
TALENTO PERSONAL Y ORGANIZACIONAL A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA BIOPOLIS[®]

Moisés Martínez Berrio

Biopolis World/España

1. Presentación de la Metodología Biopolis[®]

Se explicará qué significa Biopolis, los dos pilares en que se fundamenta la metodología y a través de ahí la visión del proyecto a nivel mundial y sus múltiples aplicaciones. Después se presentarán los tres enfoques que inspiran el diseño del tablero y su conexión con el propósito de la herramienta.

2. Potenciando el Talento Individual: experienciando la primera versión de juego.

Con el objetivo más sencillo y las tres reglas iniciales de la primera versión, entraremos en la dinámica ludoformativa Biopolis, conectando las palabras clave acerca del Talento Individual con las experiencias que proponen las cartas. El facilitador irá conectando y vertebrando el aprendizaje colaborativo que irá emergiendo.

3. Desarrollando el Talento Organizacional: jugando a la segunda versión.

Incorporaremos la estructura de la herramienta “La Rueda de la Vida” en el objetivo de la segunda versión de juego. Se relacionará el talento individual con las áreas equivalentes en el desarrollo del talento de equipos y organizaciones.

4. Feedback apreciativo, aprendizaje colaborativo y planes de acción.

Se coordinará una retroalimentación sobre lo experienciado en el workshop desde un enfoque apreciativo. Se generará aprendizaje colectivo a través del conjunto de aportaciones de los participantes. Se diseñarán acciones concretas para implementar de forma práctica y directa lo aprendido en la sesión para el crecimiento del talento individual y organizacional.

BIBLIOGRAFIA

Martínez, M; Torrents, J; Urbea, J. (2014). *Recrear*. Barcelona: Plataforma Editorial.

Csikszentmihályi, Mihály. (2010). *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.

R. Covey, Stephen. (1997). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Barcelona: Paidós

Dilts, R. (2004). *Coaching. Herramientas para el cambio*. Barcelona: Urano

Senge, P- (2011). *La quinta disciplina: el arte y la práctica de la organización abierta al aprendizaje*. Madrid: Granica.

Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard y Mackee, Annie. (2002). *El líder resonante crea más*. Barcelona: Plaza & Janés

Fankl, V. (2005). *El hombre en busca del sentido último*. Barcelona: Paidós

Marín, Imma (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Barcelona: Ediciones Urano. Empresa Activa.