

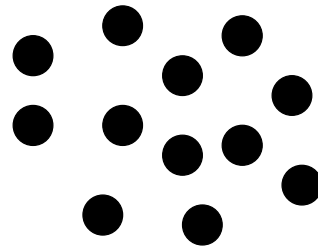
ANGEL ARBONIES Y ASOCIADOS

# Comunidad de Práctica

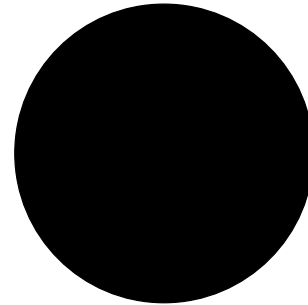
# NUEVAS FORMAS ORGANIZATIVAS

LA ORGANIZACIÓN DEL SIGLO XXI

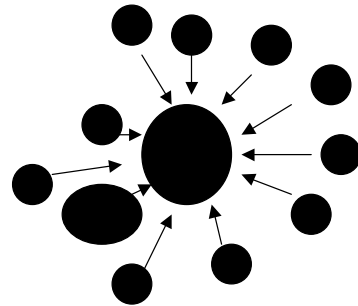
**1. Organizaciones independientes**



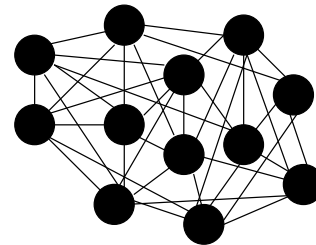
**2. Organizaciones integradas**



**3. Organizaciones radiales**



**4. Redes**



# INTERACTUAR

La mayoría de los trabajadores hoy en día invierten la mayor parte de su tiempo en interacciones con otras personas por lo que las organizaciones han empezado a preocuparse por las BARRERAS organizacionales que impiden la interacción.

Podemos hablar de barreras físicas (espacio y tiempo), técnicas (falta de herramientas y métodos) y otras sociales, (jerarquía rígida) emocionales o culturales ancladas en el comportamiento habitual de las personas.



# SOLUCIONES TECNOLOGICAS VS REUNIONITIS

Gran desarrollo de las comunicaciones y herramientas colaborativas

Pero como nos entendemos, si es que nos entendemos. ?

La esencia de la conversación relevante es hacer más inteligente a mi INTERLOCUTOR

- Que hacemos en las reuniones?
- Porqué tienen mala fama?
- Cuales son los defectos de las reuniones? A que vamos a las reuniones? Distinguimos para que estamos juntos?



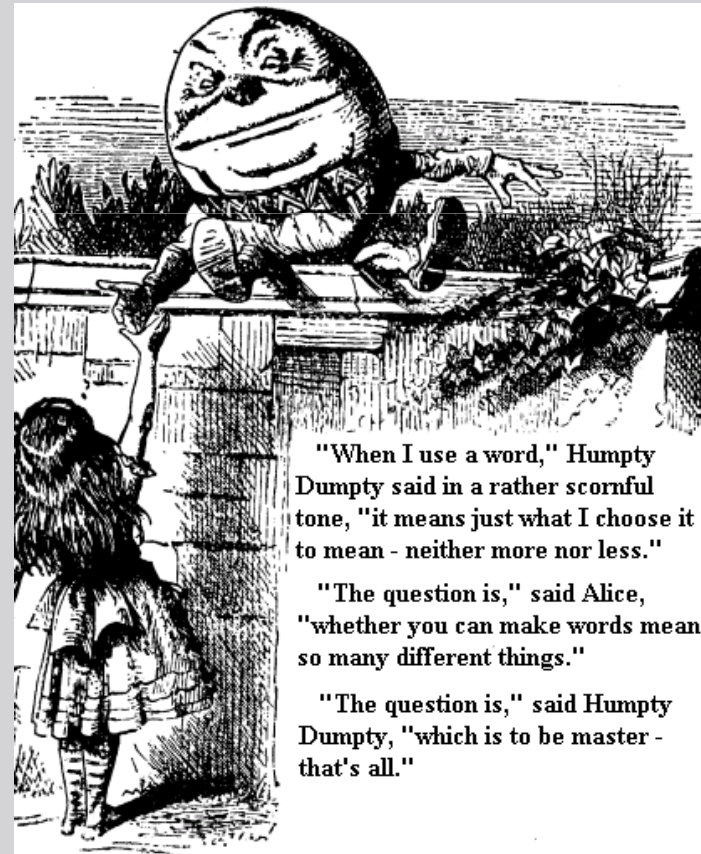
## Diálogos colaborativos

No hay nada mas fácil que boicotear una conversación

Diálogos colaborativos

- Aportación significativa
- Relevancia
- Honestidad

Cuando uso una palabra significa justo lo que yo quiero que signifique, ni más ni menos

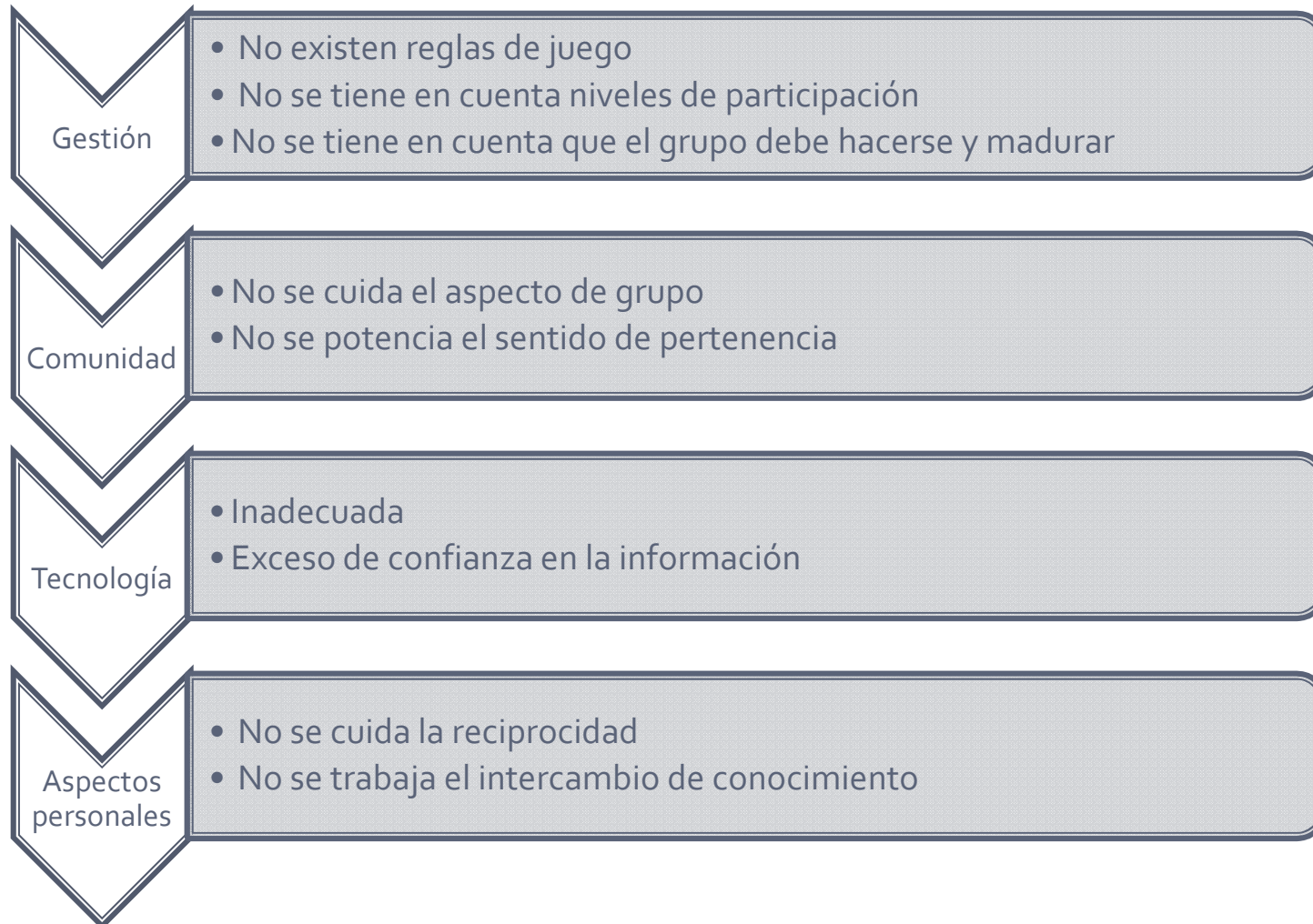


"When I use a word," Humpty Dumpty said in a rather scornful tone, "it means just what I choose it to mean - neither more nor less."

"The question is," said Alice, "whether you can make words mean so many different things."

"The question is," said Humpty Dumpty, "which is to be master - that's all."

# Causas del fracaso del trabajo en red

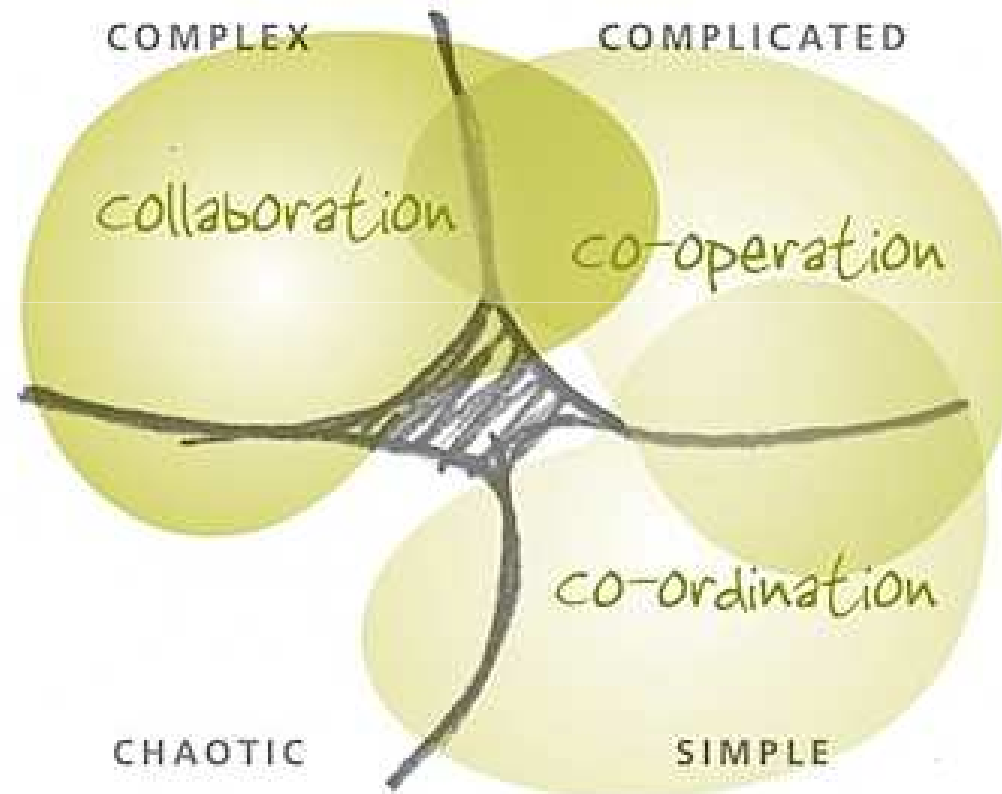


# Situaciones diferentes

Interactuar - coordinar

Colaborar- dar algo

Cooperar – poner algo



Source: anecdote.com

# Propósito final

Pasar de interactuar a colaborar y a cooperar – no se consigue de la noche a la mañana. Exige una serie de condiciones



Tiempo  
Estrés  
Desconfianza

Las barreras mentales

Somos o no somos  
genuinamente egoístas?

DILEMA DEL PRISIONERO

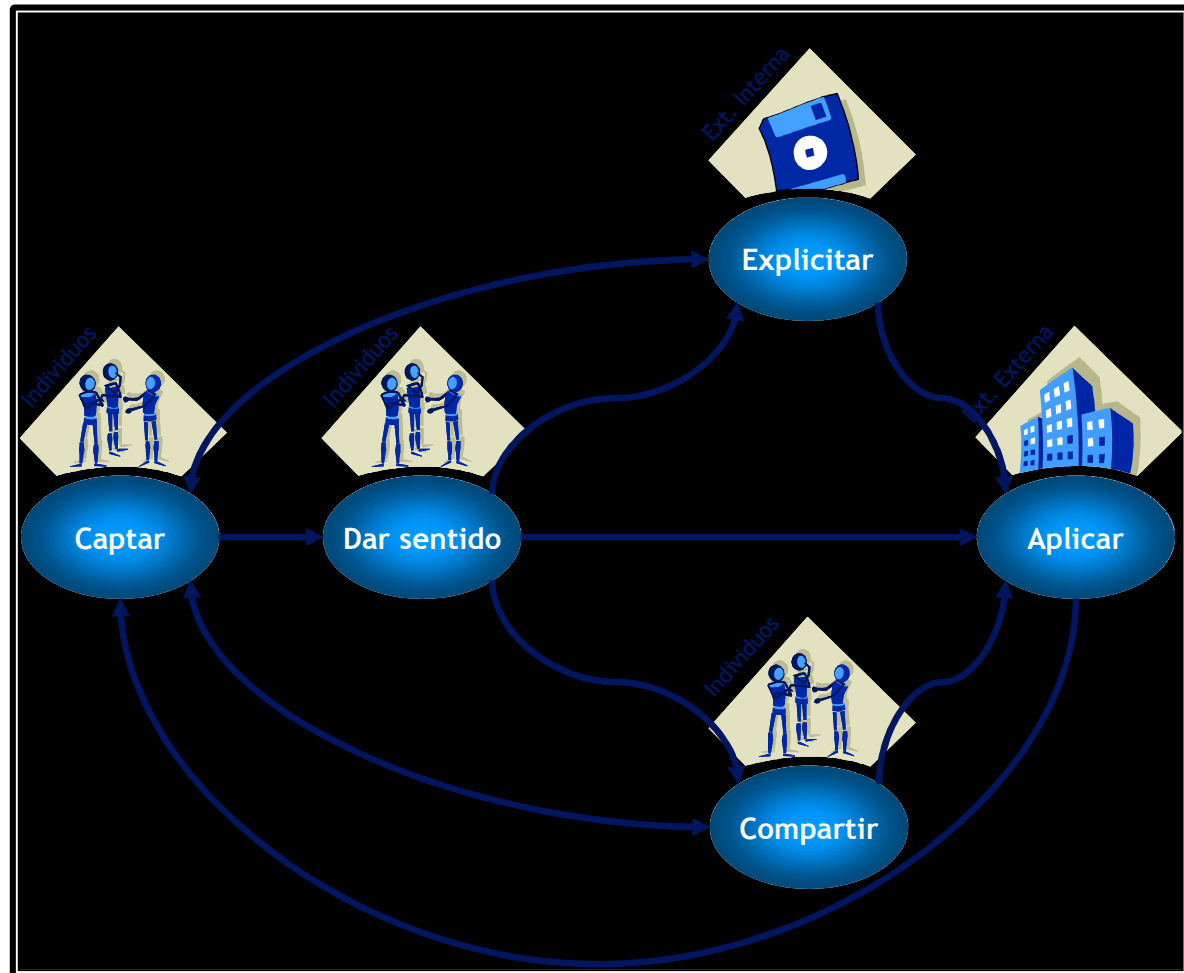


## Clave : Reciprocidad

Una persona actuará dando algo cuando percibe que recibe algo recíproco.

En la mayoría de los casos

Información  
Conocimiento  
Sentido de pertenencia  
Reconocimiento  
Recompensas  
Recursos



Rescatando una vieja práctica humana: las personas se agrupan alrededor de una práctica

# COMUNIDADES DE PRACTICA

## CoPs

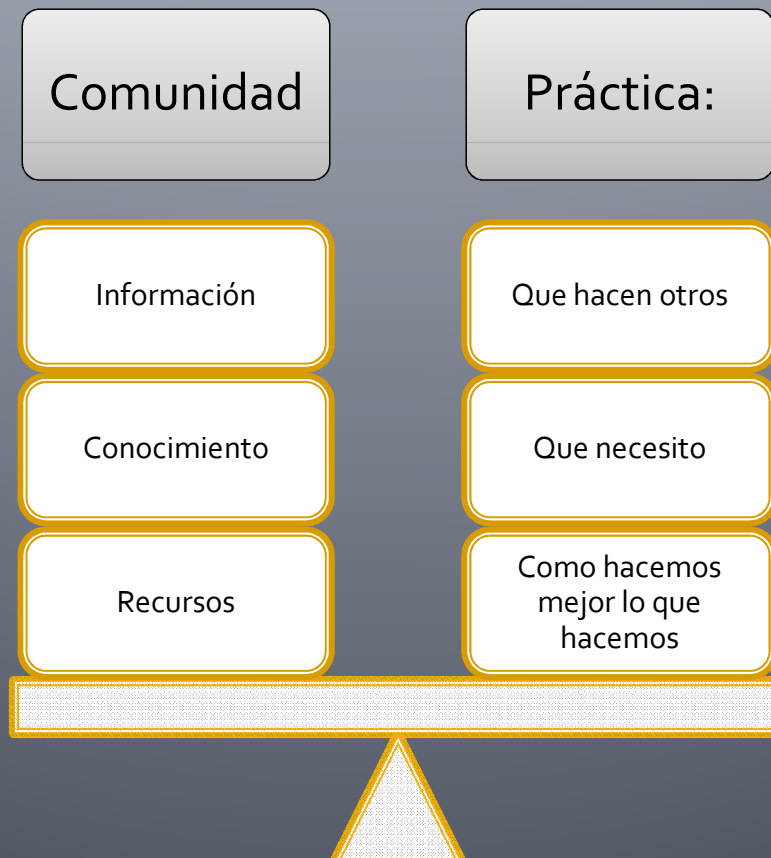
Comunidades de Práctica son grupos de personas que comparten información, perspectivas y experiencias prácticas, alrededor de un área de interés común.

Nosotros añadimos a esta definición que el propósito final del grupo sería no solo intercambiar cognitivamente información o perspectivas (saber de algo) sino llegar a realizar acciones conjuntas en colaboración (intercambiar maneras de hacer y práctica) y realizar proyectos de futuro (trabajar juntos para mejorar la práctica).



# No separar nunca las dos palabras: Comunidad y Práctica

Se trata de equilibrar el sentido de comunidad y el de la práctica.



*Es una estructura social conformada por practicantes*

*con objetivos y necesidades comunes, aunque no homogéneos,*

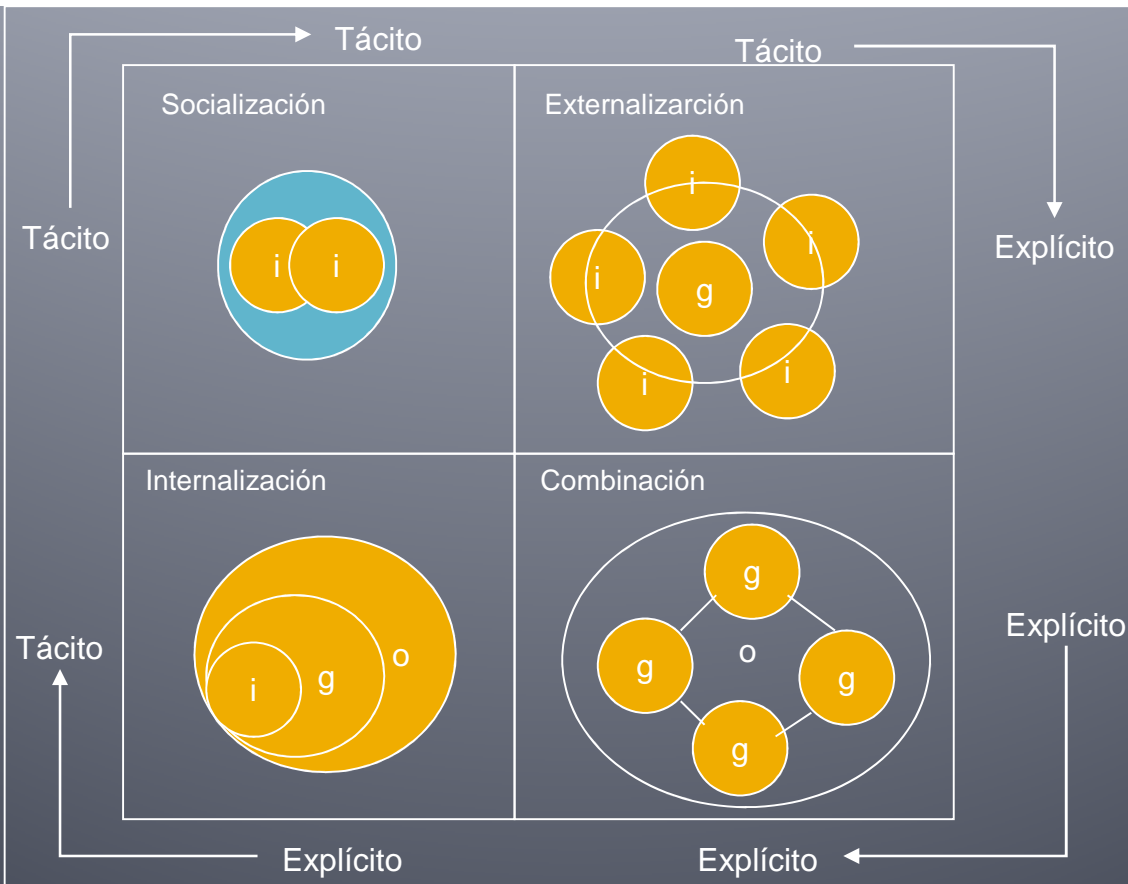
*"Comunidades de práctica son grupos de personas que comparten una inquietud o una pasión por algo que ellas hacen y que interactúan regularmente para aprender cómo hacerlo mejor"*

*basada en la construcción colaborativa de conocimientos*

# Espiral de creación de conocimiento

EL conocimiento tiene rendimientos crecientes: crece cuando se comparte. Cuanto más conoces más puntos de contacto tienes con lo desconocido ( como una esfera)

O: ORGANIZACION  
G: GRUPO  
I: INDIVIDUAL



# Capacidad, competencia, conocimiento



# Equipos - CoPs

- Los equipos se diseñan generalmente para una tarea, objetivo o solución de un problema
- Los equipos generalmente se forman con expertos que están cercanos a la solución del problema
- Los equipos duran el tiempo que se tarda en encontrar una solución.
- Los equipos esperan de sus miembros contribuciones
- Las CoPs esperan de sus miembros contribuciones pero los miembros exigen al grupo aprendizaje.
- Las CoPs no tienen por delante una tarea concreta sino una práctica que aprender
- Las CoPs se componen de miembros que quieren aportar información, conocimiento y trabajar en una práctica. No todos sus miembros son expertos y no existe una relación jerárquica.
- Las CoP tienden a perdurar en el tiempo y a crear nuevo conocimiento, nuevas áreas de interés y un sentido de comunidad

# Equipos - CoPs



# Diseño de una CoP

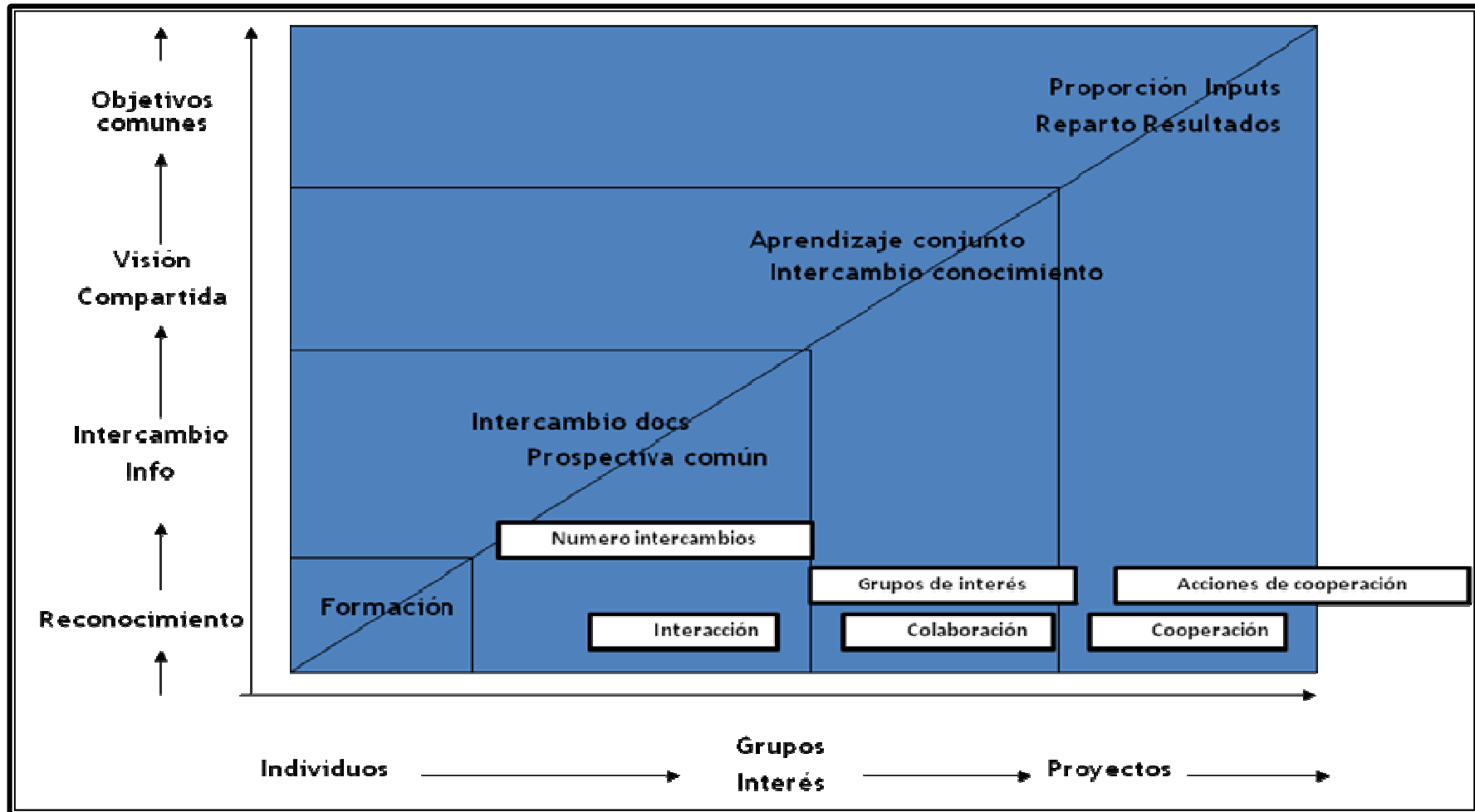
## APRENDER LA PRACTICA Y APRENDER A COOPERAR

Parece importante empezar a distinguir entre el intercambio de opiniones, informaciones, conocimiento y recursos.

Las comunidades de práctica (CoPs) son finalmente un concepto avanzado de esta relación y desarrollado por varios autores, entre ellos Seely Brown, que rescata la inclinación humana para formar comunidades alrededor de una práctica, y que son el lugar- espacio adecuado para el intercambio de conocimiento.



# Evolución de una CoP



## 4 Claves



- Gestión de la comunidad
- Crear comunidad
- Aspectos técnicos
- Aspectos personales

## Gestión comunidad



- Concentrarse en temas relevantes para los miembros de la comunidad
- Coordinador
- Tiempo e interés en participar ( ver tipos de participación )

## Crear la comunidad



- Buscar la madurez
- No perder de vista el sentido comunitario
- Tener siempre un grupo comprometido
- Dejar que surjan temas de interés y personas interesadas
  - Una propuesta es buena si tiene seguidores.

## Aspectos técnicos



- Diseño de un espacio colaborativo
- Diseño de una infraestructura IT

## Aspectos personales



- Debe crearse un diálogo real y relevante
- Deben evitarse todos los problemas que suceden en los equipos - Técnicas

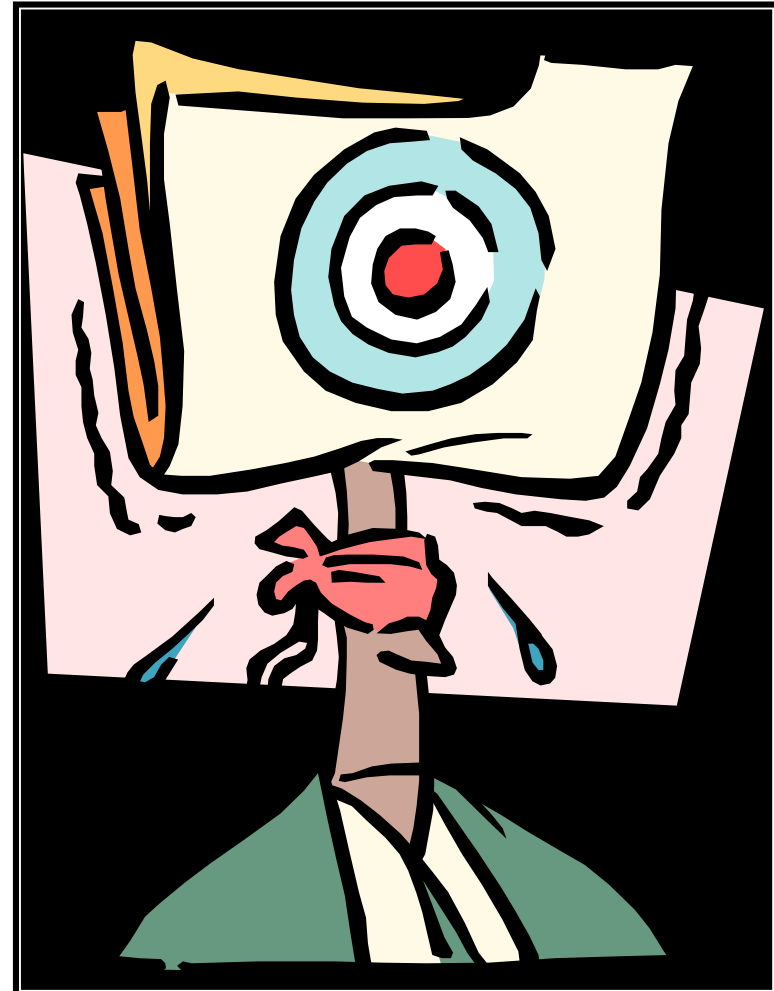
# No es transferencia : es creación

**Claves : no pensar en términos de transferencia**

**No se trata de meter información en la cabeza de otro.**

**Se trata de movilizar la que existe.**

**No se trata de hacer sitio a nueva información, sino reordenar la que existe**



# Acumular v s aplicar

Idea de flujo



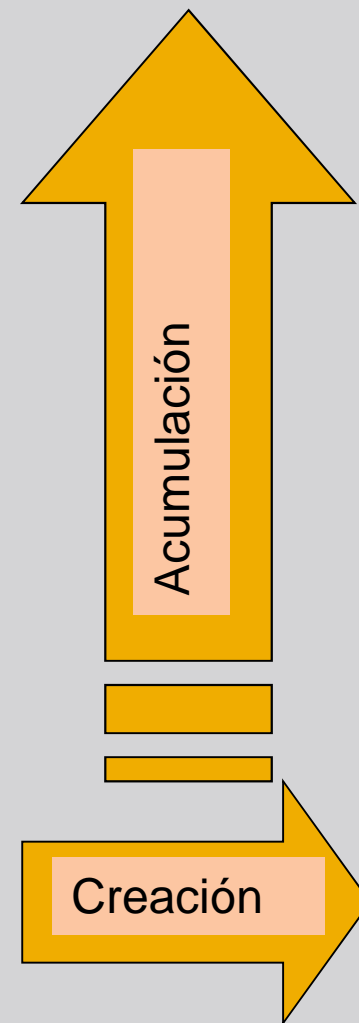
Información

Capacidad, competencia

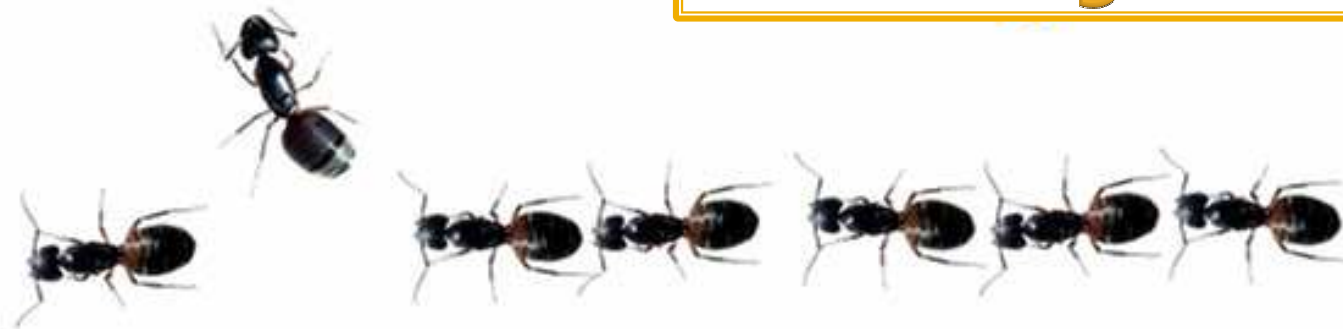
Equipos, comunidades

Creación

Acumulación



**Muchas gracias**



**Eskerrik asko**