

Ideas

para liderar el futuro



JORNADAS DE INNOVACIÓN, CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO
DEL 1 AL 5 DE ABRIL (8ª EDICIÓN)

FUNDACIÓN CAJANAVARRA

Nafarroako Gobernua
Hezkuntza Departamentua

Gobierno de Navarra
Departamento de Educación

Objetivos

- 1- Fomentar la innovación, la creatividad y el emprendimiento en Navarra en el ámbito de la formación profesional.
- 2- Profundizar en las claves que permitan al alumnado de Formación Profesional identificar sus competencias para el impulso de la actividad emprendedora.

Dirigido a

1. Alumnado de primer curso de ciclos formativos superiores de Formación Profesional de Navarra.
2. Profesorado de enseñanza secundaria y técnico de Formación Profesional.

Lugar

Centro Socio Cultural de Fundación Caja Navarra – CIVICAN.
Avda. Pío XII 2, Planta Baja 31008 - Pamplona.
CIP ETI Avd. Tarazona S/N 31005 – Tudela
CIP Elizondo Lanbide Eskola IIP Avda. Diputación s/n 31700– Elizondo

Horario

Lunes 1, martes 2, jueves 4 y viernes 5 de 9:00h a 13:30h, en Civicán, Pamplona.
Miércoles 3, de 10.00h a 14.00h en Tudela y Elizondo (en este último caso íntegramente en euskera) de manera simultánea.

Actividades

1. Actividades para el alumnado

(Nota: Todo el alumnado participará al menos en dos de los dieciocho talleres propuestos que se desarrollarán a lo largo de la semana).

Taller 1: “Sólo para valientes”

Veremos las claves para lograr el éxito en el emprendimiento: ilusión, confianza, optimismo, capacidad de actuar y aprender, centradas en la conexión emocional, razón por la cual tomamos decisiones que luego racionalizamos.

Taller 2: “El test del algodón”

Se trabajarán 2 elementos claves para emprender; las competencias personales y la innovación. Se realizarán diferentes dinámicas para inculcar estos elementos en el día a día.

Taller 3: “Póker del emprendedor”

Podrás identificar los recursos que necesitas para iniciar una aventura emprendedora y, también, conocer las oportunidades de negocio a partir de los recursos que están a tu alcance.

Taller 4: Potencia tu mensaje. Comunica para emprender

Capta la atención de los demás con tus palabras y da valor a tu proyecto o idea. Aprende a comunicar con eficacia y adquiere habilidades comunicativas que te ayudarán a crecer y a emprender.

Taller 5: Taller de repostería creativa

Seréis pasteleros por un día, metiéndoos en harina al diseñar, elaborar y poner a la venta un delicioso plato dulce y poniéndolo a la venta en vuestro particular mercado.

Taller 6: Buscando personas emprendedoras para trabajar en mi equipo.
Basado en una dinámica de grupo que aportará pautas para enfocar la búsqueda de empleo con mayores probabilidades de éxito.

Taller 7: ¡Impacto CV! Utiliza tu creatividad”

Trabajaremos cómo afectan los cambios tecnológicos a la empleabilidad y la importancia del CV como marca personal, y las herramientas creativas que existen para hacerlos creativos e innovadores, Únicos.

Taller 8: El poder de tus decisiones, tu impacto social

El objetivo es generar consciencia entre los jóvenes sobre el poder de sus decisiones y su papel como agente transformador social. Se trabajará en la identificación, dinámica y divertida, de necesidades sociales y posibles soluciones a las mismas.

Taller 9: “Storytelling & elevator pitch”

Se trabajarán habilidades de índole comunicativa, tan importante es tener una idea como saber transmitirla. Aprenderás a saber presentarte en 30 segundos y vender tu idea en 3 minutos de manera emocionante y eficaz.

Taller 10: “The Biopolis Coaching Game Workshop”

Taller innovador, divertido y práctico a partir del cual se trabajará, la creatividad, la innovación, la espontaneidad e improvisación, así como la toma de decisiones en formato de juego de mesa.

Taller 11: “Pasión + acción = aprendizaje”

Consiste en el desarrollo de diferentes juegos, dinámicas y metodologías relacionadas con el desarrollo de competencias personales vinculadas con el empleo y el emprendimiento.

Taller 12: Taller “Cautivar contando tu proyecto: presentaciones de alto impacto”

El objetivo es adquirir los conocimientos necesarios para saber cómo comunicar tu proyecto, empresa, servicio o producto de una manera adecuada para conseguir cautivar a tus potenciales clientes.

Taller 13: “Emprendo y aprendo”

Trabajaremos como fusionar la creatividad con el emprendimiento, como entrenar a nuestro cerebro, mediante dinámicas desde un punto de vista divergente, para llevar a cabo nuestras ideas con éxito.

Taller 14: “Conocerse para decidir”

A través del trabajo en equipo intentaremos que el alumnado se conozca más a sí mismo y a la realidad que le rodea, trataremos de cambiar estereotipos y que aprendan a discernir las influencias positivas y negativas a la hora de tomar decisiones.

Taller 15: “Ahora te escucho, ahora no te escucho”

Taller práctico encaminado a potenciar elementos comunicativos. Cómo transmitir la información, aspectos que influyen a la hora de comunicar y distintas maneras de escuchar son aspectos que se trabajarán de manera activa.

Taller 16: “Crea tu vida”

El objetivo es conocerse a uno mismo para tomar las mejores decisiones, a través de ejercicios prácticos para descubrir tus capacidades y tu vocación, trabajaremos el mantener una actitud positiva y reflexionaremos sobre las oportunidades que nos ofrece el mercado laboral.



Taller 17: “Creando nuestro futuro”

Tratará de dar soluciones a problemas que se plantearán al alumnado, para ello se utilizarán diferentes metodologías basadas en el procedimiento de design thinking.

Taller 18: “La creatividad como actitud”

La creatividad como motor referencia, siendo un elemento transversal a potenciar tanto en la vida laboral como personal de una persona.

2. Actividades para el profesorado

Todo el profesorado acompañante del alumnado participará en un taller diseñado específicamente para ellos, este taller se desarrollará en paralelo al primer taller que estará realizando el alumnado.

Taller para el profesorado: “Ingenio y creatividad”

Taller práctico en el que se trabajarán actividades y dinámicas con los objetivos de dotar al profesorado de:

- Herramientas creativas de cara a plantear e impartir sus clases y actividades.
- Herramientas para que puedan orientar al alumnado para usar la creatividad como medio para conseguir sus fines.
- Herramientas y habilidades para desarrollar su ingenio y creatividad.

Actividades complementarias

• Sesión inaugural

Autoridades, equipos directivos y representantes del profesorado.
Lunes 1 de abril a las 9:00 horas en Civicán

• Sesión de cierre

Autoridades, equipos directivos y representantes del profesorado.
Viernes 5 de abril a las 13.00 horas en Civicán

Con la colaboración de:



Etorkizuna lideratzeko ideiak



**BERRIKUNTZA, SORMEN
ETA EKINTZAILTZA
JARDUNALDIAK**
APIRILAREN 1 ETIK 5 ERA (8. EDIZIOA)

**FUNDACIÓN
CAJANAVARRA**

Nafarroako Gobernua
Hezkuntza Departamentua

Gobierno de Navarra
Departamento de Educación

Helburuak

1- Nafarroako lanbide heziketaren alorrean berrikuntza, sormena eta ekintzailtza sustatzea.
2- Lanbide heziketako ikasleei beren gaitasunak identifikatzen laguntzeko giltzarriak ematea eta horietan sakontzea, jarduera ekintzaileri bultzada bat emateko.

Norentzat

1. Nafarroako lanbide heziketako goi mailako zikloetako lehen mailako ikasleentzat.
2. Bigarren Hezkuntzako irakasle eta Lanbide Heziketako irakasle teknikoentzat.

Lekua

Nafarroako Kutxa Fundazioaren Kultura eta Aisia Zentroa – CIVICAN. Pio XII. etorb. 2, beheko solairua, 31008 - Iruñea.

CIP ETI, Tarazona etorb., Z.G., 31005 - Tuteran
Elizondo Lanbide Eskola IIP, Diputazio etor. z.g., 31700, Elizondo

Ordutegia

Astelehena 1, asteartea 2, osteguna 4 eta ostirala 5, 9:00-13:30, Civicanen, Iruñea.
Asteazkena 3, 10:00-14:00, Tuteran eta Elizondon (azken honetan euskara hutsean) aldi berean.

Jarduerak

1. Ikasleentzako jarduerak

(Oharra:Ikasle guztiak astean zehar garatuko diren 18 tailerretatik 2tan parte hartuko dute gutxienez).

1. tailerra: "Ausartentzat bakarrik"

Ekintzailtzean arrakasta lortzeko gakoak aztertuko ditugu: ulusioa, konfiantza, baikortasuna, jarduteko eta ikasteko gaitasuna, konexio emozionalean zentratuak, ondoren arrazionalizatu egiten ditugun erabakien zergatia.

2. tailerra: "Kotoiaren testa"

Ekintzailtzearako funtsezko bi elementu landuko dira: gaitasun pertsonalak eta berrikuntza. Elementu horiek egunerokoan txertatzeko hainbat dinamika egingo dira.

3. tailerra: "Ekintzailearen pokerra"

Abentura ekintzaile bati ekiteko beharrezkoak dituzun baliabideak identifikatuko dituzu, eta, bide beretik, eskura dituzun baliabideetatik abiatuta daukazun negozio aukerak ezagutu.

4. tailerra: Indartu zure mezua. Komunikatu ekiteko

Erakarri besteak zure hitzen bidez, eta eman balioa zure proiektu edo ideari. Ikasi eraginkortasunez komunikatzen, eta eskura itzazu hezten eta ekiten lagunduko dizuten gaitasun komunikatiboak.

5. tailerra: Gozogintza sortzaileko tailerra

Gozogileak izango zarete egun batez; izan ere, irin artean ibiliko zarete, jaki gozo zoragarriren bat prestatu, eta zuen azoka berezian saltzeko.

6. tailerra: Ekintzaileen bila, nire taldean lan egin dezaten.

Talde dinamika batean oinarritutako tailer honek hainbat jarraibide emango dizkizu enpleguaren bilaketan arrakasta izateko aukera gehiago izan ditzazun.

7. tailerra: CV inpaktua. Erabili sormena!

Aldaketa teknologikoek enplegarritasunari nola eragiten dioten landuko dugu, baita zer garrantzi duen CVak ere marka pertsonal gisa, eta hura sortzaile eta berritzaile egiteko zer tresna dugun eskura ezagutuko dugu.

8. tailerra: Zure erabakien ahalmena, zure eragina gizartean

Helburua da gazteak beren erabakien ahalmenez eta gizarte eraldatzaile gisa betetzen duten eginkizunez jabetzea. Gizarte beharrak identifikatu eta horien balizko konponbideak landuko dira, modu dinamiko eta dibertigarri batean.

9. tailerra: Storytelling & elevatorpitch

Komunikaziorako gaitasunak landuko dira; izan ere, ideia bat izatea bezain garrantzitsua da hura transmititzen jakitea. Zeure burua 30 segundora aurkezten ikasiko duzu, bai eta zure ideia modu zirraragarrian eta eraginkorrean 3 minutuan saltzen ere.

10. tailerra: TheBiopolisCoachingGameWorkshop

Tailer berritzaile, dibertigarri eta praktikoa, zeinaren bitartez sormena, berrikuntza, espontaneotasuna eta inprobisazioa landuko diren, baita erabakiak hartzeko gaitasuna ere, guztia mahai joko formatuan.

11. tailerra: Pasioa + ekintza = ikaskuntza

Helburua enpleguarekin eta ekintzailtzearekin loturiko gaitasun pertsonalak garatzea xede duten hainbat joko, dinamika eta metodologia lantzea da.

12. tailerra: "Liluratu, zure proiektua kontatuz: eragin handiko aurkezpenak"

Helburua da beharrezkoak diren ezagutzak eskuratzea, zure proiektua, enpresa, zerbitzua edo produktua nola komunikatu behar duzun jakiteko, zure balizko bezeroak liluratzu.

13. tailerra: "Ekin eta ikasi"

Sormena eta ekintzailtza nola uztartu landuko dugu, hau da, nola entrenatu gure garuna gure ideiak arrakastaz gauzatzeko, horretarako hainbat dinamika landuta, ikuspegi dibergente batetik.

14. tailerra: "Nork bere burua ezagutzera erabakiak hartzeko"

Talde lanaren bidez, ikasleek beren burua eta inguruan duten errealitatea hobeto ezagut dezaten ahaleginduko gara. Estereotipoak aldatzen saiatuko gara, eta, erabakiak hartzeko unean, eragin positiboak eta negatiboak bereizten erakutsiko diegu.

15. tailerra: "Orain entzuten zaitut, orain ez zaitut entzuten"

Komunikazio elementuak indartzera bideraturiko tailer praktikoa. Honako hauek dira aktiboki landuko diren alderdiak: nola transmititu informazioa, komunikatzeko garaian eragina duten alderdiak, eta entzuteko modu ezberdinak.

16. tailerra: "Sortu zure bizitza"

Helburua da nork bere burua hobeto ezagutzera, norberaren gaitasunak eta bokazioa ezagutzeko ariketa praktikoen bidez. Jarrera positiboa edukitzea landu, eta lan merkatuak eskaintzen dizkigun aukerei buruzko gogoeta egingo dugu.



17. tailerra: "Gure etorkizuna sortzen"

Ikasleei sortzen zaizkien arazoak irtenbideak ematen saiatuko gara; horretarako designthinking prozeduran oinarrituriko hainbat metodologia erabiliko dira.

18. tailerra: "Sormena jarrera gisa"

Sormena erreferentziako motor gisa, pertsona baten laneko bizitzan eta bizitza pertsonalean sustatu beharreko zeharkako elementua izanik.

2. Irakasleentzako jarduerak

Ikasleekin batera joaten diren irakasleek espezifikoki haientzat diseinaturiko tailer batean parte hartuko dute. Tailer hori ikasleek egingo duten lehenengo tailerrekiko paraleloan garatuko da.

Irakasleentzako tailerra: "Asmarena eta sormena"

Irakasleei honako hauek eskaintzeko helburua duten jarduerak eta dinamikak landuko dituen tailer praktikoa:

Kolaboratzaileak:



- Eskolak eman eta jarduerak egiteko tresna sortzaileak.
- Ikasleei beren helburuak lortzeko sormena erabiltzen irakasteko tresnak.
- Asmarena eta sormena garatzeko tresnak eta trebetasunak.

Jarduera osagarriak

• **Inaugurazio saioa**
Agintariak, zuzendaritza taldeak eta irakasleen ordezkariak.
Astelehena, apirilak 1, 9:00etan, Civicanen.

• **Itxiera saioa**
Agintariak, zuzendaritza taldeak eta irakasleen ordezkariak.
Ostirala, apirilak 5, 13:00etan, Civicanen.