
	Factorías 2030	Fecha de la actividad <u>30 de septiembre 04 de octubre/2019</u>
---	-----------------------	--

Ficha de seguimiento de actividades

Línea: 1 Actividad 1.1.	Segundo 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
	10	10	20

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 innovación se dividió en dos etapas:

1. La primera etapa fue el fortalecimiento de las competencias genéricas

La juventud se formó en tres competencias genéricas, la primera **fue la escucha activa**, para realizar este ejercicio fue necesario que los jóvenes se dividieran en grupo y hablaran de su proyecto en conjunto y la manera en la que cada uno iba a aportar el proyecto. En plenario reflexionaron sobre las fallas de la escucha activa y como afectan las conexiones en el equipo. Además se vieron los pasos que se tienen que tomar en cuenta para lograr una escucha efectiva.

Luego de esto **se vieron las afirmaciones y juicios**. Se dijeron algunos ejemplos de juicios y afirmaciones que hacemos a diario pero que no vemos que muchos de estos juicios pueden afectar las buenas relaciones entre equipo. El equipo formó equipos para redactar sus propios ejemplos

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.
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.