



GUÍA DE CONTENIDOS

“Propuesta SIET de Empleabilidad e Inserción Laboral”

CURSO: “COMPETENCIA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN”

Presentación del Curso:

El curso “Creatividad e Innovación” está estructurado con la finalidad promover el pensamiento y el trabajo creativo e innovador. Mediante casos y ejercicios, analizaremos y conoceremos en qué consiste la Creatividad e Innovación, como aspecto fundamental para crear ideas, objetos, métodos y productos novedosos y apropiados que solucionen un problema o que sirven para mejorar una situación.

Esta competencia consiste en la capacidad de generar y poner en marcha soluciones, ideas y nuevos métodos ante diversas situaciones con la intención de mejorar los resultados. El no desarrollar estas capacidades representa una gran limitante, pero no hay que preocuparse, la Creatividad e Innovación se puede entrenar.

Fomentar nuestra creatividad e innovar es clave para saber sortear los problemas del día a día en cualquier negocio.

Descripción General

Objetivo del curso:

Desarrollar en los estudiantes la competencia Creatividad e Innovación facilitándoles los recursos y herramientas necesarios para fortalecer su capacidad de generar nuevas ideas (soluciones y métodos) y aplicarlas en su entorno social y laboral.

Objetivos Específicos:

- Conocer en qué consiste la competencia Creatividad e Innovación y cómo está vinculada al proceso de búsqueda de empleo y al ámbito laboral.
- Identificar qué comportamientos están asociados a esta competencia.
- Conocer los beneficios que les reportará a nivel laboral y personal.
- Conocer y aplicar técnicas y pautas destinadas a aumentar la creatividad e innovación.

Destinatarios:

Está destinado a estudiantes que estén desarrollando su formación en **Centros de Fe y Alegría**, y a toda persona que tenga interés en desarrollar la “**Competencia Creatividad e Innovación**”.

Programa General:

PROGRAMA GENERAL

CURSO: Competencia de “CREATIVIDAD E INNOVACIÓN”

1. OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes competencia Creatividad e Innovación facilitándoles los recursos y herramientas necesarios para fortalecer su capacidad de generar nuevas ideas (soluciones y métodos) y aplicarlas en su entorno social y laboral.

2. COMPETENCIA A DESARROLLAR

Capacidad para proponer recursos, ideas y métodos novedosos y concretarlos en acciones.

3. REQUISITOS

Nivel de Estudios:

Estudiantes de Centros de formación técnica de Fe y Alegría.

Motivación:

- ✓ Tener muchas ganas de adquirir y desarrollar la **Competencia Creatividad e Innovación**.

4. JUSTIFICACIÓN

El curso de **Creatividad e Innovación**, le servirá al estudiante para:

- Tener la confianza de dar ideas diferentes.
- Entrenar su pensamiento creativo y aplicarlo en la solución de problemas tanto dentro como fuera del trabajo.
- Tener la habilidad de generar ideas nuevas y ayudar a que otras personas también las generen.
- Ser capaz de valorar nuestras ideas y las de otras personas.

- Tener la habilidad de detectar las ideas que dan valor, mejoran métodos y solucionan problemas.
- Ser capaz de generar ideas y aplicarlas con facilidad.
- Tratar de innovar en todo lo que hacemos.

5. METODOLOGÍA

A continuación veremos los pasos a seguir para desarrollar el itinerario de la **Competencia Creatividad e Innovación**:

1. Participar del **Simulador Inicial**, la cual permitirá conocer el grado de conocimiento inicial de la **Competencia Creatividad e Innovación**.
2. Participar del recurso **Sensibilización**, tiene como propósito concientizar al participante, sobre la importancia de la competencia, a través de la realización de ejercicios y casos prácticos. *(Recuerda que es opcional la partición en este recurso).*
3. Utilizar en el aula los contenidos de la **Competencia Creatividad e Innovación**, por medio de la **Cadena de Aprendizajes**.

La transferencia de estos contenidos, se realizará en el aula de manera presencial, la misma que cuenta con diversos recursos didácticos y actividades educativas que contribuirán en el desarrollo de la **Competencia Creatividad e Innovación**.

4. Participar del **Simulador Final**, la cual permite medir o evaluar la competencia desarrollada.

MÓDULOS	UNIDADES DE APRENDIZAJE	DURACIÓN HORAS
1. Simulador Inicial	1.1 Ponte a prueba (Pre - Test) 1.2 Sensibilización (Creatividad e Innovación)	40 min.
2. Cadena de Aprendizajes	2.1 Ejercicio 1: ¿Qué vamos a trabajar? 2.2 Ejercicio 2: Confianza creativa 2.3 Ejercicio 3: Cambio de perspectiva 2.4 Ejercicio 4 : Genero	12 hrs.

	ideas	
	2.5. Ejercicio 5: Evalúo	
	ideas	
	2.6 Ejercicio 6: Desarrollo	
	ideas	
	2.7 Ejercicio 7: Innovo	
3. Simulador final	3.1 ¿Qué hemos trabajado?	
	3.2 Simulador final (Simulador Creatividad e Innovación)	20 min.
	Total horas del curso	13 horas