

ACTIVIDADES

DE INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTOS

Estas actividades están organizadas en cuatro categorías: **presentación, debate, experiencia y análisis**. En cada categoría se enfatizan distintos tipos de comunicación e interacción entre los participantes.

PRESENTACIÓN



DEMOSTRACIÓN

Un experto muestra cómo utilizar un producto o llevar a cabo un procedimiento; también se usa para presentar un nuevo producto o proceso a fin de publicitar y difundir innovaciones.

POSIBLES USOS:

- » para aplicar conocimientos o dominar un proceso;
- » para lograr un alto nivel de intervención de los participantes;
- » para compartir pasos prácticos de experiencias o procesos;
- » para compartir innovaciones y buenas prácticas;
- » para permitir la transferencia de conocimientos dentro del contexto propio.



SESIÓN DE CARTELES

Una presentación a través de carteles en los que habitualmente se combinan texto y gráficos; esto da lugar a una conversación entre presentadores y participantes sobre el contenido de los carteles.

POSIBLES USOS:

- » para fomentar la reflexión y la interacción permanentes sobre un tema;
- » para exponer resultados o innovaciones, o dar mayor difusión a un tema o asunto;
- » para permitir que asista una gran cantidad de participantes;
- » para respaldar la creación de redes y el intercambio informal de conocimientos.



PANEL DE EXPERTOS

Un conjunto de presentaciones con moderador que tratan el mismo tema desde distintos ángulos, a cargo de un grupo de personas con conocimientos especializados.

POSIBLES USOS:

- » para proporcionar diversas perspectivas sobre un tema;
- » para crear conciencia acerca de un tema o un problema;
- » para dar credibilidad a un tema al proporcionar la perspectiva de expertos;
- » para permitir el intercambio de conocimientos.



INFORME

Una presentación oral o escrita en la que se resumen y se destacan los puntos centrales de un tema o una cuestión (conceptos, datos, procesos, enseñanzas recogidas, etc.).

POSIBLES USOS:

- » para compartir resultados de un proyecto, una encuesta o una evaluación, o para proporcionar una actualización;
- » para crear conciencia, especialmente sobre temas acerca de los cuales es difícil obtener información;
- » para estimular nuevas perspectivas;
- » para recopilar y reutilizar conocimientos tácitos;
- » para permitir el intercambio de conocimientos.



CHARLAS RELÁMPAGO

Una serie de presentaciones cortas sobre un mismo tema o cuestiones diversas, a cargo de distintos oradores; duran unos pocos minutos y conforman una única sesión.

POSIBLES USOS:

- » para crear conciencia acerca de uno o más temas en poco tiempo;
- » para informar resultados y buenas prácticas de un proyecto o grupo;
- » para mejorar la capacidad individual o grupal para elaborar presentaciones o informes concisos;
- » para ofrecer nuevas perspectivas.



RELATO

El uso intencional de relatos que describen un resultado práctico y cuyo objetivo es despertar el interés de las personas, las comunidades o las organizaciones para que adopten medidas en el futuro.

POSIBLES USOS:

- » para compartir y recopilar conocimientos tácitos;
- » para respaldar la comprensión profunda;
- » para llamar la atención sobre un tema y centrarla en él;
- » para permitir el intercambio de conocimientos.



CÍRCULO DE ANÉCDOTAS

Un ejercicio que incluye el uso de historias temáticas y preguntas que llevan a la narración de historias para incentivar a un grupo a compartir sus experiencias.

POSIBLES USOS:

- » para ayudar a procesar cambios como la formación de equipos y el establecimiento de relaciones;
- » para resolver conflictos;
- » para recopilar historias a fin de evaluar proyectos complejos;
- » para permitir el intercambio de conocimientos.



INTERCAMBIO DE IDEAS

La generación de ideas o soluciones sobre un tema específico; para ello se recurre al conocimiento de los pares y se los alienta a pensar en nuevas ideas.

POSIBLES USOS:

- » para generar ideas nuevas y creativas;
- » para generar listas o listas de comprobación;
- » para facilitar la solución de problemas, la formación de consenso y el trabajo en equipo;
- » para incentivar a los participantes a invertir en una idea o solución;
- » para permitir el intercambio de conocimientos.



DIÁLOGO SIMULTÁNEO

Diálogo muy corto sobre un tema acotado que implica el trabajo simultáneo de pequeños grupos (habitualmente en pares) y estimula la contribución de cada miembro del grupo participante.

POSIBLES USOS:

- » para aprovechar los conocimientos y la experiencia de cada participante;
- » para infundir vigor al grupo o romper el hielo;
- » para identificar necesidades o solicitar comentarios rápidos acerca de un tema acotado;
- » para permitir la generación de una gran cantidad de ideas;
- » para generar preguntas a nivel del grupo para los oradores;
- » para volver a concentrarse en las cuestiones básicas.



DEBATE EN LÍNEA

Una discusión que se realiza en línea, ya sea en forma sincrónica o asincrónica.

POSIBLES USOS:

- » para lograr la participación de los miembros de una comunidad de práctica;
- » para examinar temas en detalle y permitir una reflexión más profunda;
- » para respaldar una orientación o tutoría;
- » para facilitar la planificación y la colaboración en cualquier etapa de un proyecto o programa, especialmente entre equipos que se encuentran geográficamente dispersos;
- » para planificar programas con varios participantes y respaldar el aprendizaje y el compromiso entre los participantes de talleres y conferencias.



CAFÉ DEL CONOCIMIENTO

Conversaciones abiertas y creativas, guiadas por un facilitador para sacar a la luz los conocimientos colectivos, compartir ideas y fomentar el diálogo en colaboración en un entorno relajado, similar al de una cafetería.

POSIBLES USOS:

- » para proporcionar diversas perspectivas sobre un tema;
- » para sacar a la luz y recopilar conocimientos tácitos y experiencias de un grupo grande de participantes;
- » para respaldar el aprendizaje colectivo y crear redes de contactos;
- » para identificar mejores prácticas.



ASESORÍA DE COLEGAS

Un evento con servicios de facilitación en el que pares con la experiencia pertinente comparten sus conocimientos y pericia, habitualmente en forma de mejores prácticas y enseñanzas, con un equipo que ha solicitado ayuda sobre un problema, un proyecto o una actividad en particular.

POSIBLES USOS:

- » para resolver un desafío comercial específico (suele ser más útil para resolver desafíos en materia de adaptación);
- » para permitir la transferencia de conocimientos entre colegas;
- » para respaldar el aprendizaje colectivo, los vínculos cruzados y la creación de redes de contactos;
- » para estimular nuevas perspectivas y nuevas líneas de investigación;
- » para aumentar la disposición a aprender de otra persona, con el fin de establecer una cultura abierta de aprendizaje en una organización.

EXPERIENCIA



PLANIFICACIÓN DE LAS MEDIDAS

Un ejercicio estratégico que genera una hoja de ruta personal o grupal o un cronograma donde se describen los pasos específicos que deben adoptarse para lograr uno o varios objetivos.

POSIBLES USOS:

- » para aplicar o localizar conocimientos;
- » para crear un producto tangible y una hoja de ruta para las medidas de seguimiento;
- » para fomentar la identificación con las medidas de seguimiento;
- » para permitir la transferencia de conocimientos.



MARATÓN DE ESCRITURA

Un proceso facilitado que reúne a un grupo de personas para que trabajen en colaboración y elaboren un libro en tres a cinco días.

POSIBLES USOS:

- » para recopilar conocimientos tácitos;
- » para codificar conocimientos, experiencias de profesionales y enseñanzas recogidas;
- » para intercambiar conocimientos y resultados;
- » para crear un producto tangible (elaborar un libro);
- » para construir, seguir desarrollando o lograr la participación de una comunidad de profesionales o un equipo;
- » para fomentar la identificación con las medidas de seguimiento;
- » para permitir la transferencia de conocimientos.



VISITA SOBRE EL TERRENO

Ir en persona a una ubicación, lo que permite a los participantes experimentar la realidad de los proyectos directamente y reunirse con los equipos de implementación y los beneficiarios.

POSIBLES USOS:

- » para obtener nuevos conocimientos o aprender directamente de un proyecto o programa;
- » para establecer un contacto directo con beneficiarios, miembros de la comunidad o las principales partes interesadas;
- » para identificar buenas prácticas;
- » para crear redes y asociaciones;
- » para apoyar los procesos de toma de decisiones.



CHARLA DE PECERA

Una charla de pecera es un ejercicio basado en la experiencia que permite la participación activa a través de un debate entre quienes se encuentran dentro de la "pecera" y una observación activa por parte de aquellos que están fuera de ella. Piense en la pecera como en un lugar central con observadores sentados alrededor. Generalmente, una pecera consta de un círculo interno de sillas para entre cinco y ocho personas, y más sillas para un grupo más grande de observadores ubicadas alrededor de dicho círculo.

POSIBLES USOS:

- » para mejorar la comprensión de temas difíciles o controvertidos;
- » para respaldar diversas perspectivas y el debate;

- » para respaldar la solución de problemas, especialmente en el caso de problemas complejos para los cuales no existe una solución única;
- » para alentar a las personas a escuchar atentamente y a reflexionar;
- » para permitir la transferencia de conocimientos.



ESTACIÓN DE APRENDIZAJE

Un espacio específico, por lo general situado en el emplazamiento de un proyecto, donde los principales componentes del proyecto se muestran y se analizan en persona.

POSIBLES USOS:

- » para analizar diversas perspectivas sobre un tema;
- » para experimentar los posibles resultados de un proyecto recorriendo, observando y participando;
- » para respaldar el aprendizaje colectivo y crear redes de contactos;
- » para identificar mejores prácticas.



DRAMATIZACIÓN

Un ejercicio interactivo que permite a los participantes experimentar la situación desde el punto de vista del otro, aplicar o desarrollar aptitudes para manejar un conflicto o un problema, y analizar la experiencia con la ayuda de observadores.

POSIBLES USOS:

- » para fomentar un comportamiento diferente o nuevo;
- » para promover la exploración y el descubrimiento;
- » para desarrollar el reconocimiento del punto de vista de otra persona;
- » para fortalecer el consenso entre varias partes interesadas;
- » para desarrollar aptitudes para manejar un conflicto o tomar decisiones difíciles.



ADSCRIPCIÓN

La asignación temporal de una persona a otro departamento u organización.

POSIBLES USOS:

- » para desarrollar nuevas competencias o mejorar aptitudes y conocimientos especializados;
- » para permitir la transferencia de conocimientos.



SIMULACIÓN

Una situación realista y estructurada, diseñada para hacer que los participantes intervengan en distintas interacciones en un entorno específico.

POSIBLES USOS:

- » para practicar nuevas aptitudes en un entorno objetivo y del "mundo real";
- » para desarrollar competencia en el manejo de un rol complejo o un equipo específico;
- » para permitir la transferencia de conocimientos;
- » para analizar en profundidad una situación determinada;
- » para respaldar la comprensión profunda de un tema.

ANÁLISIS



EXAMEN POSTERIOR A LAS MEDIDAS

Un proceso de examen estructurado para que los equipos de proyectos analicen qué sucedió, por qué y qué se puede hacer mejor o de otra forma en el futuro.

POSIBLES USOS:

- » para recopilar mejores prácticas e identificar las enseñanzas que deben aprenderse a partir de la experiencia de implementación;
- » para recopilar diversas perspectivas sobre lo que sucedió y por qué sucedió;
- » para alentar a los participantes a dar sus opiniones a fin de mejorar el desempeño;
- » para permitir la transferencia de conocimientos.



GRUPO DE DISCUSIÓN

Un protocolo de discusión estructurada que reúne a un grupo de personas que, por lo general, no se conocen entre sí pero tienen un interés común: dar su opinión sobre un tema o una esfera en particular.

POSIBLES USOS:

- » para probar supuestos a fin de mejorar el proceso de toma de decisiones;
- » para probar la respuesta o reacción de los destinatarios a productos, servicios o campañas antes de su presentación;
- » para respaldar el desarrollo de un enfoque estratégico;
- » para animar a los participantes a basarse en las perspectivas de los demás.



ENTREVISTA

Una sesión de preguntas y respuestas con una persona sobre un tema específico, en la que habitualmente se sigue un conjunto de preguntas predeterminadas.

POSIBLES USOS:

- » para crear conciencia acerca de un tema, un problema o una causa;
- » para recopilar conocimientos tácitos;
- » para dar credibilidad a un tema al proporcionar la perspectiva de expertos;
- » para compartir experiencias prácticas;
- » para permitir el intercambio de conocimientos;
- » para reemplazar una presentación.



AUTOEVALUACIÓN

Una evaluación sobre cómo se califica a sí misma una persona en lo que respecta a un conjunto específico de competencias, comportamientos o actitudes.

POSIBLES USOS:

- » para saber qué necesitan los participantes del intercambio de conocimientos;
- » para medir los cambios en las competencias, los comportamientos o las actitudes de los participantes luego del intercambio.



ENCUESTA

La recopilación de datos u opiniones de los participantes mediante un conjunto de preguntas estructuradas.

POSIBLES USOS:

- » para realizar un seguimiento de los avances;
- » para evaluar resultados;
- » para recopilar perspectivas y opiniones de los participantes o sacar a la luz ámbitos en los que existe consenso;
- » para realizar una evaluación de necesidades u organizar en orden de prioridad las esferas de acción;
- » para permitir el intercambio de conocimientos.



ANÁLISIS DAFO

Un examen estructurado para identificar las fortalezas y debilidades internas de un programa o una organización, y las oportunidades y amenazas externas o internas que puedan existir (análisis de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades).

POSIBLES USOS:

- » para abordar y eliminar debilidades;
- » para lograr una mayor sensibilización y como prelude a la formación de estrategias;
- » para estimular nuevas ideas e identificar oportunidades;
- » para permitir la transferencia de conocimientos.

