hugo; Jadán-Guerrero, Janio; Gómez-Luna, Lucía (2019). Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-95.

<https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>

Himanen, Pekka (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino.

Kropotkin, Piotr (1920). *Mutual aid. A factor of evolution*. [Edición en castellano. El apoyo mutuo. Un factor de la evolución. Móstoles: Ediciones Madre Tierra, 1989].

Lévy, Pierre (1997). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte

Pea, Roy D. (1993). *Practices of distributed intelligence and designs for education*. En: G. Salomon (comp.). *Distributed cognitions: psychological and educational considerations*. Cambridge: Cambridge University Press [Edición en castellano: Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2001]

Redacción (2023). *Almanzora Comparte, jornada para el empleo y el desarrollo socioeconómico de la comarca*, *Diario de Almería* (online)
https://www.diariodealmeria.es/finanzasysagricultura/Escuela-Marmol-Almanzora-Comparte-empleo_0_1840318000.html

Rheingold, Howard (2002). *Smart Mobs: the next social revolution*. Cambridge: Perseus Books Group. ISBN: 978 0 738206080

Salomon, Gavriel (comp.) (1993). *Distributed cognitions: psychological and educational considerations*. Cambridge: Cambridge University Press. [Edición en castellano: *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2001].
https://web.stanford.edu/~roypea/RoyPDF%20folder/A67_Pea_93_DL_CUP.pdf

Sánchez, Gerardo I.; Concha, Claudia; Rojas-Aguilar, Carolina (2022). Hackathon social como metodología activo-participativa para el aprendizaje colaborativo e innovador en la formación universitaria. *Información tecnológica*, v. 33, n. 4.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07642022000400161>

Wenger, Etienne; Lave, Jean (1991). *Situated learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press