



PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

ESCUELA DE FORMACIÓN

MODELO PROPUESTA DE ACCIÓN FORMATIVA

TÍTULO	DISEÑANDO MENTES: PENSAMIENTO CREATIVO Y COLABORATIVO. DESIGN THINKING EN EDUCACIÓN
MÓDULO AL QUE PERTENECE	Formación para la docencia: Innovación Docente
DURACIÓN EN HORAS	4 horas
MODALIDAD	PRESENCIAL
FECHAS Y HORARIO	5 de junio 2025 Horario de 10:00-14:00
PLAZAS A OFERTAR	15 plazas
PERFIL DE LOS DESTINATARIOS	PDI de la universidad de León
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS A CONSEGUIR	Objetivos 1. Entender los Principios del Design Thinking: Familiarizar a los participantes con los conceptos clave y las etapas. 2. Aplicar el Design Thinking en Contextos Educativos: Dotar a los profesores de herramientas para implementar el Design Thinking en sus planes de estudio y estrategias de enseñanza. 3. Fomentar la Resolución Colaborativa de Problemas: Estimular el trabajo en equipo y la colaboración entre el profesorado para abordar desafíos educativos. 4. Mejorar la Creatividad e Innovación en la Enseñanza: Inspirar a los profesores a pensar de manera creativa y desarrollar soluciones innovadoras en su enseñanza. Competencias 1. Pensamiento Crítico: Capacidad de analizar y evaluar problemas y desarrollar soluciones utilizando metodologías de Design Thinking. 2. Habilidades de Colaboración: Trabajar eficazmente en equipo para generar ideas y prototipos. 3. Adaptabilidad: Ajustar estilos y métodos de enseñanza basados en los insights obtenidos de los procesos de Design Thinking. 4. Habilidades de Presentación: Comunicar efectivamente ideas y prototipos a las partes interesadas o colegas.
CONTENIDOS	Contenidos 1. Introducción al Design Thinking: a. Historia y evolución. b. Conceptos y terminología clave. 2. Etapas del Design Thinking: a. Empatía: Comprender las necesidades del usuario.



PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

ESCUELA DE FORMACIÓN

	b. Definir: Identificar los problemas centrales. c. Idear: Lluvias de ideas y generación de ideas. d. Prototipar: Crear representaciones tangibles de ideas. e. Probar: Recoger retroalimentación e iterar. 3. Estudios de Caso y Aplicaciones . a. Ejemplos de Design Thinking en la educación. b. Implementación exitosa en entornos universitarios. 4. Herramientas y Recursos: a. Herramientas digitales para colaboración y prototipado. b. Recursos para una exploración más profunda.
METODOLOGÍA	1. Talleres Interactivos: Realizar sesiones prácticas donde los participantes se involucren en cada etapa del Design Thinking, trabajando en desafíos educativos reales. 2. Discusiones en Grupo: Facilitar conversaciones sobre experiencias y aplicaciones potenciales en sus prácticas docentes. 3. Aprendizaje Basado en problemas reales: Los profesores trabajarán en proyectos relevantes para sus cursos o departamentos, aplicando los principios del Design Thinking. 4. Retroalimentación y Reflexión: Al final de la formación, proporcionar tiempo para presentaciones y feedback entre pares para fomentar la reflexión sobre el proceso de aprendizaje. 5. 30% del tiempo teoría. 30% ejercicios y dinámicas para trabajar en equipo. 30% exponerlo a los colegas y compañeros. <i>Dice el premio Nobel en física Richard Feynman que el mejor modo de aprender algo es enseñarlo. Por eso en cada sesión trabajamos compartiendo nuestro obstáculo, nuestro aprendizaje y el compromiso personal de implantarlo.</i>
CARACTERÍSTICAS DEL AULA	Mesas y sillas con posibilidad de moverse. Primero en forma circular y luego de forma agrupada para trabajar por equipos.
OTRO PROFESORADO	Ana Villar Quesada.