

# ¿CÓMO FUNCIONA UN AGENTE DEL CAMBIO?

**II Sesión: clave para el cambio**

**23 septiembre de 17:30 a 20:30**

**EL PUENTE O CAMINO:** "TRANSFORMAR LA VISIÓN QUE SE TIENE DEL VOLUNTARIADO PARA ACCIONAR PARTE DE LA CONCIENCIA INTERNA Y COLECTIVA, DESPERTANDO HABILIDADES."  
INVITADO: MARCELINO - MÁS DE NOGUERA

**migra COOP**  
La migración y  
la recuperación del medio rural  
por el **trabajo cooperativo**

**fc&c**  
FUNDACIÓN PARA LA COOPERACIÓN  
Y EL FORTALECIMIENTO DEL COOPERATIVISMO  
EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

GENERALITAT  
VALENCIANA

SECRETARIA  
D'INICIATIVES  
COOPERATIVES

EUROPEAN UNION  
ERDF  
ERDF  
ERDF

tejeredes

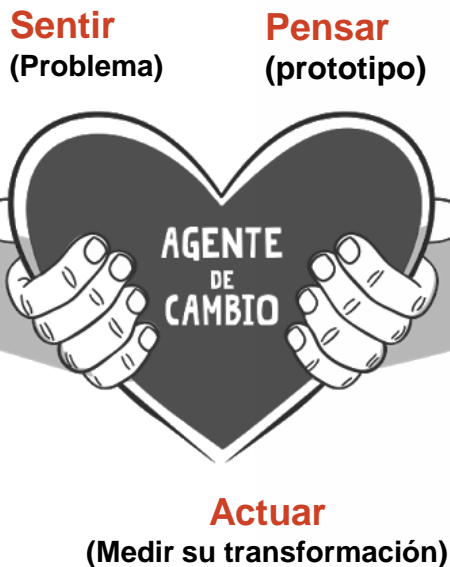
FEVESTA



# ¿Cómo funciona un agente de cambio?



Construir proyectos en tres niveles



Ingredientes de un PY de innovación social

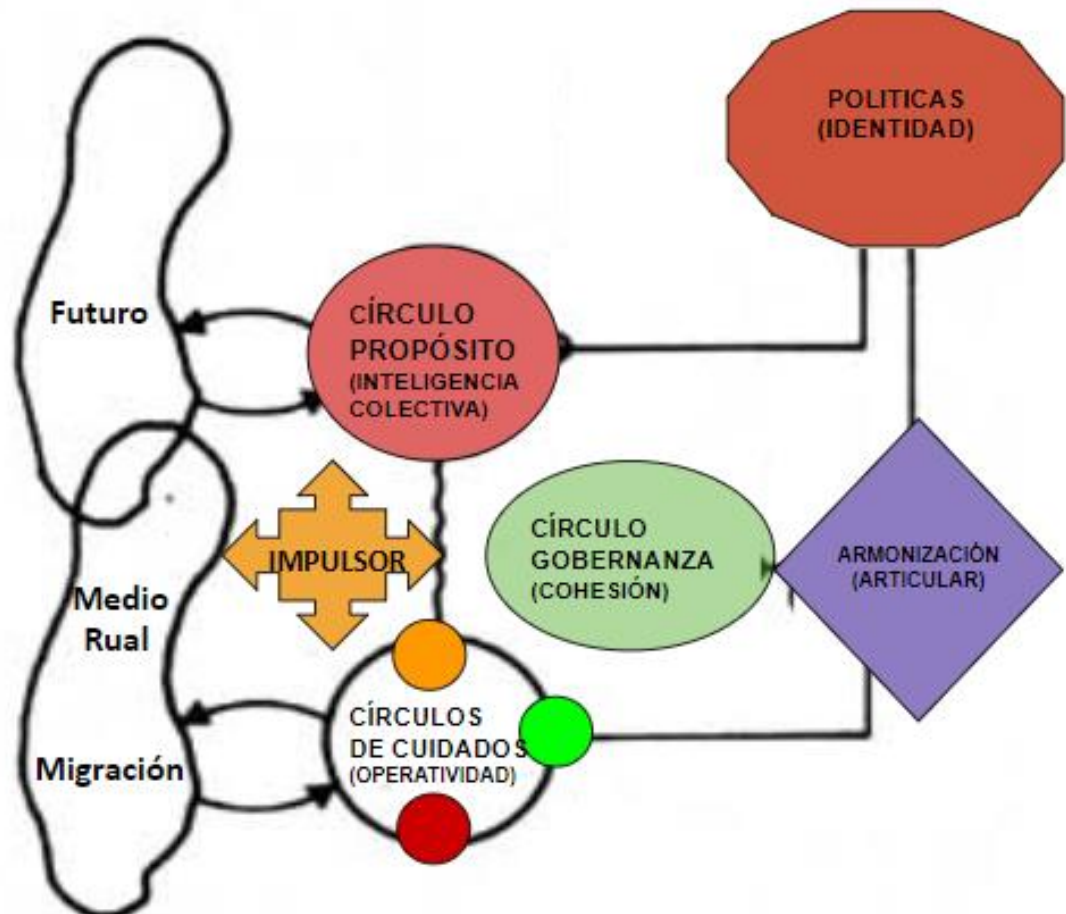


Un agente de cambio nace y también se hace: Fortalecer competencias, habilidades y destrezas.

ENTORNOS TURBULENTOS



# El Modelo de Sistema Viable



# HERRAMIENTA SCRUM

P Owner: puente entre los tomadores de decisiones y la ejecución.



- 1
  - FACILITAR COMUNICACIÓN
  - GARANTIZAR COMPROMISOS
  - HACER VISIBLES IMPEDIMENTOS



REUNIÓN INICIO DE PROYECTO



3 DAILY SCRUM

Equipo de Desarrollo



5



S P R I N T

4



REUNIONES RETROSPECTIVA



- ¿qué hiciste ayer en relación al proyecto?
- ¿en qué vas a estar trabajando hoy?
- ¿qué problemas o impedimentos tienes?

# HERRAMIENTA KANBAN

Equipo: ○ ~  
          △ ~  
          □ ~  
Proyecto: \_\_\_\_\_

RESPONDE A LOS OBJETIVOS  
del PROYECTO

PILA de TAREAS	POR HACER	HACIENDO	TERMINADO

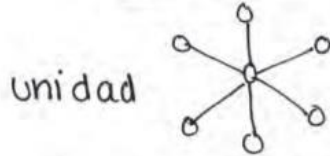
RETROSPECTIVAS:

- 
- 
- 
- 

**P**    □ □  
          □ □  
          □ □

# 7 diferencias

## GRUPO



RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL

1

OBJETIVOS definidos por el docente

2

RESULTADOS suma de aportaciones individuales

3

LÍDER único y se mantiene durante el tiempo de trabajo

4

ROLES distribuidos

5

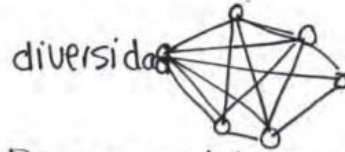
EVALUACIÓN final

6

Poca importancia de las EMOCIONES

7

## EQUIPO ÁGIL



RESPONSABILIDAD CONJUNTA. TALENTO COLECTIVO

OBJETIVOS autodefinidos

RESULTADOS producto del trabajo colectivo

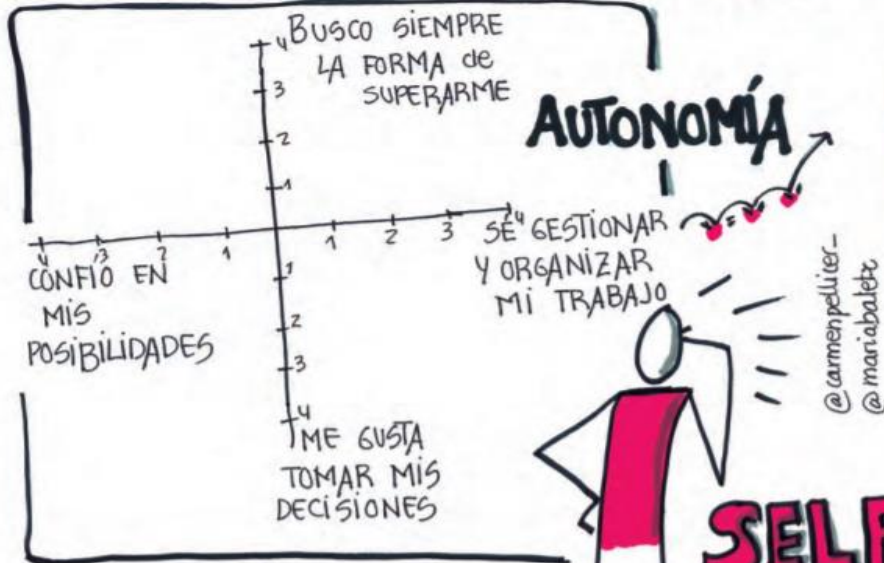
LIDERAZGO compartido por varias personas

ROLES cambiantes

AUTOEVALUACIÓN constante

Fundamental la CONSTRUCCIÓN de VÍNCULOS

# HERRAMIENTA SELFIE



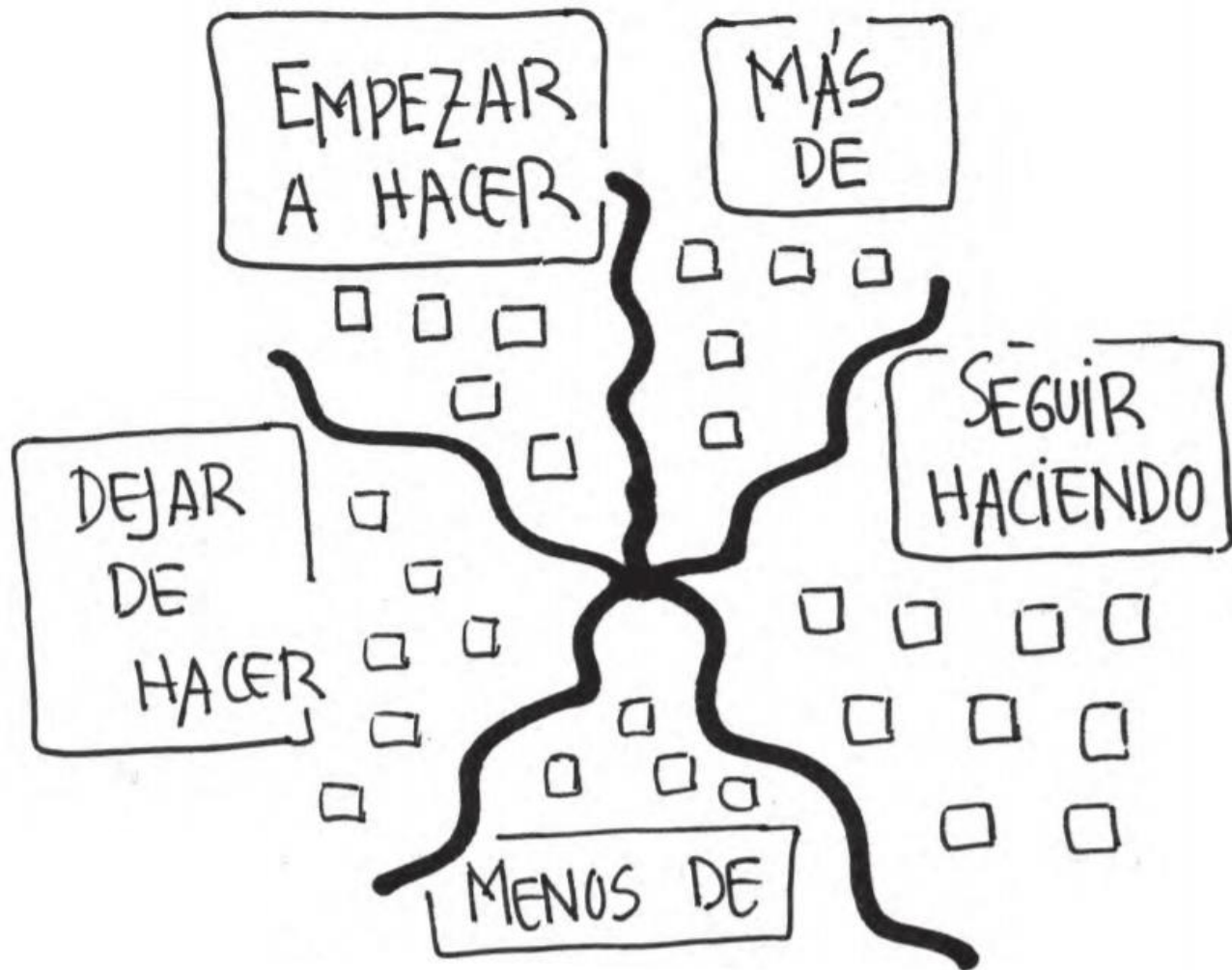
**SELFIE**

**EMPRENDEDOR**

**HABILIDADES EMPRESARIALES**



**RETROSPECTIVA  
DE LA ESTRELLA  
DE MAR**



# PEDAGOGIA

autoorganización **ÁGIL**

Es una metodología basada en el TRABAJO en EQUIPO para resolver problemas y construir proyectos. Apuesta por la CREATIVIDAD, la PRUEBA, la ADAPTACIÓN y la MEJORA constante.

empatía



comunicación

responsabilidad

visual

motivación

eficacia

facilitador

creatividad

retrospectiva

# HERRAMIENTA CONSTRUIR PROYECTOS

TÍTULO DEL PROYECTO:  
PRODUCTO FINAL:


TEMPORALIZACIÓN:  
Nº HORAS / SEMANAS:  
ÁREAS IMPLICADAS:

**HILOS CONDUCTORES**


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


Objetivos didácticos



¿Qué queremos que comprendan?  
**CONTENIDOS**



¿Qué queremos que  
**ENTRENEN**, desempeñen  
competenciales



**METODOLOGÍAS**

TAREAS

TAREA 1	TAREA 2	TAREA 3
---------	---------	---------

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTANDARES APRENDIZAJE	EVIDENCIAS PORTFOLIO
RECURSOS / ALIANZAS	PERSONALIZACIÓN APRENDIZAJE	FEED - BACK

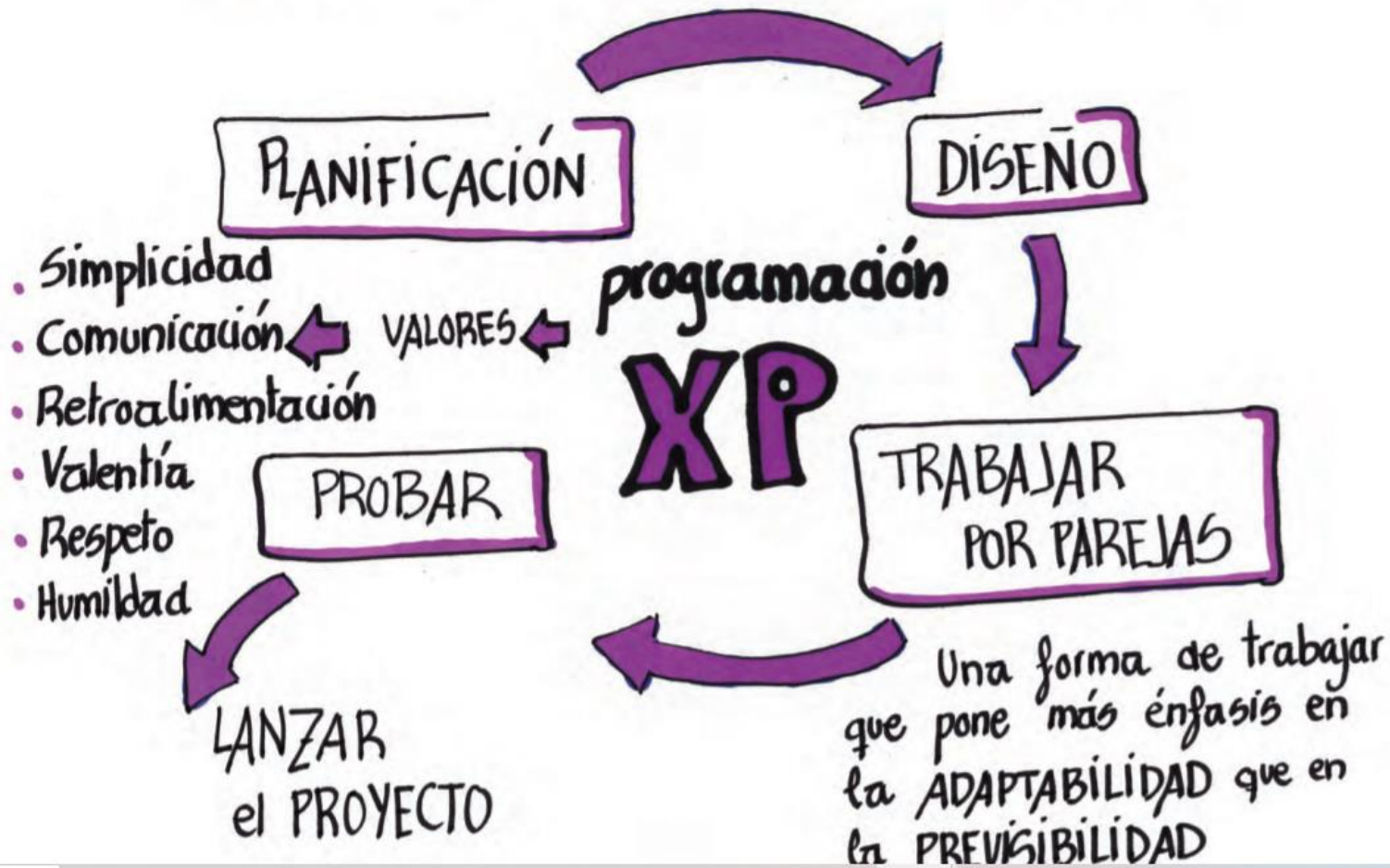
# HERRAMIENTA PARA PRESENTARSE: BIOPOEMA GENERACIONAL

¿CÓMO SON NUESTROS

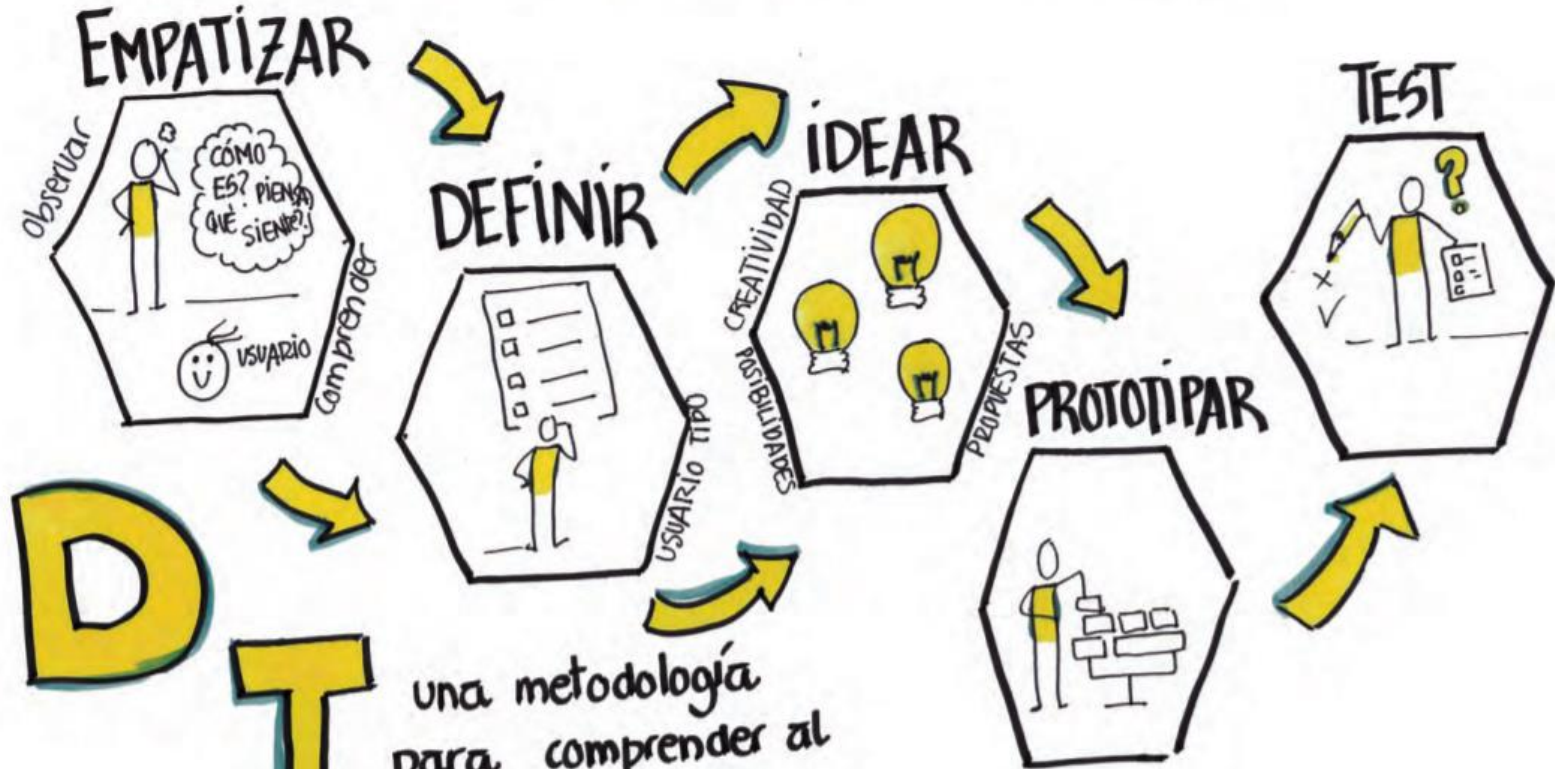


Las metodologías ágiles colocan al usuario en el centro de todo.  
Hay que comprender sus conductas, expectativas, valores, motivaciones y necesidades.

# HERRAMIENTA DE PROGRAMACION XP



# HERRAMIENTA DESIGN THINKING



**D**  
**T**

una metodología para comprender al usuario, buscar ideas, probarlas, aprender e INNOVAR

# HERRAMIENTA PARA GENERAR IDEAS: PALABRAS AL AZAR

El azar permite encontrar nuevos caminos por los que volver al punto de origen.  
Genera nuevas conexiones y alternativas.

ASOCIA LAS IDEAS  
CONECTA

- I Determina el Foco
- II Selecciona una palabra al AZAR
- III ¿Qué ideas te sugiere la PALABRA?



# HERRAMIENTA PARA SELECCIONAR IDEAS: PNI

## SELECCIONA LAS MEJORES IDEAS

Es una herramienta para seleccionar ideas basadas en el pensamiento crítico y reflexivo

# PNI

**POSITIVO**

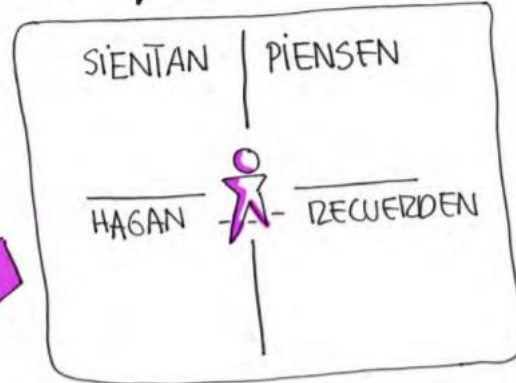
Aspectos positivos de una idea.  
Razones por las que gusta

**NEGATIVO**

Aspectos negativos de una idea. Razones por las que no gusta

**INTERESANTE**

Aspectos que encuentres interesantes



Selecciona ① idea de cada apartado utilizando el PNI

⑤ \_\_\_\_\_ ⑥ \_\_\_\_\_  
⑦ \_\_\_\_\_ ⑧ \_\_\_\_\_



# HERRAMIENTA DAFO



**DAFO** es una herramienta para analizar el funcionamiento

ANÁLISIS  
INTERNO

ANÁLISIS  
EXTERNO



# HERRAMIENTA SINCRÓNICA Y DIACRÓNICA

**PROGRAMAR** = ACTO de   **IMAGINACIÓN** 

≠ ACTO de BUROCRACIA



VISION  
**DIACRÓNICA**

Logros  
PROYECTO  
Contenidos  
Objetivos

¿Cómo pueden aprender mejor mis alumnos?

¿Qué puedo hacer yo?



VISION  
**SINCRÓNICA**

SESIÓN  
50'



- implicación
- conexión
- motivación
- actividades