Introducción:



En este bloque vamos a acercar la metodología al contexto educativo, vamos a conocer las posibles aplicaciones que puede tener en este entorno, además de experiencias en centros educativos diversos. Finalmente podremos reflexionar sobre cuáles pueden ser los beneficios de su aplicación.

Introducción

Reflexionemos sobre cuáles pueden ser las aplicaciones de DT en el aula: primero como una herramienta para el aprendizaje del alumnado y segundo como una herramienta para diseñar los procesos y la propia experiencia de aprendizaje por parte del docente.

Copyright 2026



Veremos las posibilidades de aplicación con una serie de ejemplos, algunos de ellos recogidos en la publicación Design Thinking for educators, de IDEO (publicación que podréis encontrar traducida al castellano en pdf) Otros son de aquí y de allá (responden a colaboraciones entre el sector educativo y el sector diseño, a programas específicos de organizaciones como Design for Change, o a centros concretos que han querido trabajar la metodología en el aula) Los ejemplos son de Australia, U.K., España... Seguro que podéis encontrar más, aunque los que he recogido creo son suficientemente representativos para hacernos una idea de lo que podemos conseguir.

Copyright 2026



También vamos a desgranar los beneficios que el uso de la metodología tiene en las personas que la experimentan en el entorno educativo. Se entiende que estos beneficios se obtienen, se "manifiestan", con el uso continuado de este modo de trabajar en equipo, si bien, puedo deciros, por mi experiencia, que en ocasiones son visibles desde la primera vez que se experimenta.

Se introduce la idea del docente/diseñador, aquel docente que se permite diseñar la experiencia de aprendizaje, que considera que puede mejorar y evolucionar, el modo en el que está planteando la experiencia de aprendizaje en el aula. Cuando este modo de pensar se extiende y es compartido por docentes de diferentes departamentos, que están dispuestos a colaborar, y llega a dirección o a jefatura, se pueden conseguir grandes cambios o mejoras que afectan a toda la comunidad educativa.

Las palabras clave de este bloque son:

Aplicaciones y beneficios para las personas: Proyecto /equipo/explorar/participar/experimentar/liderar/comunicar/integrar/confianza creativa/acción!

Copyright 2026

Contenidos de este módulo:

- Aplicaciones
- Experiencias
- Beneficios para el docente y el alumnado

“ Hay un montón de problemas en la educación hoy…, pero cada uno de estos problemas puede verse como una oportunidad para que puedas diseñar nuevas y mejores soluciones para mejorar el aula, escuela y comunidad.”

DT para educadores. IDEO

Revision #2
Created 2022-02-01 10:59:09 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-06-06 08:57:45 CEST by Equipo CATEDU

Copyright 2026