



COOP-IN

Formación en Innovación Social para el Aprendizaje Virtual en el Entorno de Trabajo

Coop- In Boletín Informativo: Edición 1

Puesta en marcha de la Innovación Social en la Formación

En noviembre del 2017, siete socios del Programa Erasmus + se reunieron en la ciudad de Santander para la primera de varias reuniones que tendrán lugar con el objetivo de desarrollar e implementar un proyecto nuevo muy interesante sobre la aplicación de la innovación social para el aprendizaje en los entornos de trabajo.

Liderados por Leigh Sear, director general de SFEDI, Reino Unido (Iniciativa de Desarrollo Empresarial para Pequeñas Empresas), los socios presentaron sus propuestas para desarrollar un paquete de herramientas y una plataforma de aprendizaje basada en el juego, que se apoyarán a su vez en una herramienta de auto-evaluación y un curso de formación combinado.

Leigh hizo la siguiente declaración "Este es un proyecto importante que ayudará a los formadores a transformar la innovación social de un concepto teórico a un método práctico para desarrollar un aprendizaje basado en el trabajo".

Encuentro de los Socios

SFEDI ha reunido a un equipo de expertos de 6 países para impulsar este proyecto. Entre los socios hay centros de formación profesional, centros educativos, formativos y empresas:

- [Instituto de Soldadura e Qualidade](#) (Portugal)
- [Tregag Szellemi Vagyon-Es Projektmenedzserkft](#) (Hungria)
- [Asociacion Instituto Europeo de Estudios Para la Formacion y el Desarrollo](#) (España)
- [Centre for Advancement of Research and Development in Educational Technology](#) (Chipre)
- [Exponential Training & Assessment Limited](#) (Reino Unido)
- [Meath Community Rural and Social Development Partnership Limited](#) (Irlanda)



Imagen de los socios en su primer encuentro celebrado en Santander, España.

En esta edición:

- ***Puesta en Marcha de la Innovación Social en la Formación (página 1)***
- ***Encuentro de los Socios (página 1)***
- ***Objetivos del Proyecto y Repercusiones (página 2)***
- ***¿Qué es la Innovación Social? (página 2)***
- ***¿Qué es lo siguiente? (página 2)***

Página Web:

www.coopinproject.eu



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Objetivos del Proyecto y Repercusiones

La innovación es un recurso clave para la competitividad y el crecimiento económico. Este Proyecto financiado Erasmus +, desarrollará un material formativo práctico en innovación social para ayudar a los profesionales del ámbito de la formación profesional, formadores y tutores, a experimentar los beneficios de la utilización de la innovación social en el lugar de trabajo.

El proyecto fomentará la toma de consciencia sobre las ventajas de la implementación de la innovación social en el trabajo. El paquete de herramientas formativas incluirá una plataforma de aprendizaje basada en el juego virtual. Esto permitirá a los educadores de formación profesional y a las empresas, aprender sobre la innovación social en el lugar de trabajo.

El portal formativo presentará el uso del aprendizaje basado en el juego y ayudará a los participantes a desarrollar una serie de habilidades y competencias: pensamiento estratégico, generación y gestión de ideas, trabajo colaborativo y fomento de la diversidad en el trabajo.

Además de un programa formativo combinado, también ayudará a las empresas a comenzar su propia estrategia de innovación social el "juego serio" de la innovación social, los ejercicios interactivos y la herramienta de auto-evaluación, redundando en mejoras sobre el desempeño y la productividad.

Basándose en los últimos avances en innovación social y en las prácticas sobre la formación profesional, los socios del proyecto crearán un juego serio, incorporando así el concepto de gamificación en la formación.

Qué es la Innovación Social

En los últimos años ha habido un considerable interés en el concepto de innovación social. Sin embargo, a pesar de este interés no ha surgido una definición consensuada de innovación social. Mientras algunas definiciones son muy específicas y excluyen por tanto muchos ejemplos de innovación social, otras son muy amplias e incluyen proyectos y organizaciones que no son particularmente innovativos, aunque en cierto modo sean sociales.

El Proyecto "TEPSIE" de la Comisión Europea, identifica cinco características principales que creen son esenciales a la hora de considerar que algo es innovador a nivel social: (1) Debe tener un carácter novedoso, (2) Debe incluir la aplicación de ideas en vez de sólo plantear ideas; (3) Tiene que dar respuesta a una necesidad social; (4) Debe contribuir a una solución efectiva o mejora; y (5) Debe aumentar la capacidad de las personas y la sociedad para tomar acción.

El Centro para la Innovación Social de la Escuela de Negocios de Stanford presenta una de las definiciones sobre innovación social más útiles: "es el proceso de inventar, asegurar el apoyo y la puesta en marcha de nuevas soluciones a las necesidades y problemas sociales existentes".

¿Qué es lo siguiente?

- Lanzamiento de la web del Proyecto, en Marzo de 2018 (www.coopinproject.eu)
- Desarrollo del curso denominado "**Innovación Social Aplicada**", que comprende seis módulos y un manual de formación, en Septiembre de 2018.
- Desarrollo y entrega de una **plataforma de juegos serios** sobre la innovación social en el entorno de trabajo, en Enero de 2019.
- Desarrollo de un **paquete de herramientas de innovación social** para profesores de formación profesional y formadores de empresas, en Febrero de 2019.
- Entrega de la **herramienta de evaluación sobre innovación social**, en Abril de 2019.
- Evento nacional: **mesa redonda sobre innovación social**, en Abril de 2019.
- **Conferencia sobre el proyecto** en el Reino Unido, en Septiembre de 2019
- **Próxima reunión de socios**: Febrero de 2018 (Hungría), Irlanda (Mayo de 2018).



Erasmus+

Disclaimer: This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which might be made of the information contained herein.