


	Factorías 2030	Fecha de la actividad <u>24-28 / 06 / 2019</u>
---	-----------------------	--

Ficha de seguimiento de actividades

Línea: 1 Actividad 1.1.	Taller de innovación. Apostando por los objetivos de desarrollo sostenible. 
Técnicos participantes:	1. Eduardo Herrera
	2. Helen Hernández
	3. Katherine Martínez
	7. Factoría del Conocimiento Rural

Número de participantes	No. Mujeres	No. Hombres	Total
	9	9	18

Objetivos de la actividad
<ul style="list-style-type: none"> - Generar un espacio que promueva la creatividad en la juventud. - Fortalecer al equipo de innovación en capacidades técnicas y humanas.

Descripción (Narración de las actividades)

El taller de emprendimiento se dividió en tres etapas:

1. La primera etapa se relaciona con el desarrollo humano.

Se dividieron en grupos para reflexionar sobre estas preguntas: ¿Soy capaz de emprender? ¿Por qué? (**primer grupo**); ¿Cuál es la diferencia entre ganar dinero y hacer dinero? (**segundo grupo**); ¿A quiénes conoces, que según tu criterio lo consideras como persona emprendedora? (**tercer grupo**) se **compartió en plenario y hacer feedback con todos los participantes.**

Luego a cada persona se le entregó una hoja, para rellenar como sería su empresa ideal. **En Plenario:** Se va a reflexionar en el resultado, de trabajar individualmente y cuál es el resultado de trabajar en equipo. ¿Cómo influye la creatividad al trabajar individualmente y cómo influye al trabajar en equipo?

También se realizó una charla sobre creatividad, y como influenciar a los jóvenes en que abran su mente para crear y suplir las necesidades de la comunidad con los recursos que van a generar.

Se realizó un ejercicio para reflexionar sobre la zona de confort y cómo influye esto en el crecimiento en diferentes áreas de la vida a partir de estas preguntas: ¿por qué crees que estás en la zona de confort? O ¿Fuera de la zona de confort?, ¿Por qué no has salido de la zona de confort?

Al final se reunieron en equipo y reflexionaron en 5 patrones que no les dejan avanzar y que es necesario hacer cambios en nuestra forma de vida. **Reflexión final** –¿Qué voy a hacer para superar los patrones que no les dejan avanzar?

2. **La segunda atapa** es para aprender capacidades técnicas en el diseño y arte de la madera. Un profesor de carpintería les enseñó a los jóvenes de qué formas se puede trabajar la madera desde las mediciones, corte con sierra, uso de herramientas básicas para trabajar pequeños detalles, afilar herramientas, lijar madera y uso de la pintura a través de compresor.
3. **La tercera atapa** fue un trabajo investigativo en que los jóvenes buscaron en sitios estratégicos de Internet para generar ideas que les ayude en invenciones.

Resultados de la actividad.

- Realizaron un catálogo de ideas para desarrollar sus propias ideas creativas.
- 15 jóvenes capacitados en diferentes herramientas con madera.
- 15 jóvenes capacitados en herramienta de desarrollo humano.