

Disciplina aplicada

Diseño del aprendizaje

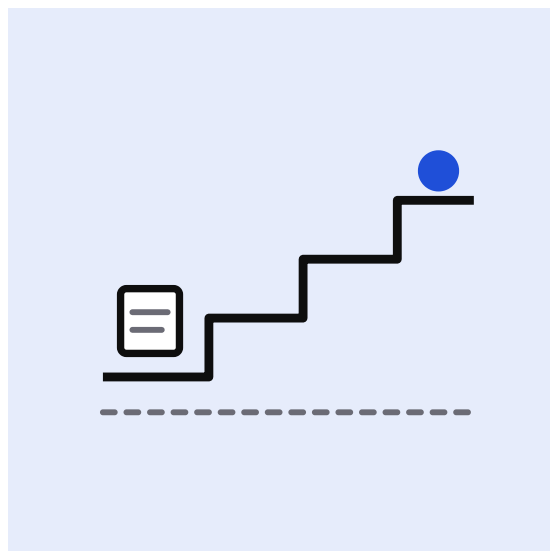
Diseña actividades, materiales, recursos y entornos para que las personas aprendan, a menudo con apoyo de la tecnología.

En inglés

Learning design

Origen

Laurillard (2012); Conole (2013)



De qué se ocupa

Enseñar bien no es solo saber de un tema: hay que decidir qué hará quien aprende, con qué y en qué orden.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Empieza por lo que quien aprende tiene que ser capaz de hacer al final.

✗ Evita

Llenar un curso de contenido sin pensar qué actividad hará la persona con él.

👁 Para no caer

Una plataforma no es un diseño: la tecnología solo sirve si apoya una actividad pensada.

En qué se apoya

Psicología cognitiva

Carga cognitiva

Principios

Enseñar es diseñar

Cada curso es un diseño que se puede probar y mejorar.

Diseño compartido

Lo que funciona se describe para que otros docentes lo reutilicen.

Centrado en la actividad

Se diseña lo que hace quien aprende, no solo lo que se le cuenta.

Autores y obras

Diana Laurillard (2012)

Defendió que enseñar es una ciencia del diseño y propuso compartir lo que funciona como patrones pedagógicos.

Gráinne Conole (2013)

Propuso métodos y herramientas para diseñar el aprendizaje en entornos abiertos y digitales.

Conexiones

Relacionado con

Diseño de información
Disciplina

Diseño UX
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Laurillard, D. (2012). Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology. Routledge.
- Conole, G. (2013). Designing for learning in an open world. Springer. Ver fuente (<https://doi.org/10.1007/978-1-4419-8517-0>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026