Design Thinking como lenguaje común



Este curso te ofrece un proceso, un método, para que puedas empezar a experimentar con tus alumnos, para que deis pasos que favorezcan y potencien la creatividad, la participación, la colaboración y la innovación en el aula.

- Si quieres trabajar en proyectos STEAM, o simplemente, proyectos más abiertos u horizontales, la metodología de Design Thinking, adaptada al aula, te ofrece un **lenguaje común** sobre el que construir proyectos colaborativos. No es necesario ser técnico en

Copyright 2026

ninguna disciplina puntual, ni especialista en un área concreta, la metodología y sus principios pueden ser la base para trabajar con otras personas y hablar el mismo lenguaje, un código compartido para la innovación en la comunidad educativa.

- Si quieres plantear un proyecto en el aula y o no conoces ninguna metodología ágil que pueda servirte de base para realizarlo, o conoces el proceso tecnológico pero quieres hacer más énfasis en centrar las soluciones en las necesidades reales de las personas; o aplicas el proceso creativo, y quieres ampliar el foco, te proponemos que pongas en práctica esta forma de trabajar.
- Sabes que quieres mejorar la experiencia de aprendizaje en el aula, pero no sabes por dónde empezar.

Conforme vayas sumergiéndote en este curso te darás cuenta, si no lo has hecho ya, que eres un diseñador y como tal, estás diseñando un servicio y ofreciendo una experiencia.

Si quieres mejorar la experiencia de aprendizaje y pretendes diseñar contando con tu alumnado, esta metodología te dará pautas de cómo empezar a hacerlo.

Revision #2
Created 2022-02-01 10:58:54 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-06-06 08:57:45 CEST by Equipo CATEDU

Copyright 2026