

# CREAR IDEAS

# INNOVADORAS



## OBJETIVOS

- Manejo de las diversas barreras de la creatividad.
- Proporcionar herramientas para que el estudiante incorpore en sus hábitos de vida un pensamiento creativo permanente.
- Experimentar las capacidades creativas en el trabajo diario y en la vida cotidiana
- Conocer herramientas para la solución creativa para la toma de decisiones apropiada y la evaluación de ideas emprendedoras



## DESCRIPCIÓN

La creatividad es una capacidad realmente valiosa, no solo para el ámbito artístico, si no para cualquier aspecto de la vida, genera gran cantidad de beneficios, tanto intelectuales como emocionales y afectivos.

Podemos hablar de la importancia de la creatividad desde dos puntos de vista diferentes:

Desde el punto de vista personal, la creatividad es una habilidad imprescindible para el aprendizaje y el desarrollo intelectual, su desarrollo y estimulación mejorará los procesos mentales que se traducirá en una mayor eficacia ante los nuevos aprendizajes, un mejor proceso de generación de ideas que permite establecer relaciones entre contenidos de distintas áreas, y una mayor capacidad de proporcionar nuevas ideas ante un problema.

Y en cuanto al punto de vista social, ante la rapidez en la que se producen los cambios sociales, solo a través de ideas creativas seremos capaces de proporcionar soluciones innovadoras a las necesidades que se produzcan en el futuro.

En este taller intentaremos desarrollar esta habilidad para fomentar una conciencia crítica y la generación de ideas o soluciones innovadoras que ayuden a lograr el bien común social.



## DIRIGIDO A

- Alumnado FP
- Secundaria
- Bachiller



## DURACIÓN Y SESIONES

**Duración:** 4 horas (2 sesiones de 2h)

**Sesión 1:** El trabajo en equipo: características y dinámicas

**Sesión 2:** Iniciación a la tecnología VR y Resolución de problema con VR



## EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

En este taller hay 3 retos que conseguir:

- Que los alumnos sean capaces de relacionarse asertivamente en equipo, argumentando su actuación y toma de decisiones.
- Que los alumnos sepan adaptarse a la dinámica de equipo aportando sus fortalezas al equipo y aceptando las críticas sobre sus puntos débiles.
- Que el alumnado sea capaz de solucionar un problema en equipo.



## OTROS DATOS DE INTERES

- Número recomendado de alumnos: 15
- Número máximo de alumnos: 25 (con ayuda de su profesor)
- Instalación y material necesario para impartir el taller por parte del centro educativo: WIFI
- Fechas y horario: a determinar



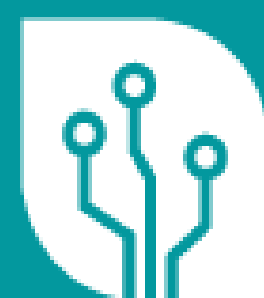
911697706



[www.techmakers.es](http://www.techmakers.es)



[info@techmakers.es](mailto:info@techmakers.es)



**TECHMAKERS®**  
Innovación Educativa