



CAJA DE HERRAMIENTAS





Caja de **HERRAMIENTAS**

Este material fue realizado en el marco del Convenio 2246 suscrito entre el Ministerio del Interior —en su Dirección para la Democracia, la Participación Ciudadana y la Acción Comunal— y el Comitato Internazionale per lo Sviluppo dei Popoli —CISP—.

Bogotá D.C., Colombia. 2025.

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	3
I. HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA COMUNAL- GOGÍA: MODELO PEDAGÓGICO PARA LA FORMACIÓN COMUNAL: COMUNAL-GOGÍA	4
Glosario de términos claves	5
Introducción	8
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	9
MODELO PEDAGÓGICO PARA LA FORMACIÓN COMUNAL: COMUNAL-GOGÍA	10
Fundamento: de la transmisión a la construcción colectiva	11
Características clave del modelo	13
ENFOQUE PEDAGÓGICO: PILARES DE LA TRANSFORMACIÓN	14
Diálogo de saberes	14
Comunagogía	15
Aprendizaje experiencial	15
Pensamiento crítico	16
DIDÁCTICA: EL DISEÑO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	16
La Didáctica de la Horizontalidad	17
Rol del Formador como elemento didáctico en la communal-gogía	17
METODOLOGÍA: LA PRÁCTICA SITUADA	18
Fundamento metodológico de la Comunal-gogía	18
Fases o momentos metodológicos	18
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: HERRAMIENTAS PARA LA ACCIÓN COMUNALGÓGICA	23
Coherencia con los pilares	23
Ejemplos de estrategias aplicadas	25
EL ESPACIO DE CAPACITACIÓN COMUNAL	26
El paso a paso	26
Objetivos	26
Contenidos	27
Metodología	29
Recursos	30

Evaluación	30
ALGUNAS REFERENCIAS PEDAGÓGICAS CLAVE	32
II. CAJA DE HERRAMIENTAS	34
A. IDENTIFICACIÓN DE “NUESTROS SABERES” - CONOCIMIENTOS PREVIOS, MOTIVACIÓN E INTEGRACIÓN	35
1. Su potencial creativo	36
2. Seis sombreros para pensar (Edward de Bono).	38
3. Método 635	40
4. Provocación (PO)	42
5. Vengo del futuro	44
6. Gráfico KWL	46
7. Kahoot	48
8. Encuestas rápidas en mentimeter	50
B. HERRAMIENTAS PARA RECONOCIMIENTO DE OTROS SABERES, ACCIONES DE APRENDIZAJE Y CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA	52
9. Puente 3,2,1	53
10. Brief de vigilancia tecnológica	55
11. Simulador de trabajo de campo	57
12. Identificación de insights	59
13. Mapas comunitarios	61
14. Árbol de problemas objetivos	62
15. Cartografía social	63
16. Encuestas rápidas digitales o físicas	64
17. Técnica FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas)	65
C. HERRAMIENTAS DE NEGOCIACIÓN DE SABERES Y DE APRENDIZAJE - CONSTRUCCIÓN DE SABERES Y COMUNICACIÓN	66
18. Portafolio de proyectos	67
19. Árboles tecnológicos	70
20. Estudios de casos, análisis de experiencias comunales exitosas o fallidas	72
21. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	75

22. Recursos audiovisuales videos, documentales, podcasts comunitarios	78
23. Uso de la inteligencia artificial	82
24. Mapa conceptual colaborativo	84
D. HERRAMIENTAS DE SABER Y HACER, ACCIÓN Y PRÁCTICA COMUNITARIA, VALIDACIÓN Y APROPIACIÓN Y UTILIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS COTIDIANAS	86
25. Microproyectos iniciativas rápidas y visibles	87
26. Talleres prácticos	89
27. Laboratorios comunitarios	91
28. Educación inmersiva	93
E. HERRAMIENTAS DE COMPROMISO EN ACCIÓN, TRANSFORMACIÓN DE LA REALIDAD, APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN CONTEXTO REAL, EVALUACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN	95
29. Aulas invertidas con recursos multimedia	96
30. Bitácoras comunitarias	98
31. Evaluación semafórica.	100
32. Mapas de aprendizaje	102
33. Narrativas digitales	104
34. Sistematización participativa	106
F. HERRAMIENTAS DIGITALES Y TECNOLÓGICAS	108
35. Portafolio de evidencias	109
36. Cartulinas resumen	111
37. Línea del tiempo mural	112
38. Mapas mentales o cartográficos colaborativos	113
39. Árbol de logros o árbol de aprendizajes	114
40. Google Drive Google Docs	115
41. Padlet muro colaborativo digital	116
42. Mural	119
III. REFERENCIAS	120

PRESENTACIÓN

La Caja de herramientas pone a disposición de todos los Formadores, los recursos didácticos y las herramientas prácticas (el "cómo" de la formación).

Cada herramienta se encuentra claramente expuesta y se muestra, paso a paso, cómo utilizarla, abordando en cada una de ellas los siguientes aspectos: "Descripción breve", "explicación para aplicarla", "materiales requeridos", "cuándo se debe usar" y los "resultados esperados de su aplicación".

Para la elección de estas herramientas, se tuvo en cuenta los seis momentos del proceso metodológico propuestos en la Guía del Facilitador y Documento de arquitectura. Se buscó que, para cada momento, se tengan a la mano herramientas análogas y digitales que ayuden al Formador en su labor. El principal propósito es que estas herramientas sean apropiadas por el Formador para ser utilizadas cada vez que se considere pertinente, dentro o fuera de la Estrategia Formador de Formadores y que permitan ir ampliando el horizonte metodológico de cada facilitador.

En la elección se ha tenido el cuidado de elegir herramientas que no requieran demasiados recursos y que sean de fácil manejo para el facilitador. No es la intención de los autores agotar las herramientas existentes, sino generar una propuesta, que cada formador debe ir ajustando y enriqueciendo de acuerdo con sus necesidades particulares.

Los invitamos a hacer de estas herramientas su material diario de trabajo, úsenlas, teniendo en cuenta que fueron construidas pensando en apoyar la gran labor que ustedes realizan en favor de las comunidades del país.





I. HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA COMUNAL - GOGÍA: Modelo Pedagógico Integral para la Formación Comunal



**P.h.D. Elkin Olaguer
Pérez Sánchez**

El presente documento, desarrolla y formaliza la propuesta de estructura para los procesos de capacitación de líderes comunales, tomando como referentes la "Guía del Facilitador y Documento de Arquitectura" [1], la Hoja de Ruta Operativa, las guías temáticas y las diferentes experiencias de Formación de Formadores emprendidos por la Organización Comunal en sus 67 años de historia en el país, y ampliando sus fundamentos con la teoría pedagógica contemporánea.

El objetivo es construir un marco conceptual que ayude al formador de formadores en la Acción Comunal, articulando el Modelo Pedagógico, el Enfoque Pedagógico, la Didáctica, la Metodología y las Estrategias Didácticas.

El marco propuesto se centra en el diálogo de saberes, la horizontalidad, la Comunagogía, el aprendizaje experiencial y el pensamiento crítico asegurando un aprendizaje transformador, pertinente a la diversidad de contextos colombianos y alineado con el marco normativo vigente [2] [3].



Posdoctor en Ciencia Tecnología e Innovación del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. PhD en Administración, Magíster en Administración- MBA y Magíster en Tecnologías de la Información aplicadas a la educación, especialista en docencia universitaria y Licenciado en Pedagogía, con más de 45 años de experiencia como docente tiempo completo y cátedra en el área de Administración, Innovación, Estrategia, Gestión del Conocimiento e Inteligencia de Negocios. Amplia experiencia como gerente de proyectos de ciudad.

GLOSARIO DE TÉRMINOS CLAVE

Se presenta, para una mejor comprensión y fácil consulta, un glosario con 20 términos clave usados en el modelo pedagógico integral para la formación comunal en Colombia. Cada definición se basa en el contexto proporcionado, enfatizando su relevancia en procesos educativos transformadores, participativos y contextualizados.

Aprendizaje experiencial: adquisición de conocimiento mediante experiencia directa, reflexión y aplicación, basado en el ciclo de Kolb: vivir, reflexionar, conceptualizar y aplicar.

Caja de herramientas: repositorio de recursos didácticos como dinámicas, estudios de caso y juegos, diseñados para claridad y pertinencia territorial.

Comunicación popular (EP): pedagogía que concibe el aprendizaje como acto político de liberación, construyendo conocimiento colectivamente desde experiencias participantes.

Comunagogía: propuesta educativa alternativa que transforma relaciones sociales desde lo común, enseñando y aprendiendo en, con y para la comunidad, promoviendo acción colectiva y emancipación.

Comunal-gogía: propuesta integral que busca a partir de la integración de varios enfoques pedagógicos, transformar las relaciones sociales y los procesos educativos desde la mirada de la capacitación en la Organización Comunal.

Contextualizado: adaptación de contenidos y métodos a realidades específicas (urbanas, indígenas, afro) asegurando pertinencia cultural y territorial.

Construcción colectiva: proceso donde el conocimiento surge de aportes compartidos, superando transmisión individual para fomentar democracia y paz territorial.

Diálogo de saberes: encuentro horizontal entre saberes académicos/técnicos y populares/ancestrales, alineado con la Educación Popular, donde todos aportan conocimiento en momentos como negociación y acción.

Didáctica: es la ciencia y disciplina de la educación que estudia, organiza y orienta los procesos de enseñanza y aprendizaje, integrando tanto la teoría como la práctica. Su objetivo principal es optimizar el aprendizaje mediante la planificación, selección de métodos, estrategias y recursos adaptados a las características de los estudiantes, los contenidos y los contextos educativos. Se centra en el "cómo" enseñar para facilitar que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y valores de manera efectiva, promoviendo una enseñanza reflexiva, dinámica y contextualizada.

Enfoque pedagógico: es la perspectiva teórica y filosófica que orienta el proceso educativo, definiendo cómo se comprende la formación, la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. Este enfoque configura el sentido y los objetivos de la educación, estableciendo qué se enseña, para qué y cómo y determina el tipo de ser humano y sociedad que se pretende formar.

Estrategias didácticas: herramientas concretas como talleres o dinámicas que median el aprendizaje, coherentes con pilares para ser participativas, vivenciales y críticas.

Evaluación formativa: proceso continuo y participativo que mide impacto, satisfacción y aplicación de aprendizajes, orientado a mejora y rendición de cuentas.

Formador: facilitador, mediador reflexivo, modelo de horizontalidad y promotor de participación en procesos comunales, sin ser poseedor único del saber.

Horizontalidad: principio relacional que rompe verticalidad docente-estudiante, posicionando al facilitador como mediador y a líderes como co-creadores.

Hoja de Ruta Operativa: guía dinámica para fortalecer liderazgo comunal, con fases para implementación de proyectos y alineación normativa como Ley 2166/2021.

Metodología: conjunto de procedimientos sistemáticos para implementar la formación, articulados en fases como diagnóstico, ejecución y evaluación continua.

Modelo pedagógico: marco conceptual que establece los lineamientos, principios y procesos educativos sobre los cuales se organiza y regula la enseñanza y el aprendizaje. Define qué contenidos se deben enseñar, cómo se secuencian y qué métodos se utilizan, así como los roles de los actores involucrados y los objetivos a alcanzar en la formación. Además, integra uno o varios enfoques pedagógicos para orientar la práctica educativa y garantizar un aprendizaje significativo y coherente con la misión institucional y el contexto social.

Paradigma socio- crítico: base teórica que impulsa transformación social mediante reflexión y acción, integrando saberes para gestión comunal.

Pensamiento crítico: capacidad para analizar información, cuestionar realidades y proponer soluciones innovadoras, motor de transformación social y liderazgo ético.

Sistematización: fase para conceptualizar y registrar experiencias, integrando reflexión crítica y proyección hacia acciones sostenibles.

Transformador: orientación que cambia actitudes, fortalece capacidades y moviliza acción comunal, más allá de informar.



INTRODUCCIÓN

La formación de líderes en la Acción Comunal requiere un andamiaje teórico-práctico que trascienda la mera transmisión de información. La "Guía del Facilitador y Documento de Arquitectura" [1] y la Hoja de Ruta Operativa, establecen una rumbo dinámico y didáctico, cuyo propósito es fortalecer el liderazgo comunal mediante un aprendizaje transformador.

Al referirnos en el modelo como una Comunal-gogía, se hace referencia a una propuesta pedagógica integral que busca transformar las relaciones sociales y los procesos educativos desde la mirada de la capacitación en la Organización Comunal.

El modelo se fundamenta en la enseñanza y el aprendizaje en, con y para la comunidad, reconociendo el valor de los saberes colectivos y promoviendo relaciones horizontales entre los participantes. Este enfoque supera las prácticas educativas tradicionales para dinamizar vínculos entre las comunidades y fortalecer identidades culturales, construyendo así proyectos políticos y sociales desde las bases comunales.

Este modelo pedagógico se posiciona como una alternativa crítica que integra elementos como el Diálogo de Saberes, la Comunagogía, el Aprendizaje Experiencial y el Pensamiento Crítico para garantizar un aprendizaje significativo, situado y transformador. Propone un proceso formativo que articula teoría y práctica, valorando la experiencia de los sujetos y enfatizando la acción colectiva como motor de cambio social.

En el contexto colombiano, la Comunal-gogía debe cobrar especial relevancia al ofrecer herramientas para que la Organización Comunal asuma un rol activo y autónomo en sus procesos de capacitación, gestión y desarrollo territorial. Su carácter contextualizado y participativo la hace una estrategia innovadora para fortalecer la acción comunal, basada en la reflexión crítica y la construcción conjunta de soluciones que responden a las necesidades y retos locales. Así, se configura como un motor fundamental para la democratización del saber y la construcción de paz desde el territorio.

ESTRUCTURA DE LA

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Inicialmente se formalizan los elementos implícitos y explícitos del documento dentro de la estructura jerárquica de la ciencia pedagógica:

- 1** **Modelo pedagógico:** entendido como el marco conceptual que define la relación entre los actores, los contenidos y los propósitos.
- 2** **Enfoque pedagógico:** se comprende como la orientación teórica y filosófica que guía el modelo (el "para qué" y el "cómo" fundamental).
- 3** **Didáctica:** esta es la disciplina que se ocupa del diseño y la planificación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- 4** **Metodología:** entendida como el conjunto de procedimientos y fases para la implementación del proceso formativo.
- 5** **Estrategias didácticas:** son las herramientas y técnicas concretas utilizadas en el aula o el territorio.
- 6** **Espacio de capacitación comunal:** se muestra el paso a paso para el desarrollo de una sesión de formación comunal.
- 7** **Algunas referencias pedagógicas clave:** sin el ánimo de agotar la búsqueda bibliográfica, se presentan algunos referentes conceptuales, que permiten ampliar cada uno de los pilares que soportan el enfoque pedagógico.

Esta estructura debe garantizar la coherencia interna de los procesos de capacitación y facilitar su replicabilidad y evaluación en la diversidad territorial de Colombia.

MODELO PEDAGÓGICO PARA LA FORMACIÓN COMUNAL: COMUNAL-GOGÍA

En los procesos de capacitación en la Organización Comunal, la mayoría de quienes asumen el rol de formadores provienen de la experiencia en liderazgo social, gestión comunitaria o defensa de derechos, más que de una formación académica universitaria en pedagogía. Estas personas llevan a cabo la importante tarea de guiar y acompañar aprendizajes en sus comunidades. Por esta razón, el bloque introductorio de este material está diseñado para brindar conocimientos fundamentales de pedagogía y didáctica, con el propósito de facilitar que cualquier líder comunal pueda planificar y desarrollar procesos educativos con mayor claridad, confianza y pertinencia para su contexto.

Es importante, hacer mención de que la pedagogía, se asume como una ciencia y arte en el proceso de enseñar. Supera la mera transmisión de datos e información: impulsa reflexionar sobre qué se enseña, cómo se enseña y para qué se enseña.

En la formación de líderes comunales, cobra un propósito transformador: capacita para cambiar realidades territoriales, fortalecer las organizaciones de acción comunal y promover la participación activa y democrática de la comunidad.

Mientras que la didáctica se entiende como el conjunto de técnicas y estrategias que permiten que el aprendizaje ocurra. Si la pedagogía nos dice “qué y para qué enseñar”, la didáctica nos ayuda a responder “cómo hacerlo”. Una buena didáctica combina creatividad, pertinencia cultural y claridad.

El **Modelo pedagógico**, se concibe como el esquema conceptual que orienta la práctica educativa, definiendo el perfil del egresado, el rol de los actores, los contenidos y la evaluación.



Fundamento: de la transmisión a la construcción colectiva

El modelo de formación comunal se posiciona como una alternativa al modelo tradicional (centrado en el docente y la transmisión vertical) y adopta elementos del modelo constructivista (centrado en el estudiante y la construcción de significado) [4].

“*El modelo de formación comunal es entonces, un modelo que toma elementos de cada uno de estos modelos anteriores. En otras palabras, el modelo de formación comunal, no se puede quedar en la simple idea de transmitir información de manera vertical, por el contrario, debe buscar la construcción colectiva de saberes. [1]*
”



La propuesta de Comunal-gogía se fundamenta en el paradigma socio-crítico, que busca la transformación social a través de la reflexión y la acción. Sus componentes esenciales se plantean en la figura 1.

Componente del modelo	Definición en el contexto comunal	Elementos que contiene
Propósito	<p>Formar líderes capaces de gestionar el desarrollo comunal, fortalecer la democracia local y contribuir a la construcción de paz territorial.</p>	<p>Fortalecer la democracia local, construcción de paz, ODS (4, 5, 8, 10, 13, 16). Guías temáticas</p>
Contenido (Currículum)	<p>Los saberes necesarios para la gestión comunal, incluyendo el marco normativo (Ley 2166/2021), la participación comunitaria, los convenios solidarios, el control social sobre las obras y los servicios públicos y el fortalecimiento de las organizaciones comunales, competencias personales y responsabilidades de un líder comunal, formular, registrar, gestionar y fortalecer empresas comunales</p>	<p>Fundamento normativo, guías temáticas, caja de herramientas.</p>
Relación pedagógica	<p>Horizontalidad y cooperación</p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador es un mediador y provocador de la reflexión. • El líder es co-creador del conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rol del facilitador (mediador, modelo de horizontalidad). • Actores (líderes como aprendices y multiplicadores).
Evaluación	<p>Proceso continuo que mide el impacto y el aprendizaje, enfocado en la mejora continua y la aplicación de conocimientos en la gestión comunal.</p>	<p>Evaluación de la satisfacción, seguimiento a la aplicación de conocimientos, ajuste del plan.</p>

Figura 1.
Componentes del modelo pedagógico de la Comunal-gogía
Fuente: elaboración propia.

Características clave del modelo

El modelo se distingue por seis características que aseguran su pertinencia y eficacia:

Característica	Descripción didáctica [1]
Contextualizado	Se adapta a las necesidades y realidades específicas de cada territorio y grupo poblacional (jóvenes urbanos, juntas campesinas, cabildos indígenas, comunidades afro, comunidades LGTIBQ+).
Participativo y horizontal	Rompe con la verticalidad Los participantes son co-creadores del conocimiento. Fomenta el diálogo de saberes.
Experiencial	Se enfoca en el "aprender haciendo". Utiliza la experiencia de los comunales como punto de partida y llegada del aprendizaje.
Crítico y reflexivo	Promueve el pensamiento crítico, invitando a cuestionar las problemáticas locales y a buscar soluciones innovadoras.
Transformador	Busca no solo informar, sino cambiar actitudes, fortalecer capacidades y movilizar a la acción comunal (Comunagogía).
Sistématico	Aunque flexible, sigue un proceso estructurado (fases) para garantizar la coherencia y la efectividad de la formación.

Figura 2.
Características claves del modelo.
Fuente: elaboración propia.



ENFOQUE PEDAGÓGICO: pilares de la transformación

El Enfoque Pedagógico es la perspectiva filosófica y sociológica que da sentido al modelo comunal-gógico. El enfoque adoptado para la capacitación comunal es el Socio- Crítico y Transformador, sustentado en los cuatro pilares fundamentales [1]:

Diálogo de saberes

El Diálogo de Saberes es el encuentro horizontal entre el saber académico/técnico y el saber popular/ancestral.

- **Fundamento teórico:** se alinea con la Educación Popular (EP), una rama de la pedagogía que concibe el aprendizaje como un acto político de liberación y transformación social, donde el conocimiento se construye colectivamente y se valora la experiencia de los participantes [5].
- **Principio clave:** nadie sabe todo, y nadie ignora todo; todos tienen algo que aportar.
- **Aplicación:** se presenta en 6 momentos: Nuestros saberes, Otros saberes, Negociación de saberes, Saber y hacer, Compromisos y acción, y Evaluación.

Comunagogía

La Comunagogía es el concepto central que orienta el nombre del enfoque.

- **Fundamento teórico:** es una propuesta educativa alternativa que busca transformar las relaciones sociales desde las expresiones de lo común [6]. En esencia, se enseña y se aprende en la comunidad, con la comunidad y para la comunidad [7].
- **Concepto clave:** el aprendizaje surge de la vida y el proyecto comunitario mismo. Es la pedagogía que promueve la acción colectiva y la experiencia emancipadora.
- **Aplicación:** se define como la movilización a la acción comunal y se estructura en cinco fases: Vivencias previas, Contextualización del tema o problema, Análisis y reflexión crítica, Conceptualización y sistematización, y Proyección y acción.

Aprendizaje experiencial

Este pilar garantiza que el conocimiento sea práctico y aplicable:

- **Fundamento teórico:** se basa en el ciclo propuesto por David Kolb (vivir, reflexionar, conceptualizar y aplicar). El conocimiento se adquiere a través de la experiencia directa y la reflexión crítica sobre ella.
- **Concepto clave:** aprender haciendo.
- **Aplicación:** se utiliza la experiencia de los comunales como punto de partida y llegada, asegurando que la formación esté situada en la realidad.

Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es el motor de la transformación social.

- **Fundamento teórico:** capacidad de analizar y evaluar la información para formar un juicio propio. Permite cuestionar la realidad y proponer soluciones innovadoras.
- **Concepto clave:** el análisis profundo.
- **Aplicación:** se promueve la reflexión crítica sobre las problemáticas locales y la búsqueda de soluciones innovadoras, lo cual es esencial para el liderazgo ético y la gestión efectiva.



DIDÁCTICA: El diseño del proceso de aprendizaje

La didáctica es la disciplina que se encarga de la enseñanza y el aprendizaje, enfocándose en cómo organizar los contenidos y las interacciones para lograr los objetivos.

La didáctica de la horizontalidad

La didáctica en este modelo se basa en la horizontalidad y el reconocimiento de la diversidad (cultural, generacional y territorial). La didáctica no se limita a la transmisión, sino que se enfoca en la interacción pedagógica y la recontextualización del saber [4].

Principio didáctico	Implicación en la Capacitación Comunal
Diseño inclusivo	Adaptación de contenidos y métodos a la realidad del territorio (ej. jóvenes urbanos o cabildos indígenas).
Mediación	El formador actúa como mediador, no como poseedor del saber, utilizando herramientas didácticas y tecnológicas para facilitar el proceso.
Secuencialidad	La didáctica se estructura en fases ordenadas (ej. los 6 momentos del Diálogo de Saberes, combinados con Comunagogía) para garantizar un proceso lógico y coherente.

Rol del Formador como elemento didáctico en la communal-gogía

El rol del Formador es un componente didáctico crucial, ya que su actuación define la calidad de la interacción pedagógica.

“El formador comunitario es identificado como mediador, provocador de la reflexión, modelo de horizontalidad y promotor de la participación y la creatividad [1].”

METODOLOGÍA:

la práctica situada

La metodología es el conjunto de procedimientos que se aplican de manera sistemática para llevar a cabo el proceso formativo. La propuesta metodológica del modelo comunal-gógico se apoya en la articulación de la teoría con la práctica en un proceso situado, participativo y transformador.

Fundamento metodológico de la Comunal-gogía

La metodología se basa en una práctica viva, dialógica y situada en la realidad de cada comunidad. Se orienta a través de la *Guía del Facilitador y Documento de Arquitectura*, las *Guías temáticas* y la *Caja de Herramientas* [1].

Fases o momentos metodológicos

La metodología se desarrolla en una iteración permanente de mejora continua, garantizando un proceso estructurado, sistemático y en crecimiento continuo, de seis fases o momentos.

Momento 1. Nuestros saberes

Identificación de conocimientos previos

Promueve procesos de reconocimiento y verbalización de las percepciones, comprensiones, saberes, juicios previos, intereses, valores y emociones desde las que leemos o interpretamos la realidad. Entrega información actualizada y concreta que despierta interés y abre preguntas. Explicita formas de ver y de hacer permitiendo a los participantes expresar sus presaberes sobre la temática.

Momento 2. Otros saberes

Acciones de aprendizaje, y contextualización del tema

Implica el reconocimiento de otros saberes, formas de pensar y experiencias diferentes sobre lo que sabemos. Al aprender con otros, se alcanzan nuevos niveles de comprensión de la situación abordada. Es importante destacar que, para aprender, es necesario desaprender, reconocer tanto lo que sabemos cómo lo que ignoramos. Para su desarrollo, se cuenta con un conjunto de materiales de apoyo (lecturas, audios, infografías, videos, documentos de referencia) articulados con ejercicios prácticos e interactivos, los cuales invitan a la reflexión, el diálogo y la aplicación en contexto.



Momento 3. Negociación de saberes y síntesis de teorías – Comunicación

Espacio de intercambio colectivo donde los participantes comparten reflexiones y aporten un insumo específico de acuerdo con el horcón en el que se trabaja. Además, se plantea la reestructuración y ampliación de los niveles de comprensión, lo que promueve una postura crítica y cuestionadora, en la que se pueden entender las concepciones y las relaciones de las diferentes posturas. Finalmente, se logra la claridad conceptual y teórica que acerca al participante con el respectivo tema.

Momento 4. saber y hacer

Validación y apropiación y utilización del conocimiento en situaciones problemáticas cotidianas- ejercitación

Luego de aclarar dudas, este momento permite la ejercitación de los conceptos y las teorías en la solución de problemáticas cotidianas, lo que ayuda a fortalecer los aprendizajes mediante la interacción directa con situaciones problema.

Se permite a cada participante interactuar con contextos cercanos a la realidad, para allí demostrar la apropiación de las competencias que se pretenden desarrollar, en otras palabras, en este momento el participante se centra en la validación y apropiación del conocimiento negociado, pasando de la teoría a la práctica mediante ejercitación en situaciones problemáticas cotidianas.



Momento 5. Compromiso en acción

Transformación de la realidad – aplicación de lo aprendido en contexto real

En esta fase, los partícipes del proceso formativo se apropián del tema, logrando motivación y emocionalidad en su argumentación, con el fin de encontrar un mayor sentido de las temáticas con sus vidas, problemas o proyectos. Se busca que lo estudiado no sea ajeno a la vida de los participantes y que adquiera un sentido práctico, permitiendo así reconocer lo que ya se sabe y cuándo se puede utilizar el nuevo conocimiento en acciones que mejoren o coadyuven en la solución de problemáticas cotidianas. El proceso parte de manifestaciones individuales, principalmente de orden emocional, para luego articularlas en el convite y ponerlas en común en el círculo de la palabra.

Este momento implica la aplicación de los conocimientos adquiridos en contextos reales, así como la realización de cuestionarios y pruebas breves que permiten valorar el nivel de comprensión alcanzado. La evaluación se complementa con retroalimentación inmediata dirigida por el experto y la generación de elementos necesarios para transformar la realidad a partir del saber específico o problema tratado. En esencia, se establece un compromiso de acción claro e inmediato.

Momento 6. El morral del conocimiento

Síntesis, socialización y evaluación

En este momento se realiza la valoración de los avances y obstáculos en la construcción colectiva del conocimiento. Además, cada participante elabora su propio resumen sintético, el cual entrega datos clave y actualizados sobre el tema. Esto permite establecer un aprendizaje práctico y aplicable que los formadores podrán llevar y entregar directamente a sus comunidades.

Referencias y bibliografía

Relación de fuentes consultadas y materiales recomendados para profundizar en el tema, presentados en un formato accesible.

Para la implementación de las fases o momentos de la metodología dentro de un proyecto o una temática determinada, se debe tener en cuenta el siguiente proceso:

Fase	Título	Objetivo	Acciones clave
Fase 1	Diagnóstico y planeación	Identificar necesidades reales y diseñar el plan.	<ul style="list-style-type: none"> • Recolección de información (diagnóstico participativo). • Priorización de temas. • Diseño del plan.
Fase 2	Desarrollo y ejecución	Iniciar el proceso formativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de Formadores. • Implementación de guías temáticas • Desarrollo de talleres y diálogos (aplicando los pilares pedagógicos).
Fase 3	Evaluación y seguimiento	Medir el impacto y asegurar la mejora continua.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la satisfacción y el aprendizaje. • Seguimiento a la aplicación de conocimientos. • Rendición de cuentas a la comunidad. • Ajustes al proceso y volver a iniciar la cantidad de iteraciones que se requieran, como un espiral.



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Herramientas para la acción comunal-gógica

Las estrategias didácticas son las acciones concretas, los métodos y las técnicas que el facilitador utiliza para mediar el aprendizaje. Deben ser coherentes con el enfoque sociocrítico y promover la participación activa. La caja de herramienta que aparece más adelante, es un buen compendio de estrategias didácticas para los seis momentos propuestos en la metodología, la idea es que los formadores utilicen en cada uno de los momentos las herramientas que consideren más convenientes, teniendo en cuenta las características particulares de cada grupo y del contexto donde se está realizando el proceso de capacitación.

Coherencia con los pilares

Las características que deben tener las estrategias didácticas fundamentadas en los cuatro pilares son:

- **Participativas y dialógicas:** deben propiciar el encuentro y la construcción colectiva del conocimiento a través del Diálogo de Saberes. Esto implica promover espacios horizontales donde se reconozca y articule el saber académico, técnico, comunitario y ancestral. Las estrategias deben fomentar la escucha activa, el respeto por la diversidad cultural y la negociación de significados, garantizando que cada participante aporte desde su experiencia y cosmovisión.

- **Comunales y transformadoras:** inspiradas en lo común, para lo común y desde lo común, las estrategias deben tener un carácter colectivo, orientado al fortalecimiento del tejido social y la acción comunal. Su diseño debe partir de las vivencias cotidianas de la comunidad, buscar la transformación de realidades locales y promover la apropiación del conocimiento como herramienta de autogestión y emancipación. El aula, en este sentido, es la comunidad misma: se enseña y se aprende en ella, con ella y para ella.
- **Vivenciales y situadas:** desde el Aprendizaje Experiencial, las estrategias deben anclar el proceso formativo en la práctica y la experiencia directa. Esto significa que las actividades deben partir de los contextos reales de los participantes, permitir la experimentación, la reflexión crítica sobre la acción y la aplicación de nuevos aprendizajes en la vida comunal. El ciclo de Kolb puede servir como estructura: vivir la experiencia, reflexionar, conceptualizar y aplicar.
- **Reflexivas y críticas:** fundamentadas en el Pensamiento Crítico, las estrategias deben promover el análisis profundo, el cuestionamiento consciente y la formulación de juicios propios sobre las realidades sociales. Su finalidad no es solo adquirir información, sino transformar la forma de pensar y de actuar frente a los problemas locales, fortaleciendo liderazgos éticos capaces de generar alternativas y soluciones colectivas.
- **Integradas y procesuales:** estas estrategias deben concebirse como procesos articulados y no como actividades aisladas. Cada experiencia de aprendizaje debe atravesar las fases comunes de los cuatro pilares: desde el reconocimiento de nuestros saberes previos hasta la acción transformadora, pasando por la reflexión sobre otros saberes, la negociación de saberes, el compromiso y la acción. Además, permitir la evaluación participativa y continua, centrada en la acción comunal y en el crecimiento colectivo y la posterior sistematización.
- **Emancipadoras y contextualizadas:** finalmente, su propósito debe ser la autonomía del sujeto y la transformación del entorno. Deben responder a los contextos locales —territoriales, culturales y sociales— reconociendo las particularidades del sujeto colectivo y su proyecto de vida comunitario

Ejemplos de estrategias aplicadas

La guía ilustra la aplicación de sus pilares con ejercicios concretos, como el aplicado al contexto de la Economía Circular:

Estrategia didáctica	Objetivo pedagógico	Pilar del enfoque
Análisis de video y esquema de preguntas	Promover la reflexión y la autoevaluación del conocimiento previo.	Pensamiento crítico, Diálogo de Saberes (Momento: Nuestros saberes).
Círculos del saber	Explicar características de la economía circular.	Otros saberes.
Elaboración de ruta de intervención	Definir como intervenir en una comunidad determinada.	Negociación de saberes.
Actividades prácticas (reciclaje, huertas)	Aplicar el conocimiento en acciones concretas y transformadoras.	Aprendizaje experiencial, comunagogía (Fase: compromiso y acción, ejercitación, proyección y acción).
Sopa de letras interactiva	<ul style="list-style-type: none">Reforzar la conceptualización y el vocabulario técnico de forma lúdica.Revisar cambios.	<ul style="list-style-type: none">Didáctica lúdica.Transformación de la realidad.

ESPACIO DE CAPACITACIÓN COMUNAL

Diseñar una sesión de capacitación para los integrantes de la Organización Comunal para la formación comunal requiere planificar un espacio que sea no solo informativo, sino profundamente significativo, participativo y adaptado a la realidad de la comunidad. A diferencia de los formatos escolares tradicionales, este tipo de clase tiene como protagonistas a líderes y lideresas que, a lo largo de diversas edades y experiencias, comparten un compromiso y una vida comunitaria activa. Su objetivo es dotar a estas personas con herramientas concretas y pertinentes para fortalecer su acción colectiva en el territorio.

Para alcanzar estos propósitos, el facilitador debe organizar cada encuentro con un equilibrio entre claridad estructural, flexibilidad para adaptarse a las dinámicas grupales y creatividad para motivar el aprendizaje. Esto implica conocer los seis momentos propuestos en la metodología, seleccionar contenidos relevantes, estimular el diálogo y el intercambio de saberes, e implementar actividades que permitan la reflexión crítica y la transformación de la realidad local. La contextualización es clave: todo diseño debe estar profundamente arraigado en las particularidades culturales, sociales y económicas del territorio.

Finalmente, el diseño de la clase debe contemplar no solo qué enseñar, sino cómo enseñar, debe garantizar un proceso estructurado, sistemático y en crecimiento continuo, donde se oriente al participante por las seis fases o momentos. La clase debe facilitar que los participantes se reconozcan como agentes de cambio, capaces de movilizar a sus comunidades hacia procesos sostenibles, inclusivos y democráticos. Así, el facilitador se convierte en un guía que impulsa el aprendizaje significativo, colectivo y transformador, fortaleciendo la autonomía y cohesión de la organización comunal.

El paso a paso

Objetivos

El objetivo es la brújula de la sesión de capacitación: indica hacia dónde vamos y qué queremos lograr con los participantes. Debe ser específico, alcanzable y pertinente al contexto.

Ejemplos

Que los participantes comprendan la hoja de Ruta Operativa y su impacto en las Juntas de Acción Comunal.

- Que los líderes elaboren un plan para la recuperación de una quebrada que atraviesa la población y tiene problemas de contaminación.
- Que los jóvenes de la vereda diseñen una propuesta artística para fortalecer la participación de todos los miembros de la comunidad.

La elaboración de un buen objetivo educativo debe caracterizarse por la claridad, precisión y pertinencia en relación con las necesidades del grupo y los propósitos de la acción formativa. Un objetivo bien formulado debe ser específico y observable, es decir, debe señalar concretamente qué se espera que logren los participantes y en qué condiciones lo harán. Además, debe estar alineado con el contexto y asegurar que el aprendizaje será relevante para la vida personal, colectiva y comunitaria.

También es fundamental que el objetivo sea alcanzable y medible, lo que permitirá verificar los avances y realizar los ajustes necesarios si surgen dificultades. Un buen objetivo fomenta la participación, la autonomía y la apropiación crítica de los saberes, por lo que se recomienda formularlo en términos de acción concreta (por ejemplo, analizar, proponer, construir, transformar, aplicar) y vincularlo a la transformación social, el fortalecimiento organizativo y el desarrollo integral de los individuos y la comunidad.

Finalmente, un objetivo educativo debe integrar dimensiones cognitivas, actitudinales y procedimentales, facilitando no solamente la adquisición de conocimientos, sino el desarrollo de habilidades y valores necesarios para actuar como agentes de cambio en la comunidad.

Contenidos

Son los temas o saberes que se van a trabajar. Deben estar seleccionados de acuerdo con las necesidades comunitarias, evitando sobrecargar de información.

Ejemplos

Etapas o fases para la implementación de la hoja de ruta operativa.

- 1** Principios de participación ciudadana.
- 2** Técnicas de manejo de conflictos en la comunidad.
- 3** Estrategias para mejorar la comunicación asertiva.

Para la elaboración de contenidos en procesos formativos, especialmente en contextos comunales, es importante seguir varias recomendaciones clave para garantizar que sean relevantes, accesibles y significativos.



Contextualizar los contenidos: Adaptar los temas y ejemplos al entorno sociocultural y territorial de los participantes. Esto facilita la comprensión y vincula el aprendizaje con la realidad concreta de la comunidad, fortaleciendo la pertinencia y el sentido práctico de lo enseñado.



Alinear con objetivos formativos: Los contenidos deben responder directamente a los objetivos educativos planteados, asegurando coherencia entre lo que se busca enseñar y lo que realmente se incluye. Esto ayuda a que los aprendizajes sean claros y dirigidos a resultados específicos.



Equilibrar teoría y práctica: Incorporar conceptos teóricos esenciales junto con ejercicios, experiencias o casos prácticos que permitan a los participantes aplicar y reflexionar sobre lo aprendido, promoviendo un aprendizaje crítico y experiencial.



Incluir diversidad de saberes: Valorar y articular el conocimiento científico, técnico, popular y ancestral, promoviendo el diálogo de saberes y respetando la diversidad cultural del grupo.



Utilizar un lenguaje claro y accesible: Evitar tecnicismos innecesarios y optar por un lenguaje sencillo, adecuado al nivel educativo y experiencias previas de los participantes.



Organizar secuencialmente: Estructurar los contenidos de forma lógica y progresiva, partiendo de lo conocido para ir avanzando hacia lo nuevo, facilitando así la construcción gradual del conocimiento.

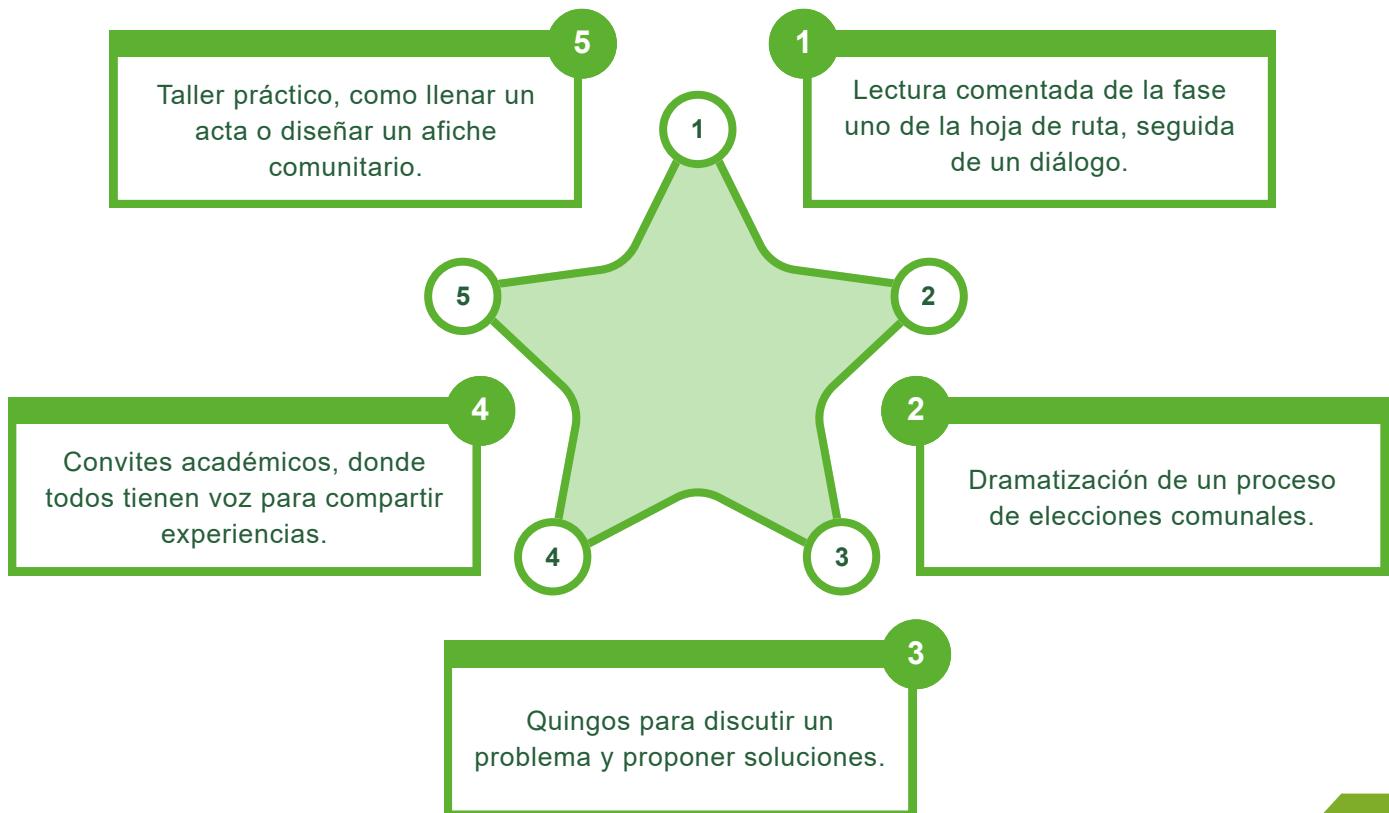


Incorporar herramientas visuales y dinámicas: Emplear gráficos, mapas conceptuales, videos y actividades participativas que potencien la comprensión y mantengan la motivación.

Metodología

Se refiere al cómo se va a enseñar. En la formación comunal, lo metodológico debe ser siempre activo, participativo y cercano a la realidad.

Ejemplos de metodologías:



La clave es que la metodología combine momentos de información, interacción y acción.

Recursos

Los recursos son las estrategias didácticas que apoyan el desarrollo de la sesión de capacitación. Deben ser accesibles, sencillas y adecuadas al contexto.

Analógicos	Papelógrafos, marcadores, fichas de colores, objetos simbólicos.
Digitales	Celular con internet, proyector, videos cortos, pizarras virtuales.
Híbridos	Cartillas impresas con códigos QR que llevan a videos explicativos.

Recomendación: no depender solo de lo digital; siempre tener un plan alternativo analógico por si falla la conectividad.

Evaluación

La evaluación permite saber si se alcanzó el objetivo. En la Acción Comunal, debe ser formativa, participativa y práctica.

Ejemplos

Los participantes elaboran un acta simulada de una reunión.

- Se construye un mapa de actores de la comunidad.
- Se realiza una lluvia de ideas sobre aprendizajes clave.
- Cada persona expresa en una tarjeta una acción que aplicará en su junta.

La evaluación no debe ser vista como examen, sino como un espacio de reflexión y mejora continua.

Estrategias recomendadas



Aprender haciendo: ejercicios prácticos como diligenciar un acta, organizar un cronograma, preparar una reunión.



Dialogar y preguntar: favorecer la participación mediante preguntas abiertas y círculos de palabra.



Usar ejemplos reales: partir de casos de la vida cotidiana para hacer más comprensible el contenido.



Combinar lo digital y lo analógico: proyectar un video y luego realizar un debate en carteleras o papelógrafos.



Respetar la diversidad de ritmos de aprendizaje: no todos aprenden al mismo tiempo; algunos requieren más apoyo.



Construir memoria colectiva: dejar registros escritos, fotos o audios de cada encuentro para la comunidad.

ALGUNAS REFERENCIAS PEDAGÓGICAS CLAVE

Para ampliar información sobre el Diálogo de Saberes

- » Fals Borda, O. (1987). Ciencia propia y colonialismo intelectual: Los dilemas de la investigación en América Latina. Caribbean Amazon Project.
- » Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI.
- » Freire, P. (1996). Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa. Siglo XXI.
- » Mariño, G. (1990). Del mesianismo y el populismo al diálogo de saberes. Dimensión Educativa.
- » Mariño, G., & Cendales, L. (2004). Educación no formal y educación popular: hacia una pedagogía del diálogo cultural.
- » Mariño, G. (s.f.). Una propuesta didáctica para operacionalizar el diálogo cultural: potenciando la diversidad y el diálogo de saberes.

Para ampliar información sobre la Comunagogía

- » Corporación La Hojarasca. (2021, 17 de septiembre). ¿Qué es la comunagogía? <https://www.lahojarasca.co/2021/09/17/que-es-la-comunagogia/>
- » Jaime Fajardo, J. C. (2017). La comunagogía: Una alternativa educativa [Presentación]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/una-alternativa-educativa-es-la-comunagoga/80227548>
- » Jaime Fajardo, J. C. (2021). La comunagogía como dinamizadora de procesos educativos alternativos. Argumentos. <https://www.comunagogia.com/articulo-la-comunagogia-una-manera-de-dinamizar-procesos-educativos-alternativos/>

Para ampliar información sobre el Aprendizaje Experiencial

- » Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.
- » Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- » Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193-212.
<https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>

Para ampliar información sobre el Pensamiento Crítico

- » Freire, P. (1968). *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI.
- » Giroux, H. A. (2020). *On critical pedagogy* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- » Hooks, b. (1994). *Teaching to transgress: Education as the practice of freedom*. Routledge.
- » Hooks, b. (2010). *Teaching critical thinking: Practical wisdom*. Routledge.
- » McLaren, P. (2015). *Life in schools: An introduction to critical pedagogy in the foundations of education* (6th ed.). Paradigm Publishers.
- » Taylor, E. W. (2000). Fostering critical reflection in adulthood: A Delphi study. *Adult Education Quarterly*, 50(4), 245-261.
<https://doi.org/10.1177/074171300220371945>

II. CAJA DE HERRAMIENTAS

Se presentan, para los seis momentos del proceso metodológico, cuarenta y dos estrategias didácticas con las acciones concretas, los métodos y las técnicas que el facilitador puede utilizar para mediar el aprendizaje, en cualquiera de los espacios de capacitación en los que este orientando a los futuros formadores. Todas las herramientas deben ser: coherentes con el enfoque sociocrítico, participativas y dialógicas, comunales y transformadoras, vivenciales y situadas, reflexivas y críticas, integradas y procesuales, y emancipadoras y contextualizadas.

Formadores disfruten y utilicen este kit de herramientas como su material de apoyo para todos los procesos de formación comunal.



A HERRAMIENTAS

PARA IDENTIFICACIÓN DE “NUESTROS SABERES”

CONOCIMIENTOS PREVIOS, MOTIVACIÓN E INTEGRACIÓN

Introducción

Tiene es sus manos la gran oportunidad de promover procesos de reconocimiento y verbalización de las percepciones, comprensiones, saberes, juicios previos, intereses, valores y emociones de las personas que acompaña en su proceso formativo. Es el momento para que despierte el interés y genere preguntas en los participantes.

Utilice estas primeras herramientas para conocer formas de ver y de hacer y permitir a los participantes expresar sus presaberes sobre la temática.



HERRAMIENTA N° 1:

SU POTENCIAL CREATIVO

Esta herramienta hace referencia a actividades que valoran la creatividad de cada persona como punto de partida del aprendizaje; es decir, se invita al grupo a pensar, experimentar, proponer ideas originales con materiales cotidianos, sin temor al error. Por ejemplo, generar un reto creativo al inicio: “¿Cómo resolveríamos este problema con objetos reciclables?”

Explicación para aplicarla

- » Explica que la meta no es “acertar” sino “proponer”.
- » Entrega materiales simples (papel, cartón, reciclables, colores...) y plantea un reto abierto.
- » Deja un tiempo limitado para que trabajen por equipos o individualmente.
- » Invita a cada grupo o persona a compartir su propuesta, reflexionando sobre: qué saben, qué imaginaron, qué fue difícil.

Materiales requeridos

- » Hojas, marcadores, colores, materiales reciclables o elementos de arte.
- » Música ambiental que estimule la relajación y la imaginación.
- » Espacio amplio y cómodo para la expresión libre.
- » Guía con consignas creativas (dibujar, construir, escribir o representar algo que los identifique).
- » Elementos simbólicos que representen valores o talentos personales.

Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** para romper el hielo, reconocer talentos y generar conexión emocional.
- » **Durante el proceso:** para estimular la innovación en la resolución de problemas.
- » **Cierre:** como forma de expresar aprendizajes o conclusiones de manera artística.

Resultados esperados

- » Mayor autoconfianza y sentido de pertenencia.
- » Activación del pensamiento divergente y creativo.
- » Fortalecimiento del trabajo en equipo y la empatía.
- » Clima de apertura y valoración de la diversidad



HERRAMIENTA N° 2: **SEIS SOMBROS PARA PENSAR (DE EDWARD DE BONO).**

Técnica que propone seis “sombros simbólicos” que representan distintos estilos de pensamiento: blanco (hechos/datos), rojo (emoción), negro (crítica), amarillo (optimismo), verde (creatividad), azul (control/proceso). Permite abordar un tema desde múltiples perspectivas.

Explicación para aplicarla

- » Presenta los sombreros y su significado al grupo.
- » Elige un tema o reto (por ejemplo: “¿Cómo mejorar nuestra dinámica grupal?”).
- » Asigna o rota los roles de sombrero a los participantes para que adopten esa forma de pensar.
- » Conduce la discusión por cada sombrero, o haz rotaciones rápidas.
- » Al final, reflexión: ¿Qué aportó cada estilo? ¿Cómo se complementaron?

Materiales requeridos

- » Seis sombreros o tarjetas de colores: blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul.

- » Guía de roles que explique el significado de cada sombrero.
- » Pizarra o portafolio para registrar conclusiones
- » Grupo organizado en equipos o por turnos.

Cuándo se debe usar

- » Inicio: para explorar cómo perciben un tema desde diferentes puntos de vista.
- » Durante el proceso: para analizar un problema o caso en profundidad.
- » Cierre: para sintetizar conclusiones equilibradas y diversas.

Resultados esperados

- » Desarrollo del pensamiento crítico y colaborativo.
- » Comprensión de múltiples perspectivas.
- » Toma de decisiones más reflexiva y equilibrada.
- » Fortalecimiento del diálogo respetuoso y la empatía cognitiva.

Características de cada color de los sombreros:



- Parte de emociones, intuiciones, sentimientos.
- Se orienta a partir de hechos, datos, información.
- Usa juicio crítico, identificar riesgos, lo que no funciona.
- Actúa desde el optimismo, oportunidades, lo que puede funcionar.
- Usa la creatividad, nuevas ideas, pensamiento lateral.
- Actúa desde el control, organización, metacognición del proceso de pensamiento

HERRAMIENTA N° 3:

MÉTODO 635

Técnica de generación de ideas o "brainstorming" en su versión básica: 6 personas, 3 ideas cada una, en 5 minutos y varias rondas. El objetivo es producir muchas ideas de forma rápida, ignorando el miedo a equivocarse.

Explicación para aplicarla

- » Forma grupos de 6 personas.
- » Plantea una pregunta o reto al grupo.
- » Entrega una hoja a cada participante para que escriba 3 ideas en 5 minutos.
- » Pide rotar la hoja al compañero de al lado, que seguirá por otros 5 minutos, viendo las ideas antes de añadir las suyas.
- » Repetir rondas hasta completar el ciclo (por ejemplo 6 rondas = 30 minutos).
- » Al final, comparten las ideas generadas, seleccionan y reflexionan.

Materiales requeridos

- » Hojas divididas en columnas o plantillas del método 635.
- » Cronómetro o temporizador.
- » Lápices o bolígrafos.
- » Mesa de trabajo grupal.



Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** para activar la creatividad en torno a un tema.
- » **Durante el proceso:** para diseñar estrategias, soluciones o actividades.
- » **Cierre:** para consolidar las mejores ideas del grupo.

Resultados esperados

- » Producción rápida y variada de ideas.
- » Estímulo del pensamiento colaborativo.
- » Mejora de la comunicación y la participación.
- » Identificación de propuestas innovadoras y viables.



HERRAMIENTA N° 4:

PROVOCACIÓN (PO)

Técnica de pensamiento lateral donde se introduce una idea absurda, contraria o ilógica, para romper esquemas mentales y estimular nuevas conexiones.

Explicación para aplicarla

- » Plantea una afirmación deliberadamente absurda o contraria al sentido común en relación con el tema (por ejemplo: ¿Qué pasaría si no hubiera clases?).
- » Invita al grupo a explorar las consecuencias, nuevas ideas que emergen de esa provocación
- » Luego vuelvan a la realidad: ¿Qué ideas útiles surgieron gracias a la provocación?
- » Fomenta creatividad, pensamiento divergente.
- » Ayuda a descubrir perspectivas ocultas.

Materiales requeridos

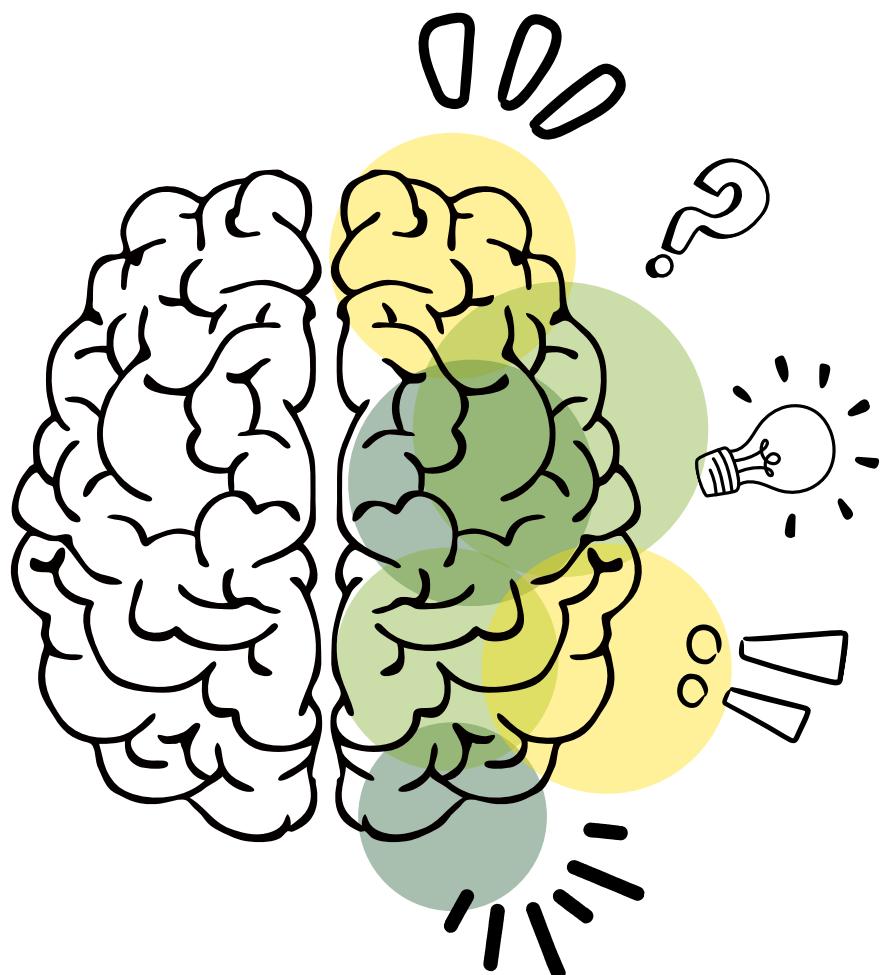
- » Lista de afirmaciones provocadoras o absurdas sobre el tema.
- » Espacio para el debate o trabajo en grupo.
- » Material de apoyo (pizarra, papelógrafo).
- » Facilitador que guíe la reflexión.

Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** para activar la mente con ideas poco convencionales.
- » **Durante el proceso:** para desbloquear la creatividad ante un problema.
- » **Cierre:** para reinterpretar aprendizajes desde perspectivas nuevas.

Resultados esperados

- » Fomento del pensamiento lateral.
- » Capacidad para romper con esquemas rígidos.
- » Mayor flexibilidad mental e innovación.
- » Mejora en la resolución creativa de conflictos o retos.



HERRAMIENTA N° 5:

VENGO DEL FUTURO

Dinámica prospectiva donde cada participante imagina que viene del futuro y narra cómo resolvió un problema actual. Permite visualizar posibilidades y motivar hacia el cambio.

Explicación para aplicarla

- » Plantea un problema o situación que se desea cambiar.
- » Pide a los participantes imaginar que están en el futuro (por ejemplo: año 2030) y que ya resolvieron ese problema.
- » Invita a que narren cómo lo hicieron, qué pasos tomaron, quién colaboró, qué aprendizajes dejaron.
- » Reflexión: ¿Qué ideas del futuro aplicamos hoy? ¿Qué empieza ahora?

Materiales requeridos

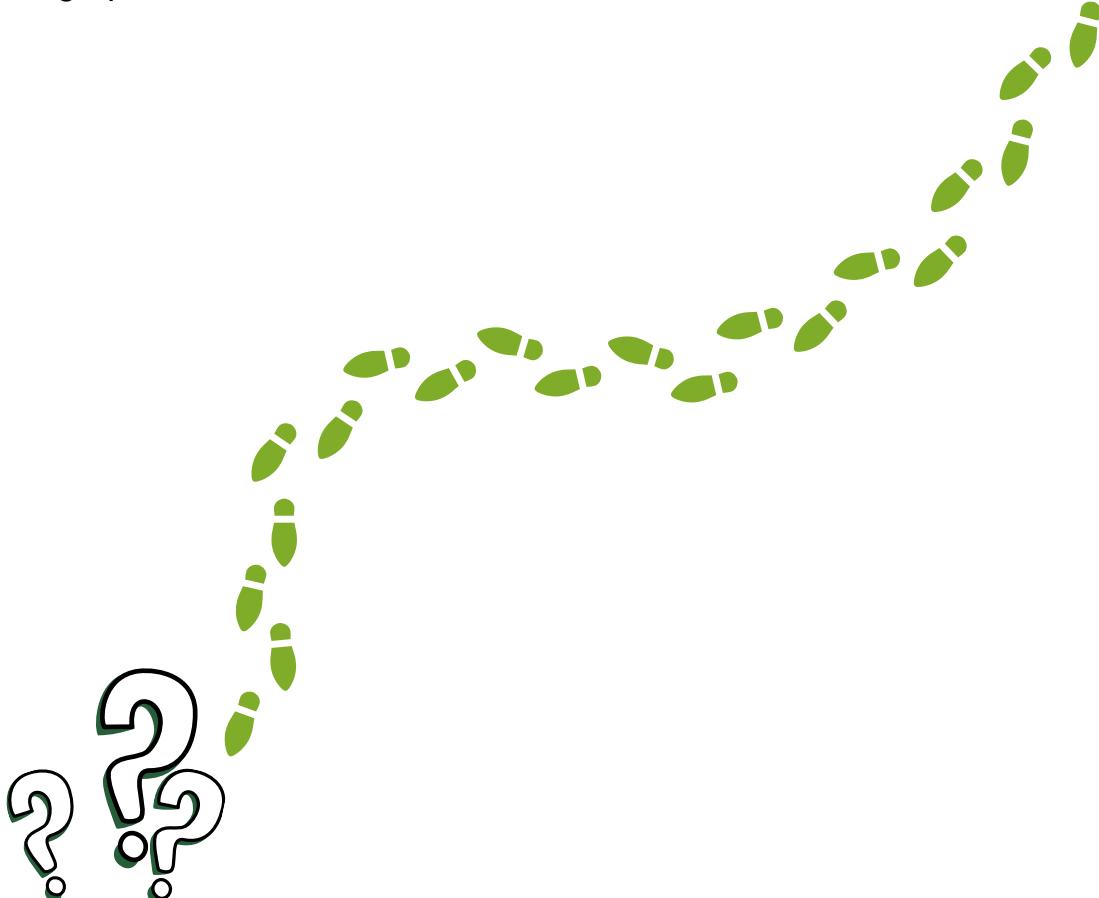
- » Guía o consigna narrativa: “Imagina que vienes del futuro, cuéntanos qué lograste”.
- » Espacio de expresión oral o escrita.
- » Música o ambientación inspiradora.
- » Opcional: grabadora o cámara para registrar testimonios.

Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** para conectar con las expectativas y sueños del grupo.
- » **Durante el proceso:** para reforzar la confianza y visualizar el progreso.
- » **Cierre:** como cierre simbólico de un proceso o proyecto.

Resultados esperados

- ▶ Incremento de la motivación intrínseca y visión de futuro.
- ▶ Fortalecimiento del sentido de logro personal y colectivo.
- ▶ Conexión emocional con los objetivos del aprendizaje.
- ▶ Clima positivo y esperanzador en el grupo.



HERRAMIENTA N° 6: GRÁFICO KWL

- » El gráfico KWL es un organizador gráfico que estructura el aprendizaje en tres columnas: (K) “What I Know” (lo que sé), (W) “What I Want to know” (lo que quiero saber) y (L) “What I Learned” (lo que aprendí).
- » Su propósito es activar conocimientos previos, dar sentido al aprendizaje nuevo y ayudar a la metacognición (reflexionar sobre qué se ha aprendido).
- » Se puede usar antes del estudio del tema (columna K/W), durante (puede añadirse a “W” o “L”), y al final de la unidad o lección para completar la columna L.
- » Es versátil: puede utilizarse para lectura, investigación, aprendizaje de nuevos temas o incluso en ambientes virtuales colaborativos.
- » Ejemplo de uso: Se entrega a los alumnos una hoja con tres columnas; se discute qué saben, qué quieren saber; al final registran lo aprendido.
- » Algunas variaciones incluyen agregar columnas adicionales: K W L S (S = “Still want to know”), K W L F (“F” = fuente o “found where”) o adaptar para distintos niveles.

Materiales requeridos

- » Plantilla KWL dividida en tres columnas: K (sé), W (quiero saber), L (aprendí).
- » Papelógrafos o cuadernos.
- » Marcadores o post-its.
- » Espacio para la exposición colectiva.

Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** llenar la columna “K” (lo que sé) y “W” (lo que quiero saber).
- » **Durante el proceso:** revisar las preguntas e ir actualizando conocimientos.
- » **Cierre:** completar la columna “L” (lo que aprendí) y compartir reflexiones.

Resultados esperados

- » Activación de conocimientos previos.
- » Desarrollo de la autorregulación del aprendizaje.
- » Mayor claridad sobre el progreso personal.
- » Promoción de la metacognición (pensar sobre lo que se aprende)



HERRAMIENTA N° 7:

KAHOOT (TRIVIAS)

Kahoot! es una plataforma online de aprendizaje gamificado que permite crear cuestionarios, trivias, encuestas y dinámicas de preguntas-respuesta que los participantes contestan desde sus dispositivos móviles o computadora en tiempo real.

Explicación para aplicarla

Funciona en modo concurso, con puntuación, temporizador y ambiente de juego, lo que favorece la motivación y la participación.

Materiales requeridos

- » Conexión a internet estable (para el presentador y los participantes).
- » Dispositivos electrónicos (celulares, tabletas o computadores) con acceso al sitio web www.kahoot.it. 
- » Cuenta gratuita o de educador en www.kahoot.com para crear las preguntas.
- » Cuestionario o trivia preparada con anterioridad, que incluya preguntas de selección múltiple, verdadero/falso o tipo imagen.
- » Proyector o pantalla (en caso de uso presencial) para mostrar las preguntas en tiempo real.
- » Código PIN generado por la plataforma, que los participantes ingresan para unirse al juego.

Cuándo se debe usar

- » Inicio del proceso educativo: Permite conocer el nivel de conocimientos previos de los estudiantes o participantes.
- » Se puede usar como “actividad rompehielos” para activar la atención.

Durante el desarrollo del tema:

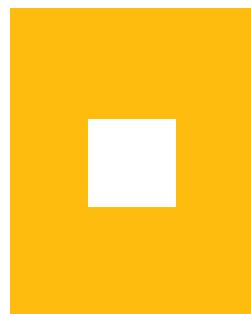
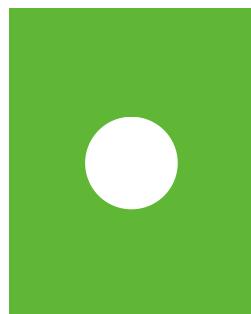
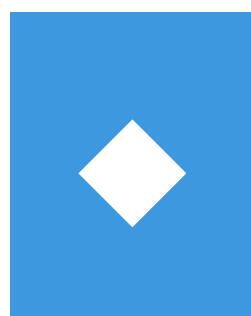
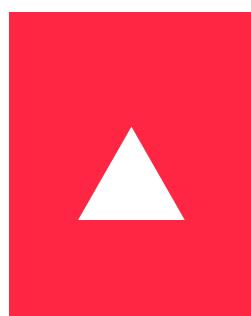
- » Refuerza los conceptos aprendidos mediante la práctica y la competencia.
- » Facilita la autoevaluación del grupo.

Cierre o evaluación final:

- » Se emplea para consolidar aprendizajes, medir comprensión y promover una retroalimentación inmediata.
- » Favorece el aprendizaje significativo mediante la emoción y el juego.

Resultados esperados

- » Mayor motivación e interés por los contenidos.
- » Incremento del trabajo colaborativo y la interacción entre los participantes.
- » Mejora en la retención del conocimiento y comprensión de conceptos clave.
- » Creación de un ambiente positivo y participativo que reduce la ansiedad ante evaluaciones.
- » Retroalimentación inmediata sobre los logros y las dificultades del grupo.



HERRAMIENTA N° 8:

ENCUESTAS RÁPIDAS EN MENTIMETER

Mentimeter es una plataforma online que permite crear presentaciones interactivas integrando encuestas, cuestionarios, nubes de palabras, preguntas abiertas-cerradas, escalas de valoración, todo con participación en tiempo real desde los dispositivos de los participantes.

Explicación para aplicarla

Su uso permite recoger opiniones, percepciones, conocimientos, preguntas del grupo, de forma ágil, visual y colaborativa.

Materiales requeridos

- » Cuenta gratuita o de educador en www.mentimeter.com.
- » Conexión a internet estable.
- » Dispositivos personales (celulares o computadores) para responder las preguntas.
- » Proyector o pantalla compartida para mostrar las respuestas en tiempo real.
- » Plantilla de preguntas (tipo nube de palabras, opción múltiple, escalas, ranking o preguntas abiertas).
- » Código de acceso generado por Mentimeter para que los asistentes se unan desde sus dispositivos.



Cuándo se debe usar

Inicio:

- » Para explorar saberes previos, intereses o expectativas sobre un tema.
- » Para romper el hielo y crear un clima participativo.

Durante el desarrollo del tema:

- » Se pueden realizar encuestas o votaciones rápidas para mantener la atención.
- » Permite recoger percepciones, dudas o emociones del grupo en tiempo real.

Cierre o evaluación final:

- » Para reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos.
- » Para obtener retroalimentación del proceso educativo o del taller.
- » Permite generar informes automáticos que resumen las respuestas del grupo.

Resultados esperados

- » Incremento del compromiso y la participación de todos los asistentes.
- » Desarrollo de la escucha colectiva y la reflexión compartida.
- » Obtención de datos inmediatos sobre las opiniones o niveles de conocimiento.
- » Fomento de un ambiente inclusivo y colaborativo, donde todas las voces son escuchadas.
- » Mejora en la toma de decisiones educativas basadas en la retroalimentación del grupo.

Consideraciones o retos

- » Requiere que los participantes tengan acceso a un dispositivo y a internet.
- » Las preguntas deben estar bien diseñadas para que generen reflexión y sean útiles: si la encuesta es trivial o poco vinculada, puede perder impacto.
- » Es importante que los resultados no queden solo en la pantalla, sino que se utilicen para la conversación y la adaptación de la sesión.

B HERRAMIENTAS

PARA RECONOCIMIENTO DE OTROS SABERES

ACCIONES DE APRENDIZAJE Y CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA

Introducción:

Espacio propicio para el reconocimiento de otros saberes, identificar otras formas de pensar y experiencias diferentes sobre lo que cada uno sabe. Al aprender con otros alcanzamos nuevos niveles de comprensión de la situación abordada. También es este el momento para aprender a desaprender, reconocer lo que sabemos y lo que ignoramos.



HERRAMIENTA N° 9:

PUENTE 3,2,1

Es una rutina de pensamiento que busca establecer conexiones entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes. “Puente 3,2,1” se denomina así porque los participantes escriben tres ideas que ya saben, dos preguntas que tienen sobre el tema y una metáfora o analogía que les ayude a relacionar los conceptos.

Explicación para aplicarla

- » El facilitador presenta el tema o pregunta guía.
- » Cada participante anota en una hoja o formato digital:
 - Tres ideas que ya conoce.
 - Dos preguntas que desee resolver.
 - Una metáfora o comparación personal.
- » Al finalizar la actividad, se comparan las respuestas iniciales con las finales, observando cómo ha evolucionado la comprensión.

Se emplea para activar conocimientos previos, promover la reflexión crítica y fortalecer la comprensión profunda de los temas tratados.

Materiales requeridos

- » Hojas, cuadernos o plantillas digitales.
- » Marcadores, lápices o dispositivos electrónicos.
- » Espacio grupal para la socialización.

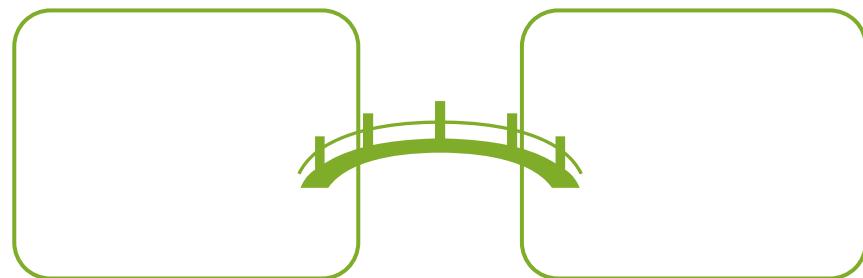
Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** para explorar conocimientos previos.
- » **Durante el proceso:** para revisar el progreso conceptual.
- » **Cierre:** para analizar resultados y proponer mejoras.

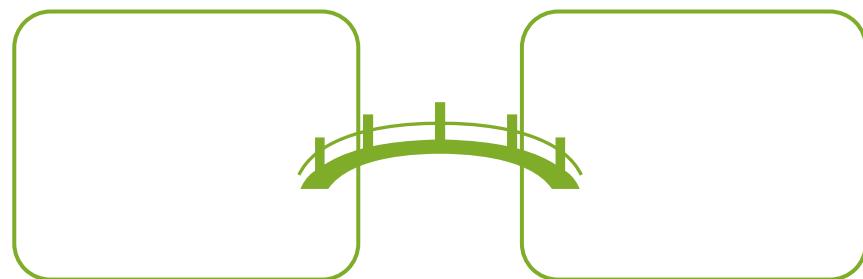
Resultados esperados

- » Mayor conciencia del propio proceso de aprendizaje.
- » Conexión entre experiencias y nuevos conocimientos.
- » Incremento en la participación y la comprensión crítica.

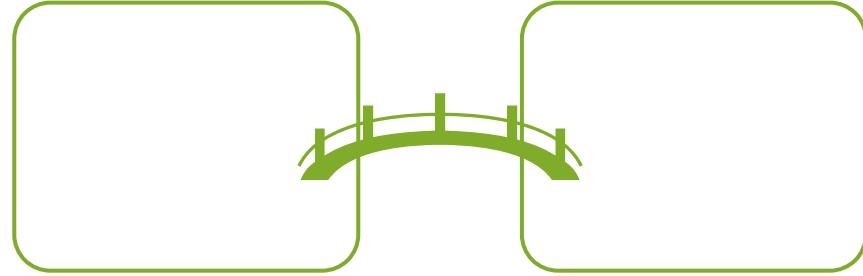
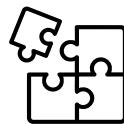
3 IDEAS



2 PREGUNTAS



1 METÁFORA



HERRAMIENTA N° 10: **BRIEF DE VIGILANCIA TECNOLÓGICA**

Consiste en elaborar un informe corto o resumen estratégico que recopila información reciente sobre tendencias, innovaciones o avances tecnológicos vinculados con un tema o problemática específica.

Explicación para aplicarla

- » Se define el tema o área de interés.
- » Se buscan fuentes actualizadas (artículos, informes, bases de datos).
- » Se sintetizan los hallazgos más relevantes.
- » El grupo discute la aplicación práctica de los resultados.

Se utiliza para mantener actualizado el conocimiento del grupo, contextualizar aprendizajes y fomentar la toma de decisiones informadas.

Materiales requeridos

- » Acceso a internet.
- » Computadores, tabletas o teléfonos.
- » Plantilla de registro o presentación.

Cuándo se debe usar

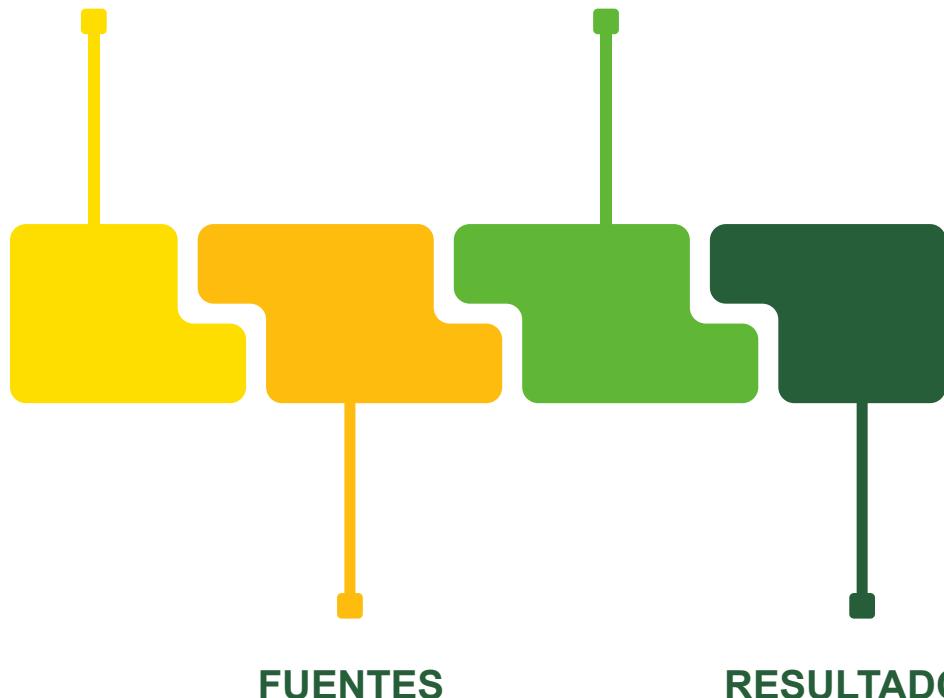
- » **Inicio:** al explorar un nuevo campo de conocimiento.
- » **Durante el proceso:** como fuente de actualización constante.
- » **Cierre:** para reflexionar sobre el aprendizaje alcanzado.

Resultados esperados

- » Adquisición de información reciente y relevante.
- » Mayor comprensión del entorno tecnológico y social.
- » Capacidad de análisis y pensamiento estratégico.

TEMA

HALLAZGOS



HERRAMIENTA N° 11:

SIMULADOR DE TRABAJO DE CAMPO

Es una herramienta pedagógica que reproduce de manera controlada las condiciones reales de un trabajo de campo, permitiendo que los participantes practiquen métodos de observación, diagnóstico o intervención antes de aplicarlos en entornos reales.

Explicación para aplicarla

- » Se diseña un caso o escenario ficticio representativo.
- » Los participantes asumen roles específicos (investigador, líder comunitario, observador, etc.).
- » Se ejecutan las actividades tal como se harían en campo.
- » Al finalizar, se reflexiona colectivamente sobre los aprendizajes obtenidos.

Su propósito es desarrollar habilidades prácticas, de análisis y resolución de problemas en contextos simulados.

Materiales requeridos

- » Escenario físico o virtual.
- » Guías de observación o fichas de campo.
- » Coordinador o facilitador que dirija la simulación.

Cuándo se debe usar

- » **Antes de una práctica real:** fase de entrenamiento.
- » **Durante un curso o taller:** como ejercicio de aplicación.
- » **Al final:** para evaluar competencias adquiridas.

Resultados esperados

- » Mejor preparación para trabajos reales.
- » Fortalecimiento de la capacidad analítica y empática.
- » Disminución de errores en prácticas de campo.



HERRAMIENTA N° 12:

IDENTIFICACIÓN DE INSIGHTS

Es un proceso de interpretación que busca descubrir aprendizajes o significados profundos a partir de las experiencias, emociones o relatos de una comunidad. El “insight” representa una comprensión reveladora sobre las motivaciones o problemáticas reales.

Explicación para aplicarla

- » Se recopilan datos a través de entrevistas, observaciones o encuestas.
- » Se analizan los discursos, comportamientos o patrones.
- » Se extraen conclusiones o aprendizajes clave (insights).
- » Se comparten los hallazgos con el grupo para validar la interpretación.

Permite comprender la realidad comunitaria desde la perspectiva de sus protagonistas y fortalecer la planificación participativa.

Materiales requeridos

- » Herramientas de recolección de datos.
- » Grabadoras, hojas de análisis o plataformas digitales.
- » Espacio de reflexión grupal.

Cuándo se debe usar

- » Durante la fase de diagnóstico social o comunitario.
- » En proyectos de investigación participativa.
- » En evaluaciones de impacto o retroalimentación.

Resultados esperados

- » Comprensión profunda del contexto humano y social.
- » Identificación de saberes informales o locales.
- » Enriquecimiento del proceso de aprendizaje colectivo.



HERRAMIENTA N° 13:

MAPAS COMUNITARIOS

Método participativo en el que miembros de una comunidad representan gráficamente (en papelógrafo o plataforma digital) sus recursos, problemas, redes, zonas de riesgo, caminos, etc., para visibilizar su realidad territorial.

Explicación para aplicarla

Se reúne al grupo comunitario, se les entrega materiales o acceso digital, se define el tema del mapa (por ejemplo: “fuentes de agua”, “zonas de riesgo”), y cada participante dibuja, anota o señala elementos. Luego se comparte en plenaria para discutir hallazgos.

Permite conocer saberes locales, generar representación colectiva del territorio y estimular la acción comunitaria.

Materiales requeridos

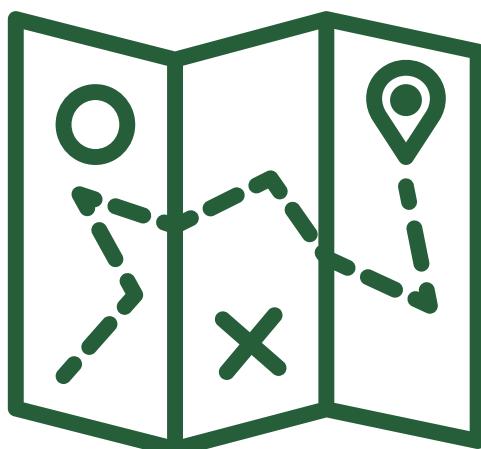
- » Papelógrafos, marcadores, pegatinas o dispositivos digitales (Padlet, Miro).
- » Mapa base o plantilla si se desea.
- » Facilitador que guíe la dinámica.

Cuándo se debe usar

- » Al inicio de un proyecto comunitario para diagnóstico territorial.
- » Durante para actualizar o validar información.
- » Antes de la planificación de acciones para ubicar recursos/riesgos.

Resultados esperados

- » Visualización clara del territorio desde la comunidad.
- » Identificación de recursos, fortalezas, debilidades espaciales.
- » Mayor participación y apropiación del proceso por parte de la comunidad.



HERRAMIENTA N° 14:

ÁRBOL DE PROBLEMAS / OBJETIVOS

Técnica de planificación participativa que consiste en identificar un problema central, sus causas (raíces) y efectos (ramas) para luego convertirlo en un árbol de objetivos.

Explicación para aplicarla

Se plantea un taller con actores relevantes, se define el problema central, se listan las causas y los efectos, se dibuja el árbol de problemas. Luego se transforma cada elemento en objetivo y efecto deseado para construir el árbol de objetivos.

Se usa para diagnosticar colectivamente la realidad, estructurar problemáticas complejas y orientar la planificación de acciones.

Materiales requeridos

- » Papelógrafo o pizarra grande.
- » Sticky notes o tarjetas.
- » Marcadores.
- » Facilitador que guíe la técnica.

Cuándo se debe usar

- » Despues del diagnóstico inicial de la comunidad.
- » Antes del diseño de un plan de acción o proyecto comunitario.

Resultados esperados

- » Visualización clara del territorio desde la comunidad.
- » Identificación de recursos, fortalezas, debilidades espaciales.
- » Mayor participación y apropiación del proceso por parte de la comunidad.



HERRAMIENTA N° 15:

CARTOGRAFÍA SOCIAL

Metodología participativa que permite construir mapas colectivos mediante símbolos propios de la comunidad, con el fin de reflexionar sobre el territorio no solo como espacio físico, sino como espacio social, político y cultural.

Explicación para aplicarla

Se convoca al grupo, se presentan materiales, se invita a representar el territorio tal como lo viven (lugares, memorias, relaciones), se emplean símbolos, líneas, colores. Después se analiza en grupo los mapas producidos.

Evaluar, visibilizar y reconstruir el conocimiento local del territorio, fomentar la participación, la memoria y la acción colectiva.

Materiales requeridos

- » Mapas base o plantillas de cartografía.
- » Materiales de dibujo o software digital (Miro, GIS simple).
- » Referentes simbólicos de la comunidad (iconos, fotos).

Resultados esperados

- » Representaciones que reflejan las percepciones del territorio.
- » Empoderamiento comunitario al recuperar conocimiento propio.
- » Mejora del diálogo entre comunidad y actores externos.

Cuándo se debe usar

- » Cuando se desea integrar saberes territoriales en investigación o educación.
- » Durante procesos de planificación comunitaria o intervención social.



HERRAMIENTA N° 16:

ENCUESTAS RÁPIDAS (DIGITALES O FÍSICAS)

Técnica de recogida de datos estructurada (cuestionario breve) usada para conocer opiniones, percepciones, actitudes o conocimientos de un grupo en un tiempo reducido, tanto en formato digital (Google Forms, WhatsApp) como físico.

Explicación para aplicarla

Se diseña el cuestionario (preguntas claras, tipo múltiple, escala, abierta), se difunde a los participantes, se recopilan las respuestas, se analizan resultados rápidamente y se usan para ajustar procesos.

Se usa para conocer el nivel de conocimientos previos del grupo, medir expectativas, recoger retroalimentación, monitorear progreso.

Materiales requeridos

- » Plataforma digital o impresos.
- » Dispositivos o papel.
- » Conexión a internet si es digital.
- » Tiempo para análisis posterior.

Resultados esperados

- » Datos cuantitativos o cualitativos útiles para la toma de decisiones.
- » Inclusión de todas las voces del grupo.
- » Adaptación del proceso formativo según necesidades reales.

Cuándo se debe usar

- » Inicio de taller o clase para diagnóstico.
- » Intermedio para monitorear y ajustar.
- » Cierre para evaluación del proceso.



HERRAMIENTA N° 17:

Técnica FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas)

Herramienta de diagnóstico estratégico que analiza factores internos (fortalezas y debilidades) y factores externos (oportunidades y amenazas) de una organización, proyecto o comunidad.

Explicación para aplicarla

Se convoca al equipo, se divide en cuadrantes, se registra en cada uno los factores identificados, se discuten relaciones entre ellos y se definen líneas de acción basadas en el análisis.

Se usa para generar un análisis colectivo de la situación actual, facilitar la planificación estratégica, priorizar acciones.

Materiales requeridos

- » Plantilla de matriz 2x2 o digital (Miro, Google Sheets).
- » Hojas adhesivas, marcadores o dispositivo electrónico.
- » Facilitador que guíe el proceso.

Cuándo se debe usar

- » Al inicio de un proyecto o intervención comunitaria.
- » En talleres de diagnóstico.
- » Antes de definir estrategias o proyectos.

Resultados esperados

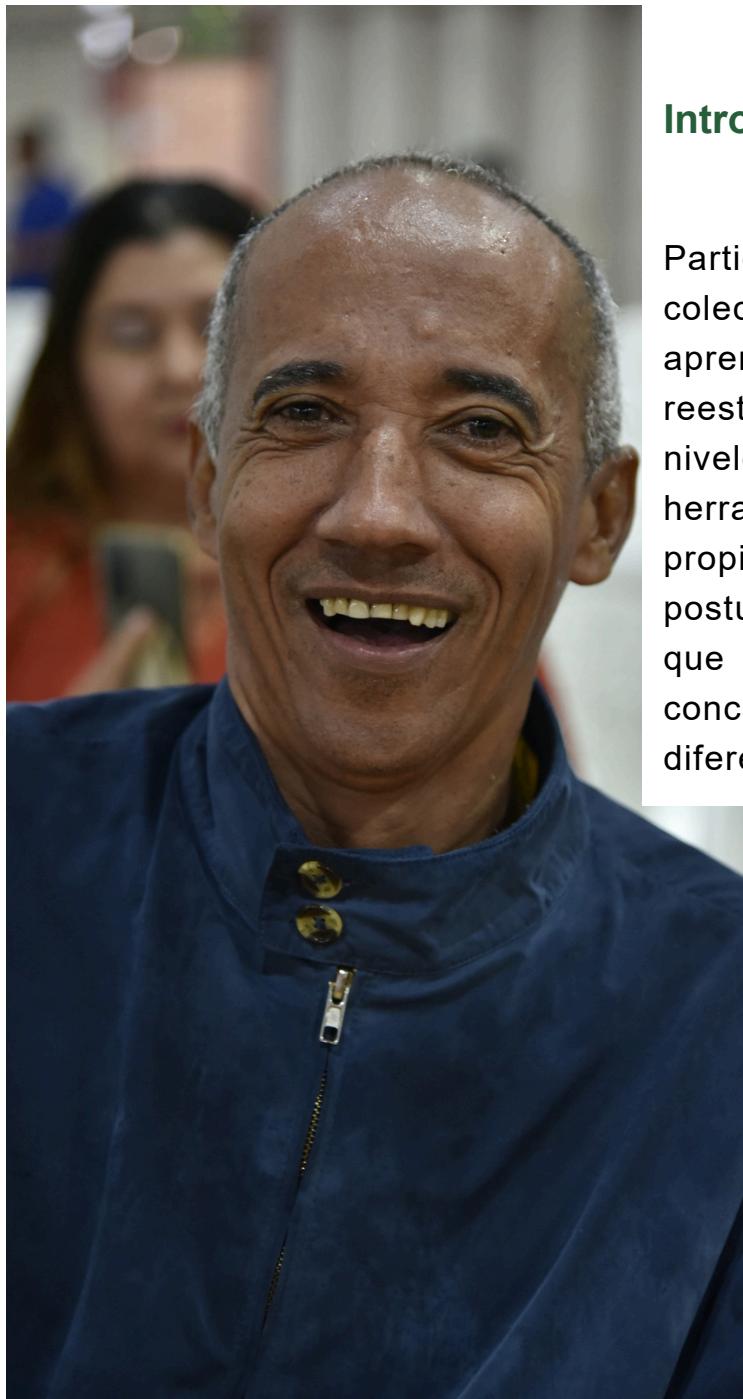
- » Claridad sobre la situación interna y externa.
- » Identificación de prioridades estratégicas.
- » Mejor toma de decisiones informadas y participativas.



C HERRAMIENTAS

NEGOCIACIÓN DE SABERES Y DE APRENDIZAJE

Y CONSTRUCCIÓN DE SABERES Y COMUNICACIÓN



Introducción

Participar en el intercambio colectivo, hace parte del proceso de aprendizaje a partir de la reestructuración y ampliación de los niveles de comprensión. Estas herramientas de negociación son propicias para promover una postura crítica, cuestionadora, en la que se pueden comprender las concepciones y relaciones de las diferentes posturas.

HERRAMIENTA N° 18:

PORTAFOLIO DE PROYECTOS

Un portafolio de proyectos es una herramienta de gestión que permite organizar, evaluar y controlar un conjunto de proyectos con el fin de asegurar que estén alineados con los objetivos estratégicos de una institución, organización o área de conocimiento. Su utilización facilita la toma de decisiones, la optimización de recursos y la priorización de iniciativas según su impacto, viabilidad y beneficios esperados.

Explicación para aplicarla

El portafolio de proyectos se utiliza como un sistema de planificación y seguimiento que permite:

- » Registrar y clasificar los proyectos activos o en fase de propuesta.
- » Evaluar su pertinencia, alcance, costos, recursos y riesgos.
- » Hacer seguimiento a los avances, cumplimiento de metas y resultados.
- » Facilitar la comparación entre proyectos y determinar cuáles generan mayor valor o impacto.
- » Su uso implica la aplicación de metodologías de evaluación continua, reuniones de revisión periódicas y ajustes estratégicos según el desempeño y las prioridades institucionales.

Materiales requeridos

Un portafolio de proyectos debe incluir:

- » Objetivos estratégicos: criterios que orientan la selección de proyectos.

- » Listado de proyectos: con su respectiva descripción, responsables, metas y estado de avance.
- » Cronograma general: que permita visualizar tiempos de ejecución y dependencias.
- » Recursos asignados: humanos, financieros y materiales.
- » Indicadores de desempeño: para medir eficiencia, cumplimiento y resultados.
- » Evaluación de riesgos: identificación de factores que puedan afectar el desarrollo.
- » Informe de seguimiento: registro sistemático de progresos, dificultades y ajustes.

Cuándo se debe usar

- » El portafolio se emplea desde la fase de planeación y a lo largo de todo el ciclo de vida de los proyectos.
- » En la planificación, ayuda a seleccionar los proyectos más pertinentes.
- » Durante la ejecución, permite monitorear avances y tomar decisiones correctivas.
- » En la evaluación final, facilita analizar los resultados globales y aprender de la experiencia acumulada.

Resultados esperados

- » El uso adecuado del portafolio de proyectos permite obtener resultados como:
- » Mejor alineación entre los proyectos y los objetivos institucionales.

- » Optimización de recursos y reducción de duplicidades.
- » Transparencia y trazabilidad en la gestión de cada proyecto.
- » Transparencia y trazabilidad en la gestión de cada proyecto.
- » Toma de decisiones fundamentadas con base en información consolidada.
- » Mejora continua, gracias a la retroalimentación obtenida del seguimiento y evaluación.

PROYECTOS



HERRAMIENTA N° 19:

ÁRBOLES TECNOLÓGICOS

El árbol tecnológico es una herramienta conceptual y metodológica que permite representar de manera estructurada la evolución, interrelación y jerarquía de los saberes, procesos y desarrollos tecnológicos. A través de su organización en niveles —que van desde los fundamentos científicos hasta las aplicaciones prácticas—, facilita la comprensión de cómo se construye, transforma y articula el conocimiento técnico y científico en distintos campos.

Explicación para aplicarla

El árbol tecnológico se utiliza para analizar y visualizar la estructura del conocimiento tecnológico, mostrando cómo diferentes tecnologías o innovaciones se derivan unas de otras. Se emplea como recurso didáctico, investigativo y de planificación, permitiendo identificar las bases teóricas de un desarrollo, sus componentes intermedios y las aplicaciones resultantes. Además, puede utilizarse para estudiar la evolución histórica de una tecnología o para planificar innovaciones a partir del conocimiento existente.

Materiales requeridos

- » Tema o campo tecnológico para representar.
- » Identificación de saberes base (científicos o técnicos fundamentales).
- » Ramas o niveles jerárquicos, que muestran los procesos, herramientas o aplicaciones derivadas.
- » Relaciones entre los componentes, que evidencian dependencias o influencias mutuas.
- » Representación gráfica o esquemática, que permita visualizar la estructura del conocimiento.

Cuándo se debe usar

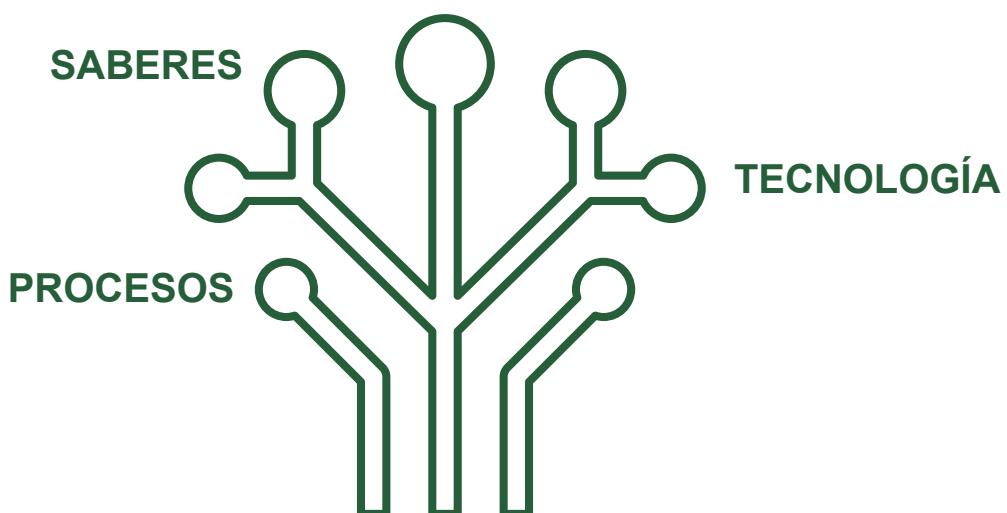
El árbol tecnológico puede utilizarse en fases de investigación, formación o desarrollo de proyectos tecnológicos, especialmente cuando se busca:

- » Comprender la evolución o estructura de un campo del conocimiento.
- » Analizar la relación entre ciencia, tecnología y sociedad.
- » Diseñar estrategias de innovación basadas en el conocimiento previo.
- » Facilitar la comunicación y sistematización de saberes en contextos académicos o productivos.

Resultados esperados

El uso del árbol tecnológico permite obtener resultados como:

- » Comprensión profunda de la estructura y evolución del conocimiento tecnológico.
- » Identificación de vacíos o potenciales de innovación dentro de un área específica.
- » Sistematización del saber técnico y científico, facilitando su enseñanza y aplicación.
- » Fortalecimiento del pensamiento crítico y analítico, al vincular teoría, práctica e impacto social del desarrollo tecnológico.



HERRAMIENTA N° 20:

ESTUDIOS DE CASOS: ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS COMUNALES EXITOSAS O FALLIDAS

Los estudios de caso de experiencias comunales analizan los factores que llevan al éxito o al fracaso de proyectos comunitarios, utilizando la observación y reflexión para describir y explicar la realidad de la comunidad. Se basan en el análisis de aspectos físicos, económicos, sociales, culturales y políticos para identificar problemas, necesidades y proponer soluciones. Estos estudios buscan entender cómo la participación comunitaria, la existencia de objetivos claros y la identificación de problemas pueden influir en el desarrollo local, ya sea de manera positiva o negativa.

Explicación para aplicarla

- » **Definir el objetivo:** Determinar qué se quiere aprender de la experiencia (éxito o fracaso) y formular la pregunta de investigación.
- » **Seleccionar el caso:** Elegir una comunidad o proyecto específico que ilustre el problema o la situación a analizar.
- » **Investigación y recopilación:** Investigar el caso a fondo, recopilando datos a través de entrevistas, documentos, observación y otras fuentes para reconstruir el proceso vivido.
- » **Análisis:** Interpretar los datos de manera crítica para descubrir la lógica del proceso, los factores clave que intervinieron y cómo interactuaron entre sí.
- » **Conclusiones:** Sintetizar los hallazgos y extraer conclusiones que permitan entender por qué el caso resultó exitoso o falló, identificando fortalezas, debilidades y lecciones aprendidas.
- » **Replicar o adaptar:** Utilizar los resultados para replicar prácticas exitosas en otros contextos o para evitar obstáculos identificados en experiencias fallidas en futuros proyectos comunitarios

» Elementos clave para un estudio de caso comunal

Descripción de la experiencia:

- » **Organización y tipo de experiencia:** Quién llevó a cabo la iniciativa y en qué contexto se desarrolló (por ejemplo, gestión territorial, mejora de vecindario).
- » **Propósito y objetivos:** Qué se buscaba lograr con la acción comunal.
- » **Aliados y participantes:** Quiénes apoyaron la experiencia y quiénes se beneficiaron de ella.

Análisis del problema:

- » **Encuadre del problema:** Cómo se definió y se abordó el problema o la necesidad de la comunidad.
- » **Análisis de las causas:** Investigación de las causas profundas del problema.

Estrategias y metodologías:

- » **Estrategias implementadas:** Descripción de las acciones concretas realizadas, como estrategias legales, comunicativas, organizativas o de desarrollo.
- » **Métodos de diagnóstico:** Cómo se identificaron las necesidades y se recabó información (por ejemplo, grupos focales, encuestas, diagnóstico social).

Cuándo se debe usar

Los estudios de caso se utilizan en distintos momentos del trabajo o la investigación comunal:

- » **Fase diagnóstica:** para conocer experiencias previas y aprender de ellas antes de diseñar un nuevo proyecto.
- » **Durante la ejecución:** para monitorear avances, evaluar decisiones y ajustar estrategias.

- » Fase de evaluación final: para analizar resultados, impactos y generar aprendizajes transferibles.
- » En procesos de formación o capacitación: como herramienta educativa para reflexionar sobre prácticas comunitarias reales.

Resultados esperados

- » Identificación de buenas prácticas o errores comunes.
- » Fortalecimiento de la planificación comunitaria.
- » Generación de conocimientos aplicables a otras comunidades.
- » Mayor comprensión de dinámicas sociales y de participación ciudadana.



HERRAMIENTA N° 21:

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP): LOS LIDERES DISEÑAN Y EJECUTAN UN PROYECTO REAL DURANTE EL PROCESO FORMATIVO

Es una metodología educativa donde los estudiantes aprenden al resolver problemas complejos y desarrollar un proyecto que culmina en un producto final tangible. Los alumnos trabajan de forma colaborativa y autónoma, guiados por un docente, para responder a preguntas o desafíos auténticos, que se conectan con situaciones de la vida real para motivarlos.

Explicación para aplicarla

- » Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía.
- » Formación de los equipos. Organiza grupos de tres o cuatro alumnos, para que haya diversidad de perfiles y cada uno desempeñe un rol.
- » Definición del producto o reto final.
- » Planificación.
- » Investigación.
- » Análisis y la síntesis.
- » Elaboración del producto.
- » Presentación del producto.
- » Respuesta colectiva a la pregunta inicial.
- » Evaluación y autoevaluación.



Materiales requeridos

Tema y pregunta guía:

- » Tema significativo: Un tema de interés para los estudiantes que pueda conectarse con el currículo educativo.
- » Pregunta o reto estimulante: Una pregunta abierta que impulse la investigación y la búsqueda de soluciones a problemas reales.

Protagonismo del estudiante:

- » Autonomía y voz del alumno: Los estudiantes toman decisiones sobre su aprendizaje, eligen enfoques y se sienten parte del proceso.
- » Competencias del siglo XXI: Se promueve el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Proceso de aprendizaje

- » Investigación en profundidad: Los estudiantes buscan, analizan y sintetizan información de diversas fuentes para responder a la pregunta guía.
- » Planificación y organización: Se establece un plan de trabajo con objetivos claros, roles y responsabilidades para el proyecto.
- » Rol de mentor del docente: El maestro actúa como guía, facilitador y fuente de retroalimentación, más que como transmisor de información.

Cuándo se debe usar

Momento 1: Identificación (Inicio y motivación)

- » Se presenta el desafío o la pregunta-guía que dará inicio al proyecto.
- » Se discute la situación real, se aclara el problema a resolver y se identifican las inquietudes de los estudiantes.

- » Es un momento para vincular el tema con los conocimientos previos de los alumnos y generar interés.

Momento 2: Recuperación y Planificación (Investigación y diseño)

- » Se busca y organiza la información necesaria para abordar el problema.
- » Se investigan los contenidos curriculares relevantes y se plantean las acciones concretas a seguir.
- » Los alumnos y el docente negocian los pasos a seguir, las herramientas a utilizar, los tiempos y las producciones necesarias.

Momento 3: Ejecución (Acción y producción)

- » Se lleva a cabo el proyecto de manera colaborativa.
- » Se desarrollan las actividades planificadas, se elaboran los productos finales y se aplican los conocimientos adquiridos.
- » Se promueve el trabajo en equipo y la autonomía del estudiante, con el docente actuando como guía o tutor.

Momento 4: Difusión y Evaluación (Cierre y reflexión)

- » Se comparten los productos o soluciones creadas con el resto de la clase o la comunidad.
- » Se evalúa el proceso y los resultados, fomentando la reflexión sobre lo aprendido y los avances realizados.
- » Se identifican los aprendizajes logrados y se discuten posibles continuaciones o mejoras para futuros proyectos.



HERRAMIENTA N° 22:

RECURSOS AUDIOVISUALES: VIDEOS, DOCUMENTALES, PODCASTS COMUNITARIOS

Los recursos audiovisuales son herramientas que combinan elementos visuales y sonoros para facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, como videos, audios, animaciones o imágenes. Ayudan a los participantes a comprender mejores conceptos complejos, mejorar la retención de información y mantener la motivación al presentar el conocimiento de forma más dinámica y accesible.

Explicación para aplicarla

- » Para ilustrar y explicar: Los videos y las imágenes pueden mostrar procesos, conceptos abstractos o fenómenos que son difíciles de describir solo con palabras.
- » Para crear experiencias inmersivas: Los documentales, grabaciones y otros materiales audiovisuales pueden transportar a los estudiantes a diferentes lugares o épocas, ofreciendo una visión más amplia de un tema.
- » Para hacer el aprendizaje más atractivo: Formatos como YouTube y el uso de herramientas como Powtoon permiten presentar información de manera más dinámica y motivadora, captando mejor la atención del estudiante.
- » Para fomentar la interactividad: Las pizarras interactivas y las herramientas de presentación permiten la participación activa tanto del docente como de los alumnos, facilitando la comunicación y el debate.
- » Para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje: Al combinar estímulos auditivos y visuales, los recursos audiovisuales ayudan a estudiantes con distintos perfiles de aprendizaje a asimilar mejor los contenidos.
- » Para promover la creatividad estudiantil: Los estudiantes pueden usar herramientas digitales para crear sus propias presentaciones, videos o proyectos, consolidando su aprendizaje y desarrollando nuevas habilidades.

Materiales requeridos

» Planificación y guion

- Guion y escritura creativa: Definir el mensaje, la estructura narrativa y los objetivos de aprendizaje.
- Planificación del proceso: Establecer el objetivo del recurso audiovisual, el público al que va dirigido y las actividades posteriores.
- Selección del medio: Elegir el formato más adecuado (video, podcast, presentación, etc.) según el contenido y los objetivos.

» Equipo técnico de producción

- Cámaras y equipos de grabación: Cámaras de video o webcams para grabar, y otros equipos como software de edición.
- Equipos de audio: Micrófonos de buena calidad para captar el audio de forma nítida, evitando ruido.
- Iluminación: Fuentes de luz para asegurar que la imagen sea clara y profesional.

» Elementos de contenido

- Visuales: Videos, animaciones, gráficos, infografías, imágenes, presentaciones multimedia, etc.
- Sonoros: Narración, música de fondo, efectos de sonido o podcasts.
- Interactivos: Enlaces, elementos para arrastrar y hacer clic, cuestionarios integrados para fomentar la participación activa del estudiante.

» Herramientas de presentación y uso

- Equipos en el aula: Pizarras (blancas, digitales, magnéticas), proyectores, pantallas y sistemas de sonido.
- Plataformas digitales: Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), plataformas de videoconferencia, repositorios de recursos educativos abiertos.
- Software y aplicaciones: Programas para la creación de contenido multimedia, como editores de video, herramientas de diseño y software para animaciones.

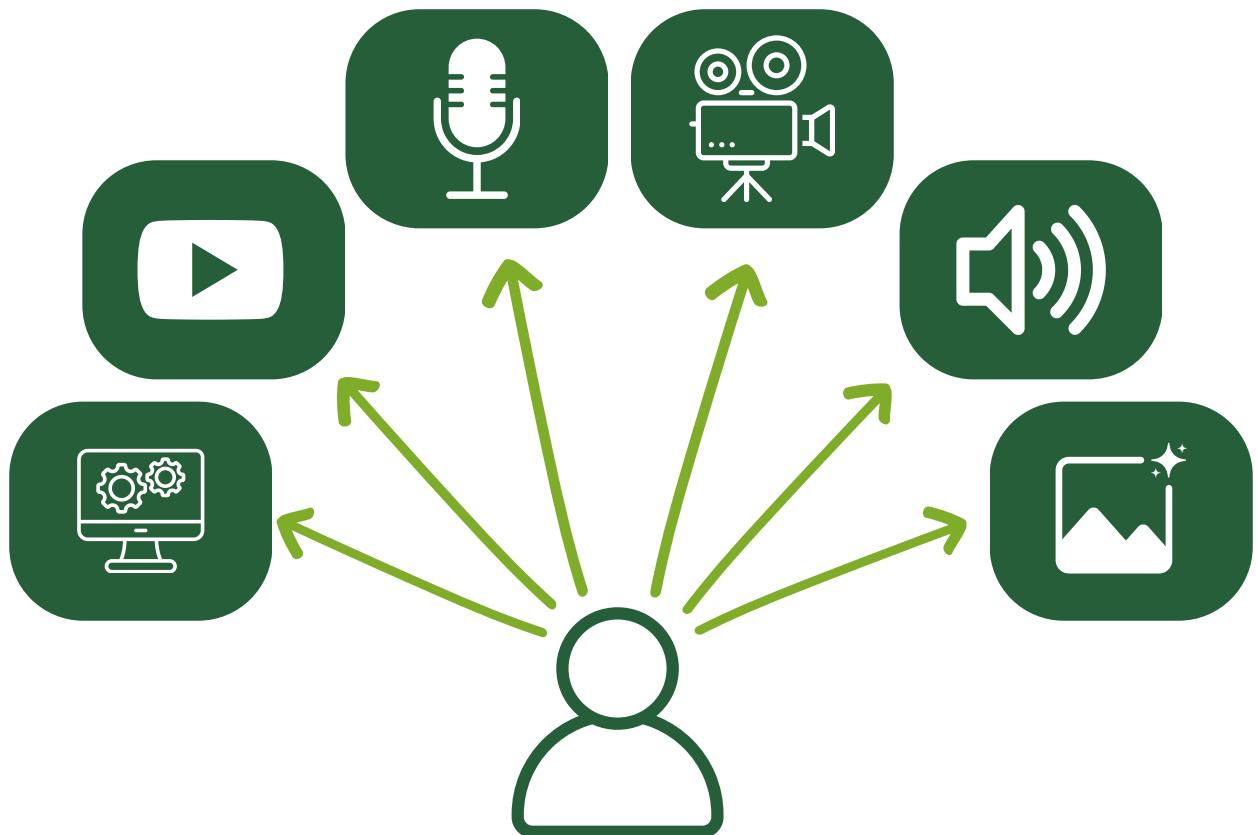
Cuándo se debe usar

- » Introducción y contextualización: Para presentar un tema nuevo de forma motivadora y establecer el contexto cultural o histórico.
- » Explicación de conceptos complejos: Para explicar procesos, estructuras o relaciones que son difíciles de describir solo con palabras.
- » Demostración de habilidades prácticas: Para mostrar cómo realizar una tarea o ejecutar un procedimiento.
- » Refuerzo y consolidación: como repaso para afianzar lo aprendido.
- » Fomentar la participación y el pensamiento crítico: Para generar debate y análisis.
- » Adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje: distintas preferencias de aprendizaje, especialmente a quienes aprenden mejor de forma visual o auditiva.
- » Adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje: distintas preferencias de aprendizaje, especialmente a quienes aprenden mejor de forma visual o auditiva.
- » Superar barreras de distancia: Durante la educación a distancia o híbrida, son esenciales para ofrecer clases, materiales y evaluaciones de forma remota.

Resultados esperados

- » Mejora de la comprensión: Ayudan a visualizar y entender conceptos complejos, procesos y relaciones que son difíciles de explicar solo con texto.
- » Aumento de la motivación: Presentar el contenido de forma más dinámica y entretenida incrementa el interés y el compromiso de los estudiantes con el material.
- » Mayor retención de la información: Al usar múltiples sentidos (vista y oído), se facilita la memorización y se logra un aprendizaje más duradero.

- Desarrollo de habilidades del siglo XXI: Fomentan competencias como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación, además del manejo de herramientas digitales.
- Aprendizaje autónomo: Permiten que el estudiante gestione su propio proceso de aprendizaje, volviéndose un gestor de su conocimiento.



HERRAMIENTA N° 23: **USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Las herramientas para el saber, son recursos tecnológicos y metodológicos que facilitan la búsqueda, organización, análisis y construcción de conocimiento. En la actualidad, la inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una de las principales aliadas para potenciar el aprendizaje y la gestión del conocimiento, al permitir procesar grandes volúmenes de información, ofrecer asesoría personalizada y generar nuevos contenidos.

Junto a la IA, se pueden emplear otras herramientas como los mapas conceptuales digitales, que favorecen la representación visual y la conexión entre ideas, fortaleciendo el pensamiento crítico y la comprensión profunda.

Explicación para aplicarla

- » IA: se usa para analizar información, generar resúmenes, responder preguntas, crear materiales educativos y apoyar la toma de decisiones. Plataformas como ChatGPT, Copilot o Gemini permiten acceder al conocimiento de forma interactiva y adaptada a las necesidades del usuario.
- » Mapas conceptuales digitales: herramientas como CmapTools, MindMeister o Miro se utilizan para organizar conceptos, establecer relaciones lógicas y representar gráficamente lo aprendido, integrando teoría y práctica.

Materiales requeridos

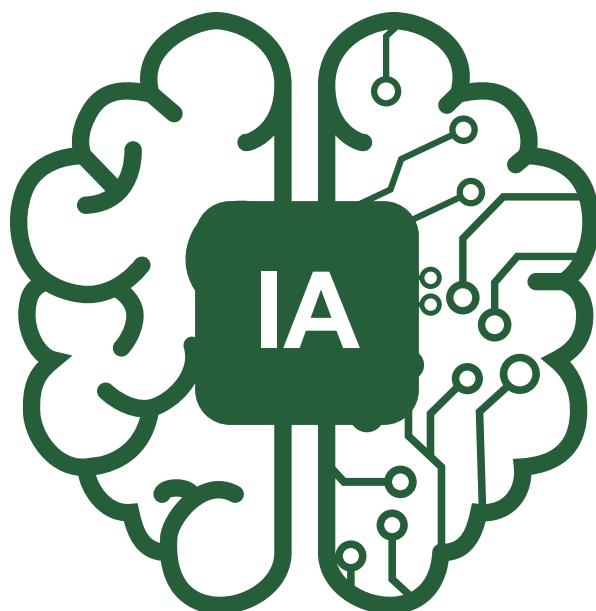
- » Dispositivos con acceso a internet (computador, tablet o celular).
- » Plataformas o aplicaciones de IA y de organización visual.
- » Conocimientos básicos en manejo digital.
- » Temas o contenidos sobre los cuales se construirá el saber.
- » Participación para transformar la información en aprendizaje significativo.

Cuándo se debe usar

- » Inicio de procesos de aprendizaje o investigación: para explorar información y generar hipótesis.
- » Durante el desarrollo de proyectos o clases: para analizar datos, sintetizar ideas y producir contenidos.
- » En la fase de evaluación o cierre: para representar el conocimiento adquirido y reflexionar sobre los resultados.
- » En procesos colaborativos: para compartir, comparar y co-crear saberes entre grupos o comunidades.

Resultados esperados

- » Mayor comprensión y apropiación del conocimiento.
- » Aprendizaje autónomo y significativo.
- » Capacidad para integrar teoría y práctica.
- » Desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico.
- » Creación de productos o representaciones visibles del saber (textos, mapas, informes o presentaciones).



HERRAMIENTA N° 24:

MAPA CONCEPTUAL COLABORATIVO: CONSTRUIR JUNTOS UN ESQUEMA VISUAL ORGANIZANDO IDEAS Y SABERES DE TODOS LOS PARTICIPANTES

El mapa conceptual colaborativo es una herramienta visual que permite organizar, relacionar y representar colectivamente ideas, conceptos y aprendizajes. A diferencia del mapa conceptual individual, este se construye de manera conjunta, integrando los aportes de varios participantes, lo que fortalece la comprensión compartida, el trabajo en equipo y el compromiso activo en los procesos de aprendizaje o en proyectos comunitarios. Facilita la integración del saber individual con el colectivo, promoviendo la reflexión y la construcción conjunta del conocimiento.

Explicación para aplicarla

Se utiliza reuniendo al grupo o comunidad para definir un tema central y, a partir de él, construir relaciones entre conceptos clave. Cada participante aporta ideas que se van organizando jerárquicamente mediante palabras clave, líneas de conexión y etiquetas que indican relaciones lógicas o causales. Puede elaborarse en formato físico (cartulina, mural) o digital (usando herramientas como Miro, CmapTools, Canva o MindMeister). Este proceso favorece el diálogo, la negociación de significados y la participación equitativa.

Materiales requeridos

- » Tema o pregunta central claramente definida.
- » Espacio físico o plataforma digital para el trabajo conjunto.
- » Materiales de elaboración (marcadores, papeles, post-its, o herramientas digitales colaborativas).
- » Participación activa de los integrantes del grupo.

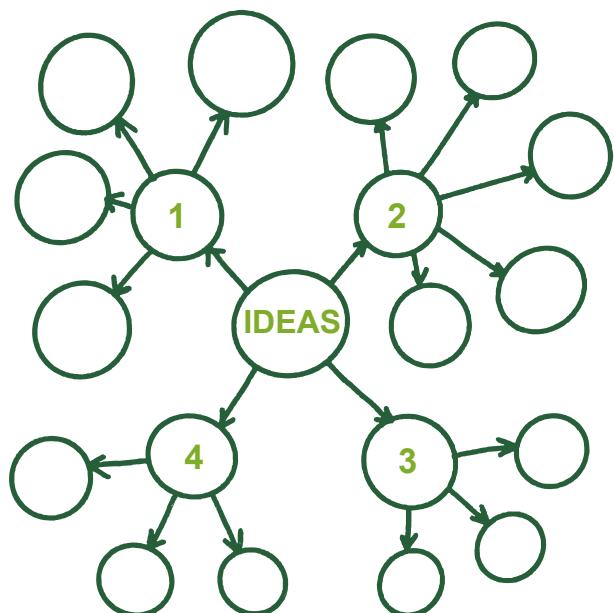
- » Materiales de elaboración (marcadores, papeles, post-its, o herramientas digitales colaborativas).
- » Participación activa de los integrantes del grupo.
- » Facilitador que oriente el proceso y promueva la organización del contenido.
- » Acuerdos para integrar los aportes de todos los participantes.

Cuándo se debe usar

- » Inicio de un proceso formativo o comunitario: para identificar conocimientos previos y expectativas.
- » Durante el desarrollo de actividades: para organizar y comprender la información trabajada.
- » En la fase de evaluación: para visualizar los aprendizajes y conexiones entre saberes adquiridos.
- » Al cierre de un proyecto o proceso: como síntesis colectiva de los logros y aprendizajes construidos.

Resultados esperados

- » Construcción colectiva y visual del conocimiento.
- » Fortalecimiento de la comunicación, el trabajo en equipo y el compromiso participativo.
- » Claridad conceptual y comprensión profunda de los temas abordados.
- » Fomento de la reflexión crítica y la integración de saberes.
- » Creación de un producto visual que sirva como evidencia del proceso y apoyo para futuras acciones.



D HERRAMIENTAS DE SABER Y HACER ACCIÓN Y PRACTICA COMUNITARIA, VALIDACIÓN Y APROPIACIÓN Y UTILIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO EN SITUACIONES PROBLÉMICAS COTIDIANAS.

Introducción

Es el espacio para realizar la ejercitación de los conceptos y teorías en la solución de problemáticas cotidianas y para fortalecer aprendizajes mediante la interacción directa con situaciones problema a través de las herramientas que este momento te ofrece.



HERRAMIENTA N° 25:

MICROPROYECTOS INICIATIVAS RÁPIDAS Y VISIBLES

Los microproyectos son pequeñas acciones o iniciativas comunitarias que buscan poner en práctica conocimientos adquiridos para generar resultados visibles en corto tiempo. Permiten vincular el saber con el hacer, es decir, aplicar los aprendizajes teóricos a situaciones reales, fortaleciendo la experiencia práctica, la participación y el compromiso colectivo.

Explicación para aplicarla

Los microproyectos se utilizan como estrategias de intervención o aprendizaje activo, donde los participantes identifican una necesidad concreta, diseñan una acción breve y la ejecutan con recursos limitados pero eficientes.

Por ejemplo, pueden aplicarse en actividades de mejora del entorno, campañas de sensibilización, recuperación de espacios públicos o talleres prácticos.

Su implementación suele seguir estos pasos:

- » Identificación del problema o necesidad.
- » Diseño del microproyecto (objetivos, acciones, recursos y responsables).
- » Ejecución en corto plazo.
- » Evaluación y socialización de los resultados

Materiales requeridos

- » Diagnóstico rápido del contexto o necesidad.
- » Objetivos específicos y medibles.

- » Plan de acción breve y claro.
- » Recursos básicos (humanos, materiales o financieros).
- » Participación activa de los actores involucrados.
- » Cronograma corto y definido.
- » Evaluación y registro de resultados

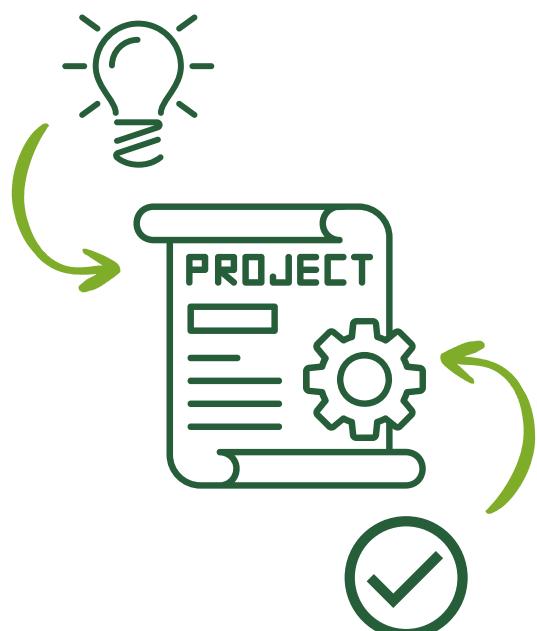
Cuándo se debe usar

Los microproyectos se emplean en diferentes fases de trabajo educativo o comunitario:

- » Inicio de procesos formativos o comunitarios: para motivar y generar cohesión grupal.
- » Durante el desarrollo de un programa: para aplicar conocimientos teóricos en la práctica.
- » Como cierre o evaluación: para evidenciar aprendizajes y resultados concretos.
- » En fases de diagnóstico participativo: para explorar capacidades y recursos locales.

Resultados esperados

- » Aplicación práctica de conocimientos adquiridos (“aprender haciendo”).
- » Fortalecimiento de la organización, la creatividad y la responsabilidad colectiva.
- » Generación de impactos visibles en poco tiempo.
- » Motivación y empoderamiento de los participantes.
- » Obtención de aprendizajes significativos transferibles a proyectos mayores



HERRAMIENTA N° 26:

TALLERES PRÁCTICOS

Los talleres prácticos son espacios de aprendizaje activo que permiten vincular el saber con el hacer, es decir, aplicar los conocimientos teóricos en situaciones reales o simuladas. Su objetivo principal es fortalecer las competencias, habilidades y destrezas de los participantes mediante la experiencia directa, la reflexión y la acción colectiva.

Explicación para aplicarla

Se utilizan como una metodología participativa donde los asistentes aprenden haciendo, enfrentando problemas, desarrollando actividades o elaborando productos concretos.

Durante el taller se presentan conceptos breves, se explican procedimientos y luego se realizan ejercicios o prácticas guiadas que permiten comprobar lo aprendido y generar nuevos saberes desde la experiencia.

Materiales requeridos

- » Tema o eje de aprendizaje claramente definido.
- » Materiales y recursos necesarios para la práctica (equipos, herramientas, insumos).
- » Espacio físico o virtual adecuado para la actividad.
- » Facilitador o guía con dominio del tema.
- » Participantes comprometidos y dispuestos a la interacción.
- » Instrumentos de evaluación o retroalimentación.

Cuándo se debe usar

- » Planeación: se definen objetivos, materiales y duración.
- » Introducción teórica breve: se presentan los conceptos básicos necesarios.
- » Desarrollo práctico: los participantes realizan actividades individuales o grupales.
- » Reflexión y análisis: se comparten experiencias y aprendizajes.
- » Evaluación final: se valoran los resultados y se formulan mejoras.

Resultados esperados

- » Aplicación efectiva de conocimientos teóricos en contextos prácticos.
- » Desarrollo de habilidades técnicas, sociales y cognitivas.
- » Fomento del trabajo colaborativo y la creatividad.
- » Aprendizaje significativo y duradero.



HERRAMIENTA N° 27:

LABORATORIOS COMUNITARIOS

Los laboratorios comunitarios son espacios colaborativos donde las comunidades diseñan, experimentan y prototipan soluciones locales a sus propias necesidades. Funcionan como entornos de aprendizaje práctico que integran el saber con el hacer, fomentando la innovación social, la creatividad y la apropiación del conocimiento. En estos laboratorios, el conocimiento se construye de manera colectiva mediante la práctica, la reflexión y la acción conjunta.

Explicación para aplicarla

Se utilizan como plataformas abiertas de experimentación, en las que los participantes identifican un problema local, elaboran propuestas y construyen prototipos o modelos funcionales.

Las actividades pueden incluir desde el diseño de herramientas tecnológicas simples hasta proyectos ambientales, sociales o productivos. El proceso combina investigación, diseño participativo y ejecución práctica, lo que permite generar aprendizajes aplicados y soluciones reales.

Materiales requeridos

- » Espacio físico o virtual de trabajo colaborativo.
- » Materiales, herramientas y equipos básicos de experimentación.
- » Facilitadores o mentores con conocimientos técnicos y sociales.
- » Comunidad participante comprometida.
- » Metodología de innovación o diseño participativo.
- » Registro de experiencias y resultados.

Cuándo se debe usar

- » Diagnóstico comunitario: para identificar problemas, necesidades o oportunidades locales.
- » Fase de ideación: para proponer soluciones creativas.
- » Prototipado y experimentación: para construir, probar y ajustar las soluciones.
- » Evaluación y socialización: para valorar los resultados y compartir los aprendizajes
- » Escalamiento o réplica: cuando los prototipos exitosos se implementan en mayor escala.

Resultados esperados

- » Desarrollo de soluciones innovadoras y adaptadas al contexto local.
- » Integración de conocimientos técnicos, sociales y culturales.
- » Fortalecimiento del trabajo colaborativo y la participación ciudadana.
- » Generación de aprendizajes prácticos y transferibles.
- » Creación de redes comunitarias de innovación y sostenibilidad



HERRAMIENTA N° 28:

EDUCACIÓN INMERSIVA

La educación inmersiva con visitas virtuales 360° es una herramienta pedagógica que permite a los participantes explorar entornos reales o simulados de otros territorios mediante tecnología digital. Su propósito es integrar el saber con el hacer, ofreciendo experiencias visuales y sensoriales que facilitan la comprensión de contextos sociales, culturales o ambientales distintos, sin necesidad de desplazarse físicamente. Este tipo de herramienta favorece el aprendizaje significativo al involucrar la observación activa, la curiosidad y la empatía hacia otras realidades.

Explicación para aplicarla

Se utiliza a través de plataformas o dispositivos digitales que permiten recorrer espacios en 360°, ya sea mediante gafas de realidad virtual, computadores o celulares. Los participantes pueden visitar comunidades, proyectos o ecosistemas de diferentes regiones, observando prácticas locales, soluciones innovadoras y dinámicas sociales. Posteriormente, se promueve la reflexión y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en su propio contexto.

Materiales requeridos

- » Dispositivos digitales compatibles (celular, computador o gafas VR).
- » Conexión a internet estable.
- » Plataforma o software que soporte recorridos 360° (como Google Earth VR, YouTube 360 o sitios institucionales).
- » Contenidos o experiencias virtuales de otros territorios.
- » Guía o facilitador para orientar la observación y el análisis.
- » Espacio de diálogo o reflexión posterior.

Cuándo se debe usar

Inicio de procesos de aprendizaje: para motivar y contextualizar los temas.

- » Durante el desarrollo de proyectos: para comparar experiencias y aprender de otros territorios.
- » En procesos de investigación o innovación social: como fuente de inspiración o referencia.
- » Fase de evaluación o cierre: para contrastar los aprendizajes con realidades externas.

Resultados esperados

- » Comprensión amplia y comparativa de contextos sociales y culturales.
- » Fortalecimiento del aprendizaje experiencial y sensorial.
- » Estímulo de la creatividad y la empatía hacia otras comunidades.
- » Aplicación de aprendizajes adquiridos a realidades locales
- » Desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico.



E HERRAMIENTAS

**DE COMPROMISO EN ACCIÓN, TRANSFORMACIÓN
DE LA REALIDAD, APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN
CONTEXTO REAL, EVALUACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN**

Introducción

Promover que lo estudiado no sea ajeno a la vida de los participantes del proceso formativo y que tenga un sentido práctico es ahora el objetivo.

Se trata de generar acciones para buscar sentido y apropiación sobre lo estudiado para utilizar el nuevo conocimiento en acciones que mejoren o coadyuven en la solución de problemáticas cotidianas.

Se parte de manifestaciones individuales, principalmente de orden emocional, para luego articularlas en el convite y ponerlas en común en el círculo de la palabra



HERRAMIENTA N° 29:

AULAS INVERTIDAS CON RECURSOS MULTIMEDIA

El modelo de aula invertida es una metodología educativa que busca trasladar el proceso de aprendizaje fuera del aula tradicional, utilizando recursos multimedia (videos, podcasts, infografías, plataformas digitales, etc.) para que los participantes estudien los contenidos teóricos de forma autónoma antes de los encuentros presenciales o virtuales. De este modo, el espacio grupal se dedica principalmente a la aplicación práctica, el debate y la resolución de problemas, fortaleciendo el compromiso activo y la construcción colaborativa del conocimiento.

Explicación para aplicarla

Se utiliza combinando aprendizaje autónomo y trabajo participativo. Primero, los estudiantes o participantes acceden a los materiales multimedia previamente asignados (videos, lecturas interactivas, simulaciones, entre otros). Luego, en el espacio de encuentro, se desarrollan actividades prácticas, discusiones o proyectos, donde se aplican los conceptos aprendidos. Esta dinámica promueve la responsabilidad individual y la participación activa dentro del proceso educativo.

Materiales requeridos

- » Plataforma o espacio virtual para alojar los recursos (YouTube, Moodle, Classroom, Canva, Genially, etc.).
- » Recursos multimedia didácticos (videos explicativos, presentaciones interactivas, podcasts, infografías).
- » Guía o plan de trabajo estructurado.
- » Espacios de interacción sincrónica o presencial para la aplicación práctica.
- » Evaluaciones formativas y retroalimentación constante.

Cuándo se debe usar

- » Inicio del proceso formativo: para introducir los temas de manera atractiva y autónoma.
- » Durante el desarrollo del curso o proyecto: para reforzar contenidos y fomentar la participación activa.
- » Fase de aplicación o práctica: para realizar actividades colaborativas, resolver casos o elaborar proyectos.
- » Evaluación o cierre: para reflexionar sobre los aprendizajes y la efectividad del método.

Resultados esperados

- » Mayor autonomía y responsabilidad en el aprendizaje.
- » Participación activa y compromiso con el proceso educativo.
- » Comprensión profunda y aplicación práctica del conocimiento.
- » Desarrollo de habilidades tecnológicas, comunicativas y críticas.
- » Fortalecimiento del trabajo colaborativo y la motivación por aprender.



HERRAMIENTA N° 30:

BITÁCORAS COMUNITARIAS

Las bitácoras comunitarias son herramientas participativas de registro, reflexión y seguimiento que permiten documentar los procesos, experiencias y aprendizajes colectivos dentro de una comunidad o proyecto. Funcionan como un medio de comunicación y memoria compartida, donde los participantes registran avances, dificultades, acuerdos y propuestas, fortaleciendo así el compromiso activo, la organización y la construcción colectiva del saber.

Explicación para aplicarla

Se utiliza como un instrumento de seguimiento continuo, en el que los miembros de una comunidad o grupo registran periódicamente las actividades realizadas, los resultados obtenidos y las reflexiones sobre el proceso. Puede tener formato físico (cuaderno o mural) o digital (documento compartido, blog, formulario). Además de ser un registro, la bitácora promueve la participación, la transparencia y la evaluación colaborativa, ya que cada integrante puede aportar su visión y experiencia.

Materiales requeridos

- » Formato de registro (cuaderno, hoja digital, formulario en línea o plataforma colaborativa).
- » Lineamientos claros sobre qué y cómo registrar la información.
- » Participantes comprometidos con la documentación y reflexión del proceso.
- » Espacios de socialización para revisar y analizar las entradas de la bitácora.
- » Coordinador o facilitador que organice y sistematice la información recopilada.

Cuándo se debe usar

- » Inicio de un proyecto comunitario: para establecer objetivos, acuerdos y expectativas.
- » Durante la ejecución: para registrar avances, actividades, dificultades y aprendizajes.
- » Al cierre o evaluación del proceso: para analizar logros, identificar mejoras y extraer conclusiones colectivas.
- » En procesos de seguimiento o réplica: para compartir experiencias y aprendizajes con otras comunidades o grupos.

Resultados esperados

- » Consolidación de una memoria colectiva del proceso comunitario.
- » Fomento de la reflexión crítica y la autoevaluación grupal.
- » Mejora en la planificación y toma de decisiones.
- » Mayor compromiso, transparencia y sentido de pertenencia entre los participantes.
- » Generación de aprendizajes compartidos que fortalecen la acción colectiva.



REGISTRO



REFLEXIÓN



SEGUIMIENTO

HERRAMIENTA N° 31:

EVALUACIÓN SEMAFÓRICA

La evaluación semafórica es una herramienta visual y participativa que permite valorar el avance, cumplimiento o nivel de desempeño de un proceso, proyecto o actividad comunitaria. Utiliza los colores del semáforo (verde, amarillo y rojo) para representar el estado de las acciones: verde indica cumplimiento o avance satisfactorio; amarillo, aspectos en proceso o con dificultades leves; y rojo, problemas o acciones pendientes. Esta metodología promueve la reflexión colectiva, la autoevaluación y el compromiso con la mejora continua.

Explicación para aplicarla

Se utiliza mediante la clasificación visual del progreso de las actividades o metas acordadas. Los participantes revisan los indicadores establecidos y asignan un color según el grado de cumplimiento. Puede aplicarse en tableros físicos, carteles, fichas o herramientas digitales colaborativas. Luego, se analizan las causas de cada resultado y se plantean estrategias de mejora. Esta herramienta fomenta la participación, la transparencia y la corresponsabilidad dentro del grupo o comunidad.

Materiales requeridos

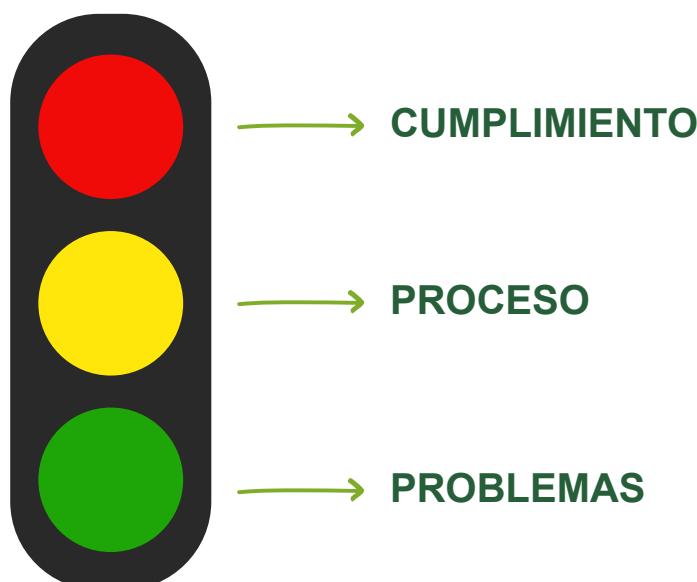
- » Criterios o indicadores claros de evaluación.
- » Sistema visual con los tres colores del semáforo (verde, amarillo, rojo).
- » Espacio físico o virtual para registrar los resultados.
- » Participación activa de todos los miembros en la valoración.
- » Facilitador que oriente la reflexión y el análisis de resultados.
- » Registro de observaciones y compromisos de mejora.

Cuándo se debe usar

- » Durante la ejecución de actividades o proyectos: para realizar evaluaciones parciales del progreso.
- » Al cierre de cada fase o periodo: para revisar logros, identificar obstáculos y definir ajustes.
- » En reuniones de seguimiento o planeación: como herramienta de análisis colectivo.
- » En procesos de rendición de cuentas o socialización: para comunicar de forma sencilla los avances y resultados.

Resultados esperados

- » Evaluación clara y comprensible del estado de los procesos.
- » Identificación oportuna de fortalezas, debilidades y necesidades de mejora.
- » Mayor compromiso y corresponsabilidad entre los participantes
- » Transparencia y participación en la toma de decisiones.
- » Fortalecimiento del trabajo colaborativo y la cultura de la autoevaluación.



HERRAMIENTA N° 32: **MAPAS DE APRENDIZAJE**

Los mapas de aprendizaje son herramientas visuales que permiten representar de manera gráfica los procesos, avances y conexiones del conocimiento adquirido por una persona o grupo. A través de esquemas, diagramas o rutas, facilitan la comprensión del recorrido formativo y muestran cómo se integran los saberes teóricos y prácticos. En el contexto comunitario, funcionan como una estrategia de seguimiento, reflexión y compromiso activo con el aprendizaje, al hacer visible lo que se ha aprendido y lo que falta por alcanzar.

Explicación para aplicarla

Se utiliza elaborando un diagrama o ruta visual donde se identifican los temas, habilidades o experiencias desarrolladas en un proceso educativo o comunitario. Los participantes registran en el mapa sus logros, dificultades y metas futuras, estableciendo relaciones entre los distintos saberes. Puede hacerse de forma individual o colectiva, en formato físico (cartulina, mural) o digital (herramientas como Miro, Canva o MindMeister). Este proceso estimula la reflexión, la autoevaluación y el compromiso con el propio aprendizaje.

Materiales requeridos

- » Espacio físico o digital para construir el mapa.
- » Materiales gráficos (papelógrafos, marcadores, íconos, colores o plataformas digitales).
- » Guía o plantilla que oriente la estructura del mapa (inicio, desarrollo, logros, proyecciones).
- » Participación activa y reflexiva de los integrantes.
- » Facilitador que acompañe el proceso y fomente el análisis crítico.

Cuándo se debe usar

- » Inicio de un proceso formativo o comunitario: para identificar conocimientos previos y expectativas.
- » Durante el desarrollo de actividades o proyectos: para registrar avances y aprendizajes parciales.
- » En la fase de cierre o evaluación: para visualizar los logros alcanzados y planificar nuevos retos.
- » En procesos de sistematización o rendición de cuentas: como evidencia del proceso de aprendizaje colectivo.

Resultados esperados

- » Comprensión clara y visual del proceso de aprendizaje.
- » Fortalecimiento de la reflexión individual y colectiva.
- » Identificación de avances, desafíos y nuevas oportunidades de mejora
- » Incremento del compromiso y sentido de responsabilidad con el aprendizaje.
- » Construcción de una memoria visual que fortalece la planificación y la continuidad de los procesos.



HERRAMIENTA N° 33:

NARRATIVAS DIGITALES

Las narrativas digitales son estrategias de comunicación y aprendizaje que combinan texto, imagen, sonido y video para contar historias o experiencias de manera interactiva y significativa. Se utilizan como una herramienta de expresión, reflexión y participación, donde los individuos o comunidades relatan procesos, vivencias o proyectos a través de medios digitales. Esta metodología promueve el compromiso activo, la creatividad y la apropiación del conocimiento, al vincular la tecnología con la construcción colectiva de sentido.

Explicación para aplicarla

Se utiliza mediante la creación de relatos audiovisuales o multimedia, en los que se integran distintos recursos tecnológicos. Los participantes eligen un tema, estructuran una historia (inicio, desarrollo y cierre), recopilan materiales (fotos, videos, audios o testimonios) y los combinan usando programas o plataformas digitales. Este proceso puede emplearse para documentar experiencias comunitarias, visibilizar aprendizajes o comunicar resultados de proyectos.

Materiales requeridos

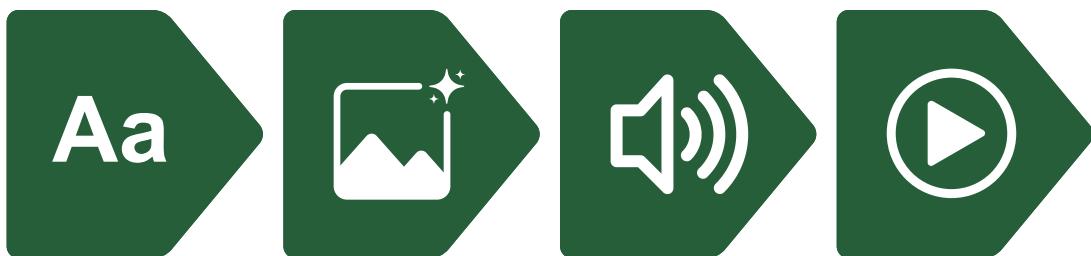
- » Dispositivos digitales (computador, tableta o celular con cámara y micrófono).
- » Programas o aplicaciones de edición (Canva, CapCut, PowerDirector, InShot, o plataformas en línea).
- » Guion o estructura narrativa clara.
- » Recursos visuales y sonoros (imágenes, videos, música, testimonios).
- » Espacio de difusión (redes sociales, blogs, presentaciones o encuentros comunitarios)
- » Participación activa y trabajo colaborativo.

Cuándo se debe usar

- » Durante el desarrollo de proyectos: para registrar y comunicar avances o aprendizajes.
- » Al cierre de procesos comunitarios o formativos: para sistematizar y compartir resultados o experiencias.
- » En espacios de reflexión o evaluación: como medio creativo para expresar percepciones y logros.
- » En campañas o actividades de sensibilización: para difundir mensajes y fortalecer la identidad colectiva.

Resultados esperados

- » Fortalecimiento de la comunicación y la expresión digital.
- » Visibilización de experiencias y aprendizajes significativos.
- » Mayor participación y sentido de pertenencia dentro de la comunidad.
- » Desarrollo de habilidades tecnológicas, narrativas y creativas.
- » Construcción de memoria colectiva a través de relatos digitales compartidos.



HERRAMIENTA N° 34:

SISTEMATIZACIÓN PARTICIPATIVA

La sistematización participativa es una metodología que permite recoger, analizar y comunicar de forma colectiva las experiencias vividas en un proceso o proyecto comunitario. Se basa en la participación activa de todos los involucrados para reconstruir lo aprendido, identificar logros, dificultades y generar conclusiones compartidas. Generalmente, se presenta en informes colectivos que incluyen fotografías, testimonios, registros y reflexiones, convirtiéndose en una herramienta clave para el aprendizaje social, la transparencia y el fortalecimiento del compromiso comunitario.

Explicación para aplicarla

Se utiliza mediante un proceso estructurado que involucra a los participantes en la recolección de información, análisis y elaboración del informe final. Primero, se selecciona la experiencia a sistematizar y se definen las preguntas orientadoras. Luego, se recopilan materiales (fotos, notas, videos, testimonios), se analizan los resultados y se construye colectivamente un documento o presentación que sintetiza el proceso vivido. Esta herramienta promueve la reflexión crítica y la apropiación del conocimiento generado por la práctica.

Materiales requeridos

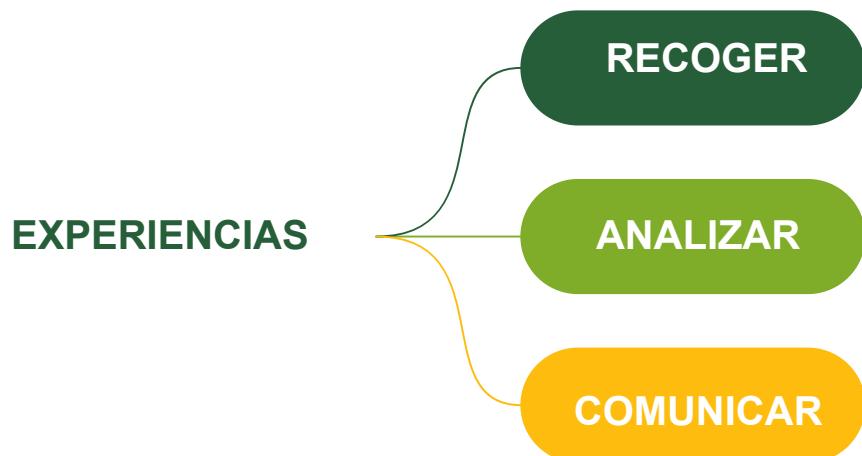
- » Equipo de trabajo con participación activa y diversa.
- » Materiales de registro (fotografías, audios, videos, notas de campo, bitácoras).
- » Guía metodológica o preguntas orientadoras.
- » Espacios de diálogo y reflexión grupal.
- » Herramientas de edición o presentación (documentos, presentaciones digitales, murales, cartillas).
- » Facilitador que acompañe el proceso de análisis y redacción colectiva.

Cuándo se debe usar

- » Durante el desarrollo del proyecto: para registrar experiencias y aprendizajes parciales.
- » Al finalizar el proceso: para reflexionar sobre los resultados, impactos y lecciones aprendidas.
- » En espacios de rendición de cuentas o socialización: para compartir los logros y aprendizajes con la comunidad.
- » En la planificación de nuevos proyectos: utilizando la información obtenida como base para mejorar prácticas futuras.

Resultados esperados

- » Recuperación y valoración de la memoria colectiva del proceso.
- » Identificación de aprendizajes, errores y buenas prácticas.
- » Fortalecimiento de la reflexión, el trabajo colaborativo y la transparencia.
- » Elaboración de productos comunicativos que visibilizan la experiencia (informes, videos, cartillas, exposiciones).
- » Generación de conocimiento útil para la mejora continua y la sostenibilidad comunitaria



F HERRAMIENTAS DIGITALES Y TECNOLÓGICAS

Introducción

En esta fase se entregan herramientas para que cada formador organice a su medida los apoyos para el proceso de formación, así como para motivar a cada participante para construir su propio resumen sintético que entrega datos clave y actualizados sobre el tema, para dejar un aprendizaje práctico y aplicable que los formadores puedan llevar y entregar a sus comunidades.



HERRAMIENTA N° 35:

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

El portafolio de evidencias es una recopilación organizada (digital o física) de trabajos, productos, reflexiones y registros del proceso de aprendizaje de una persona. Permite no sólo ver el resultado final, sino analizar cómo ha evolucionado el aprendizaje.

Explicación para aplicarla

- » El estudiante (o participante) recoge, a lo largo de un periodo, actividades, documentos, reflexiones, imágenes o videos que evidencian su aprendizaje.
- » El facilitador o docente establece criterios de qué debe incluirse y cuándo revisarlo.
- » Al final o periódicamente, se revisa conjuntamente las evidencias: se reflexiona sobre qué se ha aprendido, qué se requiere mejorar, cuáles son los próximos pasos.

Uso principal

- » Diagnóstico del desarrollo del aprendizaje individual o colectivo.
- » Evaluar más allá del producto final: el proceso, la autoreflexión, la evolución del participante.
- » Fomentar la metacognición y la autorregulación del aprendizaje.

Materiales requeridos

- » Espacio para almacenar evidencias (carpeta física o plataforma digital).
- » Temporizador o calendario de revisiones.

- » Criterios claros para selección de evidencias.
- » Documento plantilla o rúbrica para reflexión sobre cada evidencia.
- » Acceso a tecnologías (si es digital) y conectividad (según el contexto).

Cuándo se debe usar

- » Al inicio del módulo/taller: presentación de la herramienta, criterios y expectativas.
- » Durante el desarrollo: recogida sistemática de evidencias (semanal, quincenal, etc.).
- » Al cierre: revisión, reflexión, presentación de portafolio, retroalimentación.

Resultados esperados

- » Mayor conciencia del propio aprendizaje y avance individual.
- » Evidencias visibles del proceso, no sólo del resultado.
- » Incremento de la reflexión metacognitiva (“sé lo que sé, sé lo que quiero aprender, sé cómo lo estoy haciendo”).
- » Mejora continua gracias al feedback y a la revisión periódica.



HERRAMIENTA N° 36:

CARTULINAS RESUMEN

Las cartulinas resumen son espacios físicos o digitales donde los grupos sintetizan la información aprendida en frases, esquemas, dibujos o palabras clave, facilitando la comprensión colectiva del contenido.

Explicación para aplicarla

- » Los grupos elaboran una cartulina o diapositiva resumen al final de un tema.
- » Se presentan los resúmenes a todo el grupo, promoviendo el aprendizaje compartido.

Uso principal

- » Consolidar aprendizajes y reforzar conceptos clave.
- » Promover la cooperación entre pares y la expresión creativa.

Materiales requeridos

- » Cartulinas, marcadores, pegatinas o herramientas digitales (Canva, Jamboard, PowerPoint).
- » Guía de síntesis de contenido.

Cuándo se debe usar

- » Cartulinas, marcadores, pegatinas o herramientas digitales (Canva, Jamboard, PowerPoint).
- » Guía de síntesis de contenido.

Resultados esperados

- » Síntesis visual del aprendizaje.
- » Refuerzo de la memoria visual y comprensión grupal.
- » Mayor participación y creatividad.



HERRAMIENTA NO 37:

LÍNEA DEL TIEMPO MURAL

Es una representación gráfica (física o digital) de hechos, procesos o aprendizajes distribuidos cronológicamente.

Explicación para aplicarla

- » El grupo organiza fechas clave o etapas del aprendizaje.
- » Se colocan imágenes, textos o hitos importantes en orden cronológico.
- » Puede elaborarse colectivamente en murales, Padlet o Canva.
- » Se usa para visualizar procesos históricos, proyectos o evolución del aprendizaje y
- » Facilitar la comprensión temporal de contenidos complejos.

Materiales requeridos

- » Papelógrafo, cartulina o herramienta digital (Tiki-Toki, Canva, Padlet).



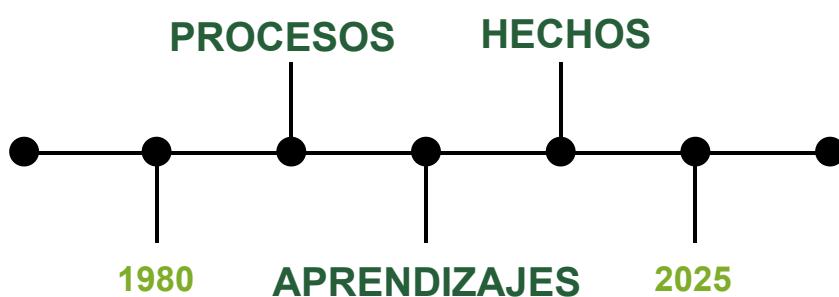
Recursos visuales: fotografías, íconos, descripciones breves.

Cuándo se debe usar

- » Recursos visuales: fotografías, íconos, descripciones breves.
- » En la socialización de resultados o presentación final.

Resultados esperados

- » Comprensión cronológica y reflexiva del proceso.
- » Reconocimiento del progreso individual o grupal.
- » Desarrollo de pensamiento organizativo y visual.



HERRAMIENTA N° 38:

MAPAS MENTALES O CARTOGRÁFICOS COLABORATIVOS

Son representaciones visuales que organizan ideas, conceptos o territorios mediante nodos conectados, mostrando relaciones entre elementos.

Explicación para aplicarla

- » Los estudiantes crean mapas (físicos o digitales) en grupos para relacionar conceptos.
- » Se pueden usar herramientas como MindMeister, Coggle o Miro.
- » Se usa principalmente para organizar información compleja y fomentar el trabajo colaborativo y la creatividad visual.

Materiales requeridos

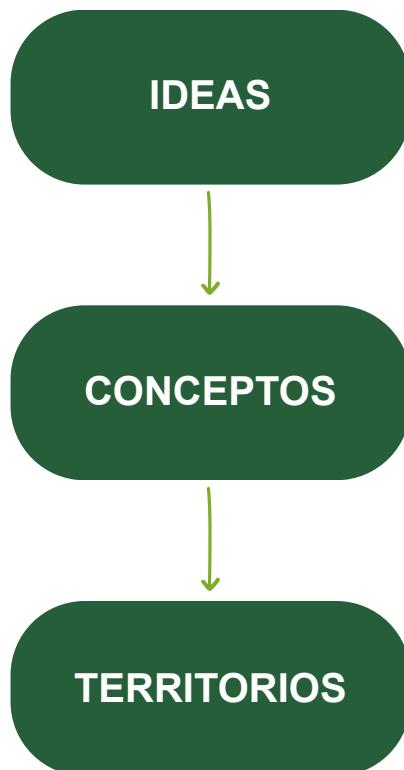
- » Papelógrafos o plataformas digitales.
- » Palabras clave, colores, íconos y conectores.

Cuándo se debe usar

- » Durante el desarrollo de un tema para organizar ideas.
- » Al cierre, para resumir lo aprendido colectivamente.

Resultados esperados

- » Comprensión global del contenido.
- » Pensamiento estructurado y asociativo.
- » Mayor retención visual del conocimiento.



HERRAMIENTA N° 39:

ÁRBOL DE LOGROS O ÁRBOL DE APRENDIZAJES

Representación simbólica donde el tronco representa el proceso formativo, las raíces los saberes previos y las ramas o frutos los aprendizajes alcanzados.

Explicación para aplicarla

- » Los participantes dibujan un árbol y completan sus partes con aprendizajes, habilidades y metas logradas.
- » Puede hacerse en cartulina o plataformas como Miro.
- » Se usa para evaluar el progreso personal y colectivo y visibilizar avances en conocimientos, habilidades y actitudes.

Materiales requeridos

- » Cartulina, marcadores, íconos o plantillas digitales.
- » Espacio de reflexión grupal.

APRENDIZAJES
ALCANZADOS



Cuándo se debe usar

- » En cierre de talleres o módulos formativos.
- » En momentos de evaluación final o retroalimentación.

Resultados esperados

- » Reconocimiento de los logros alcanzados.
- » Motivación y sentido de pertenencia.
- » Evaluación visual del proceso educativo.

HERRAMIENTA N° 40:

GOOGLE DRIVE / GOOGLE DOCS

Plataformas de Google para almacenamiento y trabajo colaborativo en la nube, que permiten crear, compartir y editar documentos en tiempo real.

Explicación para aplicarla

- » Se crean carpetas compartidas por grupos o clases.
- » Se guardan evidencias, textos, presentaciones y actividades.
- » Permite comentarios y retroalimentación directa.
- » Se utiliza para el trabajo colaborativo asincrónico, centralización de evidencias digitales y comunicación y retroalimentación continua.

Materiales requeridos

- » Cuenta de Google, conexión a internet.
- » Carpetas organizadas por tema o participante.



Cuándo se debe usar

- » Durante todo el proceso educativo.
- » Para seguimiento, retroalimentación o entregas.



Resultados esperados

- » Organización y trazabilidad del aprendizaje.
- » Mayor interacción y colaboración.
- » Evidencias accesibles para todos los involucrados.

HERRAMIENTA N° 41:

PADLET (MURO COLABORATIVO DIGITAL)

Padlet es una plataforma digital que permite crear “muros” o tableros colaborativos en línea donde varios usuarios pueden añadir, editar y compartir contenido multimedia (texto, imágenes, vídeo, enlaces) de manera simultánea o asincrónica.

Explicación para aplicarla

- » El facilitador crea una cuenta y selecciona una plantilla (muro, rejilla, cronología, mapa, etc.).
- » Se define la configuración de acceso (privado, compartido, público) y permisos de edición/visualización.
- » Se invita a los participantes mediante enlace o código para que añadan “posts” o notas (texto, imágenes, videos, archivos).
- » Durante la actividad, los participantes colaboran en el muro, comentan o responden contenidos de otros.
- » Al finalizar, se puede exportar o guardar el contenido para seguimiento, reflexión o evaluación.
- » Uso principal para favorecer el aprendizaje colaborativo y la cocreación de conocimiento.
- » Activar y visibilizar los saberes previos del grupo, compartir ideas o recursos relativos a un tema comunitario o educativo.
- » Integrar participantes en un proceso participativo donde todos pueden aportar.
- » Facilitar la contextualización de los aprendizajes, su socialización y su organización visual.

Materiales requeridos

- » Dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, móvil).
- » Cuenta de usuario en Padlet o utilizar enlace compartido.
- » Plantilla de muro o tablero digital definida.
- » Materiales digitales para subir: textos, imágenes, videos, enlaces, documentos.
- » Espacio (virtual o presencial) donde los participantes puedan acceder, reflexionar y colaborar.
- » Facilitador que guíe la actividad, establezca normas de convivencia digital y determine los objetivos de la sesión.

Cuándo se debe usar

- » **Inicio:** para diagnosticar saberes previos, expectativas o recursos del grupo (por ejemplo: “¿Qué sabemos sobre este tema?”, “¿Qué procesos comunitarios identifiqué?”).
- » **Durante:** como herramienta de trabajo colaborativo, para que los participantes vayan documentando, aportando y organizando sus hallazgos, reflexiones o recursos.
- » **Cierre:** para compartir resultados, reflexionar en grupo, visualizar el recorrido realizado, generar conclusiones o planear acciones.

Resultados esperados

- » Todos los participantes contribuyen con ideas, recursos o reflexiones, generando un mapa colectivo de saberes.
- » Aumento de la visibilidad de los conocimientos individuales y comunitarios, favoreciendo la participación activa.
- » Mejora en la organización de la información y su estructuración visual, lo que facilita la memorización, comparación y reflexión.
- » Promoción del sentido de pertenencia al proyecto o grupo, al ver sus aportaciones integradas en un espacio común.
- » Fortalecimiento de la colaboración, el intercambio, la retroalimentación entre pares y la autonomía en el aprendizaje.
- » Disponible material digital que puede servir de recurso para seguimiento, evaluación o futuras acciones comunitarias.



padlet.com



padlet

HERRAMIENTA N° 42:

MURAL

Herramientas digitales de colaboración visual que permiten construir pizarras interactivas donde múltiples usuarios pueden trabajar simultáneamente.

Explicación para aplicarla

- » El facilitador crea un tablero colaborativo.
- » Los participantes agregan notas, dibujos, mapas, esquemas o ideas.
- » Se usa en procesos de planeación, reflexión o co-creación.
- » Uso principal para trabajo creativo y colaborativo, y diseño de proyectos, lluvias de ideas, mapas y diagramas.

Materiales requeridos

- » Cuenta en Miro o Mural, conexión a internet.
- » Plantillas prediseñadas y enlaces compartidos.

Cuándo se debe usar

- » En sesiones de ideación, diagnóstico, o evaluación.
- » En procesos de reflexión colectiva o cierre de proyectos.

Resultados esperados

- » Alta interacción y creatividad grupal.
- » Visualización clara del pensamiento colectivo
- » Documentación digital del proceso colaborativo.



III. REFERENCIAS

Asana. (s. f.). Insights. Recuperado el 21 de octubre de 2025, de <https://asana.com/es/resources/insights>

Bonview Press. (s. f.). An integrated innovation management model: a multi-case study. International Journal of Corporate Entrepreneurship. Recuperado el 28 de octubre de 2025, de <https://ojs.bonviewpress.com/index.php/IJCE/article/view/3801>

Creatividad en la educación. (s. f.). Psicología Científica. Recuperado el 22 de octubre de 2025, de <https://psicologiacientifica.com/creatividad-en-la-educacion>

Fernández, P. (s. f.). Mapa comunitario: una herramienta estratégica para la educación popular. Instituto de Desarrollo Social. Recuperado el 23 de octubre de 2025, de <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/94980654-9f29-498c-89d8-932b996b681b/content>

González, H. (s. f.). Cartografía social: metodología y aplicaciones. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado el 31 de octubre de 2025, de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/download/11153/10729/74297>

Innovaforum. (s. f.). Método 6-3-5. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.innovaforum.com/tecnicas-de-creatividad/metodo-6-3-5/>

Innovaforum. (s. f.). PO: Operación provocadora para ser más creativos. Recuperado el 28 de octubre de 2025, de <https://www.innovaforum.com/tecnicas-de-creatividad/po-operacion-provocadora-para-ser-mas-creativos/>

Margen. (s. f.). Cartografía social. Recuperado el 24 de octubre de 2025, de https://www.margen.org/epub/cartografia_social.pdf

Nubily LMS. (s. f.). Enseñanza: KWL chart (gráfico), cómo usarlo. Recuperado el 27 de octubre de 2025, de <https://nubilylms.com/formacion-online/ensenanza-kwl-chart-grafico-como-usarlo/>

Project Zero, Harvard Graduate School of Education. (s. f.). Puente 3-2-1 - Bridge 3-2-1. Recuperado el 30 de octubre de 2025, de <https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Puente%203-2-1%20-%20Bridge%203-2-1.pdf>

Ramírez, J. (s. f.). Cartografía social y participación en comunidades. Revista Científica Tributaria. Recuperado el 31 de octubre de 2025, de <https://educaciontributaria.com.py/revista/index.php/rcetca/article/view/70>

Ramírez, R., & López, J. (2021). Evaluación participativa y construcción social del conocimiento. Ciencia UANL, 24(1), 71-89. Recuperado el 29 de octubre de 2025, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572021000100071&script=sci_arttext

Romero, G., & De la Fuente, M. (s. f.). Vigilancia tecnológica e inteligencia competitiva: conceptos, profesionales, servicios y fuentes de información. ResearchGate. Recuperado el 30 de octubre de 2025, de : https://www.researchgate.net/publication/263306269_Vigilancia_tecnologica_e_inteligencia_competitiva_conceptos_profesionales_servicios_y_fuentes_de_informacion

Secretaría de Cultura. (s. f.). Reseña Antonio Toriz. Gobierno de México. Recuperado el 29 de octubre de 2025, de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/405755/Rese_a_Antonio_Toriz_Final.pdf

WorkTech Academy. (s. f.). Cuando las soluciones vienen del futuro. Recuperado el 30 de octubre de 2025, de <https://www.worktechacademy.com/cuando-las-soluciones-vienen-del-futuro/>

Guía del facilitador y documento de arquitectura (Documento proporcionado por el usuario).

Ley 2166 de 2021. Por la cual se deroga la Ley 743 de 2002, se desarrolla el artículo 38 de la Constitución Política de Colombia en lo referente a los organismos de acción comunal y se establecen lineamientos para la formulación e implementación de la política pública de los organismos de acción comunal y de sus afiliados, y se dictan otras disposiciones.

Decreto 1501 de 2023. Por el cual se sustituyen los Capítulos 1 y 2 del Título 2 de la Parte 3 del Libro 2 del Decreto 1066 de 2015, Único Reglamentario del Sector Administrativo del Interior, para reglamentar la Ley 2166 de 2021, referente a la acción comunal.

Referencia de la investigación: Estructura de Modelos Pedagógicos (Consultado en:https://www.independencia.cl/wp-content/uploads/2021/08/Modelo-pedagogico-M.-independencia-versi%C3%B3n-final_compressed.pdf).

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Educación Popular y el enfoque socio-crítico.

Moujahid, L. (2023). Comunagogía: enseñar desde lo común para aprender a defender la vida. Piedepagina.mx.

Referencia de la investigación: La comunagogía: una manera de dinamizar procesos educativos alternativos (Consultado en:<https://argumentos.xoc.uam.mx/index.php/argumentos/article/view/53>).

