

TEMA 4:

METODOLOGÍAS ÁGILES PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

Herramientas de creatividad y metodologías ágiles
para la innovación educativa



Proyecto
OpenCourseWare-UNIA
(ocw.unia.es)



Autor:
IGNACIO MUÑOZ VÁZQUEZ



ÍNDICE

Introducción

Objetivos

Contenidos

1. Principios del Agile

1.1 Las metodologías ágiles, introducción

1.2 Principios del Agile

1.3 Metodologías ágiles en educación

1.4 Ejemplos de metodologías

2. Herramientas ágiles para entornos educativos online

2.1 Los desafíos de la educación online

2.2 Metodologías ágiles en educación virtual

Ideas clave

Referencias Bibliográficas



INTRODUCCIÓN

Se podría pensar que el incremento del conocimiento del docente y su experiencia en el aula lo preparan automáticamente para realizar el intento de mejorar la actividad educativa de forma innovadora. Sin embargo, el día a día dificulta el acceso a los espacios, técnicas o herramientas que de manera sencilla facilitan el proceso de llevar a cabo la innovación educativa.

En la diversidad de contextos de la innovación educativa adquieren especial interés las **técnicas de creatividad** contrastadas en diferentes ámbitos, tanto pedagógicos como de otros sectores profesionales. La oportunidad que conlleva aplicar las herramientas de creatividad no es ajena a ningún docente. No obstante, para generar un **enfoque innovador** en la labor del docente es necesario comprender desde el inicio la estrategia y los objetivos de dicha innovación.

El planteamiento de la labor docente innovadora está inmerso en un paradigma educativo exigente y cambiante, que exige a los profesionales de la educación estar al tanto de los continuos cambios tanto en el entorno como en los perfiles del alumnado. La innovación educativa, por lo tanto, es una condición necesaria para poder llevar a cabo algunos tipos de docencia. En muchos casos, casi *ad hoc*.

Para **adaptar la docencia y generar itinerarios de aprendizaje eficaces, amenos, flexibles y participativos**, en este curso proponemos un temario que ayudará a los docentes a identificar nuevas tendencias educativas y desarrollar habilidades de creatividad e innovación de forma práctica, y de esta manera servir de base para la mejora de la actividad docente.



OBJETIVOS

En la diversidad de contextos de la innovación educativa adquieren especial interés las **técnicas de creatividad** contrastadas en diferentes ámbitos, tanto pedagógicos como de otros sectores profesionales. La oportunidad que conlleva aplicar las herramientas de creatividad no es ajena a ningún docente. No obstante, para generar un **enfoque innovador** en la labor del docente es necesario comprender desde el inicio la estrategia y los objetivos de dicha innovación:

- Conocer los conceptos de la creatividad e innovación aplicados a la labor docente.
- Asimilar las principales herramientas y estrategias de creatividad e innovación.
- Facilitar un marco de competencias basadas en la creatividad e innovación, en formato de perfiles/roles de aprendizaje e innovación.



CONTENIDOS

1. Principios del Agile

1.1. Las metodologías ágiles, introducción

La metodología “Agile” es un conjunto de métodos que se utilizan en el desarrollo y la gestión de proyectos y que aportan **rapidez** y **flexibilidad** al proceso.

El objetivo de esta metodología es poder responder de forma rápida a los cambios, para ello es necesario desgranar el proceso en **etapas** e ir ajustando la planificación y el desarrollo de acuerdo a las necesidades que surjan.

El **manifiesto Agile** nació en 2001 por un grupo de 17 personas, la mayoría profesionales de desarrollo de software, para proponer alternativas a las metodologías formales a las que consideraban rígidas y pesadas. Estas personas veían la necesidad de acabar con esa fuerte planificación previa al desarrollo y proponían valorar los siguientes principios:

A los individuos y su interacción

- El software que funciona por encima de la documentación exhaustiva
- La colaboración con el cliente
- La respuesta al cambio por encima del seguimiento de un plan



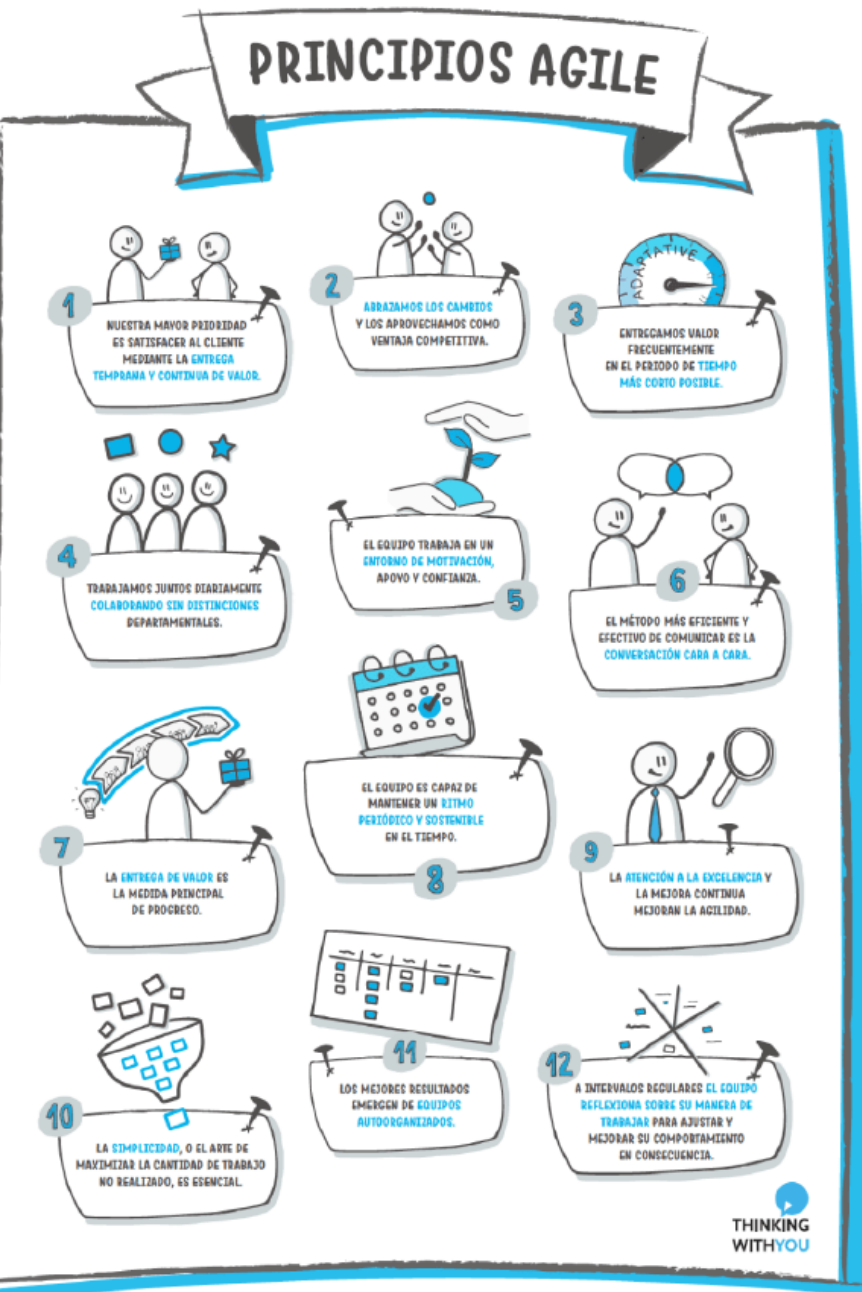
Agile da valor a los **individuos** y sus **interacciones** y no solo a los procesos y herramientas.

1.2. Principios del Agile

El manifiesto Agile se creó como una serie de **PRINCIPIOS** que han dado lugar a una metodología completa de **adaptabilidad** al cambio y un sinfín de herramientas.

Entre los principios actuales que definen esta metodología encontramos:

- La satisfacción del “cliente” al garantizar una entrega oportuna y temprana.
- Aceptar positivamente los cambios y otorgar una ventaja competitiva respecto a otras metodologías.
- Dividir el desarrollo en entregas frecuentes.
- Posibilidad de feedback entre el equipo y el cliente durante el proyecto
- Trabajo en equipo y comunicación constante entre los miembros
- Eficiencia y eficacia en el desarrollo
- Ritmo de trabajo constante de principio a fin.





1.3. Metodologías ágiles en educación

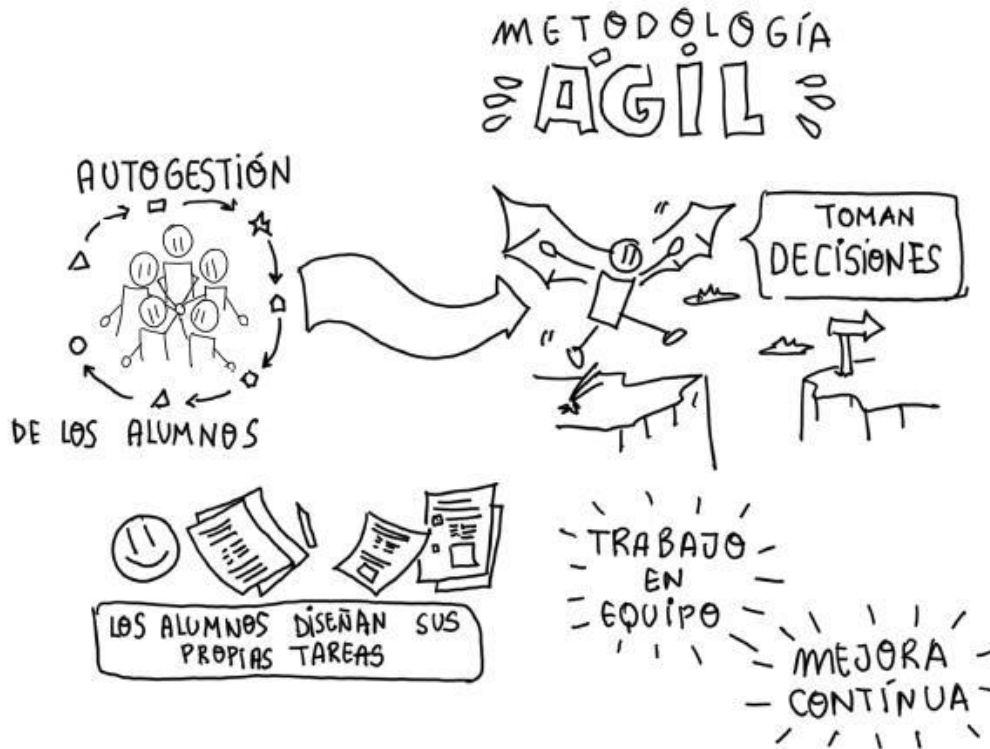
Las metodologías ágiles aumentan la creatividad y la productividad en el aula.

¿Por qué es necesario implementar las metodologías ágiles en el aula?:

Porque está basada en el *trabajo en equipo*, permite *resolver problemas y construir proyectos*, apuesta por la *adaptación* y la *mejora* y promueve la *creatividad*.

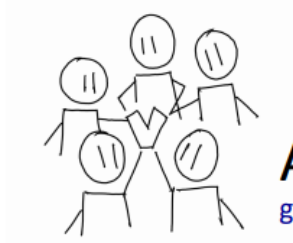
Algunos de los beneficios de su implantación en el aula:

- Autoorganización
- Empatía
- Comunicación
- Eficacia
- Responsabilidad
- Motivación
- Creatividad
- Retrospectiva



importante

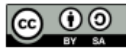
El siguiente [link](#) dirige a una guía para implementar la metodología ágil en clase



AGILIZANDO LAS AULAS

guía para implementar la metodología ágil en clase

clasesagiles.wordpress.com



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>



1.4. Ejemplos de metodologías

Metodología Agile Scrum

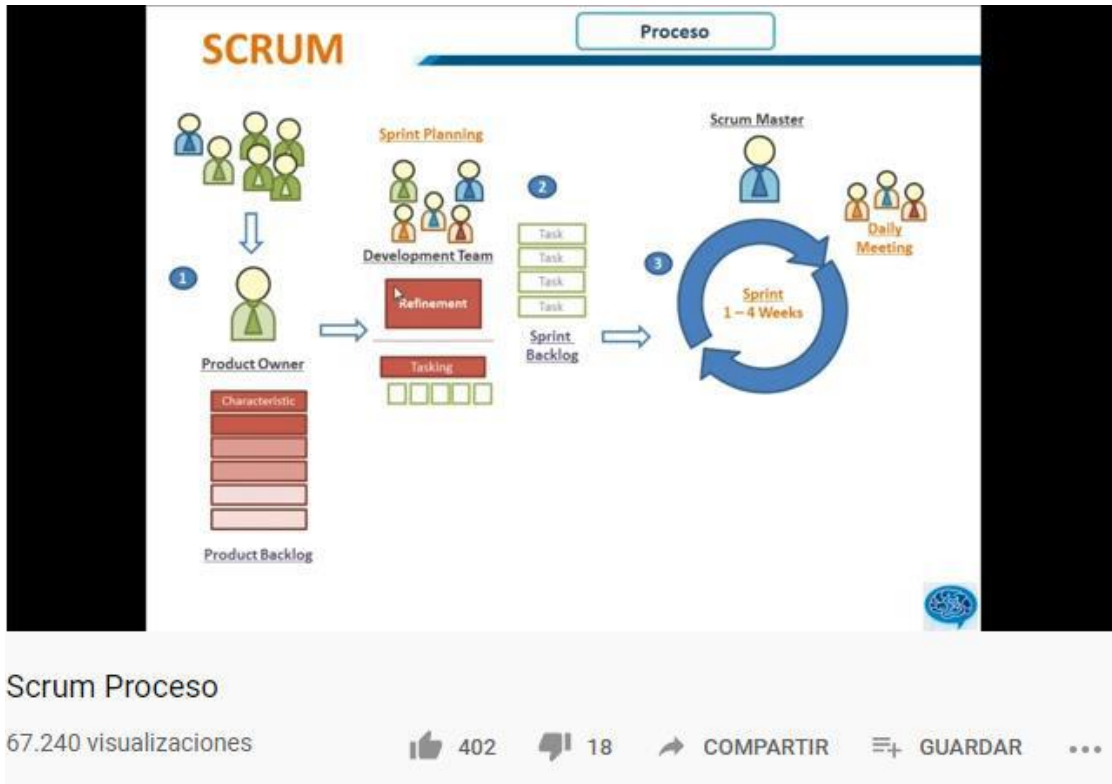
Scrum es un modelo de autoorganización de equipos de trabajo que permite lidiar con los imprevistos y resolver problemas complejos mediante la adaptabilidad.

Está enfocado para:

- Entornos complejos
- Resultados rápidos
- Requisitos cambiantes

+ recursos relacionados

En el siguiente [video](#) (05:25) se muestra el proceso scrum



Metodología Agile Kanban

Kanban es una palabra japonesa que significa “tarjetas visuales” y se utiliza para controlar el avance continuo de trabajo en proyectos.

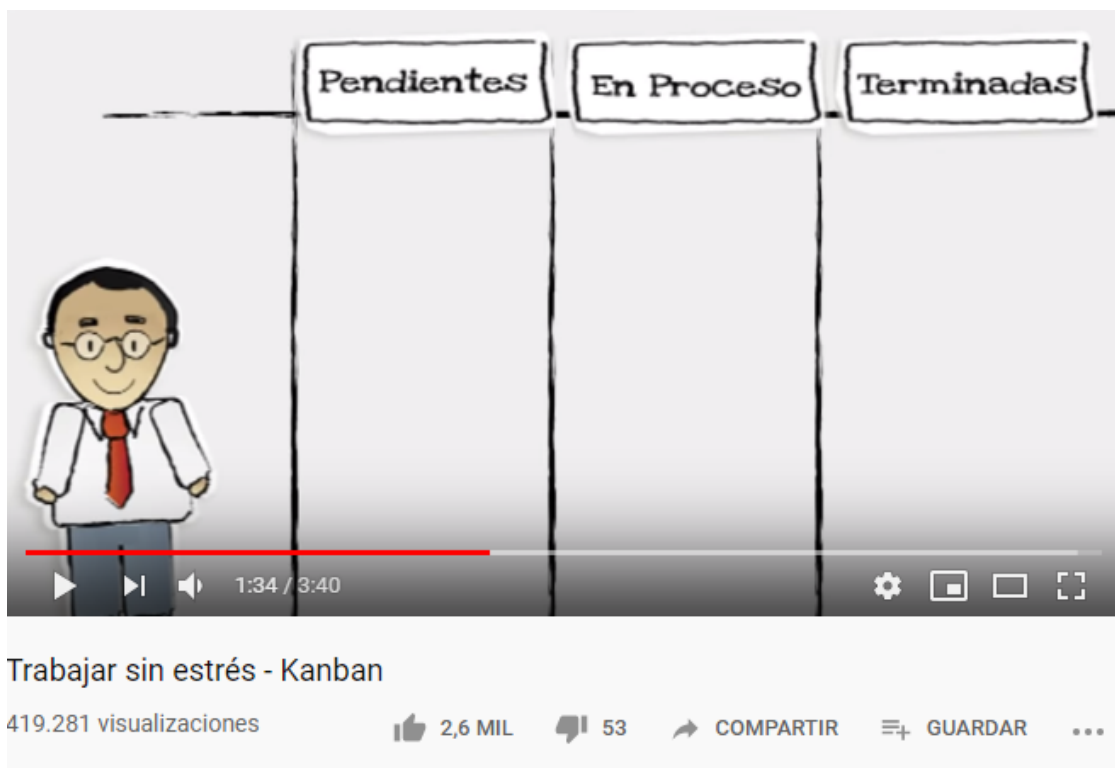
Aunque puede tener variantes, este método se desarrolla sobre un *tablero* donde aparecen *tres columnas*:

1. tareas por hacer
2. tareas en progreso
3. tareas acabadas

Y el objetivo es evitar el estrés y aumentar la productividad y la organización.

+ recursos relacionados

En el siguiente [video](#) (03:40) se muestra el proceso kanban



Programación Extrema (XP)

El objetivo de esta metodología ágil es el de *potenciar las relaciones interpersonales*, valorando las interacciones del equipo, su desarrollo, aprendizaje y propiciando un buen clima de trabajo.

Este sistema propone roles entre los integrantes del equipo y está formado por fases que dependen de cada proyecto pero suelen ser en torno a 6.



Algunas herramientas ágiles para usar en el aula:

- Trello
- Scrumbler
- Banana scrum
- Versión one



IDEAS CLAVE

- Las metodologías ágiles se crearon para profesionales de software y actualmente sus premisas se utilizan en distintos ámbitos profesionales y educativos.
- Las características de las metodologías ágiles son la flexibilidad y la adaptabilidad, dando más valor a los individuos y sus interacciones que a los propios procesos y las herramientas.
- El método Kanban presenta normalmente tres columnas: tareas por hacer, tareas en progreso y tareas acabadas.
- Las metodologías ágiles se caracterizan por mejorar la comunicación entre equipos y por ello es especialmente útil en entornos virtuales
- Slack es una herramienta similar a Whatsapp que sirve para mejorar la comunicación entre los miembros de un mismo equipo



REFERENCIAS

Arandia, L. M., y Fernández, F. I. (2012). ¿Es posible un curriculum más allá de las asignaturas? Diseño y práctica del grado de Educación Social en la Universidad del País Vasco. *Revista de Docencia Universitaria*, 10(3), 99-123

Arias, C., Giraldo, D. y Anaya, L. (2013). Competencia creatividad e innovación: conceptualización y abordaje en la educación. *Katharsis*, 15, 195-213. Recuperado de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/245/0>.

Castells, M. (2008). Creatividad, innovación y cultura digital. Un mapa de sus interacciones. *Revista Telos*, Vol. 77, No. 2, pp. 10-25. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo=2&rev=77.htm>

Corbalán, B. J. (2008). ¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad? Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy, Vol. 35, No.2, pp.11-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/185/18512511002.pdf>

De Bono, E. (2015). *Creatividad. 62 ejercicios para ejercitar la mente*. Ciudad de México, México: Paidós

Hernández, C., Abadía, A. R., Bueno, C., Ubieto-Artur, I., Márquez Cebrián, M., Sabaté Diaz, S., & Jorba Noguera, H. (2016). La innovación como competencia docente en la universidad: innovación orientada a la mejora de aprendizaje. *Aloma. Revista de Psicología i Ciències de l'Educació*, 2016, vol. 34, num. 1, p. 33-43. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/78547536.pdf>

Holm-Hadulla, Rainer. (2013). The Dialectic of Creativity: A Synthesis of Neurobiological, Psychological, Cultural and Practical Aspects of the Creative Process. *Creativity Research Journal*, 25(3), 293-299.

López, R. (ed.) (2017). *Estrategias de enseñanza creativa*. Investigaciones sobre la creatividad en el aula. Universidad La Salle.

Menchén Bellón, Francisco. (2019). *Cómo capacitar excelentes docentes innovadores: El sistema creativo del ser humano*. Ediciones Díaz de Santos. Fragmento recuperado de <https://www.editediazdesantos.com/wwwdat/pdf/9788490522431.pdf>



Motta, Domingo. (2008). Los retos para la educación del siglo XXI: entre la hiperespecialización y la visión compleja. Conferencia Ciclo Complejidad y Modelo Pedagógico. UNESCO Madrid. Recuperado de <http://www.tendencias21.net/ciclo/archives/2008/5/>

Pineda Chávez G. ¿Innovadores en la educación?; Recuperado de <http://www.amauta-international.com>

Rinaudo, María. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En Paola Paoloni, María Cristina Rinaudo y Antonio González (Comps.), Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa (pp.163-206). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>

Soto, G., Ferrando, M., Valverde, J, Ferrandiz, C. (2014). DIFERENCIAS EN EL PENSAMIENTO DIVERGENTE-CREATIVO SEGÚN LA EDAD. En Micaela Sánchez Martín, Ana B.Mirete Ruiz, Noelia Orcajada Sánchez (Eds.) INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN LAS AULAS DE PRIMARIA . pp- 359-372 Murcia: Universidad de Murcia (ISBN: 978-84-697-0699-2). Recuperado de https://www.academia.edu/9040227/Diferencias_en_el_pensamiento_divergente-creativo_seg%C3%BAAn_la_edad_Differences_in_Divergent_-_Creative_Thinking_dependig_on_age

Tena, M. (2010). Aprendizaje de la Competencia Creatividad e Innovación en el marco de una titulación adaptada al Espacio Europeo de Educación Superior. Formación universitaria, Vol. 3, No.2, pp.11-20. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062010000200003&script=sci_arttext

Ya-Hui, S. (2009) Idea creation: the need to develop creativity in lifelong learning practices. International Journal of Lifelong Education, 28(6), 705-717