



# GUÍA DIDÁCTICA DEL CONTENIDO (OCW-UNIA)

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	<b>Herramientas de creatividad y metodologías ágiles para la innovación educativa</b>
Nombre completo del autor	Ignacio Muñoz Vázquez
Número de créditos	1 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO <sup>1</sup>	5801: Pedagogía – Teoría y métodos educativos
Descriptores	Cursos virtuales específicos sobre e-learning e innovación educativa mediante TICs

Fundamentación/ Contextualización	
<p>¿Por qué esta materia resulta de interés?</p> <p>¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta?</p> <p>¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>

<sup>1</sup> Véase: [http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n\\_Unesco](http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_Unesco)



	<p>tipos de docencia. En muchos casos, casi ad hoc.</p> <p>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.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Prerrequisitos/ Competencias necesarias</b>	
<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>Dirigido a aquellas personas interesadas en profundizar conocimientos y habilidades para incorporar las estrategias y herramientas de innovación en el ámbito educativo.</p> <p>Los requisitos técnicos para la consecución de este curso son los mínimos exigibles a un curso de formación virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso a Internet y navegador: Firefox, Chrome, Safari, etc.</li> <li>- Software de ofimática o de trabajo de documentos en la nube. - Lectores de PDF.</li> </ul> <p>Es necesaria una actitud abierta, respetuosa y sin prejuicios con este tipo de formación, para familiarizarse con estos nuevos modelos y saber apreciar su potencial y oportunidades. Saber entenderlos para identificar casos de buenas prácticas y saber cuáles pueden ser las mejores ventajas de estos cursos.</p> <p>Igualmente se recomienda seguir las normas básicas de comportamiento en foros y debates virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser participativo/a.</li> <li>• Construir diálogos, no monólogos.</li> <li>• Ser respetuoso/a.</li> <li>• Tratar de aportar valor en las intervenciones.</li> <li>• Tratar de aprender de los demás.</li> <li>• Disfrutar de la experiencia formativa.</li> </ul>

<b>Competencias genéricas</b>	
<p>¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?<sup>2</sup></p>	<p>La acción formativa pretende introducir a los participantes, tanto desde el punto de vista técnico como didáctico-pedagógico, en las técnicas y herramientas con el fin de promover</p>

<sup>2</sup> Puede usarse el listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning, o similar.



	la innovación educativa como uno de los valores fundamentales de la labor del docente.
--	----------------------------------------------------------------------------------------

### Competencias específicas

<p>¿Qué va a aprender el alumno?          ¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido?          ¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<p>Se trabajarán las siguientes competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtener los recursos especializados necesarios para comprender y utilizar las herramientas educativas más actuales.</li> <li>- Acceder a conocimientos clave sobre los procesos para llevar a cabo la implantación de nuevos enfoques educativos.</li> <li>- Conocer y aplicar las principales herramientas y estrategias de creatividad para entornos educativos.</li> <li>- Diseñar e implantar las técnicas innovadoras en la labor docente para facilitar el aprendizaje del alumnado.</li> <li>- Dominar las competencias comunicativas para trasladar correctamente los contenidos al alumnado, aplicando las metodologías ágiles y creativas.</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Bloques temáticos

<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...)          ¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>Los contenidos abordan las distintas estrategias y herramientas, tanto estratégicas como de guerrilla, que se ponen a disposición de un docente a la hora de implementar la innovación en su práctica educativa. Los contenidos comienzan abordando los marcos conceptuales de la innovación y la creatividad al servicio de la educación, para posteriormente hacer un barrido por las principales estrategias y herramientas mencionadas, haciendo especial hincapié en el uso de las metodologías ágiles en la docencia.</p> <p>El presente contenido se imparte bajo modalidad virtual con una carga lectiva de 25-30 horas de enseñanza/aprendizaje virtual (1 ECTS). La metodología de este curso se basa en los siguientes 5 pilares:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La figura del alumno/a como protagonista de proceso de formación, orientando y adaptando la acción formativa a su área de interés para que el aprendizaje sea útil y se produzca transferencia al puesto de trabajo docente.</li> <li>2. Participación y aprendizaje colaborativo: para las actividades tanto de aprendizaje como de evaluación se fomentará la participación activa y el aprendizaje colaborativo</li> </ol>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	<p>3. El aula virtual se concibe como espacio de participación, encuentro, debate, aportación de ideas e intercambio de experiencias.</p> <p>4. El rol del profesorado será de dinamizador y facilitador del proceso de aprendizaje del grupo.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Programa	
<p>Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes</p>	<p><b>Tema 1. Creatividad e innovación</b></p> <p>1.1. Qué es y qué no es la creatividad</p> <p>1.2. Qué es y qué no es la innovación</p> <p>1.3. Las caras de la innovación: perfil de competencias a desarrollar para una creatividad excelente.</p> <p><b>Tema 2. Herramientas estratégicas para el desarrollo de la innovación</b></p> <p>2.1. Design Thinking</p> <p>2.2. Visual Thinking</p> <p>2.3 Gamificación de procesos formativos para lograr engagement en los participantes.</p> <p><b>Tema 3. Herramientas de guerrilla para fomentar la creatividad y la innovación</b></p> <p>3.1 Mapas de empatía</p> <p>3.2. Journey Map</p> <p>3.3. Moldes creativos para innovar</p> <p><b>Tema 4. Metodologías ágiles para la innovación educativa</b></p> <p>4.1 Principios del Agile</p> <p>4.2 Herramientas ágiles para entornos educativos online</p>

Medios y recursos para el aprendizaje	
<p>¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?</p>	<p><b><u>Recursos específicos para la enseñanza-aprendizaje a través del Campus Virtual</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales específicos creados para el curso en concreto. Entre ellos, vídeo de bienvenida, materiales básicos de los distintos bloques temáticos, lecturas ...</li> <li>- Recursos complementarios: enlaces web a artículos especializados, vídeos, entrevistas a personal experto, ejemplos, casos de éxito y buenas prácticas.</li> <li>- Herramientas de comunicación: Foros de debate, dudas y consultas, email, chat, etc.,006D</li> </ul> <p><b><u>Recursos generales de ayuda, comunicación y guía...</u></b></p> <p>Con el objetivo de resolver dudas al alumnado y proporcionar ayuda adicional se hallarán</p>



	<p>disponibles distintas herramientas de ayuda, comunicación y guía como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos de ayuda para el uso del Campus Virtual como alumno/a. Desde el menú Zona del Estudiante, ubicado en la parte superior de la web del campus virtual, hay tutoriales sobre la forma de utilizar la plataforma, preguntas frecuentes, etc.</li> <li>• Foro de novedades: accesible desde el bloque común de la columna central de la asignatura, servirá para un correcto seguimiento de la misma y será empleado por el docente para la comunicación e información de los eventos más destacados.</li> <li>• Calendario: junto con el foro de novedades, el calendario ubicado en la parte superior del bloque lateral derecho servirá para indicar la temporización exacta de la asignatura y de cada unidad didáctica que la compone.</li> </ul> <p><b>Recursos de ayuda y guía para docentes</b>          Como complemento a los recursos de aprendizaje específicos de la acción formativa, el profesorado de la UNIA dispone de otros que pueden facilitar el desarrollo de su actividad docente en la Universidad. La mayoría está accesible de forma permanente desde el campus virtual, en concreto, desde el menú superior Zona del Docente.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En el caso de las actividades...			
Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización
Definiciones de creatividad	Lectura de contenido asociado	Conocer las principales marcos teóricos que sustentan la creatividad	0,5 horas
¿Para qué quieres innovar?	Lectura de contenido asociado	Identificar los ámbitos de aplicación del contenido en los objetivos individuales	0,5 horas
Espacios de trabajo creativos	Lectura de contenido asociado	Reconocer la importancia de los espacios contextuales para promover la creatividad y la innovación	0,5 horas



¿Cuál es tu cara de innovador?	Lectura de contenido asociado	Identificar los distintos perfiles creativos e innovadores existentes	0,5 horas
--------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	-----------

Plan de trabajo/ Cronograma (MODELO DE TABLA 2)		
Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I	1) Lectura visualización de documentación	<b>5 horas</b>
	2) Participación en foros	
	3) Actividad "Definiciones de creatividad"	
	4) Realización de cuestionario de evaluación	
II	1) Lectura visualización de documentación	<b>5 horas</b>
	2) Participación en foros	
	3) Actividad	
	4) Realización de cuestionario de evaluación	
III	1) Lectura visualización de documentación	<b>5 horas</b>
	2) Participación en foros	
	3) Actividad	
	4) Realización de cuestionario de evaluación	
IV	1) Lectura visualización de documentación	<b>5 horas</b>
	2) Participación en foros	
	3) Actividad	
	4) Realización de cuestionario de evaluación	

Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación	
<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente? ¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>Para realizar un aprovechamiento de los contenidos que se ofrecen, el alumnado ha de completar satisfactoriamente las actividades obligatorias que se proponen. Estas actividades son la realización de los test de cada tema y el proyecto final (proyecto personal que consistirá en el desarrollo de un plan de aplicación de herramienta o herramientas facilitadas en el curso en la labor docente de cada uno de los participantes).</p>

Sobre autor-a-es	
<i>*Pegar aquí fotografía reciente (*opcional) de un tamaño mínimo de 275px x 275px.</i>	
Nombre completo del autor	Ignacio Muñoz Vázquez
Puesto e Institución	CEO de Innovación Colectiva
Correo electrónico de contacto	<a href="mailto:nacho@innovacioncolectiva.es">nacho@innovacioncolectiva.es</a>
Web/blog personal (*opcional)	<a href="http://www.innovacioncolectiva.es">www.innovacioncolectiva.es</a>
Otra información	