1. INTRODUCCIÓN

“El aprendizaje es resultado de lo que el alumnado hace y piensa y solo de lo que el alumno hace y piensa. El profesorado sólo puede promover el aprendizaje influyendo sobre lo que el alumno hace y piensa”

Herbert A. Simon

El profesorado tiene como oficio diseñar tareas para conseguir los objetivos de aprendizaje propuestos. Para realizar este diseño es necesario ser una persona experta en la materia que se quiere enseñar, saber cómo funciona el cerebro durante el aprendizaje, conocer y saber utilizar métodos de enseñanza- aprendizaje adecuados a lo que se quieren enseñar, estar en el mundo que vive nuestro alumnado y tener un método de diseño de tareas donde se aplique todo lo anterior . A lo largo de este módulo vamos a intentar dar respuesta a estos aspectos.

En el módulo se ha intentando contextualizar las metodologías de aprendizaje con las evidencias científicas en cuanto a teoría del aprendizaje y neuroeducación, con el docente como diseñador de tareas de aparendizaje y con la educación STEAM y se cierra con la evaluación y la investigación e innovación responsable.

En cada módulo se puede encontrar información sobre recursos y/o formaciones para poder profundizar en lo que se desee.

Revision #3
Created 2025-01-28 12:50:03 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2025-02-20 13:13:42 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026