2. EL DOCENTE COMO DISEÑADOR 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 algo más que un eslabón en la cadena de reproducción. Somos las personas profesionales de la educación que, a través de nuestras programaciones, seleccionamos los contenidos y los organizamos con una secuencia y no con otra y las que establecemos la estructura mediante la cual ese currículo sucederá, por lo tanto debemos tener muy claro cuál es el punto de vista que hemos elegido para transmitir/ representar la realidad a nuestro alumnado.

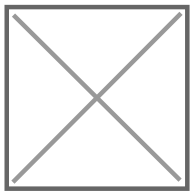
Nuestro trabajo consiste en preguntarnos y buscar soluciones puesto que estamos constantemente investigando, sacando conclusiones, diseñando, testeando, rediseñando, evaluando tanto los contenidos didácticos como los materiales. Es decir, eso como a través del diseño de experiencias de aprendizaje encontramos 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 DT es que una vez entendido el proceso de pensamiento, puedes adaptar las herramientas a tus necesidades.

2.1Método 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** 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 profesor se convierta en el diseñador de su propia experiencia en el aula, profesionaliza el rol del profesor y permite la realización de cambios que son impulsados por las necesidades de los estudiantes en vez de por un mandato administrativo.

Copyright 2026

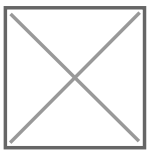
¿Qué nos aporta aplicar el DT para diseñar tareas de aprendizaje en lugar de seguir haciendo lo mismo que estábamos haciendo hasta ahora?

- Nos ofrece un método de trabajo
- Un lenguaje común
- Se tienen en cuenta las necesidades del alumnado en cuanto a 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

El diseño de actividades de aprendizaje utilizando el DT

- Para diseñar tareas de aprendizaje
- Para diseñar tareas de aprendizaje con transferencia de conocimiento: educación STEAM

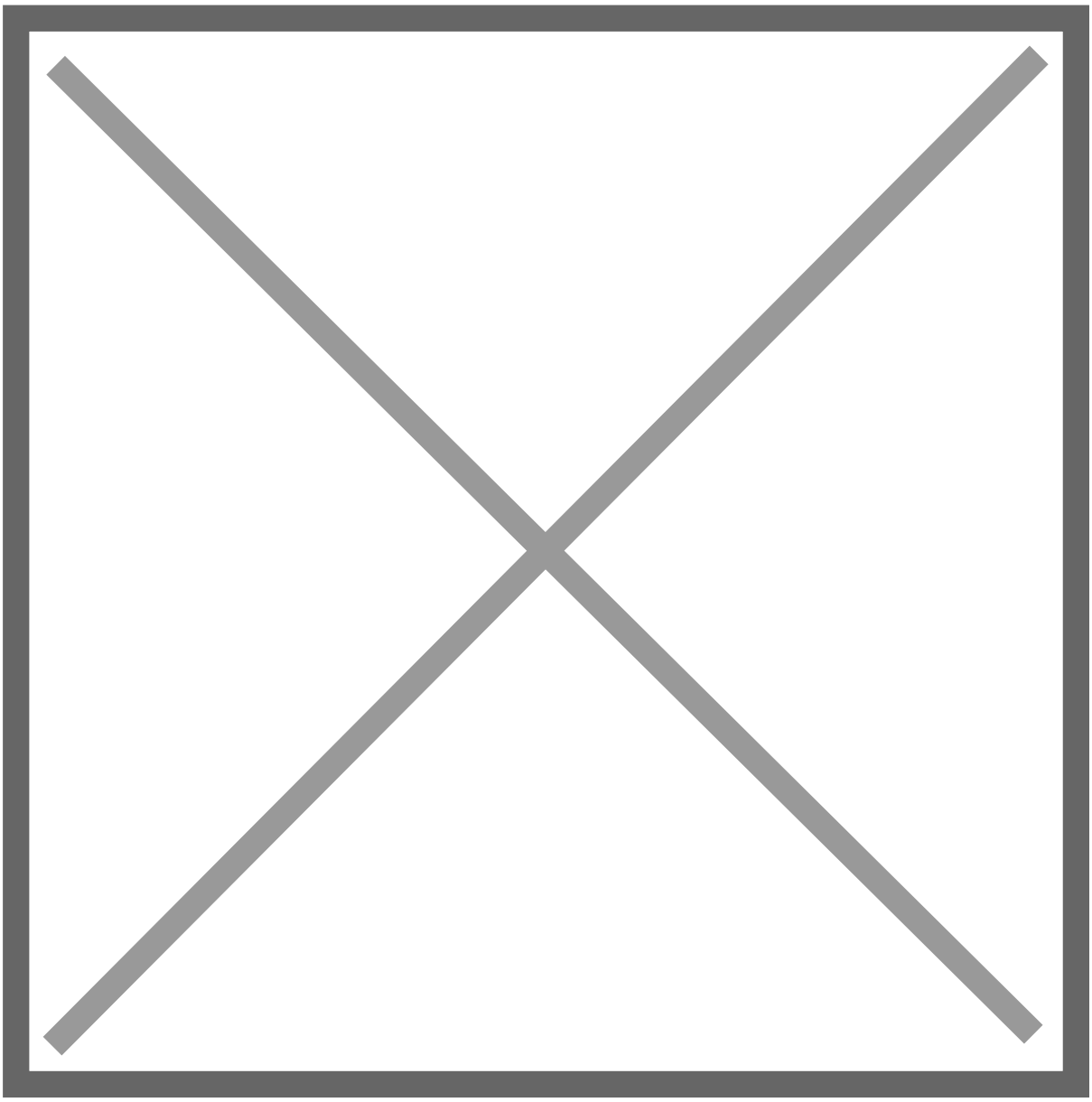
2.2 Para diseñar tareas de aprendizaje



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.

Copyright 2026

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



Elena Bernia y Paloma de la Cruz

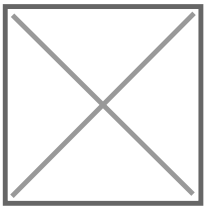
Son muchos los **beneficios** que el docente encuentra cuando aplica el DT en el diseño de experiencias de aprendizaje

- El aprendizaje está en el proceso por lo tanto desaparece la tensión por el resultado así como el miedo a fallar y error forma parte del proceso de aprendizaje. Se premia ser efectivo y asumir riesgos

Copyright 2026

- Potencia el aprendizaje, la investigación genera curiosidad por aprender.
- Docentes y alumnos 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 profesional.

2.3 Para diseñar tareas de aprendizaje con transferencia conocimiento: educación STEAM



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 área 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 es preferible diseñarlos en equipo interdisciplinar, ya que para que se pueda producir la transferencia de conocimiento o la integración de conocimiento, es necesario haber profundizado en los conocimientos específicos desde las distintas disciplinas. También es posible hacer co-creación con el alumnado.

Revision #3
Created 2025-01-28 12:56:37 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2025-03-17 18:55:55 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026