



Professional reconversion to ensure a better professional future

2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069

CUADERNO DE ACTIVIDADES PRÁCTICAS



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Este documento ha sido creado bajo licencia Creative Commons:

Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia (CC BY-NC-SA).

Este documento puede utilizarse, copiarse y divulgarse total o parcialmente siempre que se mencione su origen, no se utilice con fines comerciales y no se modifique su licencia.

Todos los derechos reservados.

© Copyright 2023 ConvertYourFuture

Descargo de responsabilidad

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

Información

Proyecto	Convert your future Professional reconversion to ensure a better professional future
Proyecto Nº	2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069
Paquete de trabajo	3 – Cuaderno de actividades prácticas de aprendizaje
Fecha	30/11/2023
Tipo de documento	CUADERNO
Idioma	Español
Editor	Eduardo Isla, Cristina Liqueste, Manuel Carabias Herrero, Flavia Chiarelli, Eirini Theochari, Maria Malliora, Marek Lukáč, Klaudius Šilhár, Sophie Pérez Poveda, Guillaume Henri, Rita Silva Varisco, Rachele Meda, Alice Quitadamo

Consortium



4.4 Creatividad e innovación

Actividad 1

Título de la actividad	Soluciones innovadoras: Taller de resolución creativa de problemas
Tema	Resolución creativa de problemas
Objetivo	Potenciar la creatividad y la capacidad de innovación mediante un ejercicio de resolución de problemas.
Grupo destinatario	Personas adultas
Duración	60 minutos
Objetivo/ Objetivos de aprendizaje	1. Desarrollar la capacidad de generar y aplicar soluciones creativas a los problemas. 2. Potenciar el pensamiento crítico y la capacidad de toma de decisiones. 3. Fomentar la colaboración y la comunicación entre los participantes.
Material necesario	1. Pizarra blanca o rotafolio con rotuladores. 2. Notas adhesivas y bolígrafos para cada participante. 3. El planteamiento de un problema o reto a resolver.

Pasos para la
aplicación

1. Introducción (10 minutos):
 - a. Dar la bienvenida a los participantes y presentar la actividad.
 - b. Explicar la importancia de la creatividad y la capacidad de innovación en la resolución de problemas.
 - c. Describir los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados de la actividad.
2. Planteamiento del problema (10 minutos):
 - a. Presentar el enunciado del problema o el reto a los participantes.
 - b. Animar a los participantes a hacer preguntas y a aclarar cualquier duda sobre el problema.
3. Lluvia de ideas (15-20 minutos):
 - a. Pedir a los participantes que generen individualmente tantas soluciones como sea posible para el problema.
 - b. Pedirles que escriban cada solución en una nota adhesiva y la coloquen en la pizarra.
 - c. Animar a los participantes a basarse en las ideas de los demás y a añadir nuevas soluciones a la pizarra.
4. Debatir en grupo (15-20 minutos):
 - a. Facilitar un debate en grupo sobre las soluciones generadas.
 - b. Animar a los participantes a analizar las soluciones de forma crítica y a identificar los puntos fuertes y débiles de cada una.

	c. Desafiar a los participantes a pensar en formas nuevas e innovadoras de mejorar las soluciones existentes. 5. Aplicación (15-20 minutos): a. Pedir a los participantes que seleccionen las soluciones más prometedoras. b. Pedirles que elaboren un plan para aplicar las soluciones y asignar funciones a cada miembro del grupo. c. Animar a los participantes a considerar los posibles obstáculos y a desarrollar planes de contingencia. 6. Conclusión (5-10 minutos): a. Recapitular los principales puntos de aprendizaje y los resultados de la actividad. b. Animar a los participantes a reflexionar sobre su experiencia y sobre cómo pueden aplicar sus nuevas habilidades de creatividad e innovación en su trabajo o en su vida personal.
Método	La actividad está diseñada para ser muy participativa e interactiva, centrándose en la colaboración en grupo y la lluvia de ideas. El animador debe fomentar la comunicación abierta y un entorno sin prejuicios para fomentar la creatividad y la innovación.
Evaluación (preguntas)	• ¿Cómo te ha ayudado la actividad a desarrollar tus capacidades de creatividad e innovación? • ¿Te has sentido a gusto intercambiando ideas con el grupo? ¿Por qué sí o por qué no?

	• ¿De qué manera el debate en grupo y el análisis de las soluciones mejoraron tu pensamiento crítico y tu capacidad para tomar decisiones? • ¿Aprendiste nuevas técnicas o enfoques de resolución de problemas durante la actividad? En caso afirmativo, ¿cuáles? • ¿Cómo fomentó la actividad la colaboración y la comunicación entre los participantes? ¿Sintió que sus ideas eran valoradas y escuchadas por el grupo?
Enlaces/ Referencias	1. Sawyer, R. K. (2012). Explaining creativity: The science of human innovation. Oxford University Press. 2. Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Westview Press. 3. Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2011). The innovator's DNA: Mastering the five skills of disruptive innovators. Harvard Business Press.

Actividad 2

Título de la actividad	Combinación de ideas
Tema	Generación de ideas
Objetivo	Potenciar la creatividad y la capacidad de innovación generando nuevas ideas mediante la combinación de dos conceptos no relacionados.
Grupo destinatario	Personas adultas
Duración	60 minutos

Objetivo/ Objetivos de aprendizaje	- Desarrollar la capacidad de generar ideas nuevas e innovadoras. - Mejorar el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas. - Fomentar la colaboración y la comunicación entre los participantes.
Material necesario	- Pizarra blanca o rotafolio con rotuladores. - Notas adhesivas y bolígrafos para cada participante. - Dos conceptos u objetos no relacionados.
Pasos para la aplicación	1. Introducción (10 minutos): a. Dar la bienvenida a los participantes y presentar la actividad. b. Explicar la importancia de las capacidades de creatividad e innovación en la generación de ideas. c. Describir los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados de la actividad. 2. Selección de conceptos (10 minutos): b. Presentar a los participantes dos conceptos u objetos no relacionados. c. Pedir a los participantes que seleccionen individualmente uno de los conceptos u objetos. 3. Lluvia de ideas (20-25 minutos): a. Pedir a los participantes que generen tantas ideas como sea posible sobre cómo pueden combinarse o utilizarse juntos los dos conceptos u objetos seleccionados. b. Pedirles que escriban cada idea en una nota adhesiva y la coloquen en la pizarra. c. Animar a los participantes a basarse en las ideas de los demás y a añadir nuevas ideas a la pizarra.

	4. Debate en grupo (15-20 minutos): a. Facilitar un debate en grupo sobre las ideas generadas. b. Animar a los participantes a analizar las ideas de forma crítica y a identificar los puntos fuertes y débiles de cada una. c. Retar a los participantes a pensar en formas nuevas e innovadoras de mejorar las ideas existentes. 5. Conclusión (5-10 minutos): d. Recapitular los principales puntos de aprendizaje y resultados de la actividad. e. Animar a los participantes a reflexionar sobre su experiencia y sobre cómo pueden aplicar sus nuevas habilidades de creatividad e innovación en su trabajo o en su vida personal.
Método	Lluvia de ideas, debate.
Evaluación (preguntas)	1. ¿Te ha ayudado la actividad a desarrollar ideas nuevas e innovadoras? 2. ¿De qué manera la combinación de dos conceptos u objetos no relacionados desafió tu pensamiento? 3. ¿Ha mejorado la actividad tus habilidades de colaboración y comunicación? 4. ¿Qué ideas generadas durante la actividad te han parecido más creativas e innovadoras? 5. ¿Crees que podrías aplicar las habilidades aprendidas durante la actividad a tu trabajo o a tu vida personal? 6. ¿La actividad fue agradable y atractiva? 7. ¿Cómo podría mejorarse la actividad de cara al futuro?
Enlaces/Referencias	1. De Bono, E. (2009). Lateral Thinking: Creativity Step by Step. HarperCollins Publishers. 2. Martin, R. L. (2013). The Opposable Mind: How Successful Leaders Win Through Integrative Thinking. Harvard Business Review Press.

Actividad 3

Título de la actividad	Improvisación narrativa
Tema	Narración de historias y creatividad espontánea
Objetivo	Animar a los participantes a pensar sobre la marcha y generar ideas creativas rápidamente.
Grupo destinatario	Personas adultas
Duración	1 hora y media
Objetivo/ Objetivos de aprendizaje	Los participantes aprenderán a pensar con rapidez y a generar ideas creativas sobre la marcha.
Material necesario	---
Pasos para la aplicación	● Introducción (5 minutos): a. Dar la bienvenida a los participantes y presentar la actividad. b. Explicar la importancia del pensamiento creativo en la narración de historias. a. Describir los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados de la actividad. ● Formación de parejas (5 minutos): a. Dividir a los participantes en parejas. b. Pedirles que se presenten a su pareja. ● Cuentacuentos (1 hora):

	a. Pedir a cada pareja que cree una historia sobre la marcha, turnándose para añadir una frase cada uno. b. Animar a los participantes a ser lo más creativos posible, incorporando diferentes personajes, escenarios y giros argumentales. c. Permitir que los participantes continúen la historia durante unos 10 minutos. d. Supervisar a las parejas para asegurarse de que van por buen camino y ofrecerles apoyo cuando sea necesario. ● Presentación (10 minutos): a. Pedir a cada pareja que presente su historia al resto del grupo. b. Animar al grupo a escuchar atentamente y a hacer comentarios positivos. ● Debate (5 minutos): a. Facilitar un debate en grupo sobre las historias presentadas. b. Animar a los participantes a identificar qué hizo que las historias fueran creativas y atractivas. c. Resumir las principales conclusiones de la actividad.
Método	Debate guiado y actividad práctica
Evaluación (preguntas)	1. ¿Cuál fue su parte favorita de la actividad? 2. ¿Le resultó difícil crear una historia sobre la marcha? ¿Por qué? 3. ¿Cómo le ha ayudado la actividad a desarrollar su capacidad de pensamiento creativo?
Enlaces/Referencias	1. Sawyer, R. K. (2011). Explaining Creativity: The Science of Human Innovation. Oxford University Press. 2. Davis, M. (2018). Improv Nation: How We Made a Great American Art. Hachette Books.



CONVERT YOUR FUTURE



Co-funded by
the European Union