LA PERSONA DOCENTE COMO DISEÑADORA DE TAREAS DE APRENDIZAJE.

“Para que un proyecto sea eficaz como actividad de aprendizaje, debe estar muy bien diseñado, tarea que depende del docente. Además requiere de la monitorización continua por parte del docente, que intervendrá en múltiples ocasiones para encarrilar en la dirección oportuna. Por último, el desarrollo de un proyecto siempre exige que el alumnado aprenda cosas para llevarlo a cabo (objetivos de aprendizaje del proyecto)” Héctor Ruiz Martín, 2020.



Las personas docentes no sólo nos dedicamos a reproducir contenidos . Somos las personas profesionales de la educación que, a través de nuestras programaciones y creacion de actividades seleccionamos los contenidos que van a desarrollar el currículo. Por esta razón, debemos tener muy claro cuál es el punto de vista que hemos elegido para transmitir el conocimiento a nuestro alumnado.

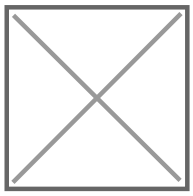
Nuestro trabajo consiste en preguntarnos y buscar soluciones, puesto que estamos constantemente investigando, sacando conclusiones, diseñando, testeando, rediseñando, evaluando tanto en contenidos didácticos y materiales como en el diseño de experiencias de aprendizaje, la mejor manera de enseñar a nuestro alumnado.

La responsabilidad de nuestro trabajo es que si con la educación contribuimos a la transformación de la realidad, la dirección en la que esa realidad se transforme tiene que ver con el punto de vista que elijamos como docentes. Nuestra producción debe ser un proceso basado en evidencias científicas, reflexionado, ético y comprometido.

Copyright 2026

Os proponemos un modelo para diseñar tareas de aprendizaje, que es válido tanto para diseñar actividades centradas en un objetivo de aprendizaje, para diseñar tareas colaborativas, para una única disciplina, interdisciplinares, multidisciplinares y STEAM. Por supuesto es sólo una propuesta, pero lo que permite el Design Thinking es que una vez entendido el proceso de pensamiento, puedes adaptar las herramientas a tus necesidades.

Método de Design Thinking aplicado al diseño de tareas de aprendizaje



El aprendizaje basado en diseño fue desarrollado en la década de 1980 a 1990 por Doreen Nelson, profesor de la Universidad Estatal Politécnica de California y del Art Center College of Design.

La filosofía del Design Thinking aplicada a la educación se basa en que somos conscientes de que existen problemas en la educación hoy, pero cada uno de estos problemas puede verse como una oportunidad para poder diseñar nuevas y mejores soluciones para mejorar el aula, la escuela y la comunidad.

La metodología de diseño puede ser el lenguaje común que haga de puente entre pedagogías y especialidades y posibilite los proyectos en los que nos embarquemos como docentes.

Hay un conjunto coherente de desafíos que los docentes y las escuelas tienen que enfrentar:

- Diseño y desarrollo de las experiencias de aprendizaje
- Diseño y desarrollo de entornos de aprendizaje
- Diseño y desarrollo de programas y experiencias escolares

El hecho de que el/la docente se convierta en la persona que diseña su propia experiencia en el aula, profesionaliza el rol del docente y permite la realización de cambios que son impulsados por las necesidades de los estudiantes en vez de exclusivamente por un mandato administrativo.

Copyright 2026

¿Qué nos aporta aplicar el DT para diseñar tareas de aprendizaje en lugar de seguir haciendo lo mismo que estábamos haciendo hasta ahora?

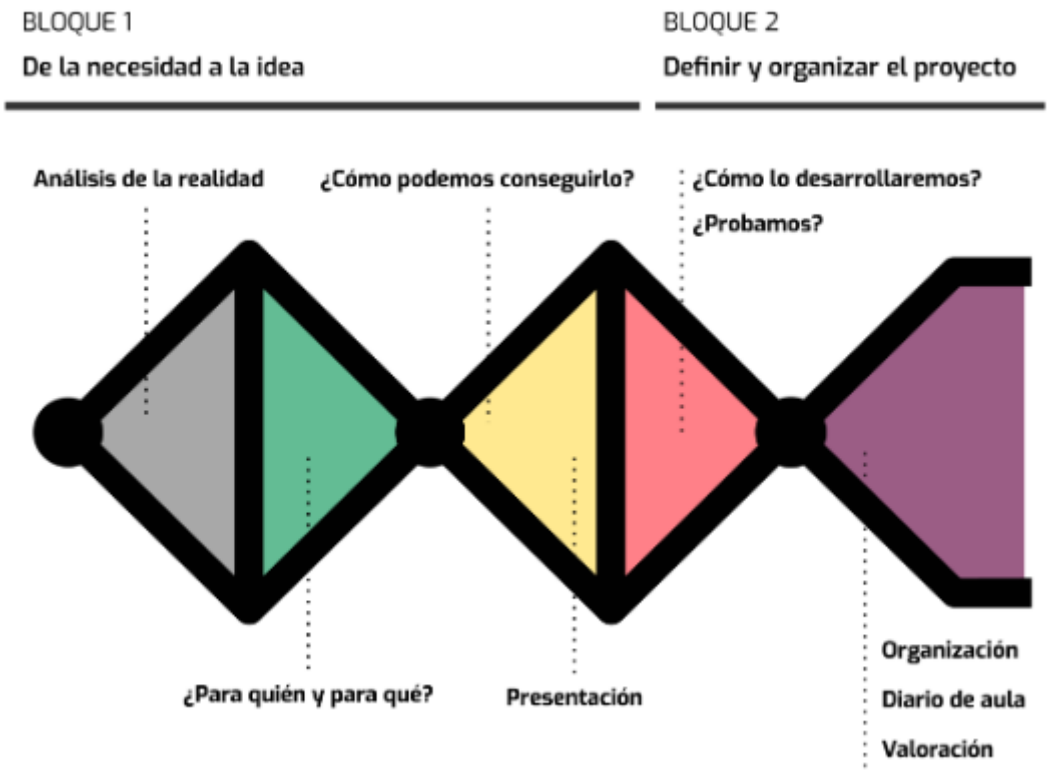
- Nos ofrece un método de trabajo
- Un lenguaje común
- Se tienen en cuenta las necesidades del alumnado en cuanto factores cognitivos del aprendizaje, los factores emocionales que influyen en el aprendizaje y la autorregulación del aprendizaje, llevándonos hasta la empatía con estas necesidades
- Nos obliga a utilizar, para el diseño de la actividad, tanto el pensamiento divergente como el convergente.
- Nos facilita el trabajo en equipo

Para diseñar tareas de aprendizaje

El DT parte de las necesidades del alumnado tanto a nivel de adquisición de conocimientos, procedimientos y habilidades como a nivel de factores emocionales, sociales y motivacionales y de autorregulación. Todas estas necesidades son las que se colocan en el centro y a partir de ahí empieza a diseñar la tarea de aprendizaje, que puede ser desde una actividad de clase a un proyecto de centro, según las necesidades que se quieran cubrir. El proceso sigue unas fases en la que se combina el pensamiento convergente y divergente a través de una serie de herramientas que se basan en la metodología de diseño (la forma en la que diseñadores solucionan problemas complejos o buscan nuevas oportunidades de desarrollo), en donde el profesorado debe poder sacar la tarea mejor adaptada a la necesidades del alumnado.

El proceso que se sigue para el diseño de tareas de aprendizaje es el siguiente:

Copyright 2026



Elena Bernia y Paloma de la Cruz

(Para profundizar más al final del bloque se señalan algunos enlaces.)

Son muchos los beneficios que el docente encuentra cuando aplica el DT en el diseño de experiencias de aprendizaje:

- El aprendizaje está en el proceso, por lo tanto desaparece la tensión por el resultado así como el miedo a fallar y el error forma parte del proceso de aprendizaje. Se premia ser efectivo y asumir riesgos.
- Potencia el aprendizaje: la investigación genera curiosidad por aprender.
- Docentes y alumnado aprenden juntos y las ganas de aprender se contagian.
- Mejora percepción del docente por parte del alumnado
- El docente descubre y desarrolla capacidades nuevas que hace que aumente su autoeficacia como profesiona

Para diseñar tareas de aprendizaje STEAM

Copyright 2026

La educación STEM surge de la necesidad de potenciar el interés por las Ciencias Naturales, Ingenierías y Matemáticas (acrónimo del inglés para Science, Technology, Engineering and Mathematics). La Dra. Geogette Yakman incorpora la letra “A”, STEAM, desde la perspectiva de lo que se conoce en inglés como “liberal arts” (artes, humanidades, diseño y ciencias sociales). Por lo tanto, STEAM incluye además del cómo se hacen las cosas, también el para quién y el por qué se hacen esas cosas. El marco de aprendizaje STEAM fortalece la educación al proporcionar una estrategia para que el profesorado trabaje en colaboración creando cohesión en todas las áreas que se están enseñando y creando conocimiento nuevo. Así, el alumnado puede desarrollar y crear su conocimiento a partir de esta comprensión integrada del entorno, aplicándolo al mundo real y creando así un enfoque de aprendizaje valioso para toda la vida.

Desarrollaremos en el siguiente apartado qué es STEAM, por ahora nos interesa que sepas que el DT también sirve para el diseño de actividades y proyectos STEAM.

Los proyectos STEAM deben diseñarse en equipo interdisciplinar. Para que se pueda producir la integración de conocimiento es necesario plantear un reto o problema que para su solución sean necesarios los conocimientos de todas las asignaturas que participan en el poryecto por lo tanto, es necesario profundizar en los conocimientos específicos desde las distintas disciplinas para encontrar una solución conjunta. También es posible hacer co-creación con el alumnado.

Más información:

https://steam.catedu.es/ STEAM LAB Aragón es una proyecto formativo para promover la creación de proyectos STEAM

El STEAM LAB Arargón ofrece unas herramientas creadas específicamente para diseñar tareas/ proyectos/ experiencias de aprendizaje STEAM que parten de la metodología Design Thinking para resolver problemas complejos en equipo y han sido definidas para que sean especialmente ágiles y útiles para los docentes a la hora de definir proyectos STEAM para llevar al aula.

https://steam.catedu.es/herramientas-para-el-diseno-de-proyectos/design-thinking/

Revision #4
Created 2022-09-07 12:23:53 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2022-09-09 08:54:43 CEST by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026