Coordinador

Apellidos, nombre ÁGUILA ESCOBAR, GONZALO

Email gonzaloaguila@ugr.es

Centro FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Departamento LENGUA ESPAÑOLA

Datos generales de la actividad formativa

Nombre de la Convocatoria

PENSAMIENTO LATERAL Y DESIGN THINKING

Tipología acción formativa

Línea de formación *Línea 3*

Tecnología aplicada a la innovación educativa

Nivel de formación *Nivel 1. Iniciación*

Acciones formativas orientadas a profesorado novel o con escasa experiencia, centradas en las bases de la docencia universitaria, el diseño de la asignatura y la evaluación fundamental del aprendizaje.

Criterios de selección del profesorado

Profesorado de la UGR, becarios/as e investigadores/as con encargo docente en el POD en el curso académico al que se refieran las acciones. En caso de que el número de solicitudes exceda al de plazas disponibles se efectuará una selección por sorteo entre todos los solicitantes, de acuerdo con el orden alfabético de opositores de la Junta de Andalucía para ese año.

Resumen

Este curso propone una aproximación práctica a la creatividad aplicada a la docencia universitaria mediante el pensamiento lateral y la metodología Design Thinking. Parte de la idea de que innovar en educación no depende sólo de incorporar herramientas nuevas, sino de replantear las preguntas desde las que diseñamos la experiencia de aprendizaje. A lo largo de las sesiones, se exploran los fundamentos de la creatividad y su relación con la neurociencia del aprendizaje, así como los bloqueos cognitivos y culturales que limitan la innovación docente. Se introducen técnicas de pensamiento lateral que permiten cambiar perspectivas, generar ideas y abordar retos educativos de forma no convencional. Posteriormente, se trabaja con el enfoque

de Design Thinking, aplicando sus fases —empatizar, definir, idear, prototipar y testar— al diseño de propuestas docentes centradas en el alumnado. El curso combina teoría y práctica mediante dinámicas activas, ejercicios de ideación y desarrollo de prototipos. Como resultado final, el profesorado elabora y presenta un proyecto docente innovador, integrando creatividad, pensamiento lateral y diseño centrado en el usuario. El objetivo es facilitar herramientas concretas para transformar la práctica educativa y fomentar una enseñanza más participativa, flexible y significativa.

Objetivos

1. Comprender los fundamentos de la creatividad aplicados a la docencia universitaria.
1.1 Analizar los principios del pensamiento divergente y su relación con la neurociencia del aprendizaje
1.2 Identificar los bloqueos cognitivos y culturales que limitan la creatividad en la práctica docente.
2. Aplicar técnicas de pensamiento lateral para la generación de ideas y la resolución de retos educativos.
2.1 Utilizar técnicas de pensamiento lateral para replantear problemas educativos y generar nuevas perspectivas.
2.2 Desarrollar dinámicas creativas aplicables al aula universitaria que fomenten la participación activa del alumnado.
3. Diseñar experiencias docentes innovadoras mediante la metodología Design Thinking.
3.1 Comprender las fases del proceso de Design Thinking aplicadas al contexto educativos
3.2 Elaborar una propuesta docente innovadora centrada en el alumnado utilizando herramientas de creatividad aplicada.

Dirección administrativa

Secretariado de Formación, Innovación y Evaluación Docente
Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva
Complejo Administrativo Triunfo, Pabellón 9
Acera del Hospicio s/n. 18071, Granada
Telf. 958248902

Convocatoria							
Nº de plazas	50						
Nº de horas totales	20	**Presenciales**	15	**No Presenciales**	0	**Virtuales**	5
Fecha de celebración	Del 20/04/2026 al 24/04/2026						
Lugar de celebración							
CEPRUD. Aula Generalife							
Criterios de Evaluación							
1. Asistencia al 80% de las horas presenciales. 2. Completar las horas online.							
Otros							
Las cinco horas onlines se desarrollarán en dos sesiones cuyo contenido será el siguiente: Desarrollo de proyectos, actividades y/o dudas.							

Sesión 1	
Fecha	20/04/2026
Num. de horas	3
Horario	9:00-12:00
Contenido	
ALFONSO AGUILAR GARCÍA 1. Introducción a la creatividad en la educación superior.	

2. Pensamiento convergente y pensamiento divergente.
3. Bases de la creatividad desde la neurociencia del aprendizaje.
4. Bloqueos cognitivos y culturales en la docencia.
5. Dinámicas iniciales para activar el pensamiento creativo.

OBJETIVO DE LA SESIÓN
Comprender los fundamentos de la creatividad, el pensamiento divergente y los bloqueos cognitivos que afectan a la innovación docente.

Sesión 2	
Fecha	21/04/2026
Num. de horas	3
Horario	9:00-12:00

Contenido

ALFONSO AGUILAR GARCÍA

1. Introducción al pensamiento lateral.
2. Principios y fundamentos del pensamiento lateral según Edward de Bono.
3. Técnicas para cambiar perspectivas y generar ideas.
4. Aplicación de técnicas creativas a retos educativos.
5. Ejercicios prácticos de generación de ideas aplicados al aula.

OBJETIVO DE LA SESIÓN
Aplicar técnicas de pensamiento lateral para generar ideas y plantear problemas educativos.

Sesión 3	
Fecha	22/04/2026
Num. de horas	3
Horario	9:00-12:00

Contenido

ALFONSO AGUILAR GARCÍA

1. Introducción al Design Thinking en educación.
2. Fases del proceso: empatizar, definir, idear, prototipar y testar.
3. Herramientas de empatía y comprensión del alumnado.
4. Definición de retos educativos.
5. Primeros ejercicios de ideación.

OBJETIVO DE LA SESIÓN
Comprender el proceso de Design Thinking y sus fases aplicadas al diseño de experiencias de aprendizaje.

Sesión 4	
Fecha	23/04/2026
Num. de horas	3
Horario	9:00-12:00

Contenido

ALFONSO AGUILAR GARCÍA

1. Técnicas de ideación dentro del Design Thinking.
2. Desarrollo de prototipos educativos.
3. Diseño de actividades docentes centradas en el alumnado.
4. Experimentación y mejora iterativa de propuestas educativas.

OBJETIVO DE LA SESIÓN
Aplicar herramientas de Design Thinking para desarrollar propuestas docentes innovadoras.

Sesión 5	
Fecha	24/04/2026
Num. de horas	3
Horario	9:00-12:00

Contenido

ALFONSO AGUILAR GARCÍA

1. Desarrollo de proyectos docentes innovadores.
2. Integración del pensamiento lateral y el Design Thinking en propuestas educativas.
3. Definición de retos, insights y soluciones aplicadas al aula universitaria.
4. Prototipado rápido de experiencias de aprendizaje.
5. Presentación y comunicación de proyectos docentes.
6. Evaluación y feedback para la mejora de propuestas.

OBJETIVO DE LA SESIÓN

Desarrollar y presentar un proyecto docente que integre creatividad, pensamiento lateral y Design Thinking.