

empleo

$$E = [(C+H) \times A]^E$$

¡Gratuito!

¡Gratuito!

COACHING PARA LA
BÚSQUEDA DE EMPLEO

PROPUESTA

Dinamización de Talleres

Jornada 2 “Transformación digital en el tercer sector: retos, herramientas y oportunidades para el uso y gestión del conocimiento.”



EDUCACIÓN SOCIAL Y COACHING

Objetivos de la actividad:

- Abordar el reto de la transformación digital en el tercer sector desde diferentes perspectivas, fomentando el desarrollo de proyectos de innovación social. Este objetivo creemos que será trabajado en la charla inicial.
- Reflexionar sobre los retos, barreras y facilitadores en el uso de los desarrollos tecnológicos existentes y con tendencia a instaurarse en un futuro próximo.

Desarrollo de la actividad:

- Preparativos:

Para esta jornada trabajaremos en 4 grupos para facilitar el correcto desarrollo de las actividades y el trabajo de las participantes.

Antes de iniciar las dinámicas de arranque, situaremos en cada mesa los objetivos anteriormente descritos para que todas las personas participantes lo tengan presente durante toda la jornada.

Un paquete de post-it será un material permanente en las mesas y tendrá un uso principal: cualquier persona que no entienda algún concepto en algún momento, escribirá dicha duda en un post-it y lo dejará en la mesa para que alguna compañera pueda explicárselo, o bien alguna facilitadora. Nos aseguramos de esta manera, que nadie pueda perderse en la sesión, por no estar familiarizada con algún término.

- Dinámicas de arranque y formación de grupos de trabajo.



Herramientas:

1. “Creación de puentes para la transformación digital en el tercer sector”:

Objetivo específico de la dinámica: crear colectivamente un decálogo de principios esenciales para facilitar la transformación digital en el tercer sector.

En 10 minutos cada mesa identifica 3 barreras para lograr dicho objetivo. Cada barrera se escribe en un puente, por detrás.

Por la parte visible escriben las claves para resolver, saltar, evitar esa barrera, destacando una de ellas.

Por ejemplo:

Barrera: “incomprensible para ciertos usuarios”. A la vuelta responden a esta dificultad: ACCESIBILIDAD, diseño basado en visual thinking que facilita la lectura a diferentes niveles, el diseño se hará con testaje en usuarios, habrá lugares de acceso para quienes no cuentan con Smart phone.

En 10 minutos se ponen en común todos los puentes creados.

Listamos los 10 principios en un panel.



2. “Construcciones de valor”:

Jugar a construir simbólicamente con piezas de diferentes formas y colores los nuevos valores que nos aporta la transformación digital. 30 minutos.

Por grupos deciden otorgar un principio del recién elaborado decálogo, a una pieza de una forma y color. Esta relación quedará reflejada en un panel visible durante la actividad.

Una vez realizado este paso, por grupos y sin hablar, formarán una figura con esos principios (piezas) en las que se reflejarán mediante breve debate o reflexión, la prioridad a la hora de configurar.

Tras unos minutos construyendo la figura, pasarán a mostrarlas al resto de grupos, argumentando su construcción e intentando formar una figura colectiva que recoja todo lo trabajado y ordenado por prioridad. Las participantes deberán ser conscientes a la hora de construir sus figuras, ¿por qué sitúan las piezas en ese lugar concreto? Es ahí donde nace la verdadera reflexión: si las colocan en la base porque sostiene al resto, por lo cual le damos una especial importancia, o si la colocan en la parte más alta porque ese principio debe estar siempre visible,...

El **resultado** será un **decálogo general** con aquellos aspectos de importancia máxima (o priorización) a la hora de poner en marcha la transformación digital en proyectos sociales de impacto colectivo.



3. Storytelling:

El objetivo es unificar las oportunidades que ofrecen las tecnologías y visibilizarlas con un discurso emotivo y eficaz, donde se muestren claramente las ventajas y elementos facilitadores.

La idea es que realicen un discurso que serviría para comunicar dentro de su entidad la importancia de la transformación digital en la misma.

Cada grupo elabora en el formato que decida: speech, ted-x, spot publicitario, sketch, etc un discurso breve, en el que se reflejen las virtudes del uso tecnológico en proyectos sociales en contraposición a los mitos a cerca de su utilización.

Se ponen en común quedando así ancladas en el grupo las ideas fuerza que nos facilitan la transformación digital en el uso y gestión del conocimiento sirviendo de cierre y evaluación de la jornada.

Cierre:

Formulación de la segunda hipótesis del lienzo: partimos de los apartados trabajados en la sesión anterior que quedaron plasmados en un panel, para establecer los avances realizados tras el trabajo en esta sesión, encajando los nuevos retos e hitos que nos vamos encontrando. Nuevas piezas que irán vislumbrando el modelo final al que se quiere llegar.

