



LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: FORMADORES

Cartilla práctica de apoyo para la experiencia de
enseñanza-aprendizaje de innovación y cultura,
en los municipios de Clemencia y María la Baja





PROGRAMA DE FORMACIÓN
LABORATORIOS VIVOS DE
INNOVACIÓN Y CULTURA



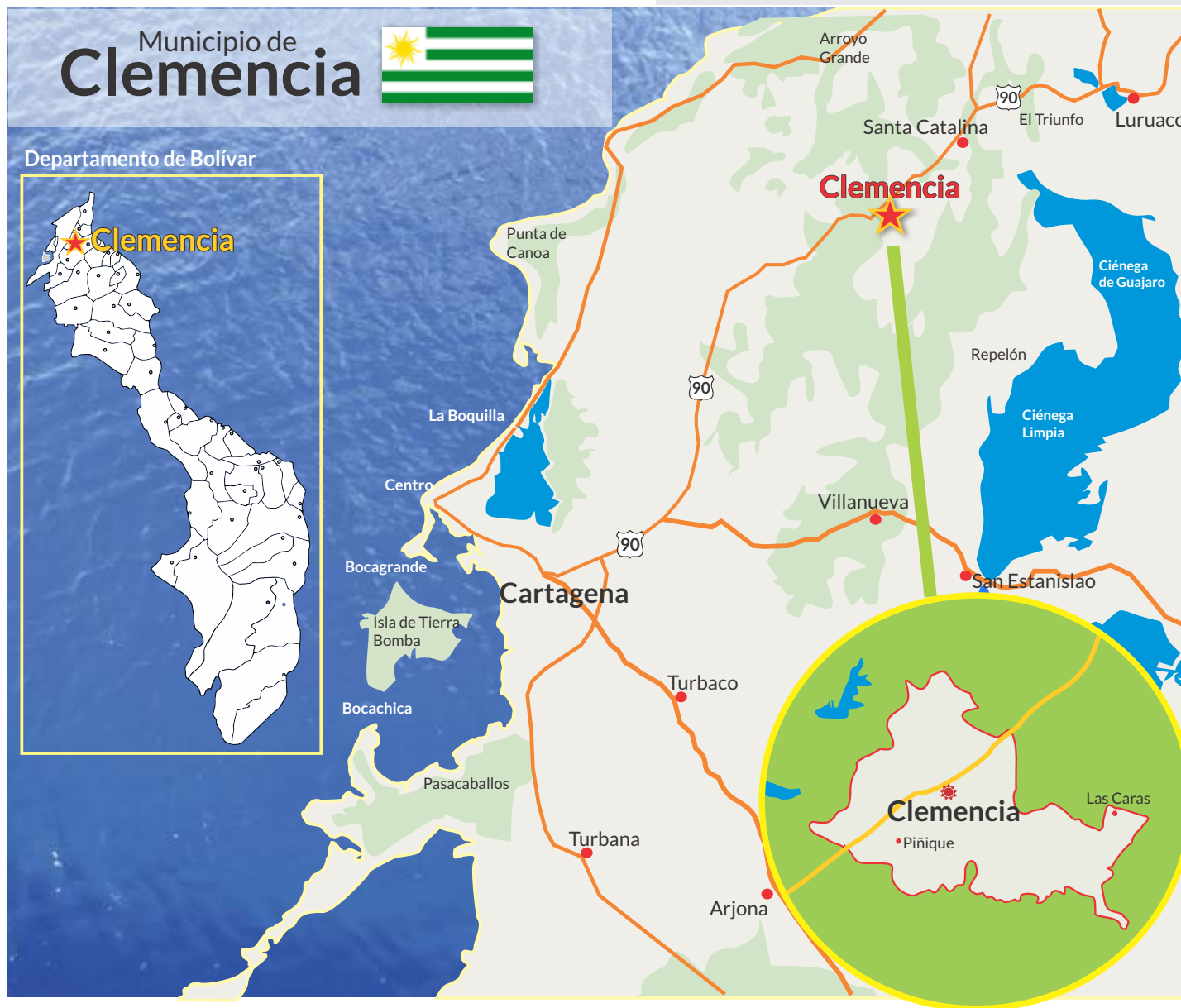
Cartilla

**LABORATORIOS VIVOS DE
INNOVACIÓN Y CULTURA:
FORMADORES**

Población: Total:12.540 hbtes. Urbana:10.490 hbtes.



Departamento de Bolívar



Población: Total: 48.079 hbtes. Urbana: 21.159 hbtes.

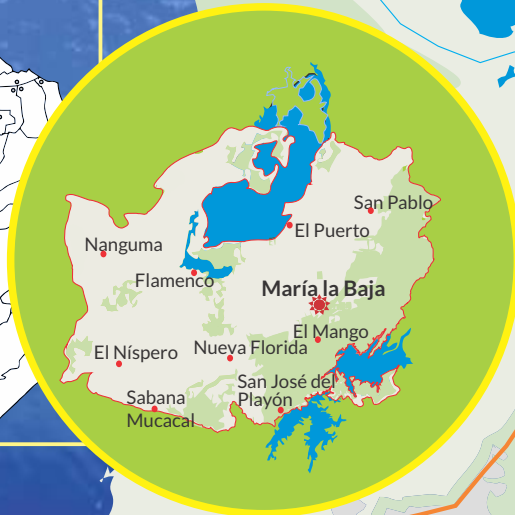
Municipio de María la Baja



Departamento de Bolívar



María la Baja



Isla de Tierra Bomba

Bocachica

Isla de Barú

Bahía de Barbacoas

Cartagena

Pasacaballos

Turbana

Canal del Dique

Turbaco

Arjona

Villanueva

San Estanislao

Sincerín

San Cayetano

María la Baja

San Juan Nepomuceno

San Jacinto



LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: FORMADORES. Cartilla práctica de apoyo para la experiencia de enseñanza-aprendizaje de innovación y cultura, en los municipios de Clemencia y María la Baja, Bolívar.



GOBERNACIÓN DE BOLÍVAR

Dumek Turbay

Gobernador

INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR

Lucy Espinosa Díaz

Directora

ALCALDÍA DE CLEMENCIA

ALCALDÍA DE MARÍA LA BAJA

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO SECCIONAL CARIBE

Roxana Segovia de Cabrales

Directora Seccional Caribe

Gina Esther Angulo Blanquicett

Subdirectora Académica

Ana Lucía Rodríguez De La Rosa

Jefe de Planeación y Proyectos

El presente material de enseñanza es un producto académico contemplado en la ejecución del programa de formación del proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura.

PROYECTO LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA

Viviana Londoño Moreno

Gerente

EQUIPO ACADÉMICO

Miguel Salgado Padilla

Laura María Mendoza Simonds

Área de Formación

Proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura

Gina Esther Angulo Blanquicett

Subdirectora Académica

UTadeo Seccional Caribe

Indira Romero Peñaranda

Jefe de Departamento Ciencias Humanas, Artes y Diseño

UTadeo, Seccional Caribe

Manuel Zúñiga Muñoz

Coordinador de investigaciones

Utadeo, Seccional Caribe

COLABORACIÓN

Diego Rueda

Docente de Tiempo Completo

Programa Tecnología de Producción de Radio y Televisión, UTADEO Seccional Caribe

Módulo TIC y la Producción Audiovisual

ISBN 978-958-725-186-9 Número de páginas: 80 Formato: 21,50 X 23,00 cm

Imágenes: Proyecto Laboratorios Vivos - Icultur. Portada: Proyecto Laboratorios Vivos ©

© Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Seccional Caribe Anillo Vial Km 13 - PBX: 6554000

www.utadeocartagena.edu.co Cartagena de Indias, Colombia, abril de 2016

CONTENIDO

	Página
1. PRESENTACIÓN	7
2. LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA	11
2.1. GENERALIDADES	12
2.2. PROGRAMA DE FORMACIÓN	14
2.3. ALGUNOS CONCEPTOS CLAVE DE LOS LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA.....	16
2.4. SOBRE EL MICROPROYECTO	17
2.4.1. ESQUEMA DE MICROPROYECTO	18
3. RUTA PARA NUESTRA PRÁCTICA	21
4. ACTIVIDADES IN SITU GENERALES	25
5. ACTIVIDADES IN SITU POR MÓDULO	35
5.1. Módulo Uno: Usos y Apropiación de la Cultura	36
5.2. Módulo Dos: Procesos de Investigación-Creación	42
5.3. Módulo Tres: Gestión y Emprendimiento	54
5.4. Módulo Cuatro: TIC y la Producción Audiovisual	64
5.5. Módulo Cinco: Formación, Cultura y Generación de Conocimiento	70
6. AUTOEVALUACIÓN	75





1. PRESENTACIÓN



1. PRESENTACIÓN



¡Bienvenido!

Si estás leyendo esta cartilla práctica es porque eres miembro oficial del proyecto LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA.

Haces parte del grupo de FORMADORES: maestros en las áreas de ciencias sociales, artes plásticas, diseño, ciencias humanas y afines, de instituciones educativas públicas o privadas o instituciones culturales de los municipios seleccionados.

Esta cartilla tiene la intención de permitirte una interacción entre los saberes y la práctica, y así lograr un aprendizaje más significativo.

Los ejercicios que encontrarás serán sencillos y prácticos y te ayudarán a realizar construcciones innovadoras para las cuales debes tener como punto de partida la realidad cultural de tu comunidad.

Si reconoces que el bullerengue, la champeta, la música de acordeón, la música de bandas, la copla, la décima, los canarios trinadores, las artesanías en todas sus formas, los oficios gastronómicos y la pintura, entre otras manifestaciones, hacen parte de la vida cultural de tu municipio: estás invitado a soñar y a realizar proyectos a partir del uso y apropiación de estas manifestaciones culturales.

De este modo, la vida cultural de tu municipio se diversificará, gracias al reconocimiento, uso y apropiación de prácticas culturales como las artesanías, la música y el baile, las que estimularán tu imaginación creadora y te ayudarán a promover en otros el interés por la cultura local.



¿Qué se pretende con el programa de formación?

Los LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: FORMADORES, te llevan a una maravillosa aventura donde el amor por la identidad cultural, el arte y la ciencia caminarán de la mano, hablando un mismo lenguaje.

De igual forma, el programa de FORMACIÓN, pretende ser la carta de navegación de ese viaje.

Por eso, es necesario presentar los **Objetivos** del programa de FORMACIÓN:

- Proponer una estructura de investigación-creación como una estrategia para innovar en la forma, la presentación, la divulgación y la comercialización (emprendimiento) de productos de creación de naturaleza cultural.
- Involucrar al FORMADOR en la reflexión sobre el sentido de las manifestaciones culturales como fuente para la creación y la innovación sociocultural, estimulando sus capacidades creativas y el uso de Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC).
- Convertir al FORMADOR en mediador de experiencias de aprendizaje basadas en la cultura y en agente dinamizador de la vida cultural del municipio.

¿Cómo lo haremos?

Partimos de las experiencias en tu vida cotidiana, es decir, de lo que ocurre en tus espacios de vida, desde donde desarrollarás habilidades y competencias a través de los microproyectos de investigación-creación.



Al igual que en un engranaje, nuestra metodología articula la formación, las comunicaciones, la investigación y el emprendimiento para el alcance de tus objetivos.

¡Recuerda! Cada pieza es fundamental, sin importar su tamaño o su lugar. La energía para que funcione la pones Tú.





2. LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA



2. LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA.

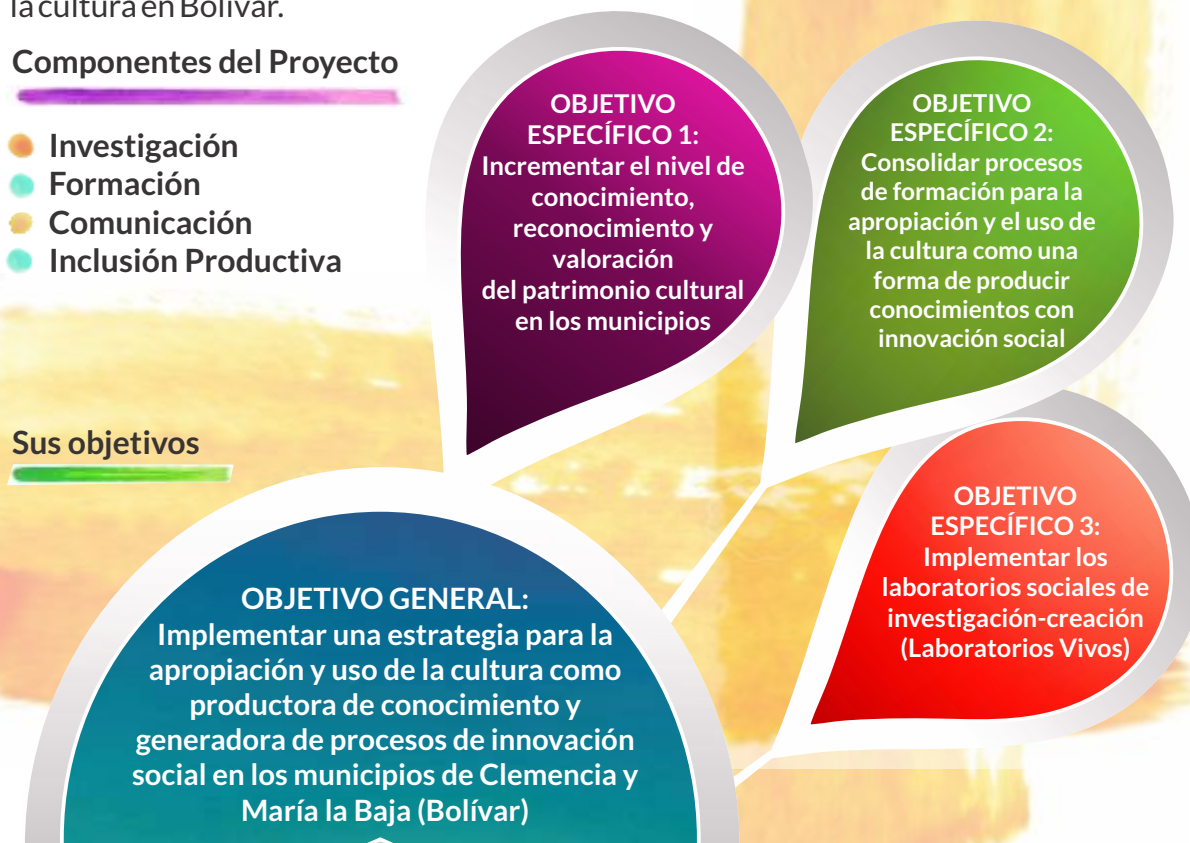
2.1. Generalidades

Son escenarios ideados como ecosistemas donde existe una interacción entre el PROGRAMA DE FORMACIÓN y las nuevas TECNOLOGÍAS, para permitir procesos de INNOVACIÓN SOCIAL, y de este modo facilitar la sostenibilidad de la cultura en Bolívar.

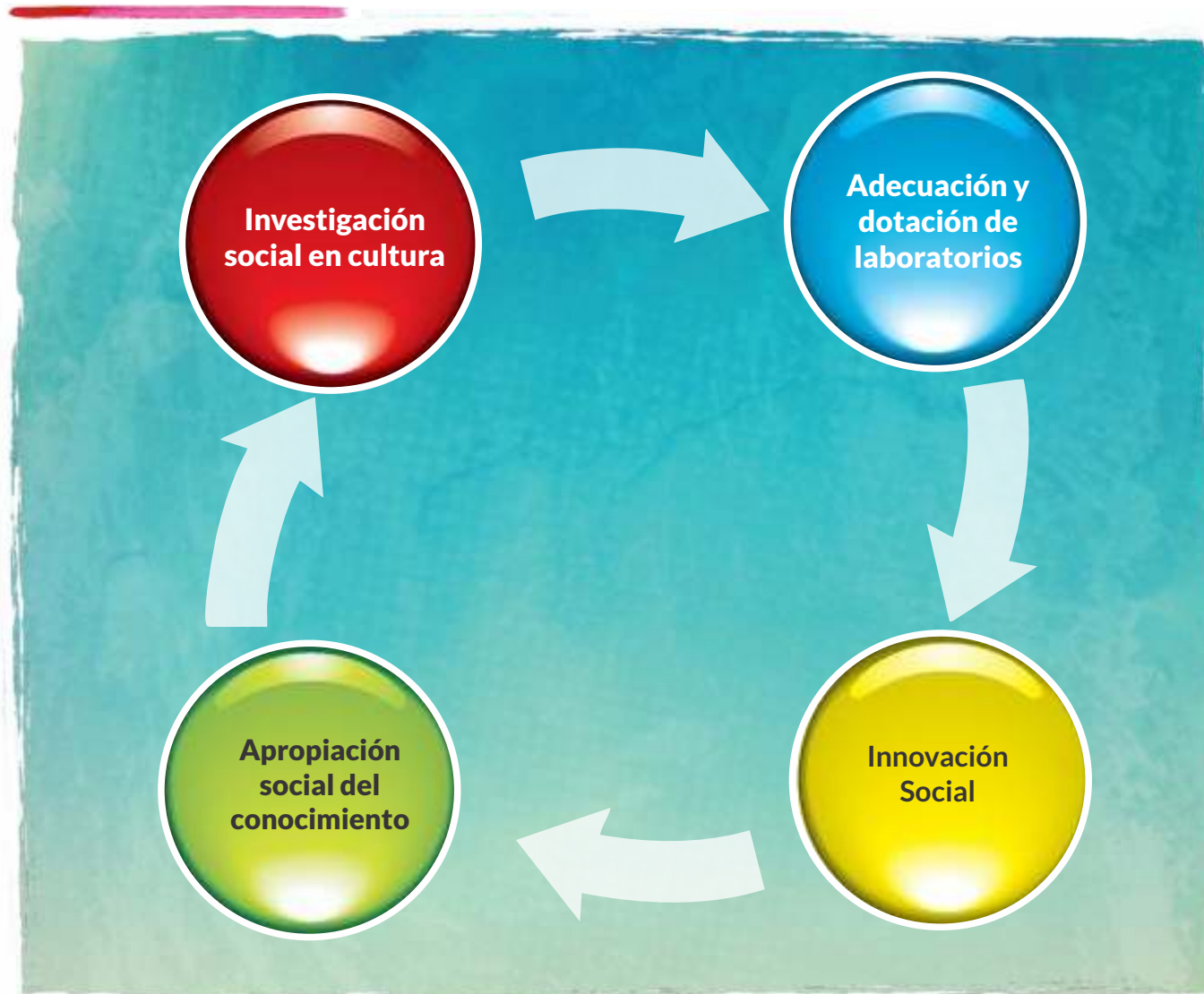
Componentes del Proyecto

- Investigación
- Formación
- Comunicación
- Inclusión Productiva

Sus objetivos



¿Cómo lo hacemos?



2.2. Programa de Formación.

Son espacios que proporcionan herramientas para la apropiación social del conocimiento, a través de un proceso constante de aprendizaje y creación; con la característica de integrar valores, habilidades y conocimiento.

¿Qué es?



¿De qué manera?

- A través de la investigación como estrategia pedagógica y del uso de las TIC como herramienta que posibilita nuevas formas de investigación-creación y de emprendimiento cultural.
- Se llevarán a cabo microproyectos de investigación-creación.
- Cada participante se convertirá en un multiplicador del aprendizaje adquirido a partir del proceso formativo.

¿Cual es su contenido?

Cinco módulos:

1. Usos y apropiación de la cultura
2. Procesos de investigación-creación
3. Gestión y empoderamiento
4. TIC y producción audiovisual
5. Formación, cultura y generación de conocimiento

Sus beneficiarios

Clemencia y María la Baja, dos municipios del Departamento de Bolívar, con sus participantes:

- Formadores
- Aprendices
- Emprendedores
- Actores sociales



2.3. Algunos conceptos clave de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura



2.4. Sobre el Microproyecto.

El microproyecto de investigación-creación, es la estrategia metodológica principal de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura. Su objetivo es articular lo visto en los módulos de formación con el análisis que los participantes harán acerca de su propio contexto, realidad e intereses.

El micropoyecto surge a partir de:



2.4.1. Esquema de Microproyecto

Para la puesta en marcha del microproyecto es necesario que tengas en cuenta los siguientes puntos:

- ➔ Dentro de todos los módulos de formación están incluidos aspectos del microproyecto.
- ➔ Es importante realizar un árbol de ideas, organizadas de mayor a menor importancia, usando un esquema que te permita organizar y explicar la propuesta.
- ➔ Analizar qué necesitas saber o conocer para poder hablar de la o las ideas. Esto te ayudará en el proceso de sustentación de la propuesta.
- ➔ Los avances de cada microproyecto se presentarán en una exposición colectiva, con el fin de darlos a conocer, retroalimentarlos y fortalecerlos con las opiniones del docente-medidor y los compañeros de grupo.

El microproyecto es una forma de aprender haciendo uso de la imaginación creadora, la cual a través del análisis y la reflexión de las manifestaciones culturales puede llevarte paso a paso al conocimiento, formulación, implementación y ejecución de una idea, en este caso relacionada con la cultura. ¡Ojo! esa idea debe ser la respuesta a una necesidad.



¡Ahora te toca a ti!

Practica en la página siguiente.

En tu proceso de formación recibirás la información necesaria para ampliar este tema.

No realizarás el microproyecto al primer intento, necesitas recorrer los módulos y actividades propuestas para ir construyéndolo.

Las preguntas son referentes que orientan la planeación y formulación del microproyecto.

Este es un trabajo de satisfacciones, al involucrarte en este proceso, contribuyes al mejoramiento de la calidad de vida de tu comunidad.



3. RUTA PARA NUESTRA PRÁCTICA



3. RUTA PARA NUESTRA PRÁCTICA



Es importante establecer la ruta o camino que tomaremos por este proceso de formación, el cual está basado en diferentes estrategias.

Tendremos dos tipos de actividades:

Actividades in situ generales: se deben desarrollar en cada uno de los módulos.

Actividades in situ por módulo: funcionan como un banco de actividades sugeridas. Se desarrollarán según la planeación a cargo de cada docente-mediador.



De manera simultánea al desarrollo de las actividades se materializará el microproyecto. Esta estrategia pedagógica del programa de formación se convertirá en el puente entre los conocimientos y las ideas innovadoras.

 In situ es una expresión latina (del Latín) que significa “en el sitio” o “en el lugar”.

 Las actividades in situ generales son transversales al proceso de formación.

 Las actividades in situ por Módulo se desarrollarán en cada uno.

Actividades In Situ Generales

- ✓ Dinámicas de entrada – Rompe Hielo
- ✓ Cátedra magistral
- ✓ Diario de Microproyecto
- ✓ Actividades en salones especiales
- ✓ Mapeos

Actividades In Situ Específicas

Módulo uno:

- ✓ Rutina y transformación
- ✓ Observación participante
- ✓ Identificación de personalidades destacadas
- ✓ Taller de memoria histórica
- ✓ Sociodrama

Módulo dos:

- ✓ Estudio de caso
- ✓ Juego de roles
- ✓ Árbol de ideas
- ✓ Taller de percepción
- ✓ Cartografía sociocultural

Módulo tres:

- ✓ Simulacro de rueda de negocios
- ✓ Metaplan
- ✓ Taller de proyecto de vida
- ✓ Muestra

Microproyecto (Proceso transversal al programa de formación)

- ✓ Esquema de microproyecto

En esta cartilla práctica encontrarás definiciones de estas actividades y algunos ejercicios prácticos.

Además encontrarás algunas definiciones básicas de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura.



Módulo cuatro:

- ✓ Taller de proyecto audiovisual
- ✓ Exhibición en plataformas digitales interactivas.
- ✓ Talleres de narración

Módulo cinco:

- ✓ Microclase
- ✓ Seminario
- ✓ Taller
- ✓ Microforo de resultados





4. ACTIVIDADES IN SITU GENERALES



4. ACTIVIDADES IN SITU GENERALES



Respondiendo a los fundamentos educativos y pedagógicos del programa de formación, se desarrollará una serie de actividades en cada uno de los módulos.

Recuerda: tu disposición es fundamental para el éxito de este proceso.



¿PARA QUÉ SIRVEN LAS DINÁMICAS DE ENTRADA-ROMPE HIELO?

Son un componente muy importante para el trabajo en equipo, buscan dinamizar y motivar el primer momento de la sesión de trabajo. Además facilitan la interacción y el diálogo entre los participantes. Son un instrumento de socialización que permite que interactuemos con el grupo de trabajo.

¡IMPORTANTE!



- ✓ En las dinámicas de entrada el estado anímico de los participantes juega un papel muy importante.
- ✓ Existen dinámicas para cada necesidad, algunas orientan, aclaran o solo relajan y rompen la rutina.
- ✓ Las indicaciones son fundamentales, hay que entender bien la mecánica de la didáctica para cumplir con su objetivo.

¿POR QUÉ UNA CÁTEDRA O CLASE MAGISTRAL?

El término *magistral* no cohibe la participación colectiva, su objetivo principal es el desarrollo de conceptos teóricos y prácticos, por ello, acciones propias de la actividad como las preguntas, el intercambio de opiniones y aportes significativos juegan un papel importante en la dinámica de la misma.

¡IMPORTANTE!



- ✓ El conocimiento no se posee, se construye y es más significativo cuando todos participan en esa construcción.
- ✓ La asertividad al momento de las intervenciones evita malos entendidos y discusiones acaloradas.
- ✓ La precisión y puntualidad de los aportes los hace más interesantes.





¿PARA QUÉ LLEVAR UN DIARIO DEL MICROPROYECTO?

Es importante que lleves un registro de todos los avances, ideas, aciertos y desaciertos que van surgiendo de tu recorrido en esta experiencia de innovación, crecimiento personal y profesional. Esta herramienta no debe ceñirse únicamente a la recolección de información para el microproyecto; debe ser más bien un análisis de tus construcciones a través del proceso de formación.

¡IMPORTANTE!



- ✓ En tu proceso de formación recibirás la información necesaria para ampliar este tema.
- ✓ Las dudas son generadoras de cambios, por ello, no te debes quedar con ellas, transmítelas para convertirlas en aprendizajes.

Son muchas las formas de desarrollar un diario, puesto que para registrar las observaciones y las experiencias aprendidas solo se necesita disposición y ganas.

Este es solo un ejemplo en el cual puedes innovar y transformar de acuerdo a tus necesidades y exigencias:

DIARIO DEL MICROPROYECTO

Fecha:
Lugar:
Participantes:

Actividad:

REGISTRO DIARIO

IDEAS CLAVE O A DESTACAR

OBSERVACIONES / REFLEXIONES / INTERROGANTES

Aquí escribes lo que vas a observar: nombre de la película, un documental, una clase, una entrevista, entre otras.

Aquí describes con tus palabras lo que observas.

Este es un espacio personal, muy tuyo. Aquí irán tus reflexiones, puntos de vista, acuerdos y desacuerdos con relación a lo observado

Aquí escribes palabras (conceptos o ideas) que son muy importantes y necesitas tenerlas en cuenta y se relacionan con lo que observaste.

¡Ahora te toca a ti!

Practica en la página siguiente, realiza las modificaciones que a tu juicio son pertinentes.

Analiza el formato, valóralo y refuérzalo, si lo deseas.

Registra tu primera impresión de esta experiencia.

Léelo ante tus compañeros y docente-mediador.

Un componente fundamental del proceso de formación será la utilización de espacios especiales para el desarrollo de algunas actividades. Esto no solo motivará y estimulará el aprendizaje, también brindará la oportunidad del contacto directo con nuevas tecnologías.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Estos recursos y dotaciones llegarán a las Casas de Cultura de los municipios de Clemencia y María la Baja (Bolívar).
- ✓ El uso adecuado de los mismos permitirá que su finalidad y duración en las comunidades sean las deseadas.
- ✓ Es necesario conocer y respetar las reglas de uso de los salones especiales.
- ✓ El sentido de pertenencia permitirá que estos salones perduren, su vida útil en las comunidades será mayor y sus funciones didácticas y metodológicas serán usadas por todos.

¿QUÉ SON LOS SALONES ESPECIALES?

La iniciativa general del proyecto LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA destina una ejecución presupuestal para la adecuación y dotación de espacios especializados, donde la innovación y el uso de las Nuevas Tecnologías se unen al quehacer diario del proceso de formación.



Equipamiento con mobiliarios y nuevas tecnologías. Laboratorios de audio y video, aulas de clase, sonotecas y videotecas, en las Casas de Cultura de los municipios de Clemencia y María la Baja en el departamento de Bolívar.

Cuando hacemos uso de los gráficos es mucho más sencillo organizar lo que aprendemos.

Al experimentar las formas de graficar el conocimiento, la imaginación juega un papel muy importante, suelta hilo y déjala volar.

¿PARA QUÉ SIRVEN LOS MAPEOS?

Al momento de graficar o esquematizar los conceptos o ideas éstas se complementan, es decir, lo que aprendemos tiene mayor significado y por ende es más sencillo memorizarlo.



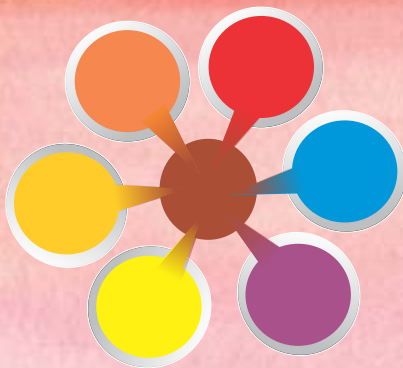
IMPORTANTE!



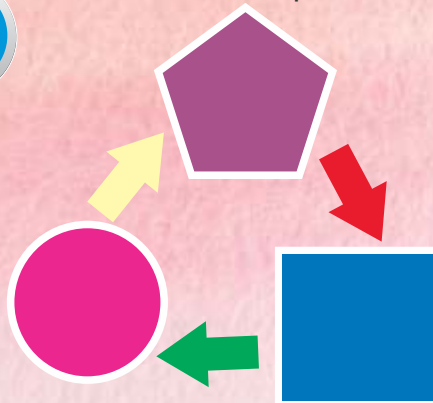
- ✓ No te preocupes por la forma; determina el número de nubes o círculos que realizarás.
- ✓ Recuerda que los conceptos del mapa deben estar en orden de importancia.
- ✓ Los mapas son un resumen que expresa lo más importante del concepto.
- ✓ Es importante que todos los conceptos estén incluidos, pero ten cuidado, al detallar demasiado, podrías confundirte.
- ✓ Las palabras de enlace son clave para dar relación o coherencia entre conceptos.

Este es un ejemplo sencillo de cómo representar un concepto con gráficos:

EN ARAÑA: describe o muestra características del concepto



ESQUEMA CÍCLICO: explica conceptos que son consecuencia de otros conceptos



JERÁRQUICO: describe o muestra el concepto por categorías de importancia



¡Ahora te toca a ti!



Practica en la página siguiente.

Con ayuda del docente-mediador elige un concepto que hayas trabajado de la cartilla y represéntalo gráficamente.

MAPA MENTAL



¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?



5. ACTIVIDADES IN SITU POR MÓDULO



5. ACTIVIDADES IN SITU POR MÓDULO



5.1. Módulo Uno: Usos y Apropiación de la Cultura

A partir de tu experiencia de vida, las actividades planteadas pretenden dinamizar el proceso de formación, convirtiéndolas en criterios de motivación, desarrollo, profundización, ampliación y complemento de las temáticas desarrolladas en cada módulo.



¿QUÉ SON LAS ACTIVIDADES DE RUTINA Y TRANSFORMACIÓN?

El objetivo fundamental es el reconocimiento propio de tus logros a través del rastreo de experiencias acumuladas. Estas reflexiones te permiten reconstruir tus rutinas, plantearlas, modificarlas y compararlas con las de los demás.

¡IMPORTANTE!



- ✓ En la actividad de rutina y transformación la sinceridad juega un papel muy importante. Sé honesto contigo mismo.
- ✓ Como se trata de un proceso descriptivo, es importante tomar apuntes.
- ✓ Las comparaciones que son para construir y producir nuevo conocimiento no son malas, lo malo es repetir sin saber por qué se hacen las cosas.

¿PARA QUÉ SE USA LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE?

Observar es el primer paso para describir. Este tipo de técnica le permite al participante crear sus propias expectativas de lo que ve, puesto que es él mismo el que organiza, clasifica y categoriza la información que recopila.

¡IMPORTANTE!



- ✓ En la observación participante la descripción debe ser objetiva y clara, libre de prejuicios.
- ✓ Aunque no necesita ceñirse a una estructura definida, es importante clasificar la información según los intereses de la observación.
- ✓ Es un trabajo de tiempo, dedicación y reconocimiento del contexto.
- ✓ Este tipo de observaciones tiene como resultado la descripción de acontecimientos, personas e interacciones entre ambas, además de las sensaciones de la persona que observa.





Seguimos con la exploración de tus vivencias. Reconocer en tus coterráneos sus experiencias de vida, no sólo es sinónimo de orgullo, también es muestra de que querer es poder, y más aún en comunidades como las nuestras.

¿POR QUÉ REALIZAR IDENTIFICACIÓN DE PERSONALIDADES DESTACADAS?

Conocer más de las experiencias vividas por personajes que han marcado huella en nuestros municipios, no es labor exclusiva de la narración oral. Por ello, establecer criterios para la recolección de información de experiencias es válido, especialmente en este tipo de procesos de formación.

IMPORTANTE!



- ✓ En la identificación de personalidades destacadas, es importante determinar un grupo de las posibles personalidades a describir.
- ✓ Tener clara la intención, las fuentes de consulta y el por qué de la selección es clave para la indagación.
- ✓ Precisar en determinados aspectos te permite abordar la información que sea más adecuada para tu necesidad.
- ✓ Recuerda, en los procesos de escritura la concentración, los borradores y la constancia juegan un papel muy importante.

¿QUÉ ES EL SOCIODRAMA?

Es una puesta en escena, una obra de teatro en la que se retrata un problema que involucra a los miembros del grupo, con el fin de observar sus características de manera más precisa y buscar posibles alternativas de solución.

¡IMPORTANTE!



- ✓ El sociodrama es una actividad clave para iniciar discusiones de problemas, pero se necesita que la actividad esté muy bien planeada y que se base en el respeto por el otro.
- ✓ Actuar en las escenas le permite al participante comprender a nivel físico, emocional, espiritual e intelectual el problema.
- ✓ En ocasiones crear los libretos por los equipos de trabajo es de mayor significado para la posible discusión.
- ✓ Un adecuado lenguaje corporal es fundamental para transmitir los mensajes deseados.



Todos recordamos personas y hechos que han tenido un impacto directo o indirecto en nuestras vidas. La razón por la cual estos hechos, personas y acciones son importantes es porque forman parte de lo que somos. Por ello, preservar la memoria es esencial para ser mejores cada día.

¿QUÉ ES LA MEMORIA HISTÓRICA?

La podemos considerar como un relato registrado de hechos de tu pasado, que influyen en lo que eres actualmente, por ello toman relevancia dentro de tus recuerdos, anécdotas y experiencias que sólo tú puedes clasificar. Es una construcción individual pero también colectiva y por ello es de vital importancia para el desarrollo de las comunidades.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Para facilitar el trabajo puedes categorizar tu vida por momentos o estadios.
- ✓ Repiénsate, y si tienes fuentes como padres, abuelos u otro familiar, sería interesante escuchar su versión y confrontarla con tus memorias.
- ✓ Piensa que estás por fuera de ti, mírate como si estuvieras frente a un espejo y concéntrate en tus emociones y pensamientos.
- ✓ Escribir es un ejercicio de concentración y práctica, tal vez no salga como esperas al primer intento.
- ✓ Tus reflexiones acerca del por qué escoges un recuerdo u otro son los apuntes de mayor significación, puesto que te llevan a decidir cuáles de tus experiencias marcaron en ti lo que eres: tu identidad personal, cultural y social.



¡Ahora te toca a ti!



Este puede considerarse el ejercicio más complejo de la cartilla práctica, es un encuentro interno contigo mismo.

La herramienta que presentamos es solo un apoyo, puedes valorarla o replantearla

MEMORIA HISTÓRICA



YO

Responde a los enunciados con sinceridad y conciencia

¿Dónde nací?

¿Quiénes fueron o son mis padres?

Recuerdos importantes de mi infancia:

Recuerdos importantes de mi adolescencia:

Recuerdos importantes de mi vida adulta:

Mis logros:

Mis fracasos:

¿Quién soy hoy gracias a mi historia?

OBSERVACIONES
Y/O ANOTACIONES

¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

5.2. Módulo Dos: Procesos de Investigación-Creación.

Las experiencias particulares de las personas o los proyectos son fuente de conocimiento y en su mayoría esos aportes se constituyen en nuevos aprendizajes.

La producción de informes detallados de estas experiencias puede considerarse apoyo para la construcción y validación de saberes.

¿QUÉ ES UN ESTUDIO DE CASO?

Es considerado un análisis descriptivo de un suceso, proceso, persona o proyecto de interés. Puede convertirse en un material muy útil en el desarrollo de tu microproyecto.



¡IMPORTANTE!

- ✓ Elige sobre quién o qué enfocarás el estudio de caso: una persona, un grupo pequeño, un suceso, un proceso, un proyecto.
- ✓ Decide si el análisis tiene como fin la descripción de hechos futuros o por el contrario se enfocará en hechos pasados.
- ✓ Define objetivos: describe una situación, explora una posible situación o realiza una crítica constructiva de un suceso o hecho particular sobre quien recae el estudio de caso.
- ✓ Es importante tener las autorizaciones y permisos, donde se aprueba la presentación, uso y análisis de la información recopilada en el estudio de caso.
- ✓ Establece tiempos, delimita las actividades con fechas de cumplimiento.
- ✓ Establece una metodología: redacta las preguntas según los intereses del estudio. Consulta otras fuentes que validen la información como informes, consultas en internet, bibliotecas, entrevistas, entre otros.
- ✓ En caso de necesitar participantes, selecciónalos teniendo en cuenta que debes explicar muy bien tus intenciones para evitar malos entendidos y/o confusiones.
- ✓ El diario del microproyecto te servirá de apoyo en la formulación del mismo.



¡Ahora te toca a ti!
Practica en la página
siguiente. ➔

Recuerda: esto es un espacio para la práctica. El ensayo y el error son esenciales en el proceso de aprendizaje.

Este ejercicio puede convertirse en el primer intento para organizar tu estudio de caso.

ESTUDIO DE CASO



OBSERVACIONES Y/O ANOTACIONES



¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

En este tipo de procesos de carácter cualitativo, las percepciones, el reconocimiento del otro, de las identidades y los fenómenos culturales, se convierten en fuentes indispensables para el enriquecimiento de los saberes, hacer uso de ellas por ende es fundamental.

¿QUÉ ES EL JUEGO DE ROLES?

Al igual que el sociodrama el juego de roles es una representación en la que se usan gestos, acciones y palabras. La diferencia está, en que en el juego de roles el objetivo primordial es la persona que se dramatiza, sus actitudes, características, ocupaciones o profesiones o su forma de pensar.

¡IMPORTANTE!

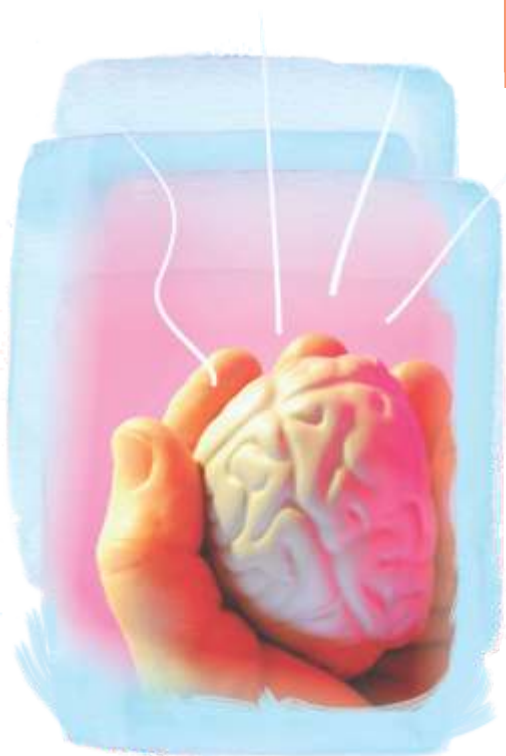


- ✓ Es importante que los participantes tengan claro los diferentes roles dentro de la situación planteada.
- ✓ La representación de los personajes puede ser improvisada o preparada por un guión.
- ✓ También pueden rotarse los roles entre los participantes (unos actúan, otros observan y viceversa).
- ✓ En la plenaria el cómo me sentí en el papel del otro es la pregunta obligada.



¿PARA QUÉ SIRVE EL TALLER DE PERCEPCIÓN?

Estimular los sentidos con el fin de percibir lo que ya está definido, es otra manera de ver las situaciones. Esta forma de observar es muy enriquecedora al momento de crear, innovar y transformar conocimiento; por ello, en este espacio se busca la sensibilidad del ser con el todo y sus partes.



¡IMPORTANTE!



- ✓ Estos espacios son fuente de muchas opiniones, el respeto y la mesura en las intervenciones, es la clave para el éxito de la actividad.
- ✓ Estimular los sentidos, en algunos casos, lleva a la transfiguración del conocimiento, esto puede permear tu subconsciente y crear conflictos, que en ocasiones son buenos.
- ✓ La utilización de medios audiovisuales y sensoriales es muy importante en este tipo de actividades.
- ✓ La subjetividad es una de las debilidades de la actividad, por ello la asertividad y la prudencia son muy importantes.

Es muy importante al momento de realizar procesos de formación, tener claras nuestras ideas, esto nos ayuda a no divagar y seguir horizontes claros y definidos.

Como siempre, solo es una de las miles de formas de hacerlo, tu toque personal le puede dar mayor significado.

¿PARA QUÉ ES UN ÁRBOL DE IDEAS?

Cuando se desarrollan propuestas, en este caso innovadoras, es necesario tener en cuenta herramientas que te ayuden a anclar las ideas; el árbol de ideas, es una forma sencilla de mostrar a través de un gráfico los deseos y la extensión de ellos. Al final obtendrás un ramaje de posibilidades que le darán vida a tu propuesta, al igual que lo hacen las plantas con nuestro planeta.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Esta experiencia no se agota en la elaboración del microproyecto, es una práctica de vida y te será útil hasta para entender un tema.
- ✓ Apóyate en el docente – mediador y en el equipo de trabajo, varias cabezas aportan más que una.
- ✓ Entre más sencillas y claras sean las ideas y propuestas, más puntuales son las acciones y actividades.
- ✓ Recuerda, tus ideas deben estar orientadas al desarrollo cultural de tu comunidad y la innovación.



Ramas: son las posibilidades a alcanzar, acciones o actividades que me conducen al resultado final y que pueden tener más ramificaciones de apoyo.



Frutos: los posibles resultados que materializan la idea o propuesta.



Tallo: idea o propuesta. Firme, clara, visible, coherente.



Suelo: es lo que tomo de mi entorno cultural, social y geográfico, el enriquecimiento cultural.



Raíces: fundamento teórico, lo que nutre la idea con pensamientos o conocimientos de otros o propios.



¡Ahora te toca a ti!

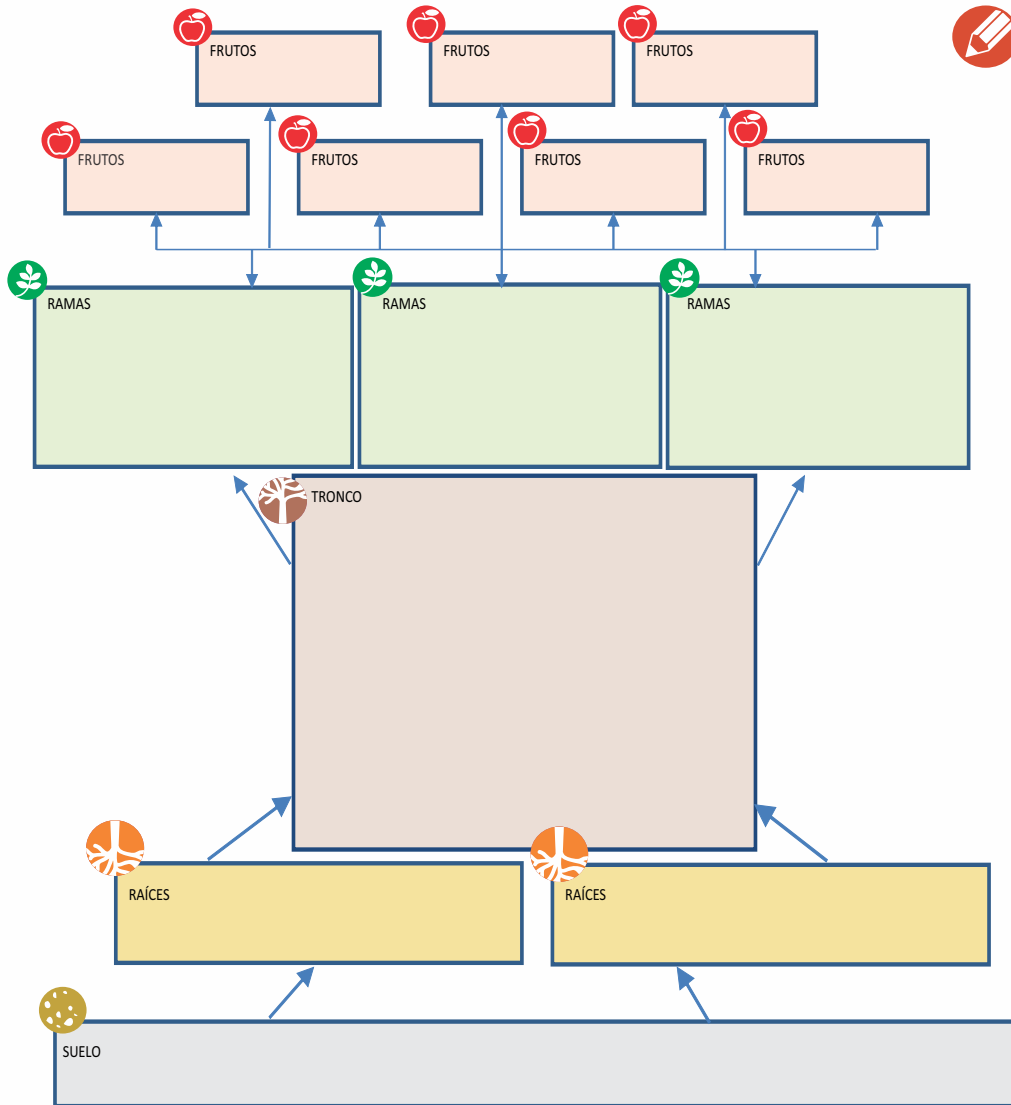
En la página siguiente encontrarás un ejercicio práctico para completar un árbol de ideas.



No olvides registrar tus impresiones de la experiencia.

Con la ayuda de tu docente-mediador realiza tu primer intento de idea.

Léelo ante tus compañeros y docente-mediador.



OBSERVACIONES Y/O ANOTACIONES



¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

Recuerda, la cartografía sociocultural es un trabajo individual o colectivo, donde conocer el entorno socio-territorial es una tarea de intercambio de conceptos, generadora de espacios reflexivos en torno a la realidad de un territorio.

De acuerdo a los intereses puedes seleccionar tu municipio, vereda, barrio o escuela como eje del cartograma sociocultural.



¿QUÉ ES LA CARTOGRAFÍA SOCIOCULTURAL?

Es la representación gráfica de la realidad de un territorio específico a través de diferentes medios: recortes, pinturas, dibujos, etc., con el fin de un acercamiento al territorio y construir un conocimiento integral de éste. Con esto podrás conocer a profundidad características específicas que aportarán información importante a tu microproyecto.



¡IMPORTANTE!

- ✓ Define el tipo de mapa, esto depende de las exigencias y necesidades: si va a ser un diagnóstico, va a profundizar algún aspecto, para la búsqueda de oportunidades, para identificar conflictos o planificaciones de trabajos.
- ✓ Dibuja el croquis o mapa seleccionado.
- ✓ Ve ubicando con convenciones tus lugares característicos.
- ✓ En la hoja siguiente escribe una pregunta que dé respuesta a la necesidad que se pretenda resolver. El número de preguntas depende de sus intereses, la cantidad de integrantes y el tiempo de que dispongas para realizar el mapa.
- ✓ Este es un trabajo en equipo, el colectivo ayuda a tener varios puntos de vista, es importante que todos estén concentrados en la información y las preguntas planteadas.
- ✓ Elige un miembro del equipo, que por sus competencias, se convierta en el relator de las memorias del proceso; anotará lo que se hable (acuerdos y desacuerdos), lo que se observe y las conclusiones a las que se llegue.
- ✓ Realiza una presentación del mapa elaborado y sus memorias ante otros grupos, para permitir discusiones, reflexiones e interpretaciones de los mapas elaborados.

**¡Ahora te toca a ti!**

Practica en la página siguiente. ➡

Lo ideal es que el mismo equipo de trabajo organizado para el microproyecto (que puede ser individual o colectivo) esté en este proceso de cartografía, ya que sus intereses son comunes y afines.

Para este momento necesitarás unos materiales que el docente-mediador te puede facilitar: papel periódico, marcadores, revistas o periódicos viejos de la localidad, tijeras, pegante, entre otros.

[illegible]

¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

[illegible]

¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

5.3 Módulo Tres: Gestión y Emprendimiento



¿PARA QUÉ ES EL SIMULACRO DE RUEDA DE NEGOCIOS?

Este instrumento permite de manera hipotética, establecer transacciones interpersonales en servicios y/o bienes para el desarrollo de las ideas empresariales que participen del simulacro.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Este tipo de actividades le permite al emprendedor realizar estudios de mercado a costos reducidos.
- ✓ Es una forma sencilla de conocer y acceder a nuevas alternativas de mercado y nuevas oportunidades de negocio.
- ✓ También permite descubrir que se puede cruzar información incluso con empresarios competidores.
- ✓ De esta manera se identifican las modificaciones o cambios que necesitan nuestros productos.

¿PARA QUÉ ES UN METAPLAN?

Este tipo de actividad te permite la recolección de información de forma muy didáctica, expresiva y visual, puesto que al tener que plasmar tus ideas en las tarjetas de cartulina, te obliga a ser claro y concreto.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Las cartulinas pueden ir clasificadas por intereses, colores o diagramas. El docente-mediador explicará si cada una tiene una finalidad específica.
- ✓ Es una actividad que requiere de material previo (cartulina, marcadores, cinta adhesiva, entre otros).
- ✓ La puntualidad y claridad de las ideas juega un papel importante al momento de la discusión.
- ✓ Es una forma muy divertida de enriquecer ideas de emprendimiento.



Asociar cada proceso del microproyecto con tu vida personal y con la realidad del entorno garantiza la satisfacción de logro.

¿QUÉ ES EL PROYECTO DE VIDA?

En este módulo, el proyecto de vida se centra en la planeación y motivación de una serie de acciones concretas, para marcar una ruta que permita el acercamiento de los propósitos y metas trazadas, en relación con la idea de emprendimiento.

1. Diagnóstico: es un análisis de la correlación entre la vida personal y la idea de emprendimiento. Identifica tus Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.

2. Estructura de la visión personal: sueña en grande, piensa en futuro. ¿Qué seré en X años? ¿Qué estaré haciendo? ¿Con quién estaré? ¿Qué poseeré? ¿Cuáles serán mis logros?



3. Ahora ya con la visión definida, a construir la misión: ¿Cómo me prepararé para el futuro? ¿Qué necesito para sacar adelante mis metas? ¿Cómo quiero estar en mis ámbitos: laboral, afectivo, ciudadano, social, espiritual? ¿Qué principios y/o valores desarrollaré en mi vida?

4. Es el momento de establecer las metas: teniendo en cuenta tu diagnóstico, visión y misión, escribe las metas para cada uno de los ámbitos señalados: laboral-emprendimiento, afectivo, ciudadano, social, espiritual.



¡Ahora te toca a ti!

Practica en la página siguiente.

Teniendo en cuenta las indicaciones anteriores que pueden ser fortalecidas por tus criterios personales, construye tu proyecto de vida orientado a tu idea de emprendimiento.

Además ten en cuenta el tiempo que vas a emplear para el logro de tus metas.

Revisa constantemente tus metas para ver si no estás desviándote del camino.

Las cosas no siempre salen como lo esperamos, pero con esfuerzo y dedicación siempre habrá otras alternativas.



PROYECTO DE VIDA VS IDEA DE EMPRENDIMIENTO



1. DIAGNÓSTICO

FORTALEZAS:

OPORTUNIDADES:

DEBILIDADES:

AMENAZAS:

2. MI VISIÓN

¿Qué seré en ___ años?

MI VISIÓN PERSONAL ES:

¿Qué estaré haciendo?

¿Con quién estaré?

¿Qué poseeré?

¿Cuáles serán mis logros?

OBSERVACIONES Y/O ANOTACIONES



¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

MI MISIÓN PERSONAL ES:

¿Qué principios y/o valores desarrollaré en mi vida?

LABORAL - EMPRENDIMIENTO:

CIUDADANO:

ESPIRITUAL:

¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?



Existen modelos de negocio que ayudan a esquematizar las ideas de emprendimiento, visionando los retos que enfrenta la nueva era de microempresarios, que día a día están tomando más fuerza en nuestro país.

Estas iniciativas son la oportunidad para perder el miedo e innovar en nuevas posturas empresariales.

¿QUÉ ES EL MÉTODO DE NEGOCIO LIENZO DE CANVAS?

El Lienzo de Canvas o Modelo de Negocios, es una estrategia metodológica desarrollada principalmente por Alex Osterwalder. Es una herramienta que ayuda a desarrollar una idea original de negocio con carácter innovador y arrollador en el mercado.

Se trata de poner en un lienzo o cuadro, nueve secciones que equivalen a nueve pasos: 1. Propuesta de valor. 2. Segmentos de clientes. 3. Canales de distribución. 4. Relación con los clientes. 5. Fuente de Ingresos. 6. Recursos clave. 7. Actividades claves. 8. Asociaciones claves (colaboradores). 9. Gastos o Costos.

Desde éste se diseñarán los microproyectos que se perfilarán como emprendimientos o negocios.

¡IMPORTANTE!

- ✓ Hazlo rápido pero a conciencia.
- ✓ No es necesario que llenes todos los bloques, algunos pueden quedar en blanco.
- ✓ Sé conciso, utiliza frases cortas.
- ✓ Piensa siempre en el tiempo presente.
- ✓ Recuerda, el cliente es primero y centro del ejercicio.
- ✓ Cuestiona siempre el nivel de tus potenciales clientes, cuáles serían las dificultades para conseguirlo, cómo obtendrías tus ingresos y el tamaño del mercado.
- ✓ Pregúntate por los cambios que necesitan los productos.

Al abordar los nueve pasos del Método Lienzo de Canvas, todas las personas que deseen llevar a feliz término un modelo de negocio, podrán lograrlo.

**¡Ahora te toca a ti!**

Practica en la página siguiente.

Como siempre, éste es solo un ejemplo, úsalo como tu primer borrador antes de realizar tu propia propuesta.

Apóyate en las preguntas que aparecen en cada casilla y en las orientaciones del docente-mediador.

Coloca todo tu empeño y dedicación, aquí plasmarás tu idea de negocio.

DESCRIBIR MODELO DE NEGOCIO - MÉTODO LIENZO CANVAS

Alianzas

¿Quiénes son nuestros socios clave?

¿Quiénes son
nuestros
suministradores
clave?

¿Qué recursos clave vamos a adquirir de nuestros socios?

¿Qué actividades clave realizan nuestros socios?

¿Qué tan importantes son esas personas o empresas?

¿Pueden
reemplazarse?

¿Pueden convertirse en competidores?

Actividades Clave

¿Qué actividades clave requiere nuestra propuesta de valor?

¿Cuáles son los canales de distribución?
¿Cuáles son las relaciones con los clientes?
¿Cuáles son nuestras fuentes de ingresos?

Recursos clave

¿Qué recursos clave requiere nuestra propuesta de valor?

¿Cuáles son
nuestros canales
de distribución?

¿Relaciones con clientes? ¿Fuentes de ingresos?

Propuestas de Valor

¿Qué ofrece mi microproyecto?

¿Qué problemas o necesidades atiende el cliente al consumir el producto (bien o servicio) que estoy proponiendo?

¿Qué valor le dará a mis clientes el hecho de consumir el producto?

Relación con el cliente

¿Qué tipo de relaciones se espera mantener con cada tipo de cliente o usuario?

¿Cuál es el costo que tendrá el tipo de relación que se defina con los clientes o usuarios? ¿Cómo lograr que las relaciones con los clientes se integren con la propuesta de microproyecto de manera conveniente?

Canales

¿Qué medios uso para llegar a los clientes?
¿Cuáles funcionan mejor?
¿Cuáles son más eficientes en costos?

Segmento de clientes

¿Para qué
estamos
proponiendo
nuestro negocio?

¿Quiénes son
nuestros clientes
o usuarios más
cercanos?

Estructura de Costos

¿Cuáles son los costos más importantes inherentes a nuestro modelo de negocio?

¿Qué recursos clave son los más caros?

¿Qué actividades clave son las más caras?

Ingresos

¿Qué aporte en dinero se hace y de dónde vienen los ingresos (ventas, comisiones, licencias, etc)?

OBSERVACIONES Y/O ANOTACIONES

[illegible]

¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

Despliega tu creatividad e ingenio. A veces perdemos oportunidades por falta de visualización. No podemos perder la oportunidad de mostrar la consolidación de nuestro trabajo.



¿QUÉ ES LA MUESTRA?

Actividad de motivación donde expones ante un público los avances o resultados del microproyecto.

¡IMPORTANTE!



- ✓ La creatividad y el ingenio juegan un papel importante en este proceso.
- ✓ Utiliza todas las herramientas tecnológicas que te sean necesarias y ayuden a tu presentación.
- ✓ Apóyate en el docente-mediador para sugerencias y recomendaciones.
- ✓ Los nervios son inevitables, que no te turben.
- ✓ Involucra a todos los miembros de tu equipo en la presentación de los avances.

5.4 Módulo Cuatro: TIC y la Producción Audiovisual

En este módulo desarrollarás habilidades básicas de narrativa y producción audiovisual, en función de tu microproyecto.

¿QUÉ ES EL TALLER DE PROYECTO AUDIOVISUAL?

Cuando se plantean proyectos culturales, el lenguaje y la producción audiovisual juegan un papel muy importante. La mejor forma de transmitir cultura es a través de los sonidos y las imágenes. En este módulo encontrarás actividades de planeación y desarrollo donde puedes aplicar conceptos básicos para fortalecer tu microproyecto.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Recuerda, existen escenarios para estas prácticas.
- ✓ Es muy importante el uso adecuado de los salones especiales.
- ✓ La concentración y atención a las indicaciones del docente-mediador es la clave para garantizar procesos efectivos.
- ✓ Anímate, la tecnología puede ser una gran aliada para tu microproyecto y para tu vida.
- ✓ Elige, de acuerdo a tus intereses y exigencias del microproyecto, la forma de divulgar los resultados (video clip, documentales, canciones inéditas, historias de vida, etc.).



¿QUÉ ES LA EXHIBICIÓN EN PLATAFORMAS DIGITALES INTERACTIVAS?

Es la forma de dar a conocer tu propuesta no solo a tu comunidad, sino también al mundo. Las plataformas digitales han permitido el acercamiento entre las personas, sin importar su ubicación geográfica, procedencia o intereses.



¡Ahora te toca a ti!

Practica en la página siguiente.

Teniendo en cuenta la información planteada en el módulo cuatro, es indispensable establecer con claridad lo que deseas hacer y en qué plataforma.

Tus ideas son valiosas pero en este caso el apoyo del docente-mediador es fundamental.

Elabora una lluvia de ideas de las formas como pretendes mostrar tu producto.

Relaciónala con los aprendizajes del módulo y cómo lo puedes materializar a favor del microproyecto.

[illegible]



El trabajo empieza a moldearse y el producto se ve con mayor claridad, por ello el uso de las herramientas tecnológicas y audiovisuales es muy importante. Esto lo hace llamativo e interesante, fácil de entender y de visualizar. La implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es el complemento ideal para tu microproyecto.

¿PARA QUÉ ES UN TALLER DE NARRACIÓN?

Narrar es parte de nuestra cotidianidad, y nuestra comunicación en su mayoría, se basa en la narración. Por ello, la importancia de vincular al proceso el uso y apropiación de la escritura, ya sea de historias o relatos. Saber cómo contar nuestra propuesta, es al mismo tiempo visionarla, transportarla y magnificarla.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Establece la relación existente entre los componentes de la narración, la producción audiovisual y los productos del microproyecto.
- ✓ Haz uso de herramientas básicas encontradas en las TIC para presentar y tabular información, clasificar, diagramar y mapear.
- ✓ Si existe la oportunidad, gestiona actividades culturales que estén próximas, trata de participar en ellas usando estas herramientas tecnológicas.
- ✓ Cuenta tu microproyecto: con ayuda de tu docente-mediador, revisa la escritura de tu microproyecto y de tus producciones audiovisuales.



¡Ahora te toca a ti!

Practica en la página siguiente.
Ejercicio para realizar en 20 minutos

Elige un tema a desarrollar. →

Elige un objeto de uso cotidiano.

Inicia la historia con verbos en tiempo presente (primer párrafo).

Desarrolla la historia con verbos en tiempo pasado (segundo párrafo).

Concluye la historia con verbos en tiempo futuro. Las últimas oraciones (sin importar su número) deberán estar en tiempo presente (tercer párrafo).

Titula la narración.

Léela ante los compañeros y realiza una discusión con las impresiones de la experiencia.

TALLER DE NARRACIÓN



TALLER DE NARRACIÓN



OBSERVACIONES Y/O ANOTACIONES



¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?

5.5 Módulo Cinco: Formación, Cultura y Generación de Conocimiento

La posibilidad de construir conocimiento que contribuya al desarrollo cultural, te convierte en el candidato idóneo para multiplicar esta maravillosa iniciativa.

¿PARA QUÉ SON LAS MICROCLASES, LOS SEMINARIOS Y LOS TALLERES?

El módulo de Formación, Cultura y Generación de Conocimiento al desarrollo del microproyecto, pretende brindar el fundamento necesario para consolidar y apropiarse conceptos básicos que te ayuden a multiplicar esta propuesta en los escenarios de trabajo de cada uno. Por ello, se apoya en diferentes actividades de transferencia de conocimiento.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Apóyate en este módulo para afianzar fundamentos teóricos, pulir objetivos, establecer beneficiarios y la relación intrínseca entre el contexto y la realidad sociocultural del microproyecto.
- ✓ Cuestiona tu quehacer pedagógico y establece ventajas y desventajas de ser multiplicador de estos modelos educativos.
- ✓ Identifica las oportunidades que deja esta estrategia como motivador para el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación en futuras puestas en marcha.
- ✓ Establece criterios metodológicos y didácticos que te permitan implementar los currículos, planes de estudio o proyecciones sociales, la estimulación de la creatividad y la autonomía como procesos de enseñanza aprendizaje.



Ahora te toca a ti!

Practica en la página siguiente.

Teniendo en cuenta la información planteada en el módulo correspondiente, es indispensable establecer compromisos que den cuenta del proceso.

Tus ideas son valiosas, socialízalas con tus pares para que sean retroalimentadas y fortalecidas por el pensamiento colectivo del grupo.

MIS REFLEXIONES Y COMPROMISOS



¿Por qué es necesario incluir procesos de enseñanza aprendizaje que estimulen la investigación, la creatividad, la innovación y el uso de las TIC?

¿Qué propuesta presentarías a tus instituciones educativas o culturales, con el fin de incluir este tipo de estrategias dentro de sus planes de estudio y/o propuestas sociales?

OBSERVACIONES
Y/O ANOTACIONES

¡Felicidades!
¿Ves qué fácil fue?



Hemos llegado
a la recta final de los
**LABORATORIOS VIVOS DE
INNOVACIÓN Y CULTURA:
FORMADORES.**

En este módulo materializaremos nuestra meta: convertirnos en multiplicadores de experiencias de aprendizaje basadas en la cultura.

¿QUÉ ES EL MICROFORO DE RESULTADOS?

Convertirte en multiplicador de nuestro modelo pedagógico es la meta final, esto implica que te apropiés de la cultura como ente productor de conocimiento con innovación social y que además puedas crear y producir contenidos a través del uso de TIC.

¡IMPORTANTE!



- ✓ Tener clara la problemática y los conceptos, debatir en el foro para posibilitar intercambio de conocimientos e identificar hallazgos.
- ✓ Presentar el paso a paso del proyecto con tus avances, es la mejor forma de validar tus esfuerzos y competencias.
- ✓ Ten en cuenta todos los conocimientos contruidos en el transcurrir de esta iniciativa para sustentar tus respuestas en el microforo.
- ✓ De ahora en adelante las herramientas tecnológicas serán un aliado en todas tus producciones.







6. AUTOEVALUACIÓN: ¿Cuánto aprendimos?



Este espacio de reflexión y retroalimentación busca el encuentro sincero entre el conocimiento y el saber adquirido.

Escribe tus apreciaciones y puntos de vista, expresa tus aprendizajes y los logros obtenidos durante el programa de formación.

AUTOEVALUACIÓN
¿QUÉ FUE LO MÁS SIGNIFICATIVO DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN? ¿POR QUÉ?

AUTOEVALUACIÓN



¿QUÉ FUE LO QUE MÁS SE TE DIFICULTÓ DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN? ¿POR QUÉ?

¿QUÉ ASPECTOS DE LA METODOLOGÍA MEJORARÍAS?

AUTOEVALUACIÓN



¿PIENSAS QUE SÍ ES NECESARIO MULTIPLICAR ESTE TIPO DE ESTRATEGIAS? ¿POR QUÉ?

¿OTROS COMENTARIOS? ¿SUGERENCIAS?

¿OTROS COMENTARIOS? ¿SUGERENCIAS?





La cultura es tu oportunidad: Aprende, Fórmate, Crece y Disfruta



Contáctenos:

www.laboratoriosvivos.com

ICULTUR: Instituto de Cultura y Turismo de Bolívar. www.facebook.com/icultur.bolivar

Gobernación de Bolívar - Bolívar Sí Avanza - www.bolivar.gov.co

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano Seccional Caribe www.utadeo.edu.co/es/tadeo-caribe

 <https://www.facebook.com/laboratoriosvivos>  <https://twitter.com/labvivos>  <https://www.instagram.com/laboratoriosvivos/>