

Proyecto:
Innovación creativa en la educación primaria
Paso 2: Definir la Gemay crear un Boceto/Prototipo

1) Lluvia de Ideas:

- Crear una red de creativos al servicio de la educación
- Dar a conocer a emprendedores creativos a través de una red y que sirva para que los profesores puedan contactarlos para mejorar el contenido de sus clases
- Guía con herramientas para la generación de contenido según cada materia
- Diseño de cápsulas con activadores creativos
- Acompañamiento o asesorías remuneradas
- Participación de los jóvenes en propuestas educativas, de manera que ellos puedan proponer la modalidad o dinámicas de lo que le gustaría en clases
- Crear herramienta educativa, utilizando videojuegos, redes sociales, etc, para generar contenido
- Creación de material audiovisual adaptado a los requerimientos de cada materia, como cortometrajes, canciones, videos, etc.

2) Idea fusión :

Crear una red de emprendedores creativos al servicio de la educación que sirva para que los profesores puedan contactarlos para mejorar el contenido de sus clases.

La propuesta de estos creativos comprende el diseño de cápsulas con activadores creativos, la elaboración de una guía con herramientas para la generación de contenido según cada materia, acompañamiento o asesorías remuneradas.

La estrategia creativa consiste en la participación de los jóvenes en las propuestas educativas, de manera que ellos puedan proponer la modalidad o dinámicas de lo que le gustaría en clases, así como también plantear sus intereses particulares. Por ejemplo: la utilización de videojuegos, redes sociales, la creación de historias, canciones o material audiovisual adaptado a los requerimientos de cada materia, etc.

Formato GEMA:

QUÉ PASARÍA SI HACEMOS:

una red de emprendedores creativos al servicio de la educación que sirva para que los profesores puedan contactarlos para mejorar el contenido de sus clases. La estrategia creativa consiste en la participación de los jóvenes en las propuestas educativas, de manera que ellos puedan proponer la modalidad o dinámicas de lo que le gustaría en clases, así como también plantear sus intereses particulares.

Por ejemplo: la utilización de videojuegos, redes sociales, la creación de historias, canciones o material audiovisual adaptado a los requerimientos de cada materia, etc.

POR MEDIO de:

el diseño de cápsulas con activadores creativos, la elaboración de guías con herramientas para la generación de contenido según cada materia, acompañamiento o asesorías remuneradas.

DIRIGIDO A:

docentes de educación escolar