

I ENCUENTRO (VALENCIA)

# COMUNIDAD DE PRÁCTICA DE TRIPLE IMPACTO

16 DE ENERO DE 2024

Missions  
València 2030

**LAS NAVES**

**EVOCO**  
EVOLUCION. COLECT. VA.

# ITINERARIO

**01**

**CONECTAR**

**02**

**CONTEXTUALIZAR**

**03**

**INSPIRAR**

**04**

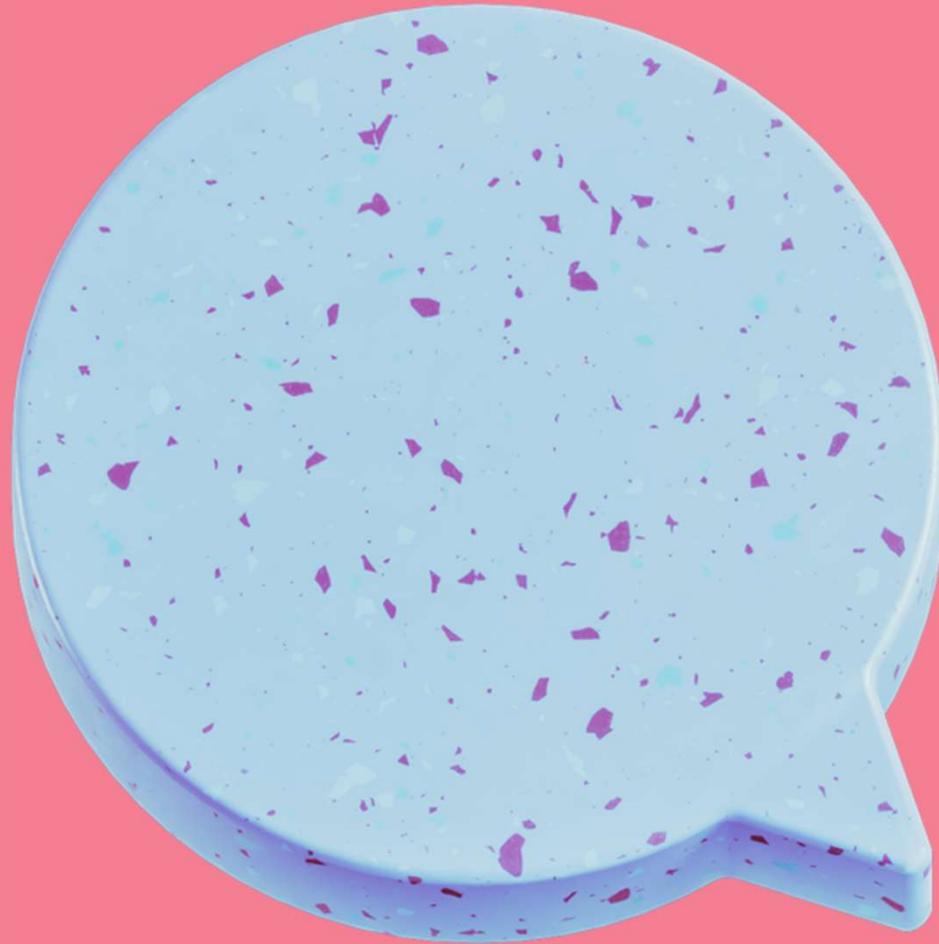
**CULTIVAR**

**05**

**COMPARTIR**

**06**

**CONCLUIR**



01

**CONECTAR**



# RONDA DE PRESENTACIÓN

## ¿Quién soy?

En 10 palabras



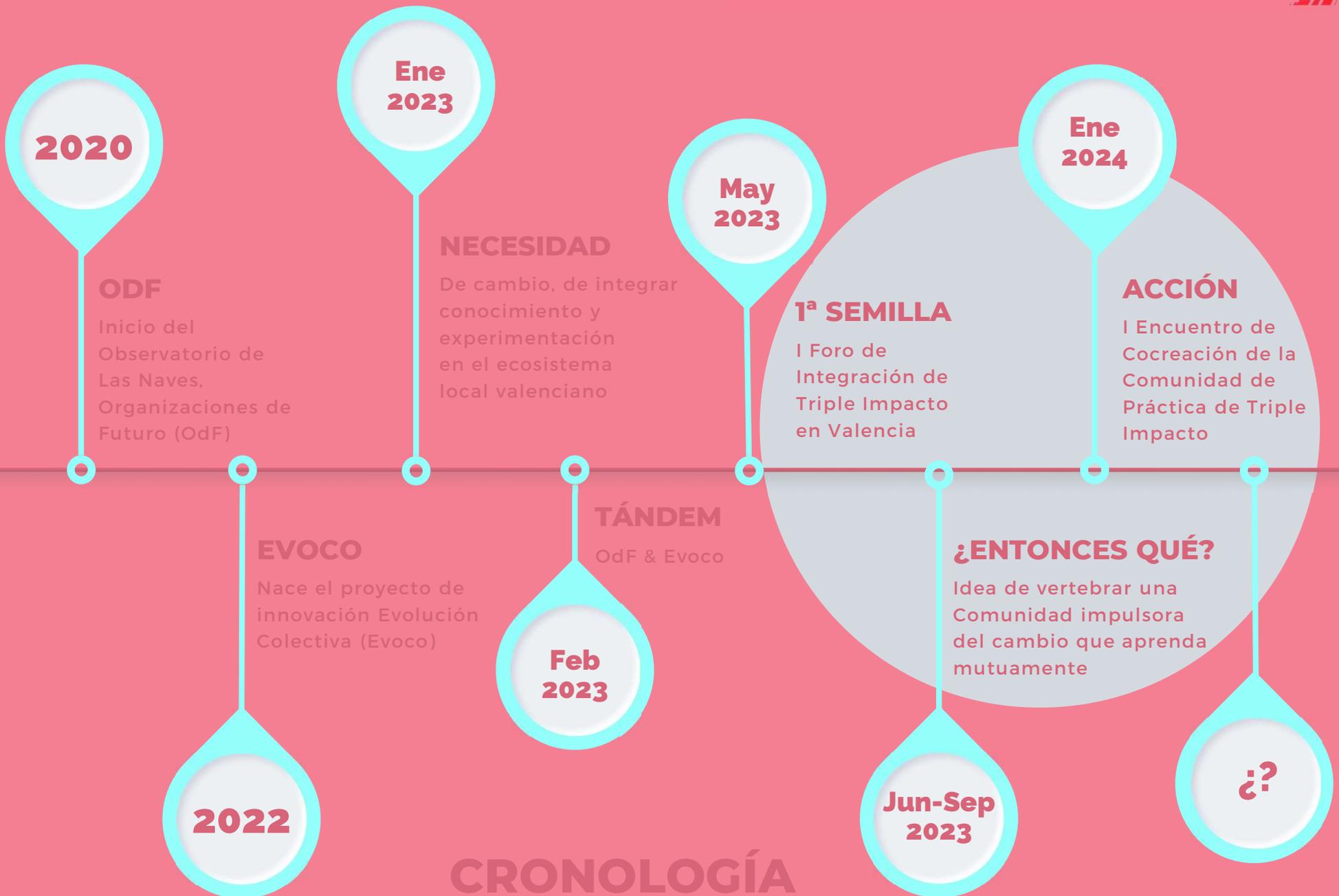


02

**CONTEXTUALIZAR**

# ¿Por qué estamos aquí?







# SEMILLA 1

## I FORO DE INTEGRACIÓN DE TRIPLE IMPACTO

30 MAY 2023

VALENCIA

LAS NAVES

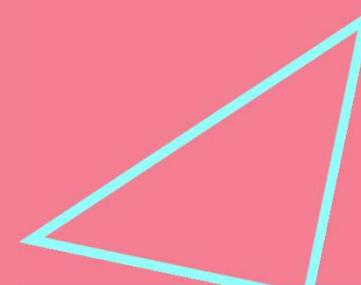
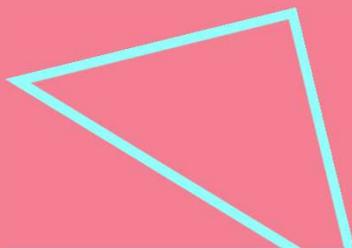
10 horas de aprendizaje

7 proyectos de co-creación

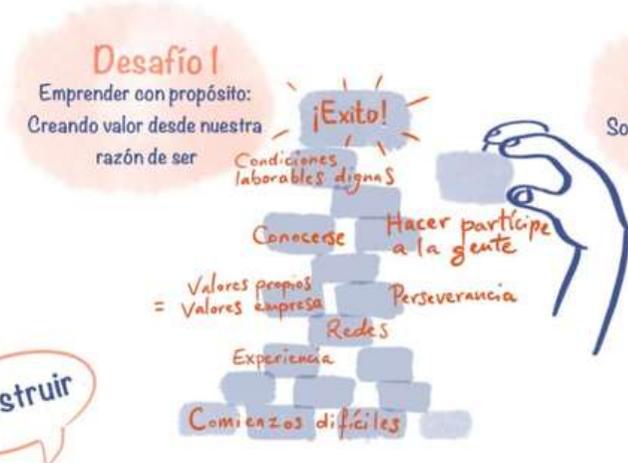
35 participantes expertos

5 paneles de triple impacto

Más de 100 personas  
reunidas









# Desarrollo Sostenible

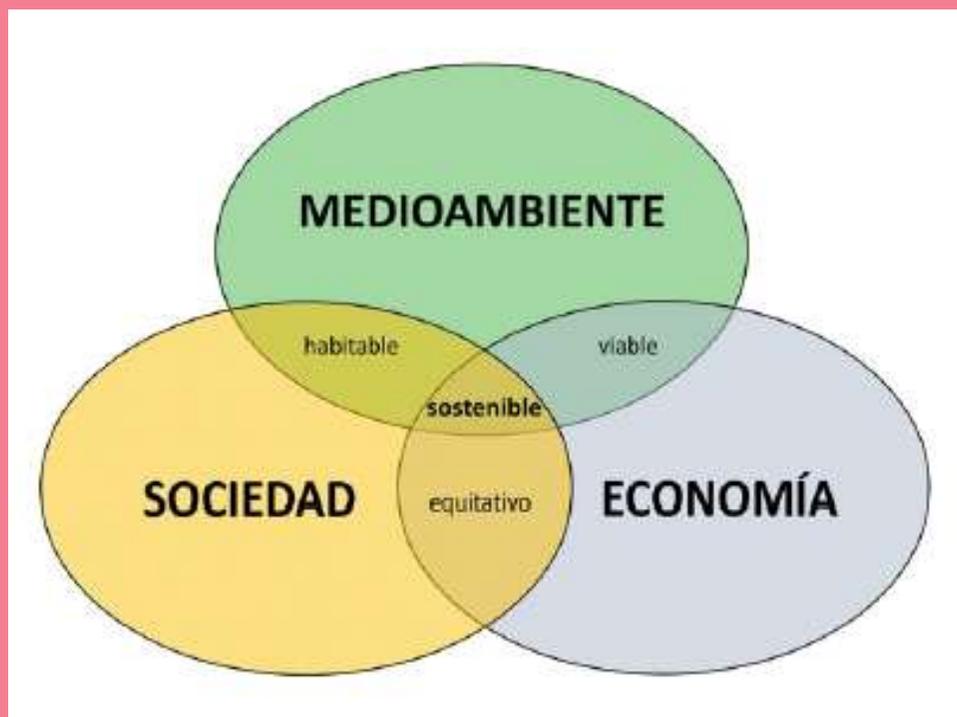
**<<Satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias>>  
informe Brundtland de Naciones Unidas (1987)**

### 3. El desarrollo duradero

27. Está en manos de la humanidad hacer que el desarrollo sea sostenible, duradero, o sea, asegurar que satisfaga las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias. El concepto de desarrollo duradero implica límites - no límites absolutos, sino limitaciones que imponen a los recursos del medio ambiente el estado actual de la tecnología y de la organización social, y la capacidad de la biósfera de absorber los efectos de las actividades humanas. Pero tanto la tecnología como la organización social pueden ser ordenadas y mejoradas de manera que abran el camino a una nueva era de crecimiento económico. La Comisión cree que ya no es inevitable la pobreza general. La pobreza es no sólo un mal en sí misma. El desarrollo duradero exige que se satisfagan las necesidades básicas de todos y que se extienda a todos la oportunidad de colmar sus aspiraciones a una vida mejor. Un mundo donde la pobreza es endémica estará siempre propenso a ser víctima de la catástrofe ecológica o de otro tipo.

**Informe Brundtland "Nuestro futuro común" de Naciones Unidas de 1987 (página 23, punto 3.)  
(<https://undocs.org/es/A/42/427>),**

# Triple Impacto



John Elkington (2004)



**¿Qué problema de triple impacto es importante para mí?**

**02**

**CONTEXTUALIZAR**



# ¿Qué es una Comunidad de Práctica?

Missions  
València 2030

**LAS NAVES**

**EVOCO**  
EVOLUCIÓN COLECTIVA

The logo for EVOCO features a red semi-circle above the text 'EVOCO' and 'EVOLUCIÓN COLECTIVA'. Below the text, there are several red, flame-like or brushstroke-like shapes pointing upwards.

# CIENCIA

## INVESTIGACIONES



En 1991, Jean Lave, Antropóloga Social Estadounidense y Étienne Wenger, Informático y Sociólogo Suizo, publican el libro “Aprendizaje Situado” (Situated learning. Legitimate peripheral participation, Cambridge University)

**APRENDIZAJE IMPLICA PARTICIPACIÓN EN COMUNIDAD**

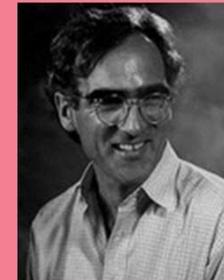
**ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS SE CONSIDERA UN PROCESO DE CARÁCTER SOCIAL**

**ENFASIS EN EL APRENDIZAJE COLECTIVO  
FRENTE A LA IDEA CLÁSICA DE UN  
PROCESO INDIVIDUAL**

# CIENCIA

## INVESTIGACIONES

John Seely Brown (investigador en estudios organizacionales) y Paul Duguid (profesor e investigador educativo), por su artículo de "Organizational learning and communities of practice" (1991) que apuntan el término mediante el estudio de caso de la empresa Xerox.



# COMUNIDAD DE PRÁCTICA (CdP)

## ¿Cómo empezó?





## DEFINICIÓN

# COMUNIDAD DE PRÁCTICA

**PARTE DE LA CONSTATACIÓN QUE EXISTE UNA BRECHA ENTRE LA PRÁCTICA QUE DEBERÍA TENER LUGAR Y LA PRÁCTICA REAL.**

"Grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan en su conocimiento y experiencia en esta área a través de una interacción continua que fortalece sus relaciones" (Wenger)

"Grupo de personas con funciones y puntos de vista diferentes, comprometidos en un trabajo conjunto a lo largo de un periodo de tiempo significativo durante el cual construyen objetos, resuelven problemas, aprenden, inventan y negocian significados y desarrollan una forma para leerse mutuamente" (Brown)



# CARACTERÍSTICAS

## SOCIALIZACIÓN

Todas las personas necesitamos de las demás (somos seres sociales) nuestro cerebro es social, necesitamos aprender con y de las otras personas.

## GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Se centra en como hacer explícito (know-what) el conocimiento tácito (know-how), reducir la brecha entre teoría y práctica.

## PARTICIPACIÓN

Cuando nos sentimos parte de algo, disfrutamos y nos involucramos, para ello, hay que ampliar espacios que lo hagan posible, donde trabajemos y experimentemos de forma colectiva y segura, sin miedos.

## APRENDIZAJE COMPARTIDO

Compartiendo aprendizajes, distintas formas de hacer y de contribuir de forma positiva, ayudamos a que otras personas aprendan y se pueda generar un nuevo conocimiento colectivo.

## COOPERATIVO

El conocimiento se amplifica cuando trabajamos junto a otras personas de forma solidaria, con apoyo mutuo y relaciones de confianza, para dar respuestas globales a los desafíos globales.

## INTERÉS COMÚN

Una CdP se sustenta y desarrolla en torno a aquello que es importante para cada miembro.



**¿Qué campo de interés es  
verdaderamente importante para mí?**

# ELEMENTOS CLAVE

## DOMINIO

Campo de interés compartido por la comunidad, responsabilidad mutua e interés compartido, este crea una identidad común

## COMUNIDAD

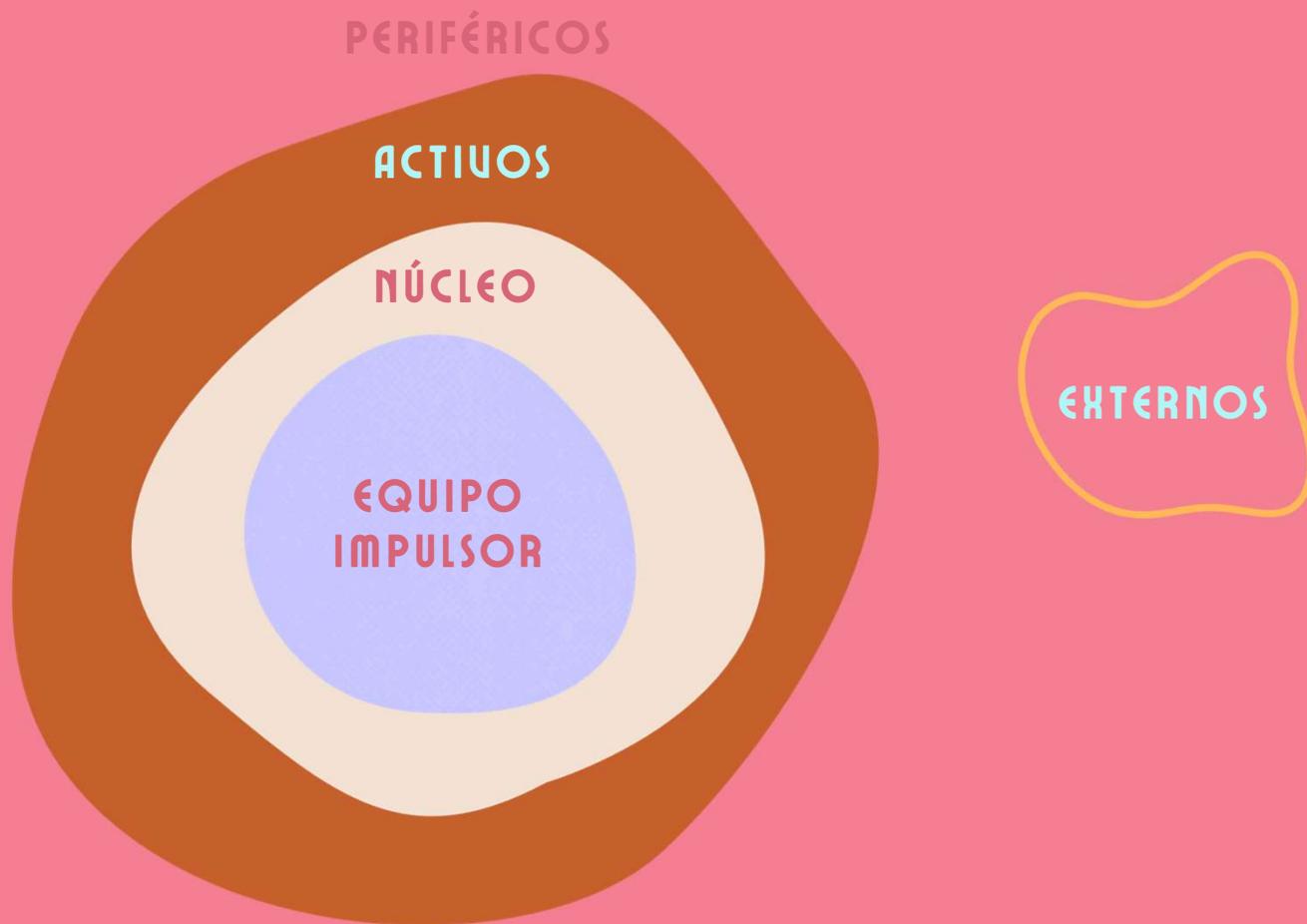
El colectivo de personas que se integra al proceso, al compartir un interés común.

Los participantes se involucran en actividades conjuntas en las que comparten conocimiento y se apoyan mutuamente, permitiendo que el conocimiento de la comunidad se mantenga, desarrolle y comparta

## PRÁCTICA

Es la práctica o actividad que comparten en común los participantes de la comunidad, exponiendo y compartiendo su experiencia en un tema, desarrollando recursos y un estilo de trabajo para compartirla.

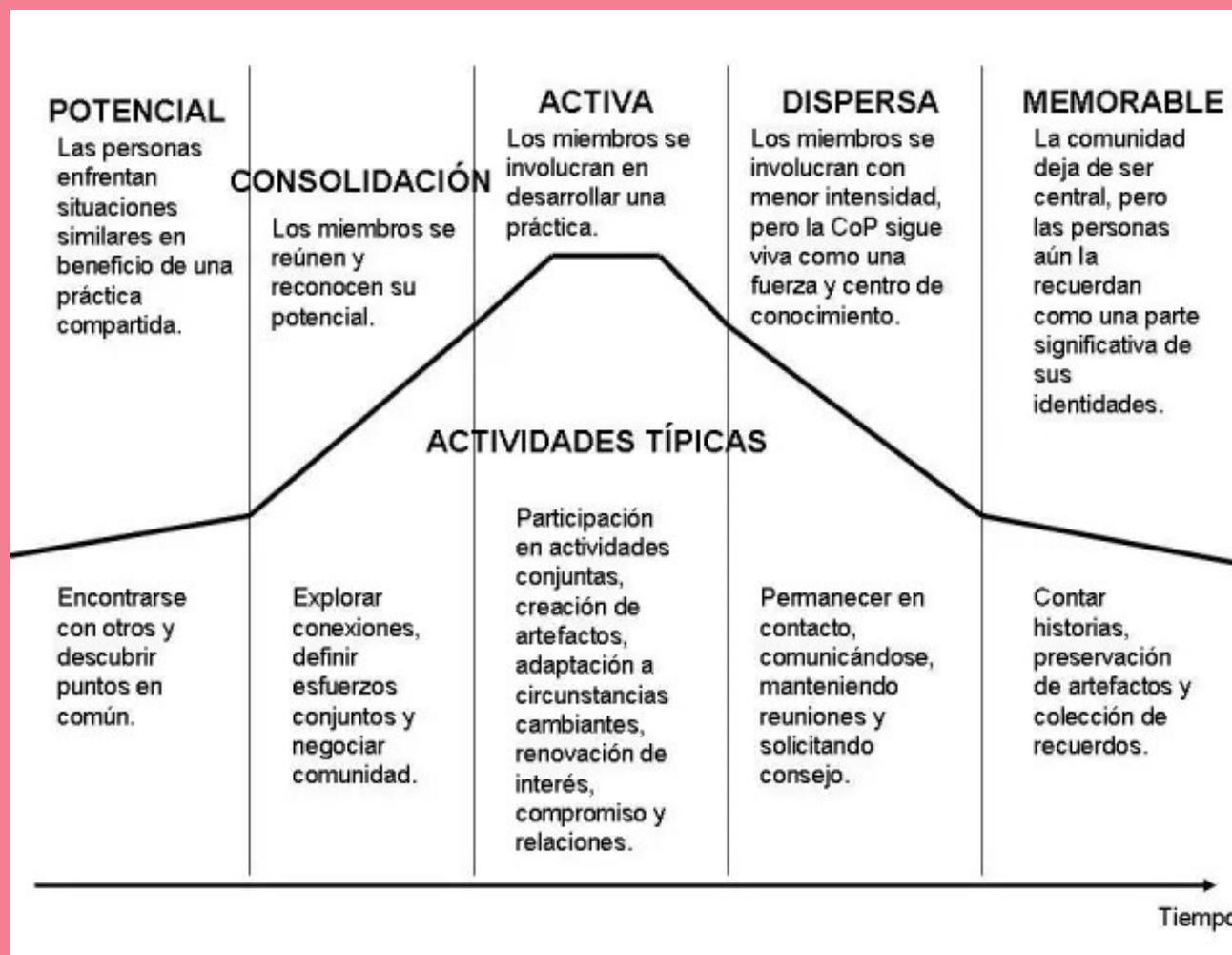
# NIVELES DE PARTICIPACIÓN ROLES



# ETAPAS DE DESARROLLO

## CDP

Wenger (2002)



# ALGUNOS EJEMPLOS CDP

**EL CENTRO DE ESTUDIOS JURÍDICOS Y FORMACIÓN ESPECIALIZADA (CEJFE) DECIDIÓ DAR CONSISTENCIA A DIFERENTES COMUNIDADES DE PRÁCTICA EXISTENTES EN EL DEPARTAMENT DE JUSTÍCIA DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA BASÁNDOSE EN EL MODELO DE CDP PROPUESTO POR WENGER Y SNYDER**

**AGENCIA DE PROTECCIÓN DE LA SALUD (APS, EN ADELANTE), EN EL AÑO 2007, FRUTO DE LA JORNADA «INNOVEMOS LA ADMINISTRACIÓN CON INTERNET» EN 2008 SE INICIA UNA EXPERIENCIA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO MEDIANTE CDP**

**“LA CAIXA” DISPONE DE UNA PLATAFORMA DIRIGIDA, EN UN PRINCIPIO, A LA FORMACIÓN DE NUEVOS EMPLEADOS Y LA ACTUALIZACIÓN DE LOS VETERANOS, QUE RECIBE EL NOMBRE DE “VIRTAULA”, HA PROPICIADO EL SURGIMIENTO DE UNA CANTIDAD SIGNIFICATIVA DE INICIATIVAS QUE PODRÍAN SER DENOMINADAS COMUNIDADES DE PRÁCTICA.**

# DISEÑO

## 7. Ritmo

El ritmo es el principal signo de vitalidad de una comunidad, una CdP exitosa logra combinar momentos de mayor actividad con momentos de menor actividad.

## 1. Cultivar

En vez de crear desde cero, identificar las comunidades existentes y empezar desarrollar conexiones

## 2. Interés común

Trabajar sobre lo que cada miembro piensa que es importante y estar abierta a la evolución. La comunidad debe ser capaz de integrar esos diferentes intereses que tienen las personas y brindar lo que necesitan.

## 6. Familiaridad & Emoción

Generar un ambiente familiar y cercano que haga posible compartir momentos de emoción, como palancas de aprendizaje y de nuevas soluciones de valor.

## PRINCIPIOS

## 3. Abrir diálogo

Las CdP se enriquecen con la opinión y perspectiva de cada miembro, al igual que con ideas externas, generando discusiones constructivas que hacen crecer a la comunidad.

## 5. Diferentes Espacios

Tanto públicos como privados, que faciliten diferentes tipos de conversación y grados de confianza, el éxito es lograr el adecuado equilibrio entre ellos.

## 4. Niveles de participación

Aceptar y entender que cada persona tiene diferente grado de interés, es fundamental invitar explícitamente a todos los distintos niveles de participación.

# COMUNIDAD DE PRÁCTICA

# RETOS



Sergio Vásquez Bronfman, profesor en Europe Business School y experto en innovación en aprendizaje, en su artículo Comunidades de Práctica (2011), <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/244622/327644>

## LIDERAZGO

## TECNOLOGÍA

## CAMBIO DE PARADIGMA



03

**INSPIRAR**



## JOSE MARI LUZARRAGA PHD

Cofundador de LEINN & Mondragon Team Academy (MTA World)

Emprendedor socialASHOKA Fellow

**03**

**INSPIRAR**

**PROPÓSITO  
COMPARTIDO**



# ¿Por qué esta Comunidad de Práctica?

Missions  
València 2030

**LAS NAVES**

**EVOCO**  
EVOLUCIÓN COLECTIVA



04

**CULTIVAR**

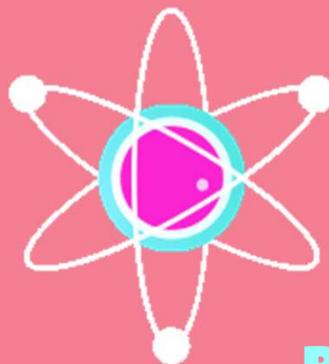
# 1º MOLÉCULA **CDP TRIPLE IMPACTO**



**METAS**

**PROPÓSITO  
COMPARTIDO**

**PERSONAS**



**INTERÉS  
COMÚN**

**PROBLEMAS**

**ROLES**

**VALORES**



**¿Qué valores queremos sostener?**



**¿Qué papel me gustaría jugar?**



# ¿Qué metas y próximos pasos vamos a dar?



05

**COMPARTIR**

# Propuesta de píldoras formativas



06

**CONCLUIR**

## **RONDA DE CIERRE**

**¿Cómo me voy?**

**¿Entonces qué me gustaría  
aportar a esta CdP?**

# MUCHAS GRACIAS

¡HASTA PRONTO!

Missions  
València 2030

**LAS NAVES**

**EVOCO**  
EVOLUCION COLLECTIVA

# COMUNIDAD DE PRÁCTICA DE TRIPLE IMPACTO

