

Programa de Estudio

1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

División

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Departamento

Ciencias Sociales

Academia

Estudios Sociales, Antropológicos y de Geografía Humana

Programa(s) educativo(s)

Licenciatura en Trabajo Social

Denominación de la unidad de aprendizaje:

Innovación y creatividad

Clave de la materia:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Carga horaria global:	Valor en créditos:
13339	30	30	60	8

Tipo de curso:		Nivel en que se ubica:	Prerrequisitos:
C = curso		Técnico Medio Técnico Superior Universitario Licenciatura Especialidad Maestría Doctorado	<i>No aplica</i>
CL = curso laboratorio			
L = laboratorio			
P = práctica			
T = taller			
CT = curso - taller	X		
N = clínica			
M = módulo			
S = seminario			

Área de formación:

Básica Particular Obligatoria

Perfil docente:

Profesor con licenciatura, maestría o doctorado en disciplinas del campo económico administrativas y áreas sociales

Elaborado por:

CUSUR

Actualizado por:

Mtro. Santiago Noé Chávez Becerra

Fecha de elaboración:

12 de febrero de 2018

Fecha de última actualización:

Junio de 2023

Fecha de última evaluación:

27/06/2023

Fecha de aprobación por Colegio Departamental:

29/06/2023

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El innovación y creatividad social, a pesar de la diversidad de modelos y enfoques conceptuales, todos ellos comparten la convicción de la oportunidad de mejorar las condiciones de vida, partir de propuestas alternativas e innovadoras que contemplan el diseño de modelos de negocio incluyentes; la formulación de políticas públicas basadas en la evidencia científica; la formación de líderes empresariales comprometidos con los problemas sociales y ambientales; la creación de "empresas sociales", y la generación de competencias para una eficiente gestión de las organizaciones de la sociedad civil.

2. OBJETIVO GENERAL/COMPETENCIA

Poseer competencias, habilidades y actitudes en el campo de la innovación y creatividad, consolidando al Trabajador Social como líder e innovador, necesarios para la gestión en organizaciones privadas y públicas, a través de la generación de propuestas de políticas públicas que buscan el equilibrio y bienestar social de una comunidad

3. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL DE LOS CONOCIMIENTOS

- Aplicar, en el ejercicio profesional, los aspectos éticos y normativos, con apego a los derechos humanos y con respeto a la diversidad.
- Asumir una actitud reflexiva que le permite examinar, en el ejercicio de la profesión, tanto sus propias ideas como las de los otros, ante el conocimiento de las ciencias sociales y trabajo social.
- Emplear métodos y técnicas para el análisis y la toma de decisiones, en relación con los problemas cotidianos, sociales, laborales y profesionales.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera interactiva, con sentido crítico y reflexivo, en cualquiera de los ámbitos de su ejercicio profesional
- Diseñar, dirigir y evaluar programas sociales, con base en una reflexión sobre el ocio, el tiempo libre y su papel en la sociedad actual, de acuerdo con las peculiaridades de distintos ámbitos de intervención: social, laboral, turístico, ecológico, educativo y sanitario.
- Gestionar recursos humanos y materiales para desarrollar proyectos y programas sociales en organizaciones, instituciones y dependencias de los sectores público y privado.

4. SABERES:

Prácticos	<ul style="list-style-type: none">● Entrenamiento teórico-práctico de las principales etapas del proceso de elaboración de una campaña social.● Estrategias para la implementación de campañas relacionando con el público objetivo.
Teóricos	<ul style="list-style-type: none">● Conocer puntos fundamentales que se conciben en la innovación y creatividad en la gestión pública● Identificar la implementación y mejora en la implementación de procesos de los programas sociales● Distinguir la eficacia y la eficiencia de las organizaciones públicas a través de la mejora de la calidad y de la innovación y creatividad gubernamental

Formativos	<ul style="list-style-type: none">• De la persona y su responsabilidad ética, social, ambiental, sustentable, y de liderazgo.• Trabajos en equipo, dinámicas de grupo.• Llevar a cabo prácticas de desarrollo sustentable.• Desarrollo de un proyecto de programas sociales• Conocer la responsabilidad que se adquiere en el ámbito del trabajo social, la innovación y creatividad.
-------------------	---

5. CONTENIDO TEMÁTICO (TEÓRICO-PRÁCTICO)

1. Introducción a la innovación y creatividad

- 1.1. El trabajo social y su vínculo con la innovación y creatividad.

2. La creatividad: concepto y desarrollo

- 2.1. ¿Qué es la creatividad?
- 2.2. La persona creativa y el proceso creativo
- 2.3. Barreras y obstáculos de la creatividad
- 2.4. Dificultades organizacionales a la creatividad
- 2.5. Ambientes creativos
- 2.6. Métodos y técnicas creativas

3. La innovación

- 3.1. ¿Qué es la innovación?
- 3.2. El proceso innovador
- 3.3. Evolución histórica de la innovación
- 3.4. Gestión de la innovación: emprendimiento
- 3.5. Tipos de emprendimiento

4. Las organizaciones e instituciones creativas e innovadoras

- 4.1. Importancia de la creatividad e innovación en las organizaciones e instituciones
- 4.2. Cultura creativa e innovadora
- 4.3. Modelos para el fomento de la creatividad e innovación
- 4.4. Gerencia creativa e innovadora

5. El líder creativo del siglo XXI

- 5.1. Características de los líderes creativos e innovadores
- 5.2. Personalidad del líder creativo
- 5.3. El líder 4.0
- 5.4. Líderes para un mundo mejor

6. Los programas sociales

- 6.1. Protección social e inclusión
- 6.2. Programas sociales: definición y características
- 6.3. Los programas sociales en la política social

6. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En esta unidad de aprendizaje se contempla el enfoque de enseñanza-aprendizaje aula invertida. Los contenidos teóricos serán abordados extraclase a través de la plataforma de Google Classroom, se fomentará la interacción y el diálogo a través de clases participativas.

Actividades en clase:

- Foros de discusión de la innovación y creatividad en programas sociales.
- Trabajos en grupo sobre la creación de actividades didácticas de aprendizaje.
- Estudios de casos, orientados a la profundización del fomento del trabajo social en las organizaciones.

Actividades extraclase:

- Lecturas analíticas y críticas del contenido de las unidades de aprendizaje.
- Investigaciones sobre estrategias didácticas de la enseñanza-aprendizaje en procesos creativos en innovadores en el trabajo social
- Elaboración de estudios de caso

Aplicación de herramientas didácticas: actividades de enseñanza y de aprendizaje (técnicas, actividades no presenciales, estudio autodirigido, entre otras), así como recursos y materiales didácticos, uso de las TIC, u otros contextos de desempeño.

7. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

8.1. Evidencias de aprendizaje	8.2. Criterios de desempeño
Exposiciones Trabajo en clase Tareas Participación en clase	El alumno aplicara lo aprendido en las unidades de aprendizaje, aplicándolo al proyecto integrador.

8. CALIFICACIÓN

1. Exámenes parciales	25 Puntos
2. Actividades en clase	10 Puntos
3. Tareas	30 Puntos
4. Proyecto integrador	30 Puntos
5. Actividades extracurriculares	5 Puntos
TOTAL	100 puntos

9. ACREDITACIÓN

<p>Periodo ordinario. De conformidad con el artículo 20 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara, para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el Consejo General Universitario, se requiere:</p> <ol style="list-style-type: none">I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, yII. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.	<p>Periodo extraordinario. De conformidad con el artículo 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara, para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:</p> <ol style="list-style-type: none">I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso. <p>Se exceptúan de este caso las materias de orden práctico que requerirán la repetición del curso (Art. 23 RGEYPA).</p>
---	---

10. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Arboniés (2008). La disciplina de la innovación: Rutinas creativas. Ediciones Díaz de Santos.
2. Schnarch, A. (2020). Creatividad e Innovación 2° Edición. Alfa Omega
3. Pilar, M. e.all (1997). Innovación y creatividad en las organizaciones: Perspectivas de análisis. Revista de psicología del trabajo y de las organizaciones = Journal of work and organizational psychology, ISSN 1576-5962
4. Murcia, H (2015) Creatividad e innovación para el desarrollo empresarial. 2a Edición. Ediciones de la U.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Abramo L, et al. (2019). Programas sociales, superación de la pobreza e inclusión laboral: aprendizajes desde América Latina y el Caribe. Libros de la CEPAL - Desarrollo Social No. 155.

7. RECURSOS COMPLEMENTARIOS (páginas web, mooc's, plataformas, objetos de aprendizaje)

Bases de datos: Redalyc, EBSCO, biblioteca digital udg. Classroom

Firma

Vo. Bo.

Dra. Perla Briseño Montes de Oca
Presidenta de la academia

Dra. Evangelina Elizabeth Lozano Montes de Oca
Jefa del departamento