

INTELECTUAL OUTPUT I.O.3
DISEÑO DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
EXPERIENCIALES
5.2 INNOVACION Y CREATIVIDAD

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta Publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

ACTIVIDAD FORMATIVA EXPERIENCIAL 1. ÍNDICE	
PRESENTACIÓN DE RESULTADO INTELECTUAL.	p. 3
PLANIFICACIÓN DEL CURSO DE FORMACIÓN.	p. 6
ACTIVIDAD DE FORMACIÓN EXPERIENCIAL 5.2. INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD. INTRODUCCIÓN.	p.7
FORMACIÓN PRESENCIAL. RECOMENDACIONES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS	p.6
SESIONES DE FORMACIÓN ON LINE 1 Y 2. RECOMENDACIONES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS	p.11
FORMACIÓN TRANSVERSAL. ESPACIO CO-WORKING Y COACH/MENTOR	p.12

PRESENTACIÓN INTELLECTUAL OUTPUT

Este producto intelectual I.O.3, "Diseño de Actividades Formativas Experienciales", pertenece al proyecto ERASMUS + CO_LABOURative_LAB. Los contenidos que se muestran a continuación en las siguientes páginas son el resultado de la integración del I. O.1, "Metodología Co-Creada" y IO.2 "Materiales de Formación".

I.O.3 determina cómo se llevan a cabo las actividades de capacitación, y es el resultado final de las siguientes actividades:

- O3-A1. Diseño de actividades y materiales de formación experiencial
- O3-A2. Desarrollo de materiales para formadores
- O3-A3. Traducciones

Como se indica en el I.O.1, el Proyecto Co_LABOURative_LAB "*Enhancing Employability of Unemployed Persons through New Forms of Employment and Sharing Economy*" tiene como objetivo principal desarrollar e implementar un programa de capacitación para aumentar las competencias de los desempleados de larga duración, incluidos los jóvenes desempleados, y los Directores o Técnicos de Recursos Humanos (RRHH), sobre cómo explotar la Economía Colaborativa y las Nuevas Formas de Empleo para aumentar sus oportunidades de emprendimiento y empleo por cuenta propia. Co_LABOURative_LAB tiene como objetivo transferir a los grupos objetivo conocimientos innovadores, herramientas y prácticas basadas en una metodología de aprendizaje práctico, promoviendo la colaboración entre alumnos y la explotación de las herramientas de TIC correspondientes, a través de la cual los futuros alumnos puedan mejorar su capacitación, generando impacto en su futura vida laboral.

El curso ha sido diseñado con las siguientes características:

1. La duración del curso es de 62 horas, de las cuales:

- a) Sesiones presenciales: 26 horas
- b) Sesiones online: 28 horas.
- c) Seminarios de expertos: 8 horas (6 seminarios)

2. Habrá talleres finales para todos los alumnos dedicados a la presentación de sus proyectos.

3. La metodología será activa y participativa, se llevará a cabo en diferentes talleres e incluirá las siguientes herramientas y materiales de capacitación:

- a) Sesiones presenciales.
- b) Sesiones online.
- c) Seminarios web
- d) Co-trabajo virtual.
- e) Espacio físico para alumnos durante el curso (co-working).
- f) Los mentores o formadores apoyarán a los alumnos durante el curso.
- g) Enfoque práctico con casos de estudio, videos, seminarios de expertos, lecturas complementarias.

4. Se desarrollará una plataforma de formación online con los siguientes propósitos:

- h) Asignación de los diferentes materiales y recursos formativos con acceso a aprendices.
- i) Colaboración virtual.

Los alumnos tendrán los siguientes perfiles,

- Personas desempleadas (principalmente aquellas que han estado desempleadas por más de 1 año, y que son mayores de 45 años y menores de 30 años)
- Profesionales de RRHH

Se recomienda que los cursos de capacitación no tengan más de 12 a 15 alumnos por grupo de capacitación para que los recursos puedan asignarse y organizarse de manera eficiente y, por lo tanto, la capacitación puede alcanzar los objetivos.

El objetivo general del proyecto **co-LABOURative LAB** será aumentar las competencias de los Desempleados de Larga Duración, incluidos los Jóvenes Desempleados y los Directores o Técnicos de Recursos Humanos (HR), sobre cómo explotar la Economía Colaborativa (SHE) y las Nuevas Formas de Empleo (NFE) para aumentar las oportunidades de Emprendimiento y Autoempleo, a través de la transferencia de conocimientos innovadores, herramientas y prácticas basadas en el conocimiento del aprendizaje basado en el trabajo, aprender haciendo, colaboración entre alumnos y explotación de las herramientas de TIC correspondientes.

Los **objetivos específicos** son:

- Proporcionar a los participantes la conciencia y el conocimiento necesarios sobre las dinámicas de SHE y NFE, incluido el funcionamiento de las herramientas y plataformas TIC relacionadas.
- Facilitar a los participantes el desarrollo de sus propios planes de emprendimiento y autoempleo utilizando los conceptos de SHE y NFE y las plataformas TIC.
- Facilitar a los participantes la adquisición y mejora de competencias para impulsar sus planes de emprendimiento y autoempleo (creatividad e innovación, habilidades digitales, gestión de redes sociales y personal branding).
- Facilitar a los participantes la adquisición y mejora de conocimientos para tratar temas específicos como: financiación, entornos regulatorios y acceso a mercados.
- Conecta ambos lados del mercado laboral, empleadores y solicitantes de trabajo en el mismo entorno de capacitación.
- Proporcionar a los alumnos enfoques de trabajo reales y colaborativos en los que puedan aplicar las habilidades desarrolladas y aumentar su empleabilidad durante el propio curso de capacitación.

Para lograr los objetivos antes mencionados, se ha desarrollado una metodología de formación basada en las siguientes premisas:

- Adaptada y modulada a las capacidades de aprendizaje de las personas que pertenecen a los grupos objetivo (desempleados y profesionales de recursos humanos).
- La formación se basará en los conceptos de capacitación experiencial y aprendizaje mediante la práctica, por lo que la metodología de la formación será principalmente activa y práctica.
- Las sesiones de capacitación se llevarán a cabo en el aula y online, por lo que se desarrollarán materiales y herramientas que se utilizarán en ambos entornos de capacitación.
- La participación de los alumnos será una necesidad durante los cursos de formación, por lo tanto, los formadores fomentarán las actividades donde los participantes puedan interactuar e intercambiar experiencias y conocimientos entre ellos y con diferentes actores.

- El curso de capacitación tendrá un enfoque de mentoring / coaching. Los técnicos de las Cámaras de Comercio apoyarán a los alumnos a lo largo del curso de capacitación.
- Las Cámaras de Comercio proporcionarán un espacio de trabajo conjunto a lo largo del proyecto para los participantes, para que puedan desarrollar sus proyectos o planes en un entorno de apoyo.
- Se desarrollará una plataforma de formación online para facilitar las sesiones de formación online, compartir conocimientos y experiencias de los participantes y apoyar los cursos de formación a través de diferentes herramientas de formación online

En las siguientes páginas, se muestran recomendaciones para cada una de las Actividades de Formación, que incluyen:

- Estructura y contenidos en cada taller.
- Timing de cada taller con un desglose de las principales actividades a realizar.
- Algunos consejos y sugerencias y cosas que no debemos olvidar.

Estas pautas son solo una recomendación que se recomiendan para el formador, pero también se debe ser flexible, por lo que al final los formadores deben preparar cada uno de los talleres como quieran y piensen que son mejores, siempre pensando en lograr los objetivos del programa de capacitación, pero teniendo en cuenta el contexto y los participantes.

PLANIFICACIÓN DEL CURSO DE FORMACIÓN

	F2F / ONLINE	PARTICIPANTS	DURATION	WEEK 1	WEEK 2	WEEK 3	WEEK 4	WEEK 5	WEEK 6	WEEK 7	WEEK 8
DETA 1. Introduction to sharing economy and new forms of employment.	F2F	ALL	4H.	1F2F SESSION							
	ONLINE	ALL	4H.	ONLINE							
DETA 2. SHE & NFE digital platforms: how to use and what to know.	F2F	ALL	8H.		1F2F SESSIONS	1F2F SESSION					
	ONLINE	ALL	8H.		ONLINE	ONLINE					
DETA 3. Self-assessment & development of an entrepreneurship / self-employment plan.	F2F	UNEMPLOYED	4H.			1F2F SESSION					
	ONLINE	UNEMPLOYED	4H.				ONLINE				
DETA 4. Legal and financing issues regarding SHE and NFE.	ONLINE	ALL	4H.				ONLINE				
		ALL					ONLINE				
DETA 5. Training in transversal skills for entrepreneurship and self-employment	F2F	UNEMPLOYED	12H.				1F2F SESSIONS	1F2F SESSIONS	1F2F SESSION		
	ONLINE	UNEMPLOYED	8H.						ONLINE	ONLINE	
DETA 6. Sharing experiences and best practices.	F2F	ALL	8H.								1F2F SESSION
WORKING ON SELF-EMPLOYMENT AND ENTREPRENEURSHIP PLANS	ALL	UNEMPLOYED	–	CONTINUOUS TASK							
WEBINARS	ONLINE	ALL	–	WB1	WB2	WB3	WB4	WB5	WB6	WB7	
EXPERTS' SEMINARS	F2F or VIDEO or STREAMING	ALL	2H.		DETA 1-ES1 & ES2 2 HOURS EACH			DETA 4-ES3 & ES4 1 HOUR EACH			DETA 5-ES5 & ES6 1 HOUR EACH
CO-WORKING SPACE	F2F	UNEMPLOYED	–	CONTINUOUS TASK							
MENTORS / COACHES	F2F & ONLINE	UNEMPLOYED	–	CONTINUOUS TASK							

Paso	ACTIVIDAD DE FORMACIÓN EXPERIENCIAL 5.2. INTRODUCCIÓN. FORMACIÓN EN HABILIDADES TRANSVERSALES PARA EL EMPRENDIMIENTO Y EL AUTOEMPLEO. LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD.
0	<p>- La duración de este DETA se estima en 8 horas distribuidas en 3 sesiones de formación,</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 4 horas F2F ● 4 horas Online (2X2). <p>- No olvides tener lista la asistencia.</p> <p>- No olvides tomar fotos y si es posible grabar algún video de las actividades.</p> <p>- Los descansos para tomar café en las sesiones F2F no se incluyen en el cronograma, estimamos que pueden ser de 30 minutos, por lo que las sesiones cara a cara tendrán 3 horas y 30 minutos de trabajo efectivo.</p>
0,1	<p>Datos del Taller:</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprender a identificar fortalezas creativas ocultas ● Comprender y utilizar el proceso de creatividad ● Encontrar soluciones no previstas a los desafíos ● Combinar el pensamiento de la parte derecha e izquierda del cerebro para romper algunas reglas ● Aprender a pensar lateralmente ● Progresar de ser competente a brillante <p>Participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● personas desempleadas. <p>Contenidos formativos: TEMA 2. Emprendimiento y Autoempleo. Potenciar las competencias transversales.</p> <p>1. Innovación y creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pertinencia de la innovación en el proceso de cambio de posición en el mercado laboral b. Etapas del proceso de innovación c. Concepto de innovación abierta y su relación con SHE d. Herramientas fáciles de usar para la gestión de la innovación
1	SESIÓN PRESENCIAL 1 – RECOMENDACIONES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS
1.1	<p>Apertura.</p> <p>- Una vez que los asistentes han llegado al aula, el formador los recibe.</p> <p>- El formador introduce los objetivos, contenidos y planificación de la DETA 5.2.</p> <p>- El formador hace un breve recordatorio de los conceptos y actividades realizadas en la DETA anterior, y deja algo de tiempo para las dudas y preguntas que surgieron en esa DETA y que están sin resolver.</p> <p>- El objetivo de esta parte de la apertura es también conectar los contenidos y actividades vistos en la DETA anterior con los contenidos y actividades en DETA 5.2, para que los alumnos puedan ver la coherencia y la continuidad del curso.</p> <p>- Tiempo: 10 minutos.</p> <p>- Herramienta: PPT.</p>

1.2	<p>Contenidos formativos:</p> <p>1. Importancia de la innovación y la creatividad en el proceso de cambio de posición en el mercado de trabajo (para aprender a identificar las fortalezas creativas ocultas)</p> <p>El formador introducirá a los asistentes los conceptos, el objetivo principal es que los alumnos comprendan porque la creatividad es una competencia importante en el área de autoempleo y emprendimiento, “ ¿Todas las personas pueden ser creativas?¿Puedes aprender creatividad?”</p> <p>El formador presentará a los asistentes el concepto de innovación y creatividad al pedirles a los participantes que compartan de qué creen que trata este tema. Saber lo que cada uno de los alumnos entiende bajo este término es importante para el formador para estructurar el contenido de tal manera con el fin de ayudarlas en su desarrollo ulterior creatividad. La mejor manera es comenzar la actividad en la sesión presencial y luego dejarla como una tarea que deben completar los propios participantes. Se pueden dar resultados / recomendaciones / consejos a los participantes en el foro.</p> <p>Para hacerlo, el formador comenzará con una ACTIVIDAD: un Juego/Tarea, y Discusión en grupo.</p> <p>Metodología:</p> <p>El formador propone una historia introductoria, por qué los adultos no son tan creativos, un experimento de Sir Ken Robinson (experto en educación y creatividad), ¿cuántos usos de un clip de papel puede encontrar?</p> <p>Los alumnos intentan individualmente encontrar diferentes usos para el clip (10 minutos) y, posteriormente, comparten sus hallazgos con el resto de los alumnos y el formador (asamblea). (10 minutos).</p> <p>Después de la actividad anterior para romper el hielo y presentar el tema, el formador abre la sesión con una discusión grupal que les pregunta "¿Qué creo que es la creatividad?" Y lleva las respuestas de los asistentes a las notas de post-it y las pone en una tablero / pared El objetivo de este grupo de discusión es hacer una fácil y suave transición al siguiente ejercicio. La discusión es para poner la mente de los alumnos en la dirección que la innovación y creatividad expresa en su manera profesional y comportamiento. (10 minutos).</p> <p>-Tiempo: 30 minutos - Herramienta: PPT</p> <p>Después de esta actividad, el formador presenta el concepto detrás de la innovación y creatividad: lo que incluye; para qué sirve; quién; para ¿porqué es importante para el autoempleo y el espíritu empresarial en un entorno de SHE?</p> <p>La introducción se puede hacer con la ayuda de un video previamente seleccionado (ver ejemplo). Para ello, el formador presenta la ACTIVIDAD 2 (EJEMPLO): el formador puede agrupar a los participantes en función de su número (EJ: 5 grupos x 3 aprendices) y otorgar a cada grupo una parte o subtema diferente del video para innovación y creatividad (el contenido está dado abajo). Después de ver el video, el formador abre la discusión y lleva las principales conclusiones al tablero / muro.</p> <p>Alternativas metodológicas:</p> <p>1) Otro video en el idioma nacional respectivo se puede usar en la descripción general y la introducción del concepto de creatividad en general durante la formación presencial. El video se puede elegir para que sea similar al que se muestra como ejemplo a continuación.</p> <p>Consejos para elegir el video: encuentre uno en el que la innovación y creatividad se explique más como una lección teórica: para qué sirve, para quién lo hace. El nuevo video se puede utilizar con el mismo enfoque descrito anteriormente.</p> <p>2) Se puede invitar a un empresario/persona que trabaja por cuenta propia/persona que trabaja en la economía colaborativa conocida por sus logros en creatividad (o simplemente porque ya ha explorado el camino del desarrollo personal) para contar su testimonio sobre cómo la creatividad les ayudó a avanzar en su carrera</p>
-----	--

	<p>VIDEOS DE EJEMPLO Tina Seelig: Las 6 características de las personas verdaderamente creativas - https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc Conclusiones. Una vez que se han completado los pasos anteriores, el formador propone a los participantes que regresen a las notas post-it (Actividad 1) y discutan con ellos si sus sugerencias han sido correctas, sus expectativas, cumplidas y todas las preguntas / dudas han sido respondidas. Incluir tiempo para preguntas e interacción. -Tiempo: 60 minutos. -Herramienta: video</p>
1.3.	<p>Contenidos formativos: 2. Comprender y utilizar el proceso de innovación. El formador introducirá a los asistentes los conceptos de la innovación y las diferentes etapas del proceso de innovación. Para hacerlo, el formador se iniciará con ACTIVIDAD 3: Video Proceso de Innovación (ver ejemplo). Metodología. Después de explicar la teoría y la visión general del proceso de innovación apoyado por el ejemplo de vídeo (30 min), el instructor pide a cada uno de los alumnos qué es lo que encuentran tan innovador en su trabajo por cuenta propia o plan de emprendimiento?, tomándose su tiempo para reflexionar, pero al mismo tiempo siendo espontáneo (no pensar demasiado). Todos los participantes dedican unos minutos (5 min) a pensar qué tienen en sus planes, lo que pueden decir que es innovador, las conclusiones (10 min) son discutidas y llevadas a la asamblea por el formador. Después, en grupos pequeños (de 3 a 5 personas), ellos piensan en cuáles son los pasos del proceso de innovación en el que fracasaron y por qué (20 min). Todos los grupos deben llegar a una conclusión sobre cuáles son las etapas del proceso de innovación en las que deben mejorar. Las conclusiones se discuten y se llevan por el formador a la pizarra (25 min), y de forma individual cada alumno toma notas de lo que él o ella tiene que hacer con el fin de actualizar su plan de emprendimiento o autoempleo. Ejemplo de video: https://www.youtube.com/watch?v=N70RK3_zXhc Conclusiones. El formador hace un resumen de este subtema, reafirma el objetivo de esta actividad y da instrucciones a los participantes sobre cómo continuar el ejercicio para continuar durante las sesiones online. Este ejercicio se describe en detalle a continuación, en la sección de sesiones on line Tiempo: 90 min: Herramienta: PPT + video Incluya tiempo para preguntas y discusión.</p>
1.4.	<p>Contenidos formativos: 3. Concepto de innovación abierta y su relación con SHE. El formador les presentará a los asistentes los conceptos de Innovación abierta; cadena de valor; Colaboración en un entorno digital. Para hacerlo, el formador comenzará con una explicación de que es la innovación abierta, lo que los actores pueden encontrar y cuáles son las etapas específicas para el proceso de innovación diferentes del innovación en general. La exposición del formador se puede mejorar con la ayuda de un previamente video seleccionado (ver video sugerido). VIDEO SUGERIDO: https://glg.it/videos/ge-open-innovation-dyan-finkhousen-center-of-excellence/ Después de presentar los conceptos y ver el video, el formador les pide a los participantes que desarrollen, en grupos pequeños, un Mapa de de la Cadena de Valor identificando a sus principales</p>

	<p>partes interesadas en todas las etapas de la cadena (20 min). Un grupo presenta un ejemplo en la pizarra al resto de los grupos y se discuten los resultados (20 min).</p> <p>A continuación, el formador le pide a los participantes en los grupo identificar al menos 1 tema donde realmente podrían colaborar con otros actores de la cadena de piezas valor, con el fin de desarrollar sus planes de negocio (20 min). Un grupo presenta un ejemplo en la pizarra al resto de los grupos y se discuten los resultados (20 min).</p> <p>Conclusiones. Después de haber hablado sobre la aplicación de la innovación abierta y la importancia de la cadena de valor para hacerlo, es importante verificar que los participantes entiendan que la innovación abierta es un proceso de innovación donde la colaboración es crucial para las empresas y personas con pocos recursos, y que se puede mejorar en un entorno digital, donde la Economía Colaborativa está presente principalmente.</p> <p>Tiempo: Total: 40 minutos. Herramienta: PPT, video Incluya tiempo para preguntas y discusión.</p>
1.5	<p>Cierre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El formador pide comentarios a los alumnos y trata de resolver todas las dudas y preguntas posibles. ● El formador explica a los alumnos cómo se ejecutarán las sesiones de formación online y qué se espera de ellos, y explica de manera específica las actividades que se realizarán en la próxima sesión de formación online. ● El formador convoca a los estudiantes para la próxima sesión de formación presencial <p>Incluir tiempo para preguntas e interacción. Tiempo: 10 minutos. Herramienta: PPT</p>

2	<p>SESIÓN ONLINE 1 – RECOMENDACIONES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS</p>
2.0	<p>El formador ya ha diseñado la sesión on line y la ha subido a la e-Training Platform Los alumnos deben leer, ver y descargar (si lo desean), los materiales de capacitación (PPT, documento de Word, lecturas complementarias, etc.) para el Tema 2. Innovación y creatividad.</p>
2.1	<p>Actividad 1 Esta actividad en línea está relacionada con la sesión presencial sobre "Innovación y creatividad". Los participantes descargan una lectura o un video previamente seleccionado por el formador y lo leen. El formador prepara algunas preguntas para ser contestadas por los alumnos. Los alumnos comparten sus respuestas en el espacio co-virtual. El principal objetivo es que los alumnos identifiquen cuáles son las principales mejoras que necesitan para mejorar su Plan de Autoempleo en términos de innovación. Otro objetivo de esta actividad es activar a los participantes para investigar el tema y darles una comprensión profunda de lo que es la creatividad y la innovación y lo que incluye, a su propio ritmo.</p> <p>Tiempo: 2 horas Herramienta: lectura y / o video complementarios</p>
2.2	<p>Actividad 2 A diseñar libremente por el formador</p>

3	SESIÓN ONLINE 1 – RECOMENDACIONES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS
3.0	El formador ya ha diseñado la sesión on line y la ha subido a la e-Training Platform Los alumnos deben leer, ver y descargar (si lo desean), los materiales de capacitación (PPT, documento de Word, lecturas complementarias, etc.) para el Tema 2. Innovación y creatividad..
3.1	Actividad 3. Elegir alguna de las herramientas fáciles de usar para la gestión de la innovación que se muestran en los materiales de formación e investigar cómo funciona, por ejemplo, https://www.viima.com/ Se pide a los participantes que abran perfiles en una de las herramientas y empiecen a trabajar con ellas. Deben identificar cuál es el potencial de estas plataformas para administrar sus procesos de innovación. Lo pueden hacer en parejas o en grupos. Deberían planear cómo pueden usarlo en los meses posteriores Al finalizar esta actividad, se invita a los participantes a compartir con el formador y otros alumnos qué herramienta de gestión de la innovación han elegido y cuáles son sus principales conclusiones y planes. Luego, el formador llama a un seminario web y los participantes presentan sus conclusiones. Tiempo: 2 horas Herramienta: herramienta de innovación.
3.2	Actividad 4 A diseñar libremente por el formador
3	FORMACIÓN TRANSVERSAL - ESPACIOS DE TRABAJO Y COACH / MENTOR
3.1	Los alumnos tendrán acceso a un espacio de trabajo conjunto durante el curso en las instalaciones de la entidad organizadora de la formación. En estos espacios de trabajo conjunto, trabajarán en las actividades del curso de capacitación y también impulsarán sus planes y actividades de emprendimiento y trabajo por cuenta propia. Las instalaciones tendrán conexión a internet y los participantes del curso de capacitación podrán decidir asistir a las sesiones en línea en estos espacios. Con respecto a DETA 5.2, los participantes trabajarán en <ul style="list-style-type: none"> ● Actualización del Auto-Diagnóstico ● Los participantes pondrán a prueba y utilizarán varias herramientas disponibles de gestión de la innovación dadas por los formadores. ● Actualización de Plan de Autoempleo.
3.2	Los alumnos recibirán apoyo a lo largo del curso durante el curso (en línea y/o F2F) de un formador/mentor, quien los ayudará a desarrollar las actividades y tratará de responder las dudas que puedan surgir. El soporte puede ser en línea y/o F2F. El objetivo principal de este formador/mentor es facilitar a los aprendices, no solo lograr los objetivos de la capacitación, sino que también deben apoyar sus planes de emprendedores o de autoempleo. El formador/mentor, proporciona, facilitará una agenda alternativa con eventos de SHE y NFE, foros, programas de televisión, artículos de prensa, etc., para mantener a los alumnos actualizados con todo lo que sucede en torno a los conceptos de SHE y NFE en sus ciudades y en el mundo. El formador/mentor también impulsará el intercambio de conocimientos entre los participantes En cuanto a DETA 5.2, el formador/mentor, hará un seguimiento de: <ul style="list-style-type: none"> ● Sesión Online 1, actividades 1 y 2. ● Sesión Online 1, actividades 3 y 4. ● Conocimiento compartido en el espacio virtual de colaboración e impulsando el foro mediante el envío de preguntas a los participantes, reflexiones sobre el tema, noticias que él o ella ha encontrado, etc