La persona docente como diseñadora del aprendizaje

Como personas docentes tenemos la necesidad de estar diseñando procesos de enseñanza-aprendizaje constantemente, es nuestro trabajo. Estos procesos pueden ser de muchos tipos; actividades, exámenes, situaciones de aprendizaje, proyectos,....

En muchas ocasiones el profesorado es consciente de este modelo de trabajo que desarrollan, en otras no lo hacen hasta que no se pone de manifiesto.

> “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 los estudiantes aprendan cosas para llevarlo a cabo (objetivos de aprendizaje de la situación)” Héctor Ruiz Martín, 2020.

Para comenzar a proyectar como equipo necesitamos un **lenguaje común** y **unas herramientas para el desarrollo del proyecto.** El lenguaje común elegido es la metodología ágil para resolver problemas complejos en equipo denominada **Design Thinking.** Todas las personas docentes sabemos que lo difícil que es encontrar tiempo para trabajar en equipo en los centros educativos. Con estas herramientas no nos perderemos en debates poco fructíferos. Nos facilitarán ir paso a paso, tomando decisiones, avanzando para poder llevar a la práctica nuestro proyecto y que no se quede en un mero ejercicio práctico y por otro lado desarrollaremos un lenguaje común que permite que docentes de diferentes especialidades tengan una forma de expresarse, de denominar los hitos y las fases de trabajo, compartida.

Copyright 2026

Para poner en marcha un proyecto STEAM en nuestro alumnado necesitamos saber diseñar una situación de aprendizaje STEAM. Este tipo de proyectos tiene unas características propias que hacen que hayamos considerado necesario desarrollar unas herramientas propias que ayuden a diseñarlo.

La característica más relevante es que es una **situación de aprendizaje interdisciplinar**. Esto hace que sea necesario coordinar el trabajo en equipo de varias personas. Las herramientas facilitarán la comunicación en el equipo de trabajo, la transmisión de puntos de vista, así como la toma de decisiones y la organización tanto en reuniones presenciales como en remoto. Diferentes personas y con diferentes habilidades estarán involucradas en el proyecto. Aprender a trabajar en equipo de una forma ágil y ordenada ayudará a que el proyecto sea compartido y sea definido entre todas las personas del equipo.

La segunda es que un proyecto STEAM requiere **resolver un problema complejo** en el que es necesario el conocimiento de las disciplinas implicadas en el proyecto, para resolverlo. Lo que nos lleva a la necesidad de saber encontrar un buen problema o reto. Para encontrar un buen problema es necesario hacer análisis para comprender la situación.

¿ En qué consiste la metodología Design Thinking?

- La metodología de design thinking se basa en la **observación de las personas**, el conocimiento de sus necesidades y problemas.
- Design thinking se aplica en la resolución de problemas complejos y para eso es necesario **combinar diferentes perspectivas, conocimiento y puntos de vista**. La metodología está organizada en fases divergentes y convergentes.
- La creatividad es clave en los procesos de design thinking. Para que la creatividad se de en un equipo es necesario potenciar la **confianza creativa** de las personas que lo componen.
- Durante el proceso de Design Thinking, se realizan **prototipos**, modelos sencillos, que se van mejorando y completando. Sirven para transmitir y probar soluciones con las

Copyright 2026

personas usuarias y para que estas nos aporten su opinión y nos señalen áreas de mejora.

- El **proceso no es lineal**. Una de las características del trabajo con esta metodología es que el equipo necesita volver atrás para después seguir avanzando.

> En este enlace se desarrollan las fases y etapas de la metodología Design Thinking

> Si quieres profundizar en la metodología Design Thinking aplicada a educación en este enlace te ofrecemos un curso en Aularagón de 50 horas tutorizado. La creadora del curso es Elena Bernia

---

Revision #12
Created 2023-04-26 10:11:03 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2023-06-12 07:37:31 CEST by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026