



## Herramientas de creatividad y metodologías ágiles para la innovación educativa

### PROYECTO

#### Enunciado

A lo largo de estos contenidos hemos visto una gran cantidad de estrategias y herramientas para incorporar la creatividad y la innovación en la práctica docente.

Para la realización de este proyecto, escribe un **documento propositivo**, de dos páginas como máximo en formato PDF en el que se elija una (o varias) de las estrategias y/o herramientas vistas durante el curso y se exponga razonadamente la necesidad de incluirla en la práctica docente y el planteamiento a llevar a cabo para su inclusión.

No ha de ser un plan de acción concreto, sino una propuesta de intervención en la práctica docente a partir de los contenidos que se han visto, una declaración de intenciones que aborde el **por qué** y el **cómo**, identificando los **riesgos** y las **oportunidades** que se tendrán que considerar para lograr buenos resultados.

Para llevarlo a cabo, sois libres de hacerlo del modo que consideréis oportuno. Un ejemplo creativo e innovador puede ser hacerlo mediante un journey map, en el que se exponga cómo es el proceso del alumno en torno a una materia actualmente y cómo será después de incluir la herramienta que vais a incorporar. Otro modo podría ser mediante una o varias imágenes (visual thinking) explicativa de la intervención a llevar a cabo. Tan solo son ejemplos inspiradores para aquellos que quieran comenzar a trabajar con dichas herramientas.

#### Objetivos

Confrontar de manera reflexiva los contenidos para su aplicación práctica en la realidad del lector

#### Instrucciones/ pistas para su realización

Esta actividad no tiene una solución concreta, ya que se trata de un ejercicio que va a permitir confrontar los contenidos con la práctica docente individual, de modo que la propia actividad de reflexión debe permitir la maduración de los contenidos que más interés pueden tener para el lector.