



El aula como Laboratorio Pedagógico

**Estrategias, metodologías y
didácticas en la Educación Superior**

María Isabel Villada Gil
Yessica Alexandra Gómez Zuluaga
Editoras académicas



POLI
POLITÉCNICO
GRANCOLOMBIANO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA



Institución Universitaria Politécnico Gracolombiano

Calle 61 No. 7 - 69
Tel: 7455555, Ext. 1516
Bogotá, Colombia

© Derechos reservados
Primera edición, junio de 2025

El aula como Laboratorio Pedagógico. Estrategias, metodologías y didácticas en la Educación Superior

eISBN: 978-628-7662-44-5

Editoras académicas
María Isabel Villada Gil
Yessica Alexandra Gómez Zuluaga

Equipo editorial

Director editorial
Eduardo Norman Acevedo
Analista de producción editorial
Guillermo A. González T.

Corrección de estilo
Leonor Delgado Vanegas

Diseño y diagramación
Paula Romero Echeverry

El aula como laboratorio pedagógico : estrategias, metodologías y didácticas en la Educación Superior. / María Isabel Villada Gil ; Yessica Alexandra Gómez Zuluaga, editoras académicas. — Bogotá D.C.: Editorial Politécnico Gracolombiano., 2025. 186 p.; il; col. 23x16 cm.

eISBN 978-628-7662-44-5

1. Métodos de estudio -- Laboratorios 2. Aprendizaje -- Técnicas 3. Lecto escritura — Ejercicio académico I. Institución Universitaria Politécnico Gracolombiano II. Tít.

SCDD 371.3
Co-BolUP

Sistema Nacional de Bibliotecas - SISNAB
Institución Universitaria Politécnico Gracolombiano.

¿Cómo citar este libro?

Villada Gil, M.I. y Gómez Zuluaga, Y.A. (Eds.) (2025). *El aula como Laboratorio Pedagógico. Estrategias, metodologías y didácticas en la Educación Superior*. P. 186. Institución Universitaria Politécnico Gracolombiano.

No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su tratamiento en cualquier forma o medio existentes o por existir, sin el permiso previo y por escrito de la Editorial de la Institución Universitaria Politécnico Gracolombiano. Para usos académicos y científicos, la Institución Universitaria Politécnico Gracolombiano accede al licenciamiento Creative Commons del contenido de la obra con: Atribución — No comercial — Compartir igual.



El contenido de esta publicación se puede citar o reproducir con propósitos académicos siempre y cuando se indique la fuente o procedencia. Las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva del autor(es) y no constituye una postura institucional al respecto.

La Editorial del Politécnico Gracolombiano pertenece a la Asociación de Editoriales Universitarias de Colombia (ASEUC).

El proceso de Gestión editorial y visibilidad en las Publicaciones del Politécnico Gracolombiano se encuentra CERTIFICADO bajo los estándares de la norma ISO 9001: 2015 código de certificación ICONTEC: SC-CER660310.

Tabla de contenido

Introducción 08

**¿Cómo usar este libro-
laboratorio pedagógico?**

*How to use this pedagogical
laboratory book?* 11

**Capítulo I
Escenarios complementarios
para el aprendizaje**

*Complementary
learning scenarios* 12

Aula de las ideas 13

Hacia afuera: la calle como espacio
de la ciudadanía 15

**Capítulo II
Estrategias para la
cohesión grupal**

Strategies for group cohesion 18

¿Qué historias cuentan mis zapatos? 19

Retratos a varias manos 21

Aviso clasificado 23

Autorretrato 25

Fósforos 27

Citas para conocernos 29

Examen de paradigmas 31

Lo Bello y lo Bestio 33

FLY ¿De qué te diste cuenta? 35

| | |
|-----------------------|----|
| Bingo chismoso | 37 |
| Amo en secreto a... | 39 |
| Barco de Colchonetas. | 41 |
| Carrera de barcos | 43 |
| Armando la palabra | 45 |
| Mensaje en la espalda | 47 |



Capítulo III

Habilidades L.E.O. (Lectura, Escritura y Oralidad) como un proceso de comprensión ciudadana

L.E.O. skills reading, writing and speaking as a process of civic understanding **50**

| | |
|--|----|
| Ritualizar el viaje: el deseo por la lectura y la escritura | 51 |
| Escritura a lo “sanduche” | 54 |
| Just One APA: El idioma necesario para visitar nuevas tierras: Lenguaje académico y Normas APA | 57 |
| Juegos de roles: Hombres Lobos Castonegro | 61 |
| La Caja Italiana | 64 |

| | |
|-------------------------------------|----|
| Los Colores de las flores | 66 |
| Subasta de lectura e interpretación | 68 |
| Libro Pluma | 70 |
| Bufete Literario | 74 |
| PILO | 76 |

Capítulo IV Proyectos de investigación formativa (PIF)

| | |
|--|-----------|
| <i>Formative research projects (PIF)</i> | 78 |
|--|-----------|

| | |
|---|----|
| Mapeo de noticias desde ABP y árbol de problemas: investigar sin agarrar pueblo | 79 |
| Formulación objetivos: rompecabezas y juego de dados | 84 |

| | |
|---|----|
| Venta de objetos: rastreando antecedentes de investigación | 87 |
| Cómo formular preguntas: la entrevista | 90 |
| Retos de la investigación agarrando pueblo recetas de metodologías de investigación | 94 |

Capítulo V Problemática y diseño del proceso proyecto de investigación formativa (PIF)

| | |
|--|-----------|
| <i>Problems and design of the formative research project process (FIP)</i> | 96 |
|--|-----------|

| | |
|---|----|
| Investigar es como viajar: planes detallados e inmersiones sociales desde procesos participativos, acciones sociales e iniciativas ciudadanas como respuesta a problemas locales y globales | 97 |
|---|----|

| | |
|-------------------|-----|
| Lecturas cruzadas | 100 |
|-------------------|-----|

| | |
|--------------------|-----|
| Ferias de proyecto | 102 |
|--------------------|-----|

Capítulo VI

Mecanismos constitucionales de protección de DDHH: desafíos, problemáticas de la acción social y el sujeto de participación con base en principios éticos ciudadanos

Constitutional mechanisms for the protection of human rights: challenges, problems of social action and the subject of participation based on ethical principles of citizenship.

| | |
|--|------------|
| | 104 |
|--|------------|

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Juego de etiquetas para la ciudadanía | 105 |
|---------------------------------------|-----|

| | |
|--------------------------|-----|
| El restaurante del mundo | 107 |
|--------------------------|-----|

| | |
|--|-----|
| Viaje por las constituciones del mundo | 113 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| Ética y moral desde así habló Zaratustra | 115 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| Llegó carta: dilemas éticos - códigos éticos | 118 |
|--|-----|

| | |
|--------------|-----|
| Caso Abigail | 123 |
|--------------|-----|

| | |
|------------------------------|-----|
| El almuerzo de la corrupción | 126 |
|------------------------------|-----|

| | |
|----------------------------|-----|
| Estado: georreferenciación | 128 |
|----------------------------|-----|

| | |
|--------------------------|-----|
| Plata, letras y derechos | 131 |
|--------------------------|-----|

| | |
|------------------------------------|-----|
| La edad de los países: geopolítica | 134 |
|------------------------------------|-----|

| | |
|---|-----|
| Tipos de justicia a través de la literatura | 136 |
|---|-----|

| | |
|--|-----|
| Memoria colectiva: tendedero de las verdades | 139 |
|--|-----|

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Tongas de la memoria | 142 |
| Simulacro votaciones | 144 |
| Maleta viajera: ciudadanía y género | 148 |
| Crónicas de la(s) verdad(es) | 153 |
| Cartas Tito y Pepita | 157 |

Capítulo VII El ritual de cierre

The closing ritual 160

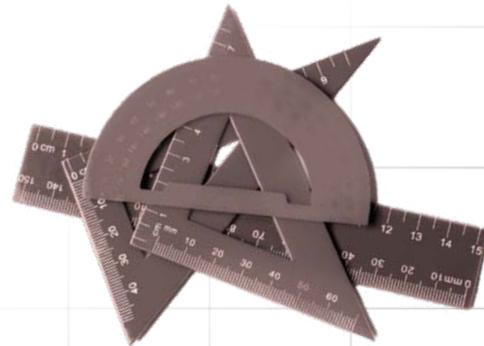
| | |
|-----------------------------|-----|
| Constelaciones lectoras | 161 |
| ¿Qué deajo y qué me llevo? | 163 |
| Dinámica de aprecio | 165 |
| Telaraña - Construir la red | 167 |

| | |
|-----------------------|-----|
| Líneas de la mano | 169 |
| IKIGAI (Razón de ser) | 171 |

Lista de formatos 174

Referencias bibliográficas 177

Listas de figuras, tablas e ilustraciones 182



Introducción

Las estrategias que presentamos en este Laboratorio Pedagógico son inspiradas en las actividades realizadas al interior de las aulas de clases del proyecto Educativo Create Camps de la Facultad, Sociedad Cultura y Creatividad, de la Escuela de Educación e Innovación, en la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.

Dichas estrategias son reconstruidas y resignificadas por un grupo variopinto de docentes como parte de la oferta a la comunidad educativa dentro de la apuesta curricular transversal, que recoge elementos constitutivos de la formación humana para los estudiantes de primer y segundo semestre.

Su propósito de formación se encuentra en consonancia con el desarrollo de competencias asociadas a: lecto-escritura, ciudadanía y responsabilidad social, a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Solórzano & Loor (2023). También se propone, en el marco de los ODS (Objetivos

de Desarrollo Sostenible, Naciones Unidas, 2024), en particular, los referidos a la reducción de la pobreza, sostenibilidad, igualdad de género y paz, justicia y sostenibilidad, promover un pensamiento crítico, reflexivo y participativo, basado en la realidad social local y regional (Lineamientos Create Camps, 2019)

Para ello, se proponen metodologías y estrategias que conllevan a enunciarse como ciudadanos, lo cual implica la comprensión crítica de una realidad social y la interiorización de las dinámicas particulares de dicha realidad. Este laboratorio de Estrategias, Metodologías y Didácticas en la Educación Superior, se constituye en un escenario de fundamentación para la indagación y la reflexión sobre los principales problemas que afectan el mundo contemporáneo los cuales se han definido como agenda de desarrollo sostenible para los próximos años, así como las nuevas demandas de las competencias del siglo XXI, expuestas como competencias de alta habilidad tales como las capacidades de pensamiento superior, de trabajo en equipo y en TIC (Tecnologías de Información y Comunicación). Se posibilita, de esta manera, la comprensión sistémica

del mundo de lo global a lo local -y desde múltiples perspectivas- con la producción de significados ligados al contexto, para desde al ámbito académico, dar respuesta al conjunto de conocimientos, fortalezas y habilidades que el estudiante aplica, usa e interpela en tareas académicas que lo proyectan en el mundo laboral.

Pretende, entonces, generar desde variadas estrategias, metodologías y didácticas, reflexiones y discusiones globales contenidas en fenómenos como la injusticia social, la inequidad, la pobreza, la desigualdad de género, la migración, la relación tiempo-eficiencia-creatividad, entre otros, a lugares que, desde la cotidianidad (ciudad, familia, universidad y país), interpielen las subjetividades y permitan encontrar un sentido a la formación y a la participación ciudadana de estudiantes universitarios, teniendo como base espacios que los involucran directamente en el marco del reconocimiento.

Esto supone, además, crear posibilidades para la expresión, la comunicación y el lenguaje, dada su importancia y su relación con los procesos de for-

mación, toda vez que el derecho a la palabra, al argumento y a la voz, se constituyen en un eje transversal al proceso mismo.

Este Laboratorio estará orientado por un eje fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo: la lectura de múltiples perspectivas de la realidad para la producción de textos orales y escritos, entendido este como un aspecto propio de la dimensión ético-política del sujeto que le conduce a la indagación del qué se lee y para qué se lee. De esta forma encuentra la intencionalidad y la potencia de la escritura como la posibilidad de dar voz a sus procesos reflexivos y, por ende, participativos.

Como ya se dijo, se proponen metodologías para el aula de clases como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), estrategia que permite que los estudiantes sean capaces de identificar sus objetivos de aprendizaje, así como las necesidades particulares en relación con los objetivos trazados para la comprensión y solución de un problema en particular.

Además, el ABP permite gestar espacios colaborati-

vos para que los estudiantes desarrollen las competencias cognitivas y actitudinales con el fin de integrarse satisfactoriamente en un mundo globalizado, aportando soluciones éticas y efectivas en sus entornos personales y profesionales.

De esta manera, el estudiante es el protagonista en dicho proceso, centrado en un aprendizaje fruto de la comprensión, el análisis y la generación de nuevos conocimientos, dentro de un proceso orientado a alcanzar objetivos comprobables en términos de competencias en Tics, comunicativas, socio-humanísticas, de pensamiento y autonomía intelectual.

Por otra parte, se proponen estrategias, tanto individuales como en equipo, para la investigación y preparación de temas, resolución de ejercicios, talleres y presentación de informes. Adicional a lo anterior, se presentan comprobaciones de lecturas complementarias a los temas centrales, exposiciones orales e ilustradas de cualquier tema.

Finalmente, para comprender de manera crítica el mundo, la sociedad y las realidades locales y globales,

proponemos metodologías, estrategias y didácticas que implican involucrarse desde el pensamiento y la acción, entendida esta como la adopción de una postura argumentada y ética frente a las problemáticas y a la transformación de las mismas.

Pretendemos desarrollar en los participantes la capacidad para diseñar y proponer escenarios de discusión y participación ciudadana, en el marco de una postura ética, a través de valores que permitan la construcción de sociedades armónicas, basadas en principios de paz y reconciliación, guardando el respeto por la diferencia y el compromiso por la transformación hacia realidades más equitativas, justas y solidarias.

Aunque en este marco axiológico propendemos por una aproximación a los contextos cercanos, también nos valemos del marco jurídico propio del Estado social de derecho, sus principios y normatividades legales aplicables, justamente, en el ejercicio de su fortalecimiento ciudadano.

¿Cómo usar este libro-laboratorio pedagógico?

How to use this pedagogical laboratory-book? —————

El lector está frente a un libro que, en cada página, tiene pizcas de creatividad, trozos de imaginación, marinaje de disciplinas y mezclas de ideas que esperan ser degustadas por cientos de aulas convertidas en laboratorios pedagógicos.

No tema en crear en su entorno de enseñanza, permitiendo que este libro le dé otros recortes y sabores de lo que ya ha logrado en su aula; invite a cada capítulo para que pueda utilizarse como aliado en sus formas de compartir conocimientos, preguntas y curiosidades.

Este laboratorio pedagógico es el resultado de no temer al fracaso, a las segundas veces, al ensayo y el error y, sobre todo, a crear con los y las otras. Por esto, para abrir las hojas de este laboratorio pedagógico, permítase batir las ideas nuevas con las viejas y explorar en la Educación Superior el asombro y la curiosidad por las opciones de la academia.

Deseamos entonces, que pueda usar este laboratorio como brújula constante y, a veces, como puerto de cientos de ideas que se cruzan en su mente y que desea poner en acción. Que, así como abrimos un libro en bibliomancia, y le hacemos preguntas, y frotamos sus páginas para detenernos en la intuición de la respuesta, este también sea un laboratorio que le aporte en su proceso, siempre curioso, por las preguntas de la pedagogía.

Abra cada página y husmee sus formas, olores, extensiones, sabores e inyecte su propia sazón a su laboratorio pedagógico y no olvide nunca la esencia y la pasión por la cual nos levantamos cada mañana para habitar el aula.



Capítulo I

Escenarios complementarios para el aprendizaje

Complementary learning scenarios

En este capítulo, encontrará dos propuestas que buscan ser el complemento perfecto entre el aula de clase, los territorios y las voces/experiencias que se piensan lo social, cultural y ambiental, como un tejido entre urdimbres y tramas que cimentan los aprendizajes contextualizados en el desarrollo de competencias transversales, en el marco de la formación en educación superior.

Objetivo:

Desarrollar espacios diversos de aprendizaje que complementen el aula para fortalecer las habilidades con y desde el territorio.





Nombre de la estrategia:

Aula de las ideas

Ilustración 1. Mariana Restrepo Chica

Estudiante de Diseño Gráfico

Sede Colores



Desarrollo

Esta estrategia promueve el deseo de saber de los y las estudiantes acerca de temáticas diversas y relevantes de su contexto; los expertos y líderes sociales, brindan ideas sobre las diferentes formas de contribuir, desde la participación ciudadana, a la transformación social, en beneficio de las comunidades.

Este escenario fortalece con un alto sentido de la responsabilidad social, a partir de la lectura crítica de la realidad, de sus vidas, de la participación ciudadana y del comportamiento ético, lo que permite conjugar la estrategia metodológica definida para el proyecto y las competencias que pretende desarrollar, comprendiendo el público al que va dirigida la formación del Politécnico Grancolombiano, que le da espacios y experiencias significativas en distintos escenarios de aprendizaje.

Materiales

Habilidades para la gestión y convocatoria de eventos académicos.

Difusión tipo evento: se requiere contar con el cubrimiento de redes para invitar a estudiantes al *Aula de las Ideas*, que refiera un espacio diferente a la clase; esto aporta al desarrollo de la estrategia.

Certificados de participación: dado que el aporte intelectual de la experticia en un tema es de gran valor para la academia en estos escenarios, se hace relevante la expedición de los certificados de participación para valorar lo compartido con los estudiantes. Así, es importante analizar con los directores de Escuelas la posibilidad del aval de firmas y apoyo al escenario.

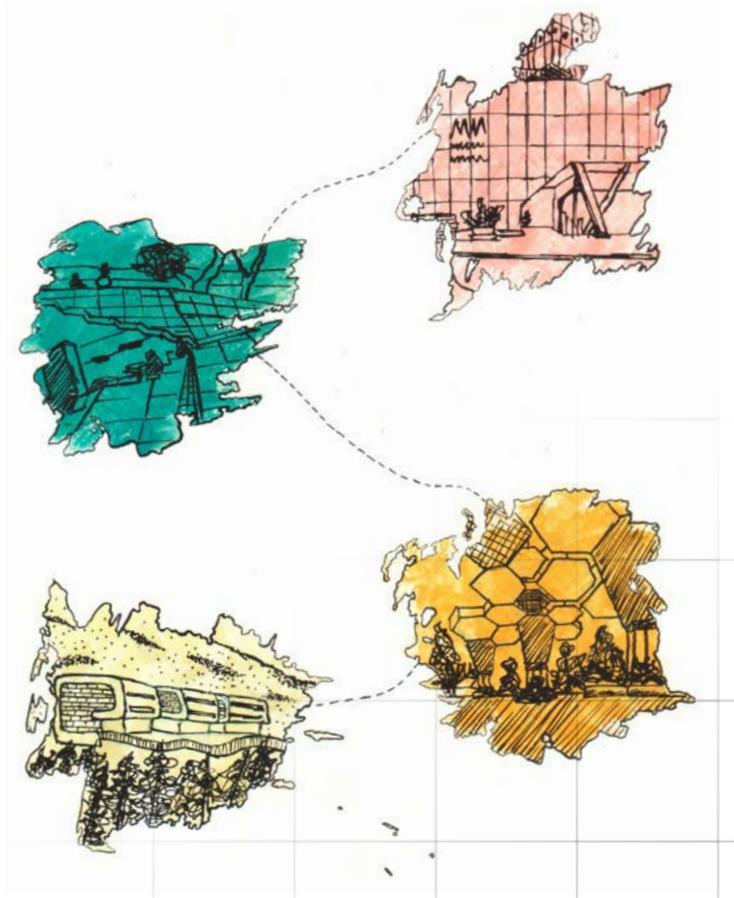
Consideraciones: se considera necesario el poder contar en el presupuesto anual educativo con un rubro para el pago de expertos y expertas desde las signaturas.





Nombre de la estrategia:
**Hacia Afuera: la calle como
espacio de la ciudadanía**

Ilustración 2. Juan David Posada Posada
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Los *Hacia Afuera*, son escenarios de aprendizaje que permiten al estudiante recorrer lugares de la ciudad con preguntas investigativas en tres dimensiones: social, ambiental y cultural, a través de inmersiones sociales que se realizan en espacios fuera del aula, a saber: barrios, corporaciones, cerros tutelares y museos, entre otros.

Materiales

Habilidades para la gestión y convocatoria de eventos académicos.

Difusión tipo evento: contar con el cubrimiento de redes para invitar a estudiantes al *Hacia Afuera*, que refiera un espacio diferente a la clase; esto aporta al desarrollo de la estrategia.

Preparación de las salidas: es necesario preparar la seguridad de estudiantes y docentes para visitar los territorios: es así como, con previo aviso y agenda de salidas, se requiere información de estudiantes y docentes para activar los seguros. Se recomienda

contar con varios docentes que acompañen toda la ruta y puntos de encuentro.

Certificados de participación: dado que el aporte intelectual de la experticia en un tema es de gran valor para la academia en estos escenarios. se hace relevante la expedición de los certificados de participación para valorar lo compartido con los estudiantes. Así, es importante analizar con directores de Escuelas la posibilidad del aval de firmas y apoyo al escenario.

Lugares recomendados: parques educativos, agenda académica de bibliotecas públicas, museos históricos, de arte y de memoria, teatros con aporte voluntario.

También se recomienda considerar los espacios gratuitos de la ciudad pues cada seis meses la agenda de ciudad permite un gran abanico de posibilidades para el aprendizaje.

Consideraciones: se considera necesario el poder contar en el presupuesto anual educativo con un rubro para el pago de líderes territoriales desde las signaturas,



Capítulo II

Estrategias para la cohesión grupal

Strategies for group cohesion

El capítulo II, pone la mirada en la incorporación de las humanidades como un eje transversal en la formación de los profesionales en todas las áreas del conocimiento; es una apuesta por una concepción de la educación, como lo mencionan Londoño y Tamayo (2008): “desde una visión integradora político-social del conocimiento, que tiene en cuenta los conflictos, tensiones, preguntas, cuestionamientos e incertidumbres, susceptibles de transformación permanente en una realidad altamente cambiante”.

Las quince estrategias que se presentan a continuación sirven como un “abre caminos” en el trabajo con grupos y consolidación de equipos con un alto sentido de la responsabilidad social, a partir de la lectura

crítica de la realidad, la participación ciudadana y el comportamiento ético. Esto permite conjugar la estrategia metodológica con el sentido crítico de lo público mediante estrategias y alternativas novedosas que, desde las competencias, se pueden desarrollar con los ajustes necesarios, modificaciones, agrupaciones o combinaciones de asignaturas.

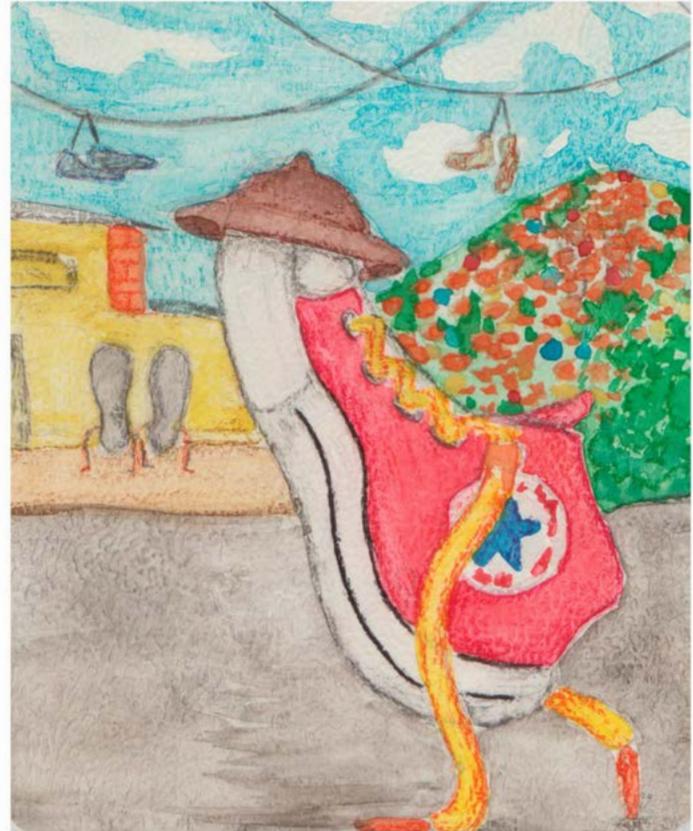
Objetivo:

Fortalecer, a través de actividades experienciales, la relación individual y colectiva de estudiantes de los primeros semestres de la educación superior.



Nombre de la estrategia:
**¿Qué historias cuentan
mis zapatos?**

Ilustración 3. Camilo Andrés Romero
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Inicialmente, se invita al grupo a observar los zapatos que tienen puestos en la clase y luego responder, de manera individual, las siguientes preguntas:

- ¿Cómo y por qué llegaste hoy a clase?
- ¿Por qué elegiste esos zapatos?
- ¿Qué te recuerdan esos zapatos?

Luego se proyecta el video: “Senderito”. Se pregunta por sentires y sensaciones ante lo visto en la producción audiovisual.

Preguntas orientadoras:

- ¿Qué les pasó a los zapatos?
- ¿Con quién o quiénes se encontraron los zapatos?
- ¿Qué lugares recorrieron los zapatos?

Finalmente, cada estudiante realizará una presentación personal a través de los zapatos, con la siguiente indicación:

Es una escritura creativa, alejando el “yo soy” “mi nombre es” y, por el contrario, se invita a pensar en el objeto “zapatos” como primera persona, ejemplo:

“Soy aventurera, llevo recorriendo debajo de lluvias y soles para buscar mis sueños, me encanta conocer gente nueva...”

Pregunta orientadora para la actividad:

¿Cuál es tu historia narrada a través de tus zapatos?

Se comparten las presentaciones en círculo de la palabra.

Materiales

Video YouTube: “Senderito”, hojas, lápices o lapiceros.



Nombre de la estrategia:
Retratos a varias manos

Ilustración 4. Sofía Oquendo Gómez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

La estrategia empieza describiendo en un papel, y en pocas palabras, mis ojos, mi cabello, mi rostro, mi cuerpo, mis manos y mi presentación personal. Luego, me encuentro con otra persona que me describe en otro papel, o el mismo, pero sin ver mis descripciones y comparo las respuestas; generalmente la otra persona ve cosas que yo no veo. Se puede hacer el ejercicio con más personas, pero ellas no pueden ver lo que escribí o escribieron otros.

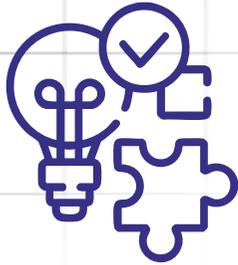
Preguntas orientadoras para el ejercicio:

- ¿Cómo me veo yo en comparación con los demás?
- ¿Por qué a veces me subestimo?
- ¿Debo comenzar a verme con más amor?

Materiales

hojas y lapiceros.





Nombre de la estrategia:

Aviso clasificado

Ilustración 5. Yeimi Daniela Trujillo Cárdenas
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Su propósito es reconocer cualidades para “venderse” como la mejor opción de la manera más divertida y creativa posible.

Cada participante tiene papel y lápiz. Se invita a los participantes a escribir un aviso clasificado individual para el periódico, pero son ellos y ellas los que se van a vender, así que tendrán que ser creativos para hacer el aviso más visto y solicitado. En el clasificado deben describir las “ventajas” o “cualidades” que los convierten en una oferta tentadora.

Se les da un tiempo para construirlo y luego lo exponen. Pueden dibujarse, escribir qué saben, estudian y sus características y rasgos de personalidad que deseen.

Una vez hayan diseñado su aviso, se les invita para que lo cuelguen de su cuello y empiecen a caminar por todo el salón, al tiempo que van leyendo los avisos clasificados de los otros participantes.

Después de que todos hayan explorado los clasificados de sus compañeras y compañeros, se pide que, espontáneamente, cuenten a quién “compraría” y por qué.

La idea de este ejercicio no es trabajar desde el ego, sino desde el reconocimiento de habilidades, que se conozcan en el grupo y se diviertan.

Materiales

Papel, plumones, marcadores o lapiceros, lana o pita.





Nombre de la estrategia:

Autorretrato

Ilustración 6. Retrato de diseño plano con formas abstractas
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

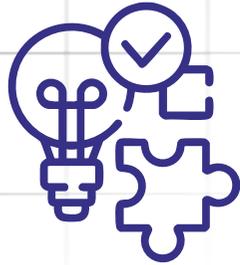
Se propone atreverse a dibujarse a sí mismos con sus detalles y asuntos que nos hacen únicos. Es importante motivar a los participantes a reconocer sus particularidades y dibujarse como consideren que son.

Esta actividad se puede hacer de dos maneras: a) si es de presentación, el participante puede dibujarse y escribir características alrededor, para luego exponerlo y b) si es un grupo que ya se conoce, dibujarse y pasar el dibujo para que cada uno de los demás participantes le ponga un mensaje o algo que lo caracterice.

Materiales

Papel, lápiz, prensa reciclada, tijeras, colores, marcadores, colbón para cada participante.

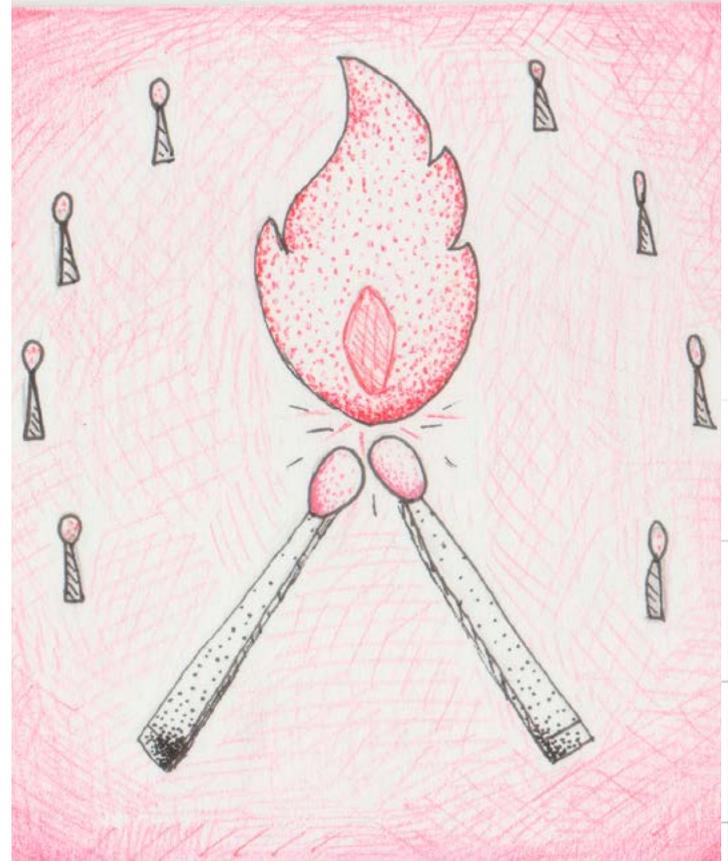




Nombre de la estrategia:

Fósforos

Ilustración 7. Maicol David Cano Mira
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

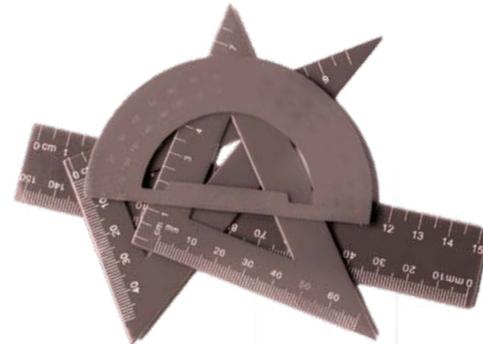
Su propósito es identificar personalidades o evaluar conocimientos de manera creativa y rápida.

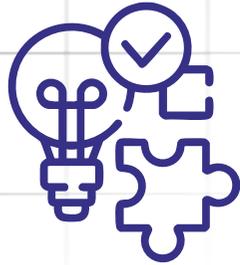
El grupo se organiza en círculo (parados o sentados) y se plantea una pregunta, dependiendo del objetivo de la actividad y se enciende el fósforo; puede ser que se presenten o que hablen de algún tema visto para identificar aprendizajes y reflexiones de este; se puede hacer individual o en equipos y puede ser que se pasen el fuego buscando que participe todo el equipo o, si es individual, decir lo que más pueda antes de que se acabe mi fósforo.

También puede ser una dinámica donde se pasen el fuego y, a medida que lo hagan, digan **“Encendido lo recibo, encendido te lo doy.”** Esto tiene que ser con la mayor rapidez posible para no entregar apagado el fósforo; al que esto le pase, tendrá que cumplir un reto o responder una pregunta. El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos, o según el ánimo de los participantes. Los retos o preguntas se pueden hacer al final o en el momento en que se apaga el cerillo (en grupos o individual).

Materiales

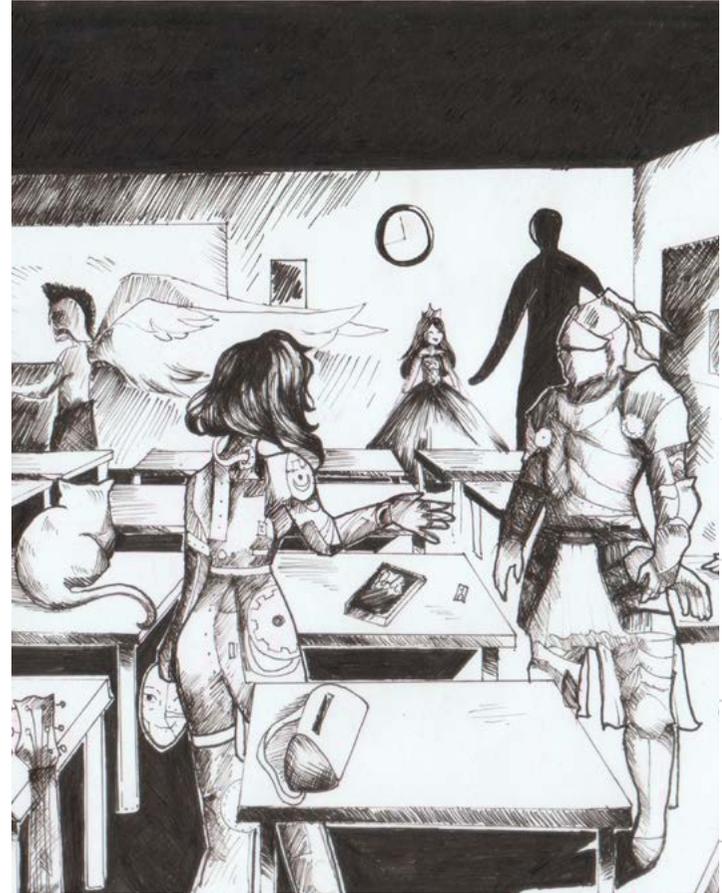
Fósforos gruesos para cada participante.





Nombre de la estrategia:
Citas para conocernos

Ilustración 8. Zaira Caferino Calderón
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

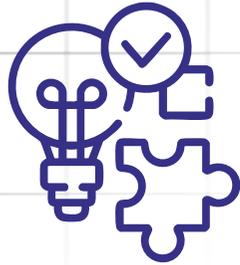
Los propósitos de la estrategia son la integración del grupo y el conocimiento de los demás y de sí mismo.

Se le entrega a cada participante las indicaciones y el papelito con las horas y los espacios para escribir nombres de las personas con las cuales tendrá citas para conocerse, caminan por el espacio y se encuentran; se sugiere que el ejercicio sea con personas desconocidas. En las citas se les invita a conversar sobre diferentes preguntas, por ejemplo: ¿Qué personaje te inspira y por qué?; en toda tu vida ¿Cuál ha sido el momento más triste y el más feliz?; si te encontraras con alguien que te hizo daño... ¿Qué le dirías, preguntarías o harías y por qué?; ¿Cómo crees que puedes cambiar el mundo y por qué?

Materiales

Papelitos, papeles con horas y lapiceros.





Nombre de la estrategia:
Examen de paradigmas

Ilustración 9. Evelin Julieth Toro Hoyos
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El propósito de la estrategia es generar reflexiones en torno a la importancia de abrir nuestra mente a lo nuevo y escuchar activamente.

Se les pide a los participantes responder las siguientes preguntas en un tiempo determinado (deben levantar la mano cuando se les diga “tiempo” para que no continúen respondiendo)

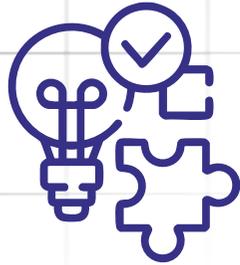
1. Escribe tu nombre completo (10 segundos).
2. Escribe tu nombre con la otra mano (8 segundos).
3. Escribe el nombre de 5 animales (5 segundos).
4. Escribe el nombre de 5 colores (5 segundos).
5. Dibuja una casa (5 segundos).
6. Dibuja un avión (5 segundos).
7. Ahora, un caballo (leer literalmente) (5 segundos).

A continuación, se recomienda socializar las respuestas con los participantes y generar una conversación de acuerdo con las reflexiones generadas.

Materiales

Hojas y lápiz.

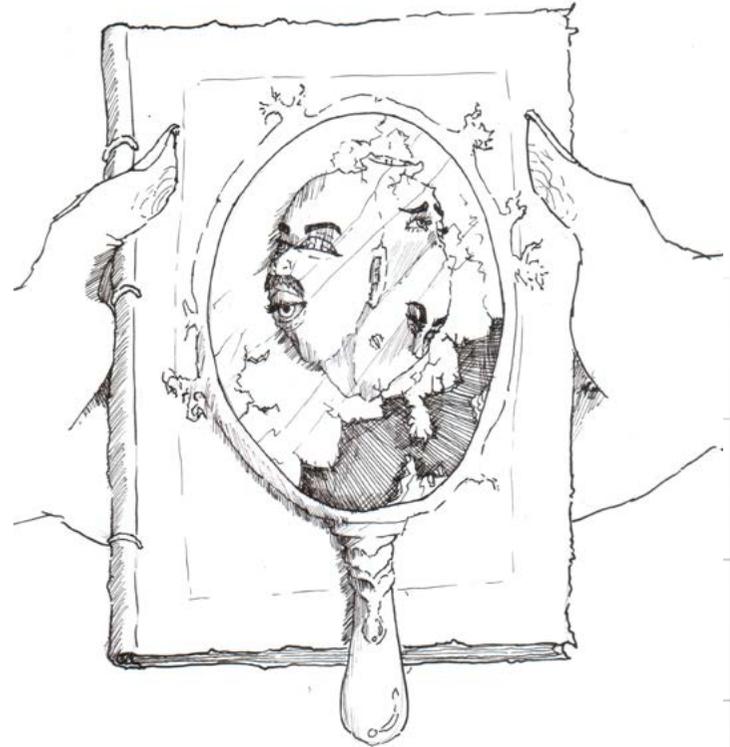




Nombre de la estrategia:

Lo Bello y lo Bestio

Ilustración 10. Felipe Gómez Botero
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El objetivo es presentar y presentarse en un grupo por medio del reconocimiento de características propias y cualidades, sin decir el nombre.

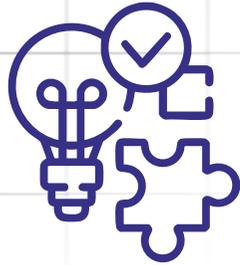
Se le pide al grupo que cierre los ojos y se les indica que se les pasará un libro en el cual hay unos personajes que deben describir, pero no deben decir su nombre; el personaje que ven allí debe ser descrito en sus rasgos físicos o de personalidad, lo que consideren importante compartir. En realidad, los personajes son ellos mismos ya que el libro tiene pegado un espejo, a medida que van participando pueden quedarse con los ojos abiertos.

¿Cómo se sintieron? ¿De qué se dieron cuenta? ¿Es fácil o difícil para ellos hablar de sí mismos?

Materiales

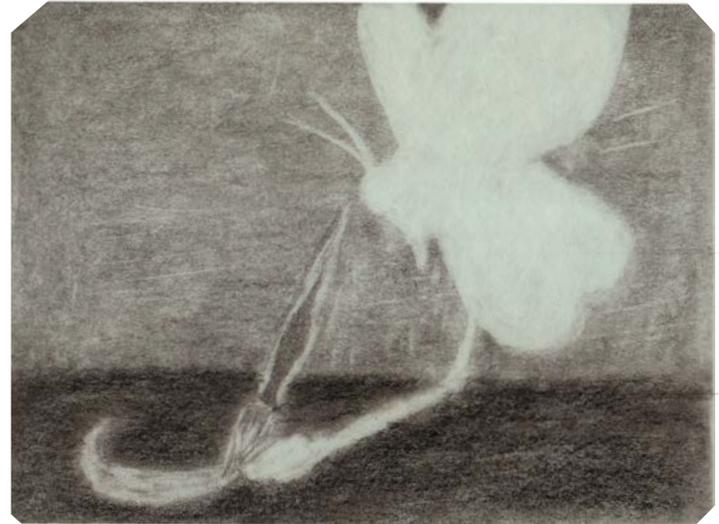
Libro con espejo pegado.





Nombre de la estrategia:
FLY ¿De qué te diste cuenta?

Ilustración 11. David Alejandro Gómez Gamba
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El objetivo de esta estrategia es reflexionar en torno a cómo nuestro cerebro está programado para algunas cosas, pero lo podemos transformar. Salir de la zona de confort.

A cada participante se le entrega una imagen o se proyecta para que todos puedan verla; es la palabra FLY, escrita en letras blancas con fondo negro, se solicita silencio y que, si alguno encuentra la palabra, la cual está al revés y requiere de movimientos de la hoja, se invita a la exploración y que no se le diga a los demás pues cada uno debe lograrlo solo. Generalmente, las personas ven solo el fondo negro, así que no entienden lo que dice. Luego, se pide a los participantes que cambien la forma de ver la imagen y se pregunta si algunos ya lo descubrieron. En este momento se conversa en colectivo sobre las reflexiones generadas.

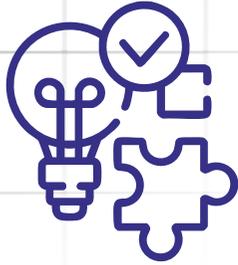
Es necesario que aprendamos a ver las cosas desde otra perspectiva, no todo es lo que parece o lo que nos han dicho que es. También podemos abrir

nuestra mente a nuevas posibilidades y, como dice la palabra, dejar volar nuestros pensamientos e imaginación. La pregunta es ¿De qué te diste cuenta? para que reflexionen en torno a lo que hace falta con relación a abrir su mente y ver más allá de lo visible. Este mismo ejercicio se puede hacer con otras imágenes de ilusiones ópticas.

Materiales

Fotocopias con la imagen o proyectarla. Ver formato 1: FLY.

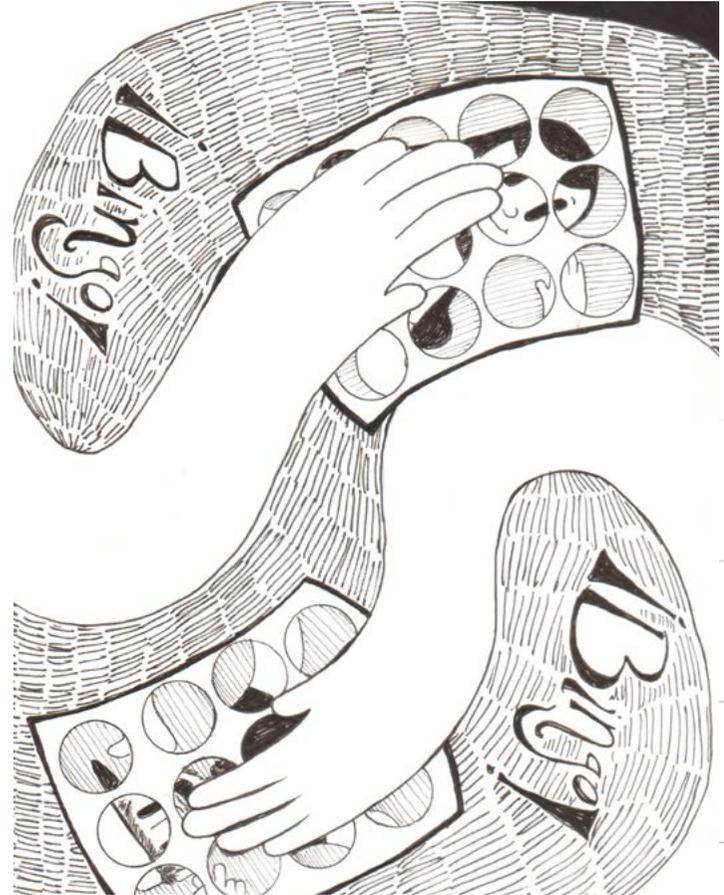




Nombre de la estrategia:

Bingo chismoso

Ilustración 12. Dayana Rodríguez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Se entrega a los participantes un formato en el que deben llenar cada cuadro con la firma de un compañero/a que tenga su mismo gusto o coincida con el ítem, todos deben ser compañeros/as diferentes:

1. Color favorito.
2. Animal favorito.
3. Comida favorita.
4. Género musical favorito.
5. Mismo mes de cumpleaños.
6. Tu misma edad.
7. Vive en tu misma comuna o municipio.
8. Género literario favorito.
9. Hobbies favoritos.
10. Estudian lo mismo.
11. Tiene tú mismo estado civil.
12. El compañero que quisiera conocer.

¿Cómo les pareció?, ¿Qué aprendieron?, ¿Se dieron cuenta de algo?

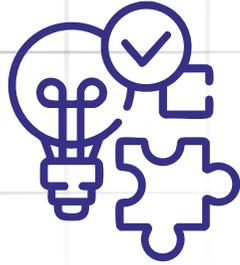
Tabla 1. Ejemplo Formato Bingo Chismoso

| | | |
|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 |

Fuente. Elaboración propia

Materiales

Hoja con preguntas y lapiceros.



Nombre de la estrategia:

Amo en secreto a...

Ilustración 13. Yasbleidy Daniela Barragán
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Para iniciar, se pide a cada estudiante que ubique su nombre en un lugar visible de la camiseta a la altura del pecho. Se dispone el salón en círculo con una silla de más al número de estudiantes presentes, además una de las sillas estará en el centro del salón donde un estudiante, intencionalmente, debe sentarse.

Inicialmente se invita a todo el grupo a tomar asiento, se explica que cada vez que se digan las palabras de la frase “Amo- e-n secreto —a-” se moverá a la silla que está a la derecha, de esta manera al llegar a la letra “a” ese estudiante nombrará a otro estudiante que deberá correr a velocidad con el estudiante sentado en el centro del círculo para ganar la silla que estaría al lado del estudiante que lo nombra.

Ejemplo.

Amo (se mueven a la silla continua a la derecha)

En (se mueven a la silla continua a la derecha)

Secreto (se mueven a la silla continua a la derecha)

A (se mueven a la silla continua a la derecha) y dice el nombre: **Valentina.**

En ese momento, ambos estudiantes “Valentina” y el estudiante del centro corren hacia la silla que está vacía en el círculo.

Materiales

Sillas, tarjetas bibliográficas, cinta, marcadores.



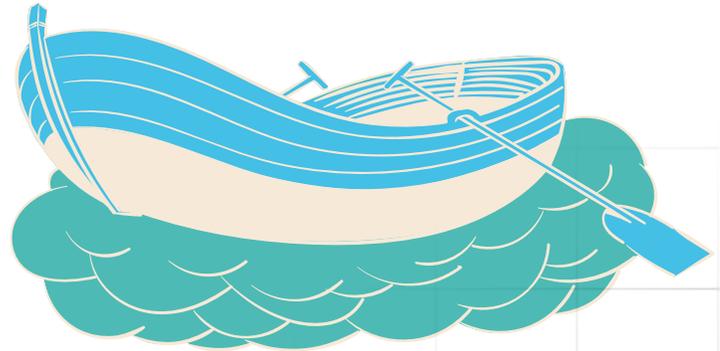


Nombre de la estrategia:

Barco Colchoneta

Ilustración 14. Dibujo a mano ilustración conjunto de iconos

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Cada colchoneta debe ser transformada en barco; una vez cada equipo logre darle la vuelta sin tocar el agua, que será imaginaria, dado que es el suelo; el equipo debe saber que, quien toque agua, queda descalificado.

Antes de iniciar la Travesía cada equipo debe diligenciar un formato de plan detallado, indicando el país hacia el que se dirige y lo que debe llevar. Será el relato de una historia de un baro que emprende el viaje por el Océano Pacífico.

El barco que se salvó está cerca de una Isla y en ella deberán tomar decisiones sobre los demás tripulantes de otras embarcaciones que naufragaron. La meta es que todos puedan atravesar el Pacífico y llegar a su destino, pero en su propia embarcación solo pueden viajar 6 personas y por eso deben tomar decisiones sobre los siguientes temas:

¿Qué hacer? ¿A quién llevar? ¿Bajo qué criterios? ¿Quién o quiénes toman la decisión? ¿De qué forma toman la decisión?

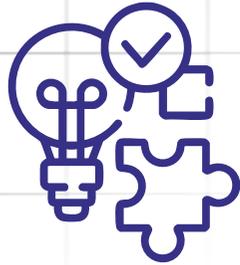
Al llegar a la isla se entregarán los roles de cada tripulación y se pedirá que indaguen sobre las personas que acaban de naufragar ¿Quiénes son? ¿Qué los motiva a salvarse?

Roles: vendedor de verduras, niña indígena, odontóloga, enfermero, pediatra, abogado, electricista, empleada del servicio doméstico, joven músico, estudiante de la comunidad afro del Chocó, trabajadora sexual, modelo, reinsertado de las FARC (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia), paramilitar, militar, miembro del Clan del Golfo.

Se deben dejar por escrito las decisiones.

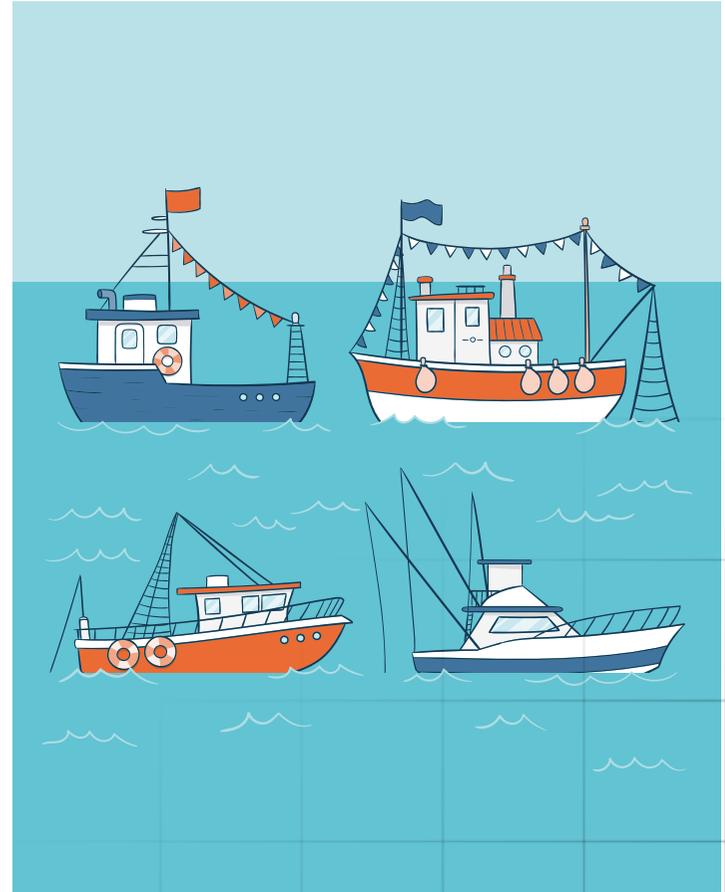
Materiales

Tela para el grupo, colchonetas.



Nombre de la estrategia:
Carrera de barcos

Ilustración 15. Colección de barcos dibujados a mano
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se conforman dos equipos y a cada uno se le entrega una hoja de papel periódico indicando que ese será su barco y que debe navegar (en equipo) hasta un punto determinado, sin caer al agua que está llena de tiburones. El único desplazamiento prohibido es el de patinar sobre el papel.

En esta actividad, deberán trabajar habilidades comunicativas, decisiones con consensos y disensos para iniciar trabajos en conjunto.

Preguntas orientadoras:

- ¿Qué significa trabajar en equipo?
- ¿Cómo fue tu experiencia el semestre pasado en este sentido?
- Convérsalo con tus compañeros.

Materiales

Papel periódico o prensa reciclada.





Nombre de la estrategia:

Armando la palabra

Ilustración 16. Literatura

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

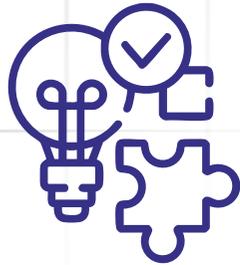
Esta actividad facilita que los integrantes interactúen y se conozcan mutuamente. Para ello se reparte una hoja por participante con una letra apuntada. La facilitadora elige las letras para formar una palabra, y son los participantes quienes deben averiguar de cuál palabra se trata.

Luego de armar la palabra el grupo debe conversar sobre ella. Ejemplos de palabras: ***empatía, alegría, tristeza, rabia, miedo, comunicación, asertividad.***

Materiales

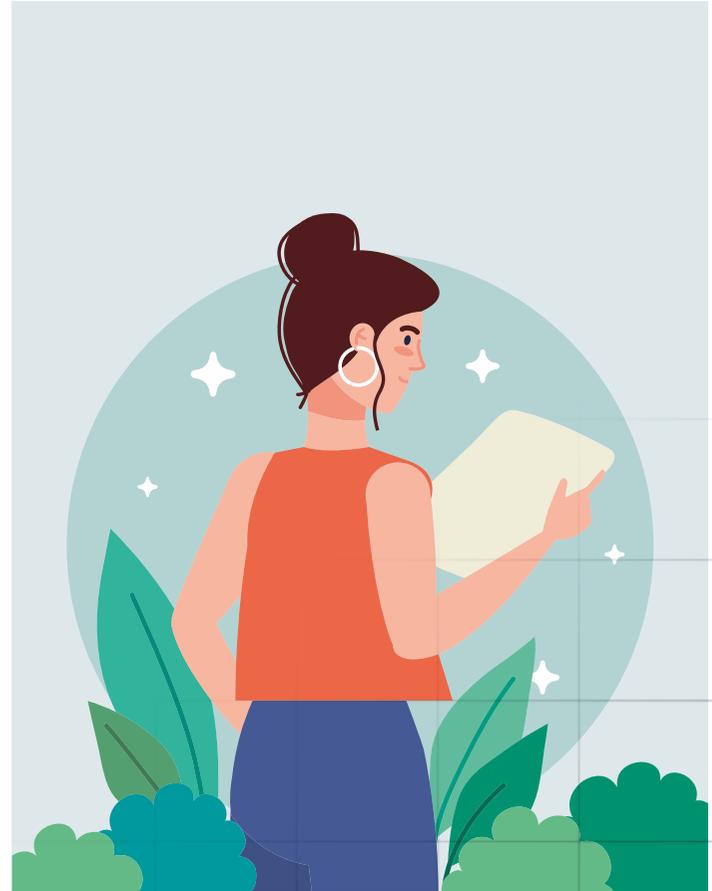
Hojas de papel para cada participante.





Nombre de la estrategia:
Mensaje en la espalda

Ilustración 17. Mujer de pie leyendo
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Esta es una técnica para estimular la comunicación entre los participantes, que intenta romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo.

En dos grupos, sentados en fila india, se elige a un representante de cada grupo quien será el encargado de transmitir un mensaje (dibujo sencillo que le enseñará el director del juego). Para pasar el mensaje a través de la fila, cada persona tendrá que dibujar en la espalda de su compañero o compañera de delante el dibujo, sin hablar ni realizar sonidos. El primero de la fila, tendrá un papel sobre el que dibujará su percepción del mensaje. Se puede dar un punto al grupo que más se aproxime su dibujo al original.

Materiales

Hojas de papel para hacer el dibujo final de cada grupo.



Tomado de: <https://www.gettyimages.com> / Halfpoint Images



Capítulo III

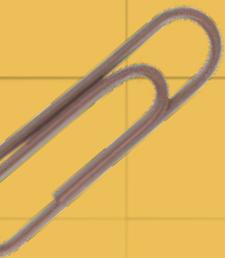


Habilidades L.E.O

(Lectura, Escritura y Oralidades)

La lectura, escritura y oralidad como un proceso de comprensión ciudadana

L.E.O. skills reading, writing and speaking as a process of civic understanding

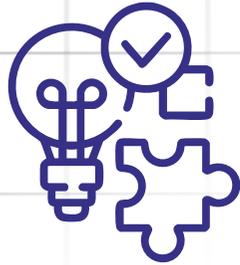


Este capítulo propone diez metodologías participativas de impacto social y ambiental (o socioambiental) con enfoque local y territorial. Algunas utilizan narrativas para la expresión y comunicación, como medio para la socialización de procesos participativos consentidos; otras usan la comunicación, la expresión oral y escrita como principio de las ciudadanías diversas; finalmente, en otras se emplean estrategias y didácticas del juego como un elemento que matiza y condimenta el

aprendizaje de las habilidades L.E.O., como herramienta para el sentido y pensamiento crítico ciudadano de cualquier profesional.

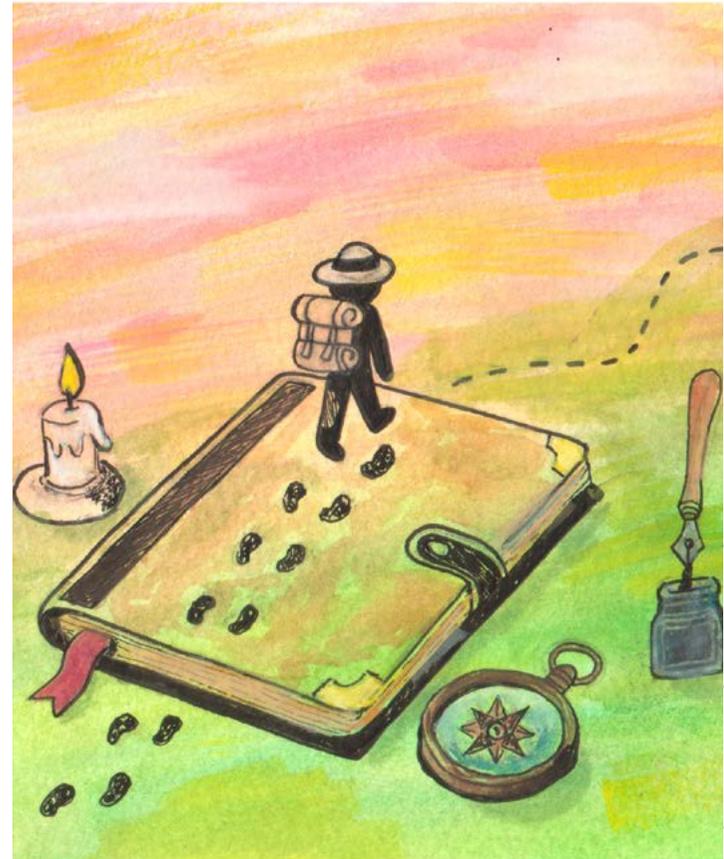
Objetivo:

Potenciar habilidades de pensamiento crítico para el análisis de problemáticas, en el marco de las sociedades de la información y digitales.



Nombre de la estrategia:
**Ritualizar el viaje: el deseo
por la lectura y la escritura**

Ilustración 18. Mariana Quintero Gallego
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Iniciamos la sesión compartiendo con los participantes la siguiente ruta narrativa:

Estamos por iniciar el camino hacia tierras desconocidas, conocerás lugares, personas y perspectivas de temas diversos alrededor del programa que elegiste estudiar. La ruta que decidiste emprender requiere de escritura académica, pero no temas, será fantástico adentrarte en el mundo del conocimiento; para ello, deberás tener unos elementos imprescindibles.

Leer y escribir son procesos cognitivos que pasan en tu cerebro; sin embargo, todo tu cuerpo debe estar en la mejor disposición para que te sientas cómodo y disfrutes al máximo el momento de abordar o producir un texto. Por ello, queremos invitarte a descubrir qué te gusta y qué te sirve para hacer con agrado una de las actividades más importantes y que tendrás como compañera durante tu viaje en la universidad: escribir textos académicos.

Cada persona tiene sus propios rituales y maneras de escritura. Hay quienes escriben a manuscrito antes de

pasar en limpio en el computador; otros escriben con plumas de distintos calibres y sobre papeles finos, como suele hacerlo el escritor argentino César Aira; y la mayoría prefiere hacerlo en manuscritos con esfero y sobre papel corriente o directamente en el ordenador.

La disposición del espacio, aficiones cerca y hacer del tiempo un aliado

Recetas para deleitarse:

¿Sabías que la escritora Amelie Nothomb tiene como ritual de escritura levantarse a las 4:00 a.m., tomarse una aromática y no comer nada hasta las 9:00 a.m. para poder leer y escribir?

Piensa que todas las personas somos diferentes y necesitamos estímulos diversos para preparar el cerebro y hacer algo. Viajar, por ejemplo, estimula el deseo de conocer; pensamos qué hacer, a dónde ir, cómo será nuestro destino y, mientras preparamos todo eso, decidimos sentarnos, escuchar música, sacar una libreta, comer algo o simplemente nos gusta prender el computador en silencio, revisar los datos necesarios

del viaje, anotarlos en el celular o grabar un pódcast. Todo ello para ir registrando las ideas que luego se desarrollarán en el trabajo escritural.

Invitamos entonces a los participantes a descubrir o crear un ritual adecuado para iniciar la escritura y ponernos manos a la obra de la manera óptima posible:

1. *Check list*: hagamos un primer sondeo de tus gustos y aficiones. No te preocupes, si aún no los sabes, inténtalo esta semana cuando vayas a escribir algún trabajo para la universidad; intenta varias cosas hasta que encuentres tus gustos preferidos. Recuerda que “No hay un manual de gustos”.
2. *Lista de música*: Crea tu *playlist* de escritura, con tu música favorita, con la que sientas que te puedes concentrar, que te active y te mantenga motivado para trabajar.
3. *Una receta para deleitarse*: 1. Ve y prepara una bebida de tu preferencia: aromática, café o jugo. Piensa sí estimulando el sentido del gusto se activa tu deseo por trabajar en tu texto. 2. Abre tus cuadernos de notas, enciende tu computador y dispón del espacio con los libros de apoyo para emprender la labor. 3. Con

lentitud, acerca a tu boca el vaso o la taza de tu bebida y acompaña de un sorbo el inicio de esta. 4. ¿Se te antoja tomar un lapicero para rayar el texto? ¿Mejor no? Toma otro sorbo de tu bebida. 5. Continúa atento en la relectura y confección de tu texto, acerca otro sorbo mientras recuerdas qué acabas de leer y de escribir; releer en la marcha lo que se va escribiendo permite aclarar y ajustar las ideas. ¿Te gustó este ritual? Si esto te funcionó, intenta ir a diferentes cafés, librerías, parques, bibliotecas o espacios tranquilos cerca de tu casa en donde puedas beber algo mientras trabajas.

4. *Lugares silenciosos de la ciudad: bibliotecas, parques, museos, cafés*. ¿Tienes un parque o una biblioteca pública cerca de tu casa o de tu universidad? Dispón de apuntes, libros de apoyo y computador para emprender tus tareas de escritura.

Las anteriores son algunas de las ideas que les invitamos a realizar para encontrar hábitos y rutinas ideales para la lectura y la escritura.

Materiales

Depende de las construcciones de cada participante.



Nombre de la estrategia: **Escritura a lo “sanduche”**

Ilustración 19. Sanduche ilustración
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Para esta estrategia será indispensable reconocer previamente los tipos de textos que hacen parte de la escritura académica, con el fin de que podamos irnos familiarizando con la actividad y hacernos conscientes de la construcción de frases, oraciones y párrafos, a la hora de escribir.

Construyamos un párrafo tipo “sanduche”

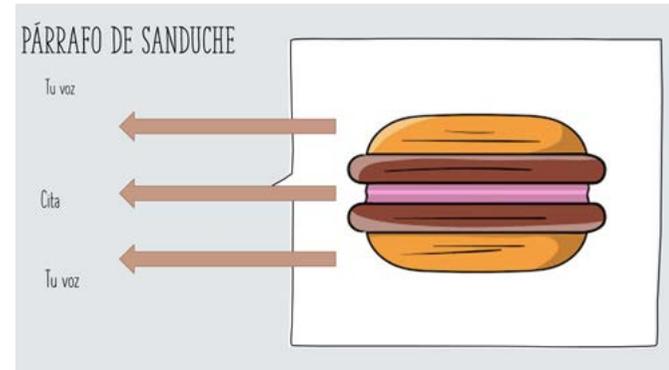
Pistas para la escritura académica:

¿Has comido sandwiches? ¿Conoces las partes de un sandwich?

Acá te dejamos una pista clara de cómo construir un párrafo para la escritura académica:

Primero, reconoce en la siguiente imagen los panes y la proteína:

Figura 1. Imagen de un ejemplo de instruccional de un párrafo sanduche.



Fuente. Elaboración propia, 2023

La analogía consistente en:

1. Presentar el texto con tu voz (construcción escrita de tu autoría).
2. Incluir la cita (fragmento extraído de una fuente de información confiable), usando normas APA (American Psychological Association); y,
3. Cerrar el párrafo usando de nuevo tu voz.

Figura 2. Ejemplo de citación.

Diferentes fueron las formas para “arreglar” lo defectuoso y “curar” la enfermedad, dado que, junto con el paradigma médico, está el paradigma de la rehabilitación, aquí encontramos las dos Guerras Mundiales, Luciano (s.f.) amplía que:

Tu voz

En la Alemania Nazi (1933-1945) la Ley para la Prevención de la Progenie Defectuosa obligada a la esterilización de las personas con discapacidad mental, física o sensorial, esquizofrenia, trastorno bipolar, epilepsia, alcoholismo y enfermedad de Huntington. El inspirador de estas leyes fue el científico estadounidense Harry Laughlin, quién por sus servicios obtuvo el Doctorado Honoris Causa de la Universidad de Heilderberg en 1936. Entre 1935 y 1939 se esterilizaron a 50 mil personas, y entre 1940 y 1941 setenta mil pacientes psiquiátricos fueron ejecutados en la Cámara de Gas. (p.16).

Cita

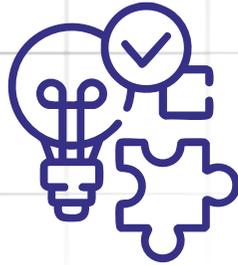
Lo anterior, es tan solo un ejemplo de las diferentes formas encontradas para rehabilitar o mejorar la descendencia, de esta manera se generan una pregunta al pasado, siendo esta vigente ¿rehabilitar a las personas con discapacidad en una sociedad que discapacita?, para dar cuenta de los avances y retrocesos en la comprensión de la discapacidad como cuestión social”, la cual nos permite pensar en las diferentes perspectivas desde el paradigma médico-rehabilitador que fue reforzado en los años 80, por parte de la clasificación internacional de las deficiencias, discapacidad y minusvalía (CIDDM) puesta en marcha por parte de la OMS (Organización Mundial de la Salud).

Tu voz

Fuente. Elaboración propia

Materiales

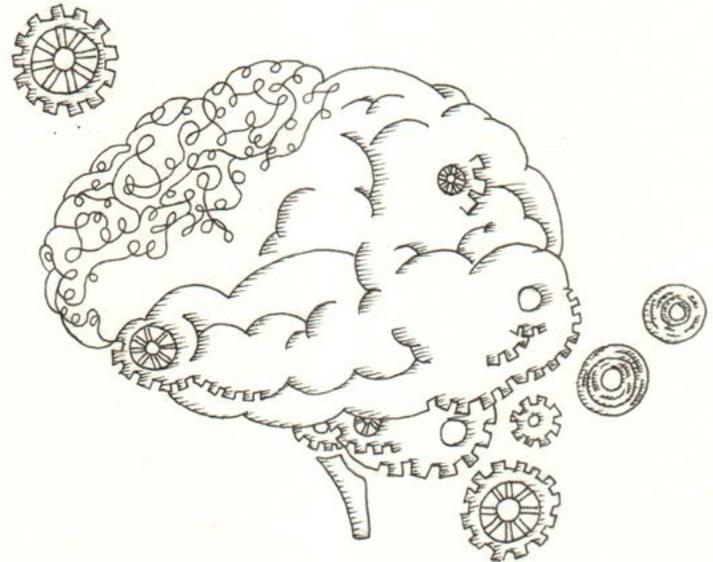
Ingredientes para armar sandwiches, hojas de papel, lapiceros para cada participante.



Nombre de la estrategia:

Just One APA: el idioma necesario para visitar nuevas tierras; Lenguaje académico. Normas APA

Ilustración 20. Sara Díaz Pinzón
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Las Normas APA (American Psychological Association) resultan ser un dolor de cabeza para estudiantes y docentes, no obstante, nunca han sido tan divertidas cuando se trata de aprenderlas mientras juegas.

Desarrollo

Se presenta el material de apoyo con presentación magistral y memes, para observar los conocimientos previos con respecto al tema; luego, se presenta el juego de mesa moderno “JUST ONE” y su mecánica, el cual trata de un juego cooperativo donde los y las participantes deben dar buenas pistas para adivinar la palabra previamente elegida por un jugador.

Luego de interactuar y generar confianza en la mecánica del juego, las tarjetas tienen información intencionada, según las temáticas propuestas a saber: citación directa, indirecta, con varios autores, entre otros. Por ejemplo, 1) Cita directa, 2) Cita indirecta, 3) APA, 4) Referencias o 5) Bibliografía.

Es posible que se haga una modificación a la información preliminar del juego, con el fin de que los par-

ticipantes conozcan las características de las Normas APA con relación a las pistas dadas para cada una de las temáticas.

Posteriormente, se invita al grupo a jugar “a puntos” (con puntajes) para generar el orden de citas directas e indirectas, referencias de libros, artículos de revista, prensa entre otros. Para este ejercicio, el/la docente escribe en las tablillas del juego la información correspondiente para jugar con tiempo al orden correcto de las citas y referencias en APA.

Material de apoyo en el juego.

No hay que olvidar las reglas y la disciplina. Recordemos que la escritura académica, aparte de requerir conocimientos sobre los tipos de textos que debemos utilizar, también requiere de una normativa a la hora de citar las fuentes que nos sirven de soporte a nuestra exposición, descripción o posición argumentativa.

Las normas APA -Asociación Americana de Psicología- por sus siglas en español, existen para la regularización y estandarización de la estructura de

los trabajos académicos de diferentes disciplinas en todo el mundo. Estas han permitido organizar, clasificar y determinar los componentes necesarios para la escritura académica.

El Centro de Escritura Javeriana (2020) menciona que:

“Los textos que circulan en los ámbitos académicos y científicos asumen una serie de convenciones que facilitan su producción y comunicación en comunidades discursivas específicas. Existen distintas normas que regulan estos procesos y una de las más reconocidas internacionalmente es la de la Asociación Americana de Psicología (APA), cuyo uso se ha extendido a las Ciencias Sociales, las Humanidades, Ciencias Administrativas y, en algunos casos, a las Ciencias de la Salud. (p. 3)”

Esta manera de estandarización de la escritura académica ha llevado a que seamos muy organizados y podamos apoyarnos a la hora de citar autores, temas y años, lo cual facilita nuestra búsqueda en la universidad y la realización de trabajos académicos.

Recomendamos siempre llevar el manual, no asustarse con su obligatoriedad y, por el contrario, encontrarle el sentido para que más viajeros por las tierras de la academia puedan encontrar con más facilidad lo que buscan.

Es necesario recordar que en la escritura académica estamos en contra del plagio, lo que obliga a que siempre que se usen afirmaciones de investigadores, autores o autoras, se citen, referencien e incorporarlos adecuadamente en su trabajo.

¿Sabía que las normas APA, existen desde 1929 y tienen la ventaja de ser de circulación internacional y no restringida? Sin embargo, existen otros tipos de citación como el MLA (Modern Language Association of America), CBE (Council of Biology Editors) y el ISO 690-2, entre otros. No obstante, para la universidad, APA genera criterios de unificación que han ayudado a diferentes ciencias y disciplinas.

Algunos Tips para que el viaje sea más liviano:

1. Mientras se use un documento, texto, libro, video, entre otros medios para indagar por información, recuerde ser un explorador y extraer lo siguiente:

Autor:

¿Quién o quiénes son los responsables de la obra?

Fecha: ¿Cuándo se publicó la obra?

Título: ¿Cómo se llama la obra?

Fuente: ¿Dónde se puede encontrar la obra?

Página: ¿De qué página se tomó la cita?

Se requiere realizar fichas pequeñas cortas o un cuadro en el celular para anotarlas.

Formato: Video, libro, artículo, tesis, entre otros.

Autor: _____

Fecha: _____

Título: _____

Fuente: _____

Página: _____

2. ¿Para qué nos sirven estos datos?

En la escritura que tendrá en este viaje, citará y referenciará a los autores y libros con los que se construyen los escritos.

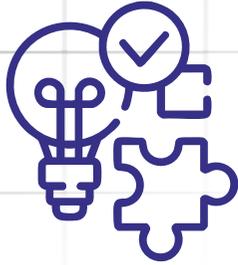
Recuerde que una cita es diferente a una referencia:

Cita: una cita es la expresión parcial de ideas o afirmaciones incluidas en un texto con referencia precisa de su origen o fuente.

Referencia: es el listado con la información ordenada y completa que utilizaste en la construcción de trabajo escrito, estas siempre van al final de los trabajos.

Materiales

Juego de mesa moderno JUST ONE (se puede adaptar con material reciclado, realizar las tablitas con cartón e ir supliendo las palabras en cada ronda. Imprimir las tarjetas de juego).



Nombre de la estrategia:
**Juego de roles:
Hombres Lobos Castonegro**

Ilustración 21. Hombre lobo
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

El juego de mesa moderno “Hombres Lobo de Castonegro” es propicio para adaptarlo al aula y poder trabajar la oralidad y las exposiciones de Proyectos de Investigación Formativa (PIF) que se plantean en algunas asignaturas.

Inicialmente, se solicita al grupo traer al aula el Proyecto de Investigación Formativa (en forma digital o física) para tener un tiempo de reflexión colectiva con el fin de interiorizar y confirmar de qué trata (tema, objetivos, método, antecedentes, entre otros).

Luego, se explica la mecánica del juego y se desarrolla en versión real, durante dos rondas; posteriormente, se realiza la adaptación de las tarjetas que se encuentran en el juego de mesa moderno.

Ejemplo:

Carta de alcalde: el estudiante elegido para exponer el PIF (el docente elige previamente)

Carta de los lobos: los estudiantes que deben hacer preguntas al proyecto y “matar” a aldeanos u otros personajes en su rol.

Carta de las hermanas gemelas: los estudiantes que deben aportar a la exposición del PIF y aclarar a los lobos y demás estudiantes (el docente elige previamente).

Carta aldeana: los estudiantes sin rol específico, pero que pueden interactuar.

Carta vidente: el estudiante que puede conocer la identidad de otro/a estudiante.

Mecánica del juego: ganan los aldeanos si descubren a los lobos y los matan cada noche, de lo contrario, ganan los lobos si matan a los aldeanos cada noche.

Historia para narrar

En villa Politécnico Grancolombiano los aldeanos duermen plácidamente, es una noche estrellada y llena de expectativas por el fin de semana del

mercado. Mientras eso pasa, abran los ojos los lobos, cierren los ojos los lobos, (iwowow tenemos grandes lobos, peligrosos para la aldea! Ahora, abra los ojos el alcalde, está bien, prepara muy bien el discurso este día, cierre los ojos el alcalde. Ahora, en la aldea van a abrir los ojos las hermanas gemelas, cierren los ojos las hermanas gemelas; en esta aldea hay una vidente la cual debe abrir los ojos y podrá conocer la identidad de una persona de la aldea.

Llegó el amanecer, abren los ojos en villa Politécnico Grancolombiano.

En ese momento, inicia el juego entre estudiantes, cada uno hace su rol de 5 a 10 minutos, permitiendo que cada personaje se active, luego se inicia la historia a narrar.

Se repite la historia y se suman las siguientes preguntas:

Lobos, ¿A quién quieren matar?

Hermanas gemelas ¿De quiénes sospechan como lobos?

Vidente ¿De quién quieres conocer la identidad?

Luego de este relato se repite la dinámica.

Materiales

Juego de mesa Hombres Lobos Castonegro

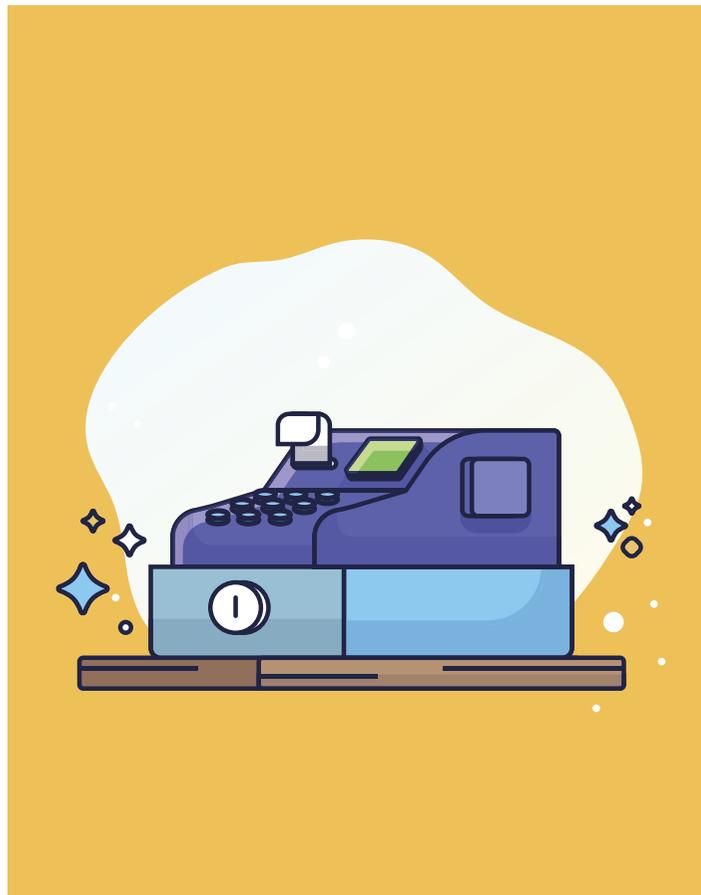




Nombre de la estrategia:

La Caja Italiana

Ilustración 22. Caja italiana
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se marca con cinta de enmascarar en el suelo que aplica para las habilidades orales en ámbitos académicos, formales e informales, esta actividad se invita a realizar previamente a una exposición temática de distintas asignaturas.

Se invita para tener en cuenta que:

- En el proscenio (cuadro: 1, 2 y 3)

Partes en la oratoria de intimidad, contar temas relevantes, fechas de recordación.

- En el escenario (cuadro: 4, 5 y 6)

Partes en la oratoria para el centro de la exposición y lugar del estudiante que tiene la palabra hacia el público.

- En el fondo (cuadros 7, 8 y 9)

Parte del espacio donde estudiantes que no tienen la palabra deben ubicarse.

Tabla 2. Tablero

Tablero

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
| 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 |

Público

Creción propia

Al finalizar la dinámica se explica que el énfasis de la estrategia son las habilidades oratorias y corporales necesarias para una buena exposición y se muestran imágenes de cada una de las propuestas creativas y ejemplos de lo que podrían realizar).

Materiales

Cinta.



Nombre de la estrategia:
Los Colores de las Flores

Ilustración 23. Flores de distintos colores
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Actividad **lo vió/ lo escuchó** con el video “**Los Colores de las Flores**”. Consiste en que la mitad del grupo ve el video sin sonido y la otra mitad lo escucha sin verlo. Luego, se juntan para cotejar, pero solo quienes lo vieron pueden hablar, los que escucharon solo se pueden hacer entender a través de

dibujos. Al final, deben tener una historia para presentar al curso bajo el parámetro de la caja italiana.

Materiales

Roles impresos en papel, video. Ver: Formato 2: Roles **lo vio/ lo escuchó**.

Ejemplo roles:

Tabla 3. Roles lo vio/lo escuchó

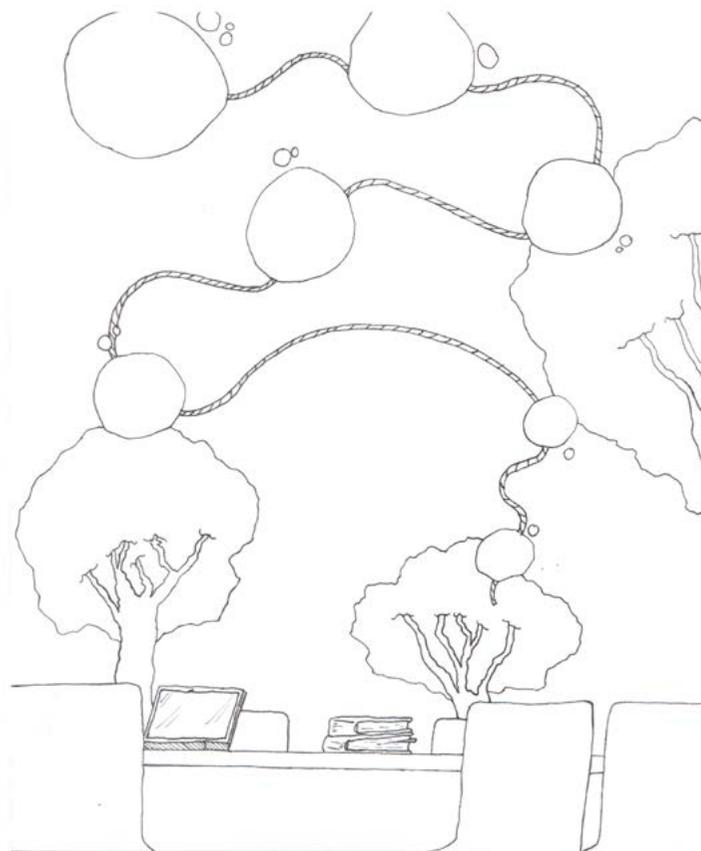
| Grupo 1 | | |
|---------------------|--------------------|---------------|
| Actividad Realizada | Permitido | Prohibido |
| Vio el video | Hablar Escuchar | Actuar Ver |

Fuente. Elaboración propia



Nombre de la estrategia:
**Subasta de lectura
e interpretación**

Ilustración 24. Jhon Richard Agudelo
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El docente selecciona un texto (cuento, novela, artículo periódico, crónica, poema). Con el texto se hace lectura en voz alta a varias voces y se trabaja la comprensión lectora, a través de una subasta. Cada equipo tiene \$100.000 (billetes de juguete) para adquirir las frases correctas al menor costo, en una subasta pública de frases (la mitad de las frases son falsas). Se entrega a cada equipo la lista de frases, se asigna un tiempo para leerlas, elegir las y preparar la estrategia (qué compran, a qué precio y quién habla). En la subasta, los equipos pujan con 50.000 o más por frase y el docente la “vende” al mejor postor. Al acabar se revelan las frases correctas y se descubre el equipo ganador. La puesta en común debe enfatizar en las evidencias de cada frase.

Para la puesta en común se puede llevar un gran papelógrafo.

Materiales

Billetes didácticos, textos (cuento, novela, artículo periódico, crónica, poema), papelógrafo.



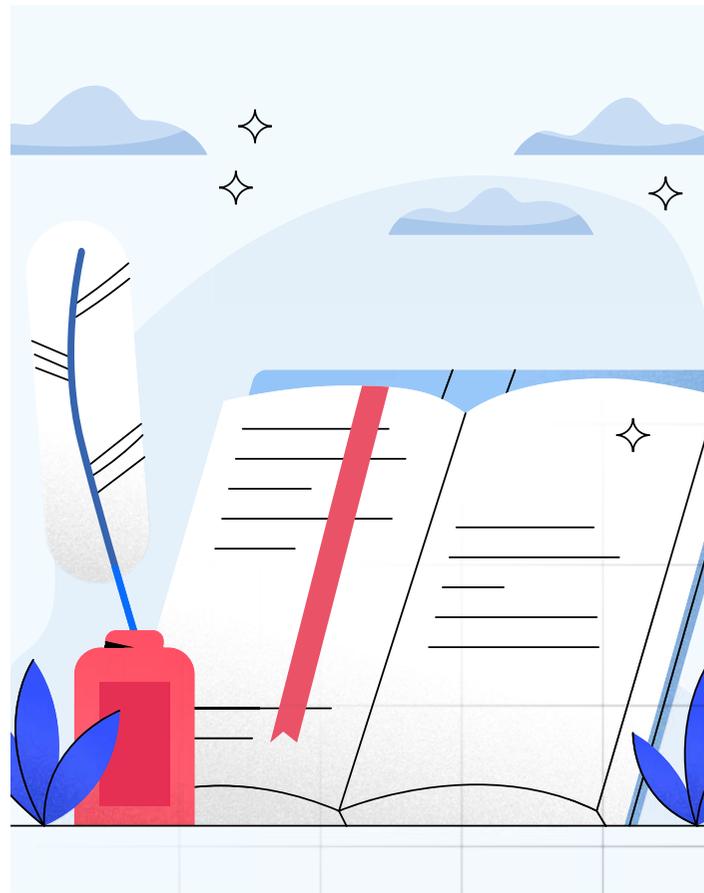


Nombre de la estrategia:

Libro Pluma

Ilustración 25. Libro y pluma

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

El ejercicio creativo a través de la escritura permite construir el camino para hacerse preguntas reflexivas y para permitir que los estudiantes indaguen por sus motivaciones, intenciones y deseos; también para conocer el grupo en momentos en que consideren deben hacer pares durante el semestre.

Inicialmente se pide al grupo que saquen una hoja y un lapicero y puedan, en un ejercicio ritualico, responder a las preguntas que se harán en los momentos indicados, en medio de la lectura de libros de literatura infantil.

1 libro: Willy el Tímido de Anthony Browne.



Tomado de Pinterest. Xocongo (s.f)

Indicaciones de lectura:

Desarrollo: Willy era incapaz de matar una mosca.

1. ¿Cómo te llamas?

- Cuando salía de paseo, Willy tenía buen cuidado de no pisar a los insectos pequeños. Cuando alguien tropezaba con él siempre decía: “¡perdón!”, aunque no fuera su culpa.
- A veces, cuando salía a caminar, la pandilla de gorilas del barrio lo molestaba. “¡Perdón!”, les decía Willy cuando le pegaban. Los gorilas del barrio lo llamaban Willy el Tímido

2. ¿Cómo te llaman las demás personas?

- Willy odiaba ese nombre. ¡Willy el Tímido!

3. ¿Cómo te gustaría que te llamaran la demás persona?

- Una noche, cuando Willy leía sus historietas, encontró un anuncio que decía... Eso es precisamente

lo que yo necesito, pensó Willy, y envió el anuncio a la dirección señalada.

4. ¿Qué te decían de pequeño (a) que les gustaría que tú fueras?

- Todas las mañanas salía corriendo a la puerta para encontrar al cartero. “¡Ay, perdón!”, decía Willy cuando el cartero no le traía nada. Un día llegó un paquete... ¡Por fin! Willy lo abrió emocionado. Adentro había un libro que le decía lo que debería hacer.

5. ¿Qué querías ser de pequeño (a)?

- Primero, algunos ejercicios.
- Después, a correr.
- Willy tuvo que seguir una dieta especial.

6. ¿Qué decía tu familia de eso que querías ser?

- Fue a clases de aerobics donde todos bailaban al ritmo de la música. Willy se sentía un poco ridículo.
- Aprendió a boxear.
- Y fue a un club para desarrollar los músculos.

- Willy empezó a levantar pesas y poco a poco, a lo largo de semanas y de meses, Willy fue haciéndose más grande... y más grande...

7. ¿Lograste ser eso que pensabas de pequeño (a)?

- Willy se miró en el espejo y quedó satisfecho con lo que vio.

8. ¿Eres feliz con lo que estudias y trabajas ahora?

- Un día Willy paseaba por la calle
- Y vio que los gorilas del barrio atacaban a Millie...

9. ¿Qué dice tu familia de tu profesión y trabajo?

- Todos corrieron.
- “¡Ay...Willy!”, dijo Millie. “¿Qué, Millie?”, dijo Willy. “Tú eres mi héroe, Willy”, dijo Millie. “Oh...Millie”, dijo Willy...

10. ¿Qué dice la sociedad de tu carrera?

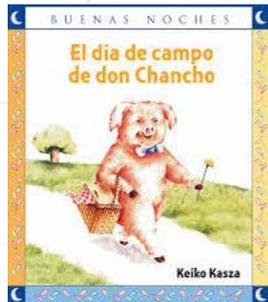
- Willy estaba orgulloso. “¡Ya no soy un tímido debilucho!”

11. ¿Cómo te sientes ahora con lo que eres?

- Soy un héroe.
- ¡PUM!
- “Ay, ¡perdón!” , dijo Willy.

12. ¿Estás haciendo lo que quieres ser?

Figura 3. Texto 2 El día de campo de Keiko Kasza



Fuente. Tomado el día de campo de don Chancho de Norma Editores. (1991)

- Para el cuento de “El día de campo de Keiko Kaska
- ¿Qué consejos te han dado tus amigos para tu vida?
- ¿Qué consejos te ha dado tu familia para tu vida?
- ¿Qué situaciones en tu vida has dejado de lado para ser auténtico?

13. ¿Te has arrepentido de las decisiones que has tomado frente a tu elección de carrera?

14. Y para el final ¿Qué es lo que más te gusta de este camino que ya hoy has recorrido?

Luego, se invita a los participantes a construir una historia con las respuestas de las preguntas de los libros leídos, la extensión no puede ser más de 15 frases. Posteriormente, se le pide a cada estudiante tomar un gancho de madera y 15 tiras delgadas de hojas de iris en las cuales irán escribiendo en orden la historia anteriormente escrita.

Para continuar, se pegan las tiras de papel iris con el gancho; en un lado del gancho se pondrá un título y en el reverso el nombre del autor. De esta manera, cada estudiante tiene en sus manos un pequeño libro pluma que se compartirá en colectivo para leer en voz alta las historias descritas.

Materiales

Gancho de madera, hojas de papel iris, colores.



Nombre de la estrategia:

Buffet Literario

Ilustración 26. Pila de libros
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se propone preparar el espacio como un Buffet de comida, solo que, en esta ocasión, en cada plato, además de comida como fresas, banano, chocolate, también habrá fragmentos literarios y libros. Cada elección de este material depende del tema elegido para abordar.

- **Abrebocas:**

Recomendaciones: frases de autores referentes al tema que se tratará.

- **Plato fuerte:**

Recomendaciones: cuentos o fragmentos de novelas y libros del tema que se tratará.

- **Postre:**

Recomendaciones: poemas que ameriten el deseo de saber más sobre el tema, a modo de cierre.

Materiales

Vajilla, platos, comida (frutas, chocolates, galletas), textos literarios.



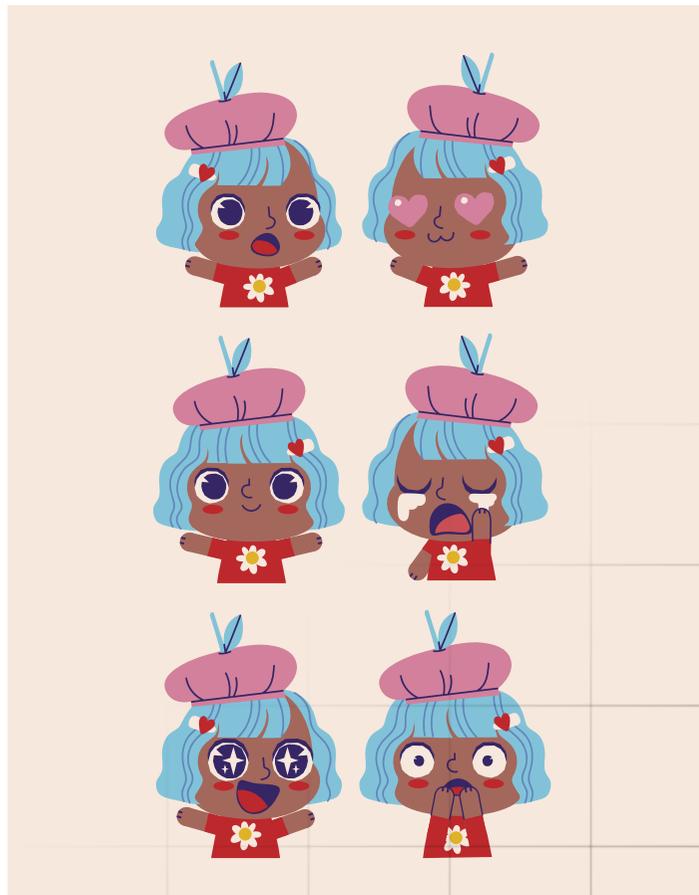


Nombre de la estrategia:

PILO

Ilustración 27. Personajes en distintas situaciones

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Para el trabajo de oralidad, la improvisación narrativa se propone con el propósito de crear historias de manera individual y colectiva.

Primero, se invita al grupo para que en cuatro trozos de papel escriban tres “PILO” de la siguiente manera:

- P:** PERSONAJES
- I:** INTENCIÓN
- L:** LUGAR
- O:** OBJETO

Seguidamente, se clasifican los trozos de papel para depositar en cuatro bolsas: en una, todos los personajes; en otra las intenciones; en la siguiente, los lugares; y, por último, los objetos. Lo anterior, para que, de manera aleatoria, un estudiante tome un papel de cada bolsita y en 30 segundos debe crear una historia con la información seleccionada.

Además, cada estudiante, debe tomar un PILO y en la medida que el estudiante que está relatando

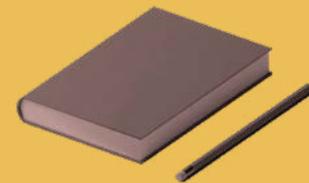
desarrolla su historia, el que desee puede lanzar una palabra al narrador y este debe añadirla a su historia.

Materiales

Papel, bolsas.



Capítulo IV



Proyectos de Investigación Formativa (PIF)

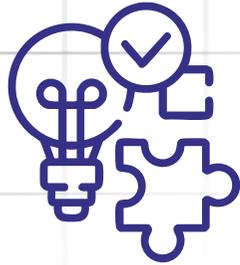
Formative Research Projects (FRP)

Este capítulo propone seis estrategias metodológicas desde la línea de investigación “Fortalecimiento del Pensamiento Científico (PIF), Competencias en Investigación y en Áreas STEM”. Se centra, principalmente, en la innovación metodológica para la formación de competencias investigativas que propendan por generar en los participantes la reflexión como ciudadanos con habilidades para hacer lectura de contextos, con capacidad crítica ante las dinámicas sociales, con postura ética y soluciones creativas, que les permita

participar de manera activa en la transformación social, cultural y ambiental, como componentes estratégicos para la formulación de proyectos viables y pertinentes para sus territorios, comunidades y contextos.

Objetivo:

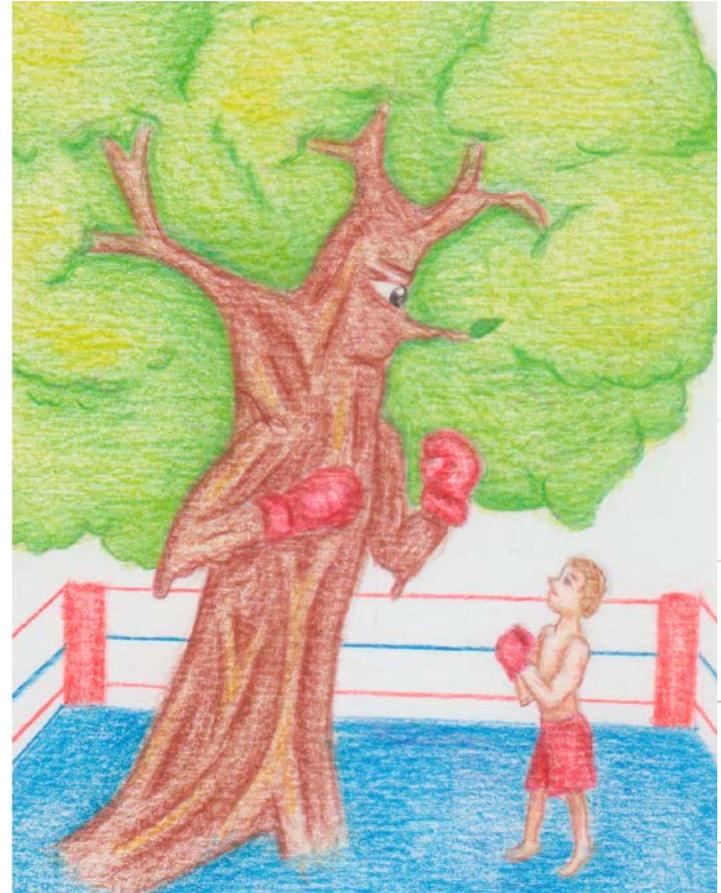
Proponer una secuencia de actividades que permitan el desarrollo de posturas éticas y habilidades investigativas.



Nombre de la estrategia:

**Mapeo de noticias desde
ABP (Aprendizaje Basado en
Problemas) y árbol de problemas.
Investigar sin agarrar pueblo**

Ilustración 28. Lorena Muñoz Barrientos
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Realizar el análisis de noticias de prensa física, prensa digital y redes sociales.

1. Reconocer en el grupo las últimas noticias que han escuchado, visto o leído en distintos medios, a través de juegos cooperativos a saber: círculos de la palabra y juegos de teatro.

2. Reunir grupos de cinco estudiantes con noticias de prensa física de la última semana de “El Tiempo” “El Colombiano” “Ecopetrol” “El Espectador”.

3. Reunir grupos de cinco estudiantes con noticias de prensa digital de la última semana de “El Tiempo” “El Colombiano” “Ecopetrol” “El Espectador”

4. Reunir grupos de cinco estudiantes con prensa digital “Infobae” “El país” “Minuto30”.

5. Reunir grupos de cinco estudiantes con noticias encontradas en redes sociales como “Instagram” “Tik Tok” “Facebook”.

6. Cada grupo elegirá una noticia de su interés y la buscará en distintos medios de prensa y desarrollará las siguientes preguntas, teniendo en cuenta la información dada en el medio.

Ejemplo de la estructuración: Título de la noticia:

1 párrafo

- Causas
- Impactos

1 párrafo

- Soluciones

Enumerar y contar la cantidad de declaraciones que contiene

(Citas, voces, entre otros)

Fecha de emisión:

Medio que informa:

Lugar de la noticia:

Referencias

Autor, A. A. (año, día de mes). Título del artículo. *Título del periódico*, páginas.

- Ejemplo noticia física:

Bedoya, J. (2022, 30 de septiembre). Efecto de la contaminación del aire en Medellín. *El Tiempo* p. 3.

- Ejemplo noticia virtual.

Agencia Sinc (2023, 2 de febrero) Las orcas son depredadoras, por lo que este hallazgo implicaría un riesgo en la cadena alimenticia. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/medio-ambiente/encuentran-restos-de-papel-higienico-y-quimicos-eternos-en-las-orcas-735962>

Referencias

Ubicar las tres referencias de las noticias en orden alfabético.

Autor, A. A. (año, día de mes). Título del artículo. *Título del periódico*, páginas.

- Ejemplo noticia física:

Bedoya, J. (2022, 30 de septiembre). Efecto de la contaminación del aire en Medellín. *El Tiempo* p. 3.

- Ejemplo noticia virtual.

Agencia Sinc (2023, 2 de febrero) Las orcas son depredadoras, por lo que este hallazgo implicaría un riesgo en la cadena alimenticia. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/medio-ambiente/encuentran-restos-de-papel-higienico-y-quimicos-eternos-en-las-orcas-735962>

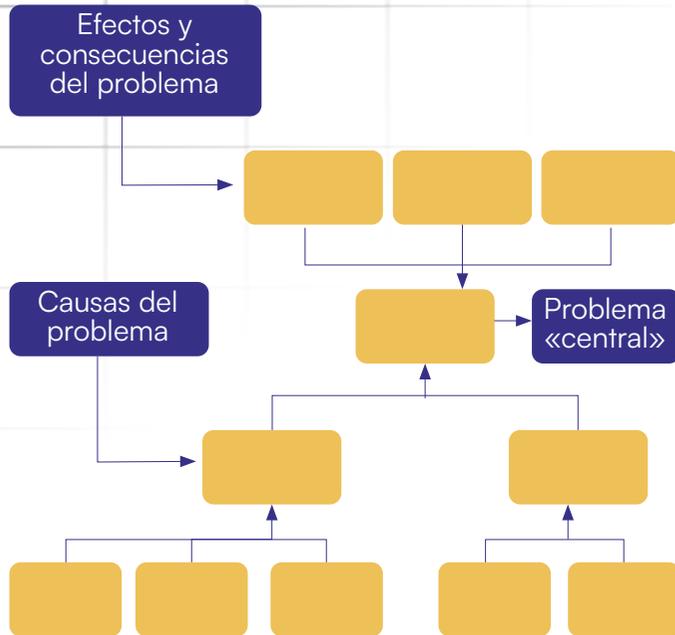
Materiales

Ver Formato 3. Guía Análisis de Noticias.

Luego de mapear las noticias, procedemos a analizar profundamente una situación problema (no necesariamente negativa) que se busca intervenir o investigar, por medio, de la técnica colaborativa “Árbol de Problemas”, que se emplea para comprender mejor, analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo

tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única (UNESCO).

Figura 4. Árbol de problemas.

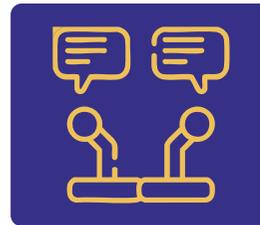


Fuente. elaboración propia

Figura 5. ¿Qué debemos hacer?



Lluvia de ideas



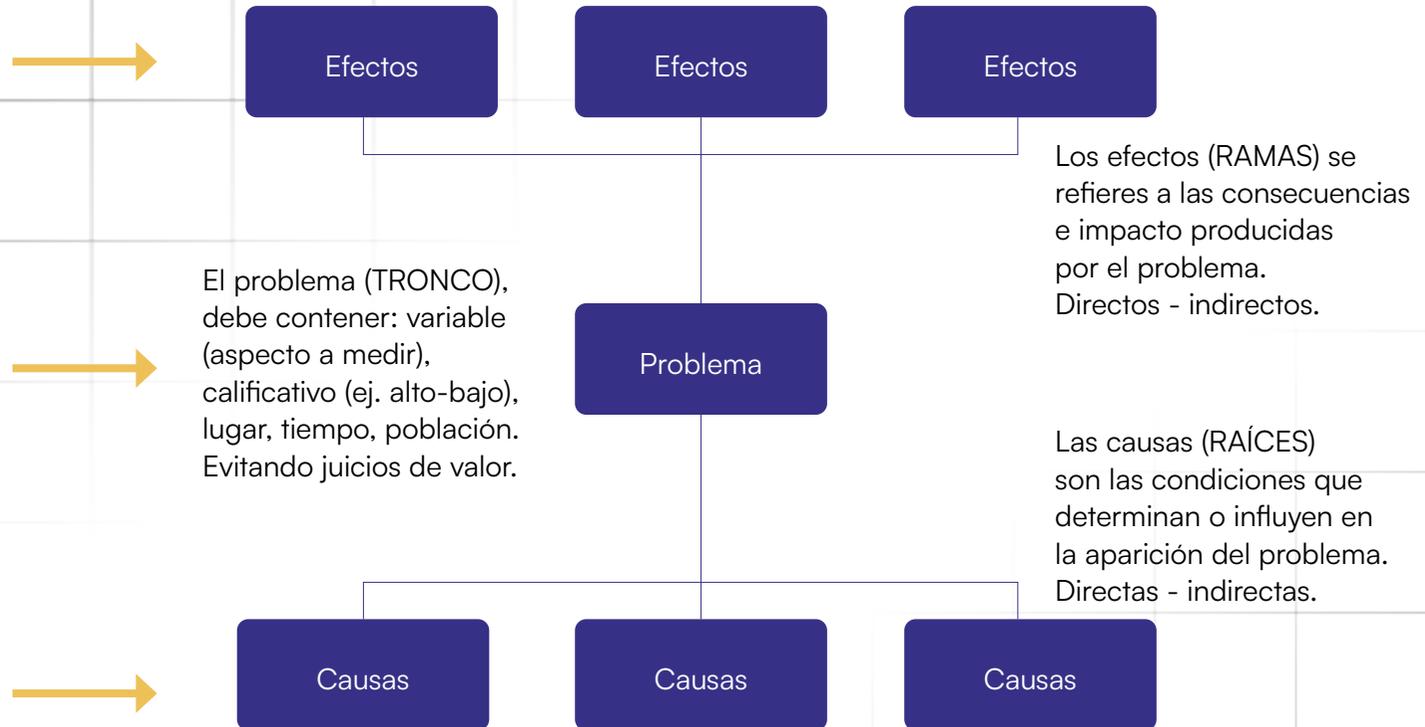
Debates sobre el problema



Comenzar gráfica

Fuente. elaboración propia

Figura 6. Identificación de problemas



Fuente. elaboración propia



Nombre de la estrategia:
**Formulación objetivos:
rompecabezas y juego de dados**

Ilustración 29. María Lucía Hernández Avilez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Con esta estrategia, se propone invitar a los participantes a construir un rompecabezas con los elementos fundamentales que debe llevar la redacción de un objetivo de investigación; este, al finalizar su armazón, se transforma en un dado que permitirá generar un espacio de juego y juiciosa escritura.

1. Para activar saberes previos, se propone compartir el siguiente epígrafe:

Antes de que puedas **entender** un concepto, debes **recordarlo**.

Si quieres **aplicar** un concepto, primero debes **entenderlo**.

Cuando vas a **evaluar** un proceso, debes haberlo **analizado** antes.

Para generar una **conclusión** precisa, debes haber completado una **evaluación exhaustiva**.

Elurnet (s.f.)

2. Por equipos, se entrega un rompecabezas con siete fichas (Este solo contiene los títulos de cada una; mas no estarán numeradas como el ejemplo)

Figura 7. Ejemplo de rompecabezas



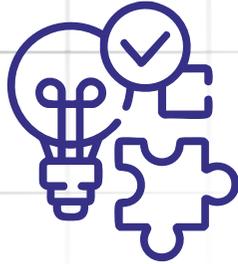
Fuente. elaboración propia

3. Se contextualiza cada elemento indispensable de un objetivo. Para este punto, se recomienda que cada equipo agregue a las fichas del rompecabezas la definición que le corresponde, de acuerdo con sus saberes.
4. Brindar un ejemplo de cómo quedaría un objetivo de investigación ideal e invitar a cada equipo que arme el rompecabezas con su objetivo propio.
5. Para finalizar, se propone socializar uno a uno los objetivos armados por los equipos, verificando que cumplan con los cinco elementos: un verbo en infinitivo; un evento; un objeto de estudio, un contexto y una temporalidad. (Ver ejemplo)

Materiales

Taxonomía de Bloom y Marzano, rompecabezas para cada equipo.





Nombre de la estrategia:

Venta de objetos: rastreando antecedentes de investigación

Ilustración 30. Concepto abstracto de investigación

Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se plantea una búsqueda bibliográfica que dé cuenta de lo dicho en los últimos años sobre el problema seleccionado, se delimita la búsqueda según los objetivos específicos y generales planteados en el proyecto, se consideran las dimensiones territoriales (internacional, nacional y local) y se mencionan datos que den un contexto del problema. La bibliografía, se puede hallar en dos tipos fuentes:

Académicas: se refieren a investigaciones sobre la problemática que se hayan desarrollado y se encuentren en bases de datos.

Informales: experiencias sociales, empresariales o comunitarias que se conozcan a través del contacto directo o de las tecnologías de la información, que evidencien haber trabajado de forma directa o indirecta sobre la problemática de interés que se pretende transformar.

A continuación, se presenta un muro colaborativo de su preferencia. Un ejemplo es padlet (herramienta

tecnológica para trabajar en forma colaborativa). Allí presentaremos una venta de objetos. Para ello:

1. Deberán escoger tres objetos de sus casas con las siguientes indicaciones:
 - ✓ Uno debe haber sido fabricado en el extranjero.
 - ✓ Uno de fabricación colombiana.
 - ✓ Y el último de fabricación de la ciudad donde se realiza la actividad.
2. Con cada uno de estos objetos deberán rastrear:
 - ✓ ¿Dónde se hizo?
 - ✓ ¿Cómo se llama la fábrica?
 - ✓ ¿Cuál fue su valor?
 - ✓ ¿Qué tipo de personas compran ese mismo objeto?
 - ✓ ¿Para qué sirve? ¿Cuál es su uso?
 - ✓ ¿Por qué está en tu casa?
 - ✓ ¿Quién lo usa en la casa?
3. Deberán añadir fotos de cada objeto y subirlo al muro colaborativo.

Luego de este ejercicio, procedemos a aplicarlo al fenómeno de investigación u objeto de estudio. Para ello, nos guiaremos con las siguientes preguntas:

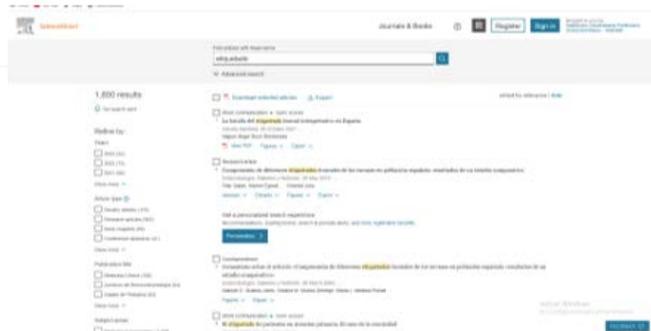
¿Qué dicen de mi tema a nivel internacional?

¿Qué dicen de mi tema a nivel nacional?

¿Qué dicen de mi tema a nivel local?

Figura 8. Bases de datos para búsqueda

Tesoros- Buscadores



Revistas para los antecedentes.

- [Dialnet.](https://dialnet.unirioja.es/)

<https://dialnet.unirioja.es/>

SCIELO

<https://www.sciencedirect-com.loginbiblio.poligran.edu.co/search?qs=etiquetado>

Fuente. elaboración propia

Materiales

Padlet y los objetos que los participantes lleven al aula para el ejercicio.





Nombre de la estrategia:
**¿Cómo formular preguntas?
La entrevista**

Ilustración 31. Entrevista
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Una entrevista semiestructurada es una guía de preguntas flexible, con la cual podemos orientarnos en una conversación con otra persona de la cual queremos obtener pensamientos y datos de nuestro interés. En la universidad se les solicitará realizar entrevistas y para ello es importante que usted tenga presentes algunas consideraciones.

Las entrevistas no son igual que los cuestionarios, aunque ambos tienen en común que hay preguntas básicas para responder, la diferencia fundamental es que en una entrevista debe entablar una conversación con la persona entrevistada, y las preguntas propuestas constituyen una guía para orientar la plática.

En su entrevista usted puede incluir preguntas abiertas o cerradas, según lo considere necesario. Por otra parte, las preguntas no se aplican de manera literal, pues dependiendo de cada caso, usted siempre puede ampliar o reformular las preguntas, realizar comentarios y pedir más información para recopilar los datos de la mejor forma posible.

Hay que revisar en detalle las orientaciones de curso con respecto a los objetivos del trabajo que se le ha encomendado y la información que debe incluir en el análisis de las entrevistas. Asegúrese de abarcar en su guía de entrevista todos los aspectos que deberá trabajar para el informe final.

Debe obtener suficiente información de la persona entrevistada para analizar las respuestas, a la luz de la teoría estudiada. Por ello, no dude en ampliar sus preguntas, solicitar ejemplos e incluir comentarios u observaciones que le haga la persona entrevistada, etc.

El origen de la información obtenida será confidencial y no comprometerá a las personas o empresas participantes. Por ello, es importante el consentimiento informado y especificar en él que la información será usada para fines netamente académicos.

Paso a paso para la realización de la entrevista:

1. Antes: investigar sobre lo que quiero profundizar con la entrevista a experto/a y construir la guía de entrevista (preguntas a realizar). Buscar los datos de

contacto de la persona a quien se entrevistará, entablar contacto con respeto y altura, verificar su perfil y si realmente cumple con los requerimientos. Definir con él o ella la fecha, la hora y el lugar (o medio por el cual se hará la conversación si es virtual).

2. Durante: llegar puntual, presentarse, llevar consentimiento informado y guía de la entrevista semiestructurada, grabar, tomar fotos y apuntes luego de que la persona lo acepte y estar siempre con actitud de escucha activa.

3. Después: en equipo, generar reflexiones y análisis de lo encontrado en la entrevista, de manera que todos den sus puntos de vista sobre los aprendizajes y hallazgos de la conversación.

Para generar confianza y preparación para esta actividad relevante y delicada de la investigación, se propone la actividad “el entrevistado es el protagonista” para lo cual se dispone el espacio en dos círculos, uno en el centro del otro, con las sillas frente a frente, con el fin de que cada estudiante pueda mirar a los ojos a su compañero mientras están sentados y rotar hacia la derecha o izquierda según estas indicaciones.

Para iniciar, cada estudiante debe construir seis preguntas abiertas, dos por cada uno de los siguientes inicios:

- ¿Alguna vez...?
- ¿Hace cuánto tiempo...?
- ¿Podrías contarme.....?

Luego, deberán construir seis preguntas abiertas, dos por cada uno de los siguientes inicios:

- ¿Consume ...?
- ¿Estuvo usted el día...?
- ¿Realiza alguno de estos...?

Posteriormente, cada estudiante se sienta en una silla al frente de un compañero y deberá realizarle una pregunta aleatoria abierta y otra cerrada sobre su perfil y datos etarios, educativos y de experiencia. Tendrán diez minutos para preguntas y respuestas de cada pareja participante.

Además, cada entrevistador/a deberá llevar una bitácora donde anotará situaciones que le llamen la

atención, gestos que puedan sumar a su análisis y lenguaje corporal que está por fuera de la pregunta-respuesta.

Luego, los estudiantes de uno de los dos círculos se mueven a la derecha y así sucesivamente hasta que el grupo culmine las preguntas.

Materiales

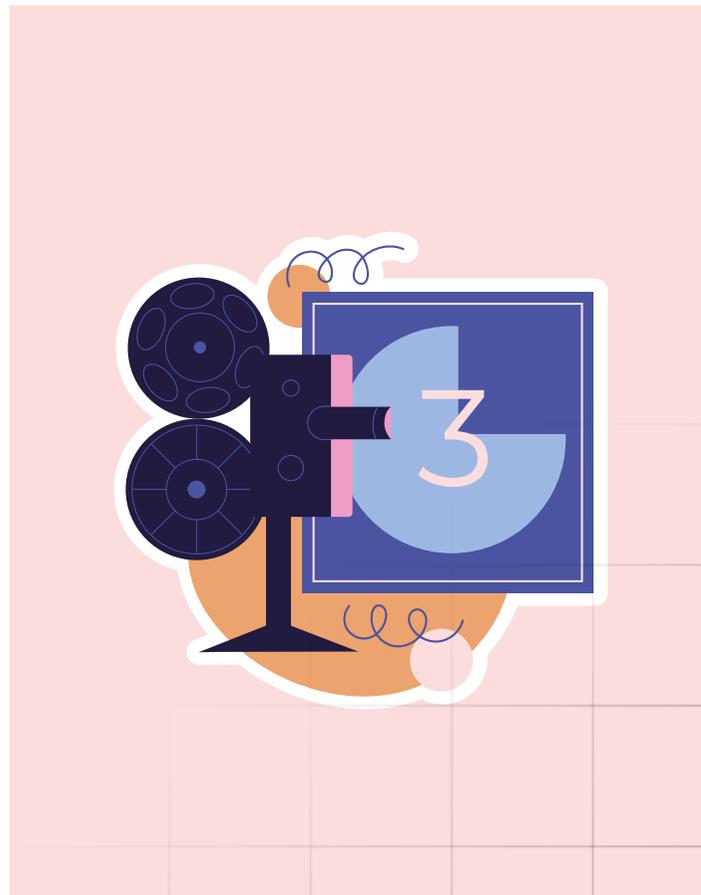
Ver Anexo 4: Guía entrevista a experto.





Nombre de la estrategia:
**Retos de la investigación
agarrando pueblo**

Ilustración 32. Cine
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se invita al grupo a pensar sobre la ética en la investigación con base en la lectura del apartado de “La miseria del Mundo” de Bourdieu del capítulo “Comprender” y analizar los retos y posibilidades de la investigación. Adicionalmente, se proyecta la película “Agarrando pueblo” dirigida en 1978 por Carlos Mayolo y Luis Ospina y que da cuenta de ciertos aspectos para tener en cuenta cuando realizamos proyectos de investigación formativa.

Las indicaciones generales sobre la película son:

Escritura de una página que desarrolle los riesgos que se tienen en los ejercicios de investigación.

Preguntas para desarrollar:

¿Con qué se puede comparar “la cámara” de la película con los ejercicios de investigación?

¿Qué recortes de la realidad realizan los documentalistas en la película?

¿Qué recortes tengo yo en mi problema de investigación?

¿Cómo se refleja la “reflexividad” de Bourdieu en la película?

Materiales

Video YouTube “Agarrando pueblo”, fragmento de “la miseria del mundo” de Bourdeau.



Capítulo V

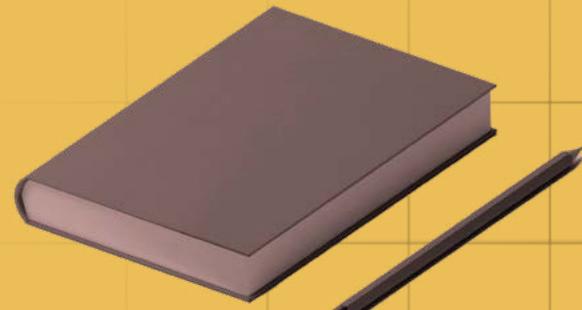
Problemáticas y diseños del proceso proyecto de investigación formativa (PIF)

Problems and design of the Formative Research Project process (FRP)

El capítulo V, presenta tres estrategias para el diseño detallado del proceso de investigación. Como un acto formativo, acudimos a la metáfora del viaje para ilustrar habilidades expresivas necesarias en el contexto de la proyección social, que les permitan a los investigadores en acción construir planes detallados de inmersión social en el marco del fortalecimiento de la ciudadanía, la democracia, la participación y el cambio social a partir de iniciativas comunitarias y el impacto de ejercicios ciudadanos.

Objetivo:

Comprender los impactos de la investigación- acción sin daño en los espacios académicos y los territorios.





Nombre de la estrategia:
**Investigar es como viajar:
planes detallados**

Ilustración 33. Plan de viaje
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Cuando se trata de investigar, simular esta actividad con la planeación de un viaje resulta efectiva, dado que la logística de estos eventos sociales puede ayudar a responder inicialmente las preguntas necesarias de un plan detallado de inmersión social, a saber:

Tabla 4. Preguntas para un plan detallado

| | |
|-----------|--|
| ¿Por qué? | |
| ¿Qué? | |
| ¿Cómo? | |
| ¿Dónde? | |
| ¿Quién? | |
| ¿Con qué? | |

Fuente. Elaboración propia

En este sentido, es necesario entender que estas preguntas se pueden resolver cuando tenemos en mente realizar un viaje, por eso se invita a que, organizados por grupos, respondan cada una de estas preguntas con relación a la ejecución de un viaje cercano, económico y posible, con bitácora y evidencias.

Luego de planear el viaje, respondiendo las preguntas del cuadro anterior, el grupo debe llevar a cabo el viaje, en un plazo de una semana. Posteriormente, se debe crear el informe del viaje con las siguientes características.

1. Bitácora narrativa.
2. Evidencias fotográficas.
3. Reflexionar sobre las siguientes preguntas:

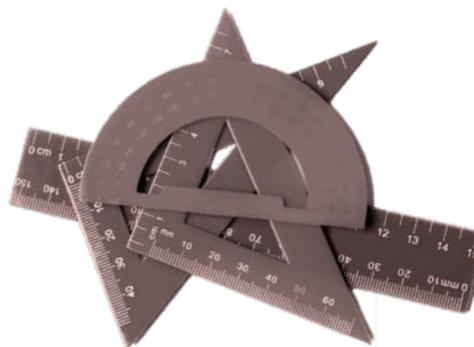
a) ¿Qué logros significativos obtuvieron, b) ¿Cuáles fueron los mayores desafíos o dificultades?, c) ¿Cuáles son las lecciones aprendidas y que no se repetirán en una siguiente ocasión?, d) ¿Qué creen que podrían cambiar para que el viaje fuera mejor?

Se invita a exponer el viaje realizado en el formato de “Caja italiana”, vista anteriormente.

Para finalizar, se profundiza sobre los detalles y la necesidad de planeación y excelente ejecución de planes detallados de inmersiones sociales para los proyectos de investigación social.

Materiales

Ver formato 5. Guía Plan detallado.





Nombre de la estrategia:
Lecturas cruzadas

Ilustración 34. Yeider Montoya
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Durante la realización de Proyectos de Investigación Formativa (PIF) es adecuado jugar con estudiantes a los roles, en esta ocasión, en el rol de evaluador de PIF de otros estudiantes.

Para este ejercicio se invita a los grupos a compartir en forma digital o en medio físico el proyecto en el estado de avance en el que se encuentre; se espera que ya esté culminado, pero el interés de la actividad no es la evaluación final de otro proyecto, sino que el mismo grupo pueda valorar, revisar e identificar las rúbricas con las cuales son evaluados y sus respectivos criterios.

En este sentido, cada grupo recibirá un PIF de otro equipo y el formato de “Lecturas cruzadas” (*Ver formato 6*) para evaluar y escribir las observaciones pertinentes a cada criterio evaluativo.

Al finalizar la actividad, se conversa alrededor de las falencias identificadas en los otros proyectos y del propio para mejorar y complementar la siguiente entrega de los PIF.

Materiales

Los Proyectos de Investigación Formativa de los grupos asistentes a la actividad y el formato 6 “Guía Lecturas Cruzadas”





Nombre de la estrategia:
Ferias de proyectos

Ilustración 35. Proyectos
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Es un espacio académico para compartir los trabajos finalizados de asignaturas con evaluadores externos de otras universidades -públicas y privadas- que permitan lecturas de retroalimentación ante el trabajo realizado en el semestre. Además, por ser una apuesta para la conformación de redes universitarias, surge del impulso y la necesidad de generar un intercambio académico y proyectos conjuntos que se van hilando con una apuesta de calidad como tarea colectiva, cotidiana y continua.

Materiales

Stands, espacio para ubicar los stands en donde cada grupo de estudiantes pueda contar con conectividad y luz y rúbricas evaluativas para evaluadores/as externas.



Capítulo VI

Mecanismos constitucionales de protección de DDHH:

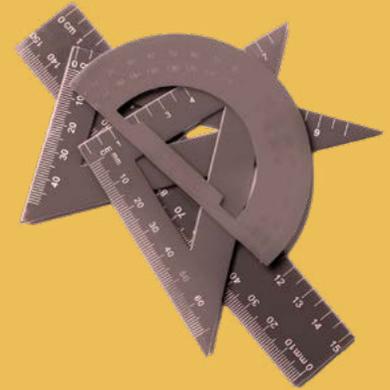
desafíos, problemáticas de la acción social y el sujeto de participación con base en principios éticos ciudadanos

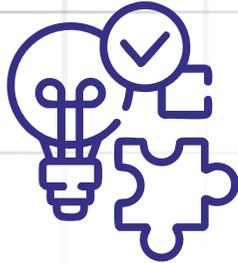
Constitutional mechanisms for the protection of human rights: challenges, problems of social action and the subject of participation based on ethical principles of citizenship

El penúltimo capítulo de este Laboratorio Pedagógico ofrece una serie de estrategias para el reconocimiento de los mecanismos de protección ciudadana en perspectiva del papel del sujeto con respecto al compromiso, la responsabilidad y la justicia. Se ponen a disposición, ejercicios que permitan a los participantes pensarse, a partir de principios éticos, dilemas y valores ciudadanos en ejercicios de participación ciudadana local, desde el libre albedrío, el empoderamiento a la luz de casos situados, hasta la acción sin daño.

Objetivo:

Identificar las realidades de los territorios y la incidencia de múltiples factores en ellas, observadas por medio del desarrollo de habilidades investigativas que impliquen posturas éticas y contextuales para el fortalecimiento de la ciudadanía, la democracia y la participación desde su formación.





Nombre de la estrategia:

Juego de etiquetas para la ciudadanía

Ilustración 36. Pegatinas personajes
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se decide qué personajes deben adivinar los participantes; si hay algún tema en específico se pueden definir personajes en torno a esto, si no, los participantes también pueden escribirlos. Se agregan los personajes en una bolsa y se les comienza a poner en la frente, los participantes tienen derecho a una pregunta por turno y la respuesta debe ser sí o no, no se permiten preguntas con respuestas abiertas y las pistas se dan, solo si todo el grupo está de acuerdo y es muy difícil de adivinar el personaje.

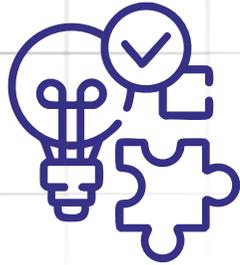
Se escriben roles sociales en papelitos que luego serán pegados en la frente de los participantes; ellos caminarán por el lugar y, a medida que se encuentren los participantes actúan como lo harían en su cotidianidad según el rol que le tocó al compañero o como la sociedad actúa. Por ejemplo: habitante de la calle, el otro se tapa la nariz y cambia de andén. Los roles pueden ser: rapero, habitante de la calle, indígena, político, gay, costeño, sacerdote, exconvicto, mujer transgénero, afrodescendiente, campesino, estudiante de universidad pública, policía, prostituta, pastor, chica fitness, activista ambientalista o vegetariano.

Al final, es muy importante generar reflexiones en torno a nuestros comportamientos sociales ligados a los prejuicios y estereotipos y se pregunta a los participantes ¿Qué y cómo se sintieron? ¿Les gustaría que los trataran así en la vida real?

Materiales

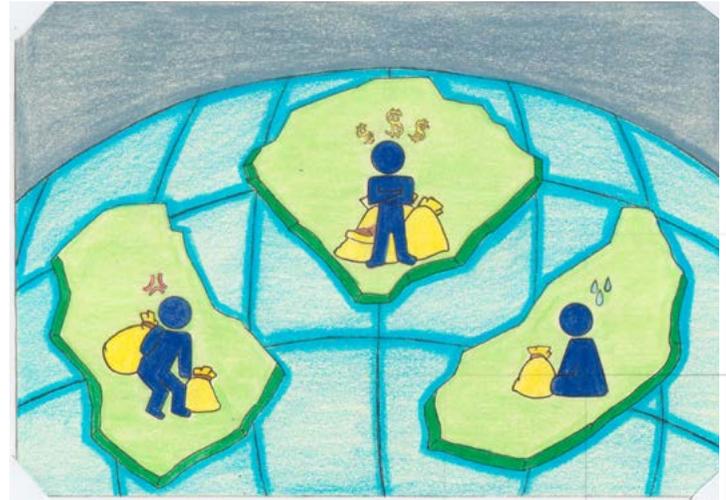
Pegatinas con personajes.





Nombre de la estrategia:
El restaurante del mundo

Ilustración 37. Sebastián Gil Matiz
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores

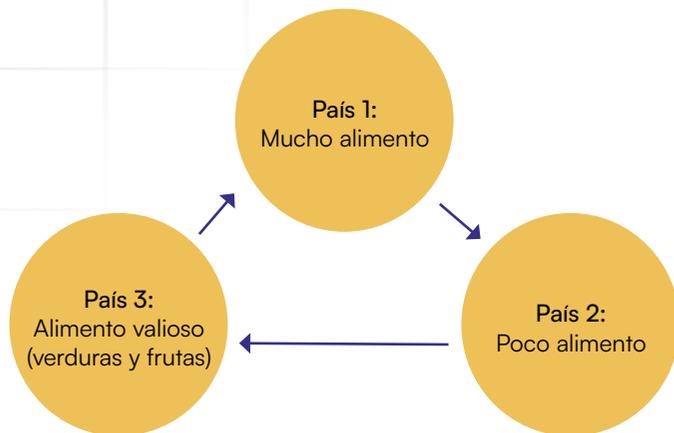


Desarrollo

Se invita previamente a llevar al aula alimentos para compartir en grupo, se recomienda no traer bebidas.

Se prepara el salón con los alimentos llevados en tres montículos, teniendo en cuenta que cada uno tendrá los alimentos desiguales.

Figura 9. Ejemplo de organización de países



Fuente. elaboración propia

Descripción: País 1. Ubicar la mayor cantidad de alimentos, mecatos deseados por las personas en general.

País 2: Ubicar menor cantidad de alimentos que el país 1 y una verdura.

País 3: Ubicar frutas y verduras (la docente debe aportarlas dado que este alimento no lo suelen llevar los y las estudiantes).

Seguidamente, se ubica a estudiantes -de manera aleatoria- en cada país, esperando que estén de manera equitativa y se les invita a decidir sobre los siguientes aspectos:

- Nombre de país según sus riquezas.
- Elegir a presidencia (no se les indica cómo)
- Escribir en una hoja las “riquezas” y número de habitantes que tiene el país.

Posteriormente, se indican las siguientes reglas:

1. Un docente tomará el rol de representante de la ONU (Organización de las Naciones Unidas). Se

explica su papel en el mundo y últimas situaciones geopolíticas respecto a la organización.

2. Otro docente asumirá el rol del representante de la OTAN (se explica su papel en el mundo y últimas situaciones geopolíticas respecto a la organización).

3. Las y los presidentes son los únicos autorizados para hablar ante la ONU y OTAN, el pueblo debe elegir, decidir y votar en sus países (montículos de alimentos).

4. Durante el ejercicio al país que ocasione desorden, ruido o no esté permitiendo el desarrollo de la actividad, el docente OTAN va retirando alimentos (riquezas) y las entrega al docente ONU.

Con estas claridades, cada país se presenta, comenta e indica cómo fue la elección presidencial para poder abordar y profundizar en tipos de democracias, además se escucharán entre los tres presidentes sobre las riquezas que posee su país, con el fin de que puedan tener dos rondas de negociaciones entre sí.

¿Cómo negociar entre países?

Cada presidencia propone tratos sobre alimentos, el otro país puede ir a consultar con sus ciudadanos y ciudadanas y regresar para hacer el intercambio ante la mirada de la ONU y la OTAN.

Ningún ciudadano puede negociar con otro ciudadano.

Para continuar, se pregunta a los países si desean donar a otros países, puesto que al ver sus riquezas también tienen esta opción; en este caso de negociación, los países “con menos riquezas” pueden argumentar y solicitar ayuda internacional.

Luego de estas posibilidades de negociación, la narradora docente avisa:

“En el mundo llegó un desastre natural, el cual no está exento ningún país y en esta ocasión el más afectado fue el país 1 “xxxx” (el que tiene más riquezas)

En ese momento el docente invitado recoge la gran mayoría de alimentos del país 1, un poco del país 2 y nada del país 3.

El aula como Laboratorio Pedagógico

Continúa la narradora diciendo

“Pero, como saben en toda tragedia natural, también hay países beneficiados y en esta ocasión el país 3 “xxxxx” cuenta con estas riquezas.

Se ubica lo tomado de los otros países en el número 3.

Narradora:

“Presidencias, por favor van a analizar el panorama mundial y van a negociar dos veces.”

Se permite este espacio y se conversa alrededor de la solidaridad, la tenencia de la riqueza y las decisiones que hasta ahora han tomado como país.

Para continuar, se vuelve a la narración con una novedad

“El mundo está en guerra y deben elegir en cada país su ejército para entrar e invadir a otros países...”

Se elige solo un estudiante para este rol

Narradora:

“Elegido el ejército, tendrán 40 segundos para que presidencia y ejército puedan ingresar a otro país, recordamos que los y las ciudadanas son civiles, no están armados y por ende solo deben tener las manos atrás, indefensos y no pueden proteger las riquezas”

En este lapso, se permite todo, estar pendiente de lo que sucede para luego analizar en colectivo.

Narradora:

“Paren la guerra países STOP, ahora bien, miremos de nuevo en cada país cómo quedaron ciudadanos y riquezas para conversar con la OTAN Y LA ONU”.

Para este momento cada país sufre pérdidas y ganancias que los docentes analizan y reflexionan sobre las consecuencias de la guerra y cómo se sintieron los participantes al ir a la guerra, por qué eligieron al compañero/a como ejército, qué habilidades creen que tenía ese estudiante en particular, cómo fue en-

frentarse cuerpo a cuerpo y cómo se sintieron los y las ciudadanas al no poder defenderse.

Narradora:

“Ahora bien, observando el paso de la guerra, esperamos que la solidaridad y conversaciones puedan reanudar el comercio y la cooperación, así que, países tienen tres rondas de comercio”.

Se observa las acciones de solidaridad o no que se presenten para poder ser analizadas al final.

Narradora:

“Para continuar, la ONU, luego de ver estas pérdidas por la guerra ha decidido entregar las siguientes donaciones” —las recogidas por la OTAN, por mal comportamiento entre países, recordar que todo el tiempo este rol castiga a los y las ciudadanas que hablan, estén en el celular, no estén en la actividad, entre otras— a los países xxxxx y xxxxx. Aunque... países, esto no termina, las tensiones son profundas, la guerra deja heridas que se deben saber tramitar,

de lo contrario, habrá más guerra, así que los presidentes evaluarán con sus ciudadanos y ciudadanas si volverían a otra guerra; tienen dos minutos para hablar con su población y venir ante la ONU para presentar su voto sobre ir o no a la guerra nuevamente”.

Se orienta este espacio con preguntas como:

¿Qué les trajo la guerra?

¿Qué consecuencias traería la guerra para sus ciudadanos-as y riquezas?

¿Vale la pena?

¿Es necesario?

Según la decisión que tome el grupo, se realiza de nuevo la actividad de la guerra o se continúa con la actividad.

Narradora:

“Muy bien países, han elegido la paz; ahora, como ciudadanos-as del mundo repartiremos las riquezas

para tener el “mínimo vital”. De acuerdo con esto, todas las riquezas-alimentos- estarán en el centro y las vamos a repartir equitativamente”

Explicar el concepto de mínimo vital y según los alimentos traídos por el grupo, repartir un carbohidrato, una proteína y una verdura.

Para terminar, se comparte el alimento en clase y se procede a profundizar en temáticas trabajadas, tales como: geopolítica, guerras, tipos de democracia, organismos internacionales, entre otros.

Materiales

Alimentos, tres docentes de apoyo para roles y relatoría del espacio.

Consideraciones: es probable que el grupo lleve alimentos procesados, pedir previamente a cada grupo de estudiantes sugerencias de alimentos para equilibrar la actividad.





Nombre de la estrategia:
**Viaje por las constituciones
del mundo**

Ilustración 38. El mundo
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

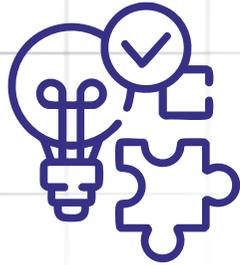
Se organiza el aula con los preámbulos de las constituciones de ocho países: Colombia, Bolivia, Cuba, Ecuador, Estados Unidos, Francia, Perú y Japón. Los pliegos de papel periódico se organizan en círculo para que los estudiantes puedan recorrerlas para leerlas y escoger en cuál de los lugares les gustaría vivir. Con anterioridad, se entregaron a los participantes papelititos de colores en donde deberán dar razones para hacerlo en ese lugar. Finalmente, se hace la reflexión y se les explica que las personas no elegimos dónde nacer y que, una vez llegamos a este mundo, quedamos adscritos como ciudadanos a un lugar, lo que implica un estado específico con sus formas y su respectivo pacto social. El pacto social colombiano, sellado con la Constitución Política, que es la carta de cartas, “la brújula” que contiene nuestro espíritu nacional, con deberes y derechos. Por eso, los invitamos a despedirse de los países elegidos y a sentarse alrededor de la carta Constitucional. Volvemos a leer el preámbulo en voz alta y contamos una breve historia de las constituciones que hemos tenido.

Se hace una división por equipos de trabajo y se les pide que identifiquen la estructura de esa constitución y quiénes son los llamados a que esa constitución se cumpla. Luego, se les pide que, a la luz de la Constitución Política de Colombia, piensen en derechos vulnerados y si existe algún artículo que los protege o garantizan.

Materiales

Constituciones Políticas de variados países; papel y lápiz para cada participante.





Nombre de la estrategia:

Ética y moral desde "así habló Zaratustra"

Ilustración 39. Lucas Zapata Morales
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Iniciamos la sesión contextualizando la obra referenciada y la siguiente ruta narrativa:

La ética y la moral son temas transversales en los procesos formativos profesionales. Se invita al grupo a abordar estos conceptos a través de la obra de Federich Nietzsche “Así habló Zaratustra” de 1883 en el apartado de “Las tres transformaciones” el cual se leerá de manera colectiva y se hará énfasis en las siguientes ideas propuestas:

La moral del camello: “Yo debo”

La cual echa sobre la espalda de quien se asume cristiano, una abultada carga de deberes que se traducen en un “yo debo” que tiene que cumplirse para poder traspasar las puertas del cielo, (Ayala, 2002)

La moral del león: “Yo quiero”

Da paso a la libertad de decidir de manera autónoma, poniendo de cabeza todas las convenciones y mandatos contenidos en los deberes del buen cristiano.

Tal conquista no resulta fácil. Tras una larga y dura lucha, la libertad humana termina por devorar al camello, después de haber aniquilado al dragón interior que custodia la observancia del mandato divino (Ayala, 2022).

La moral del niño

Donde la persona, despojada de prejuicios y cualquier forma de atadura religiosa, transfigura los valores del pasado para abrazar unos nuevos (Ayala, 2022).

Según la idea de Nietzsche sobre “las tres transformaciones” en su texto “Así habló Zaratustra”, se comparten con los participantes las siguientes preguntas que se socializarán en colectivo, pero desarrollan de manera individual.

¿En qué aspectos de sus vidas ustedes son?

Camellos
Leones
Niños

Invitamos a los participantes a reflexionar, por medio de un texto escrito, (un párrafo de 10 frases temáticamente coherentes).

Materiales

Texto de Así habló Zaratustra.





Nombre de la estrategia:

Llegó carta: dilemas éticos - códigos éticos

Ilustración 40. Santiago Luna Vásquez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

En el salón, se dispone un cofre con cartas previamente escritas y marcadas con los nombres de cada estudiante (**Ver cartas de dilemas éticos**) las cuales se irá entregando con la premisa “llegó carta” “de quién” para que cada estudiante pueda contestarle y compartirla al grupo.

Cartas dilemáticas sugeridas:

Medellín, 2023

Querida(o) XXXXXX (nombre de cada estudiante de la asignatura)

Hola, soy Rapunzel. Si, esa misma que admiran por su cabello largo, hermoso y dorado, y que hoy te escribe porque tengo mucho miedo. Imagínate que, como sabes, mi madre me encerró en un castillo por más de 10 años, donde me ponía a trabajar muy duro; yo, siendo apenas una niña. Sin embargo, apenas crecí me fui lejos de ese castillo y empecé a hacer peinados y trenzas a todas las

mujeres del reino Villa Politécnico Grancolombiano y así me gané la vida honradamente. Me casé y tengo una hermosa hija, pero el miedo que tengo ahora es por mi madre, la misma que me encerró por 10 años y que no logro olvidar.

Ahora está viejita y muy mal de salud y, como sabes, estas EPS no sirven y mi esposo e hija me dicen que la ayudemos, que le colaboremos, que ella puede estar en casa con nosotros para cuidarla, pero, te cuento amiga que es muy difícil; mi familia no sabe lo mucho que yo sufrí y yo, a veces, la recuerdo con rencor. ¿Tú qué harías en mi lugar?

Ayúdame, estoy desesperada.

Atentamente

Rapunzel

Medellín, 2023

Querido XXXXXX (nombre de cada estudiante de la asignatura)

HOLA

¿Cómo estás? Espero que muy bien. Soy Tarzán, sí, el rey de la selva, el mismo que cuida mucho el medio ambiente y que tiene amigos animales. Te escribo porque estoy muy angustiado. Imagínate que, por estos días, como sabes, mi novia Jane y yo nos fuimos a vivir juntos y tenemos muchos gastos; vivir ahora no es nada fácil y trabajar en pro de la naturaleza no es que dé mucho dinero por estos tiempos. Pero, ahora llegó Clayton, ¿Te acuerdas de él? El mismo que ama el “progreso” y quiere el bien para la selva.

Pues no sé amigo, por estos días ando dudando mucho porque él. Me ha propuesto que partamos la selva y construyamos una hidroeléctrica en pro de la comunidad, porque traerá beneficios y todo ese rollo que ya sabes. Lo que me parece raro es

que vi los planos y toca talar muchos árboles, mover ríos, acabar fauna silvestre, desplazar amigos que llevan décadas viviendo en estas tierras y, la verdad, es toda una obra de ingeniería con gente muy inteligente. Pero yo no sé si aceptar porque me toca reunir a mis amigos de la selva y explicarles todo. Aunque Clayton me dice que omitamos lo de la tala, los químicos y los riesgos que traerá, pero me parece como maluco hacerlo. Pero, por otro lado, él me está ofreciendo una plata que no me caería nada mal ahora que Jane y yo vivimos juntos, que toca pagar tantas deudas y... ¿Por qué no? poder estar más tranquilos y hasta viajar.

Ayyy no sé qué hacer la verdad, ¿Me puedes aconsejar? ATT: Tarzy.

Medellín, 2023

Querido XXXXXX (nombre de cada estudiante de la asignatura)

¿Cómo estás? ¿Te acuerdas de mí? Soy uno de los enanitos de Blanca Nieves. Sí, de los mismos que

trabajamos en las minas del reino sacando hormigón. Como sabes, este material se saca para construir los castillos del rey, las carreteras para otros reinos y puentes importantes. Pero amiga, por estos días ha pasado algo muy extraño: la madrastra, que es la patrona de la mina nos ha venido diciendo, que, en vez de picar hormigón, piquemos en la mina piedra, y que ella nos da más monedas de oro. Yo pienso mucho en ganarme unos pesitos de más, porque yo tengo enanitos que mantener y no me caería nada mal, pero también pienso que toda esa piedra picada es para el próximo proyecto del reino que es el puente del Chirajara. Y eso son palabras mayores, porque ese puente será muy grande y beneficiará a muchas personas del reino.

Pero, la cosa es que, cuando la madrastra nos reúne, los enanitos solo piensan en monedas de oro y no saben mucho de los riesgos que significa cambiar el hormigón por la piedra y yo tengo mucho miedo y no sé qué hacer. Cerca de ese puente viven muchas familias de mis hermanos los enanos, incluso Blanca Nieves se hizo a un terrenito cerca de esa obra. Pero yo me siento en una encrucija-

da, porque no sé qué hacer; si trabajar, aceptar, renunciar, hacer una reunión con los otros enanitos, la verdad estoy más chiquito de lo que soy con esta pensadera que tengo.

Me encantaría que tú me puedas aconsejar ¿Qué harías?

Atentamente, tu GRAN amigo el enano.

Medellín, 2023

Querido XXXXXX (nombre de cada estudiante de la asignatura)

Hola, amigo, ¿Cómo estás? Soy la bella. Sí, la misma estudiosa que renunció a ser una princesa típica por perseguir mi sueño de estudiar en el Poli. Espero que estés muy bien, porque yo no, la pensadera no me deja ni tocar el piano, ni salir de paseo a los bosques del reino con la bestia. Como sabes, yo ando muy feliz en esta nueva etapa de mi vida, pero ahora me encuentro en un dilema que ni te imaginas. Figúrate que en el Poli del reino nos pusieron a

trabajar en equipo. ¡A mí me encanta!, pero en esta ocasión me siento muy extraña ya que Rapunzel es muy relajada, solo quiere estar haciéndose trenzas todo el día, tocarse el pelo, que es su gran hobby. Pero eso nos ha traído muchos problemas, no solo para ella sino para Caperucita y Blanca Nieves que estamos con ella en el grupo de trabajo.

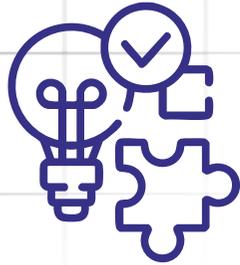
Pues te cuento, amigo, que Rapunzel me mandó a llamar en el carruaje, detrás del bosque, para proponerme que ella me pagaría con monedas de oro, viajes con su carruaje y hasta trenzas africanas gratis si la metía en el trabajo sin que les dijera a las demás princesas. Pero yo no sé, esto me parece muy raro; por un lado, me siento triste porque siento que ella no valora el esfuerzo que hace el príncipe trabajando mucho, luego de salvarla del castillo donde la tenía encerrada su mamá; y, por el otro lado, no te niego que me serviría mucho las monedas de oro y el carruaje para ir y venir del Polí, porque son muchas clases y el metro del reino es una locura, pero no sé, ¿Tú qué harías? Ayúdame por favor.

Atentamente, tu amiga la más bella del reino.

Materiales

Cartas escritas con dilemas éticos de hechos emblemáticos del país en formato epistolar creadas por las docentes.

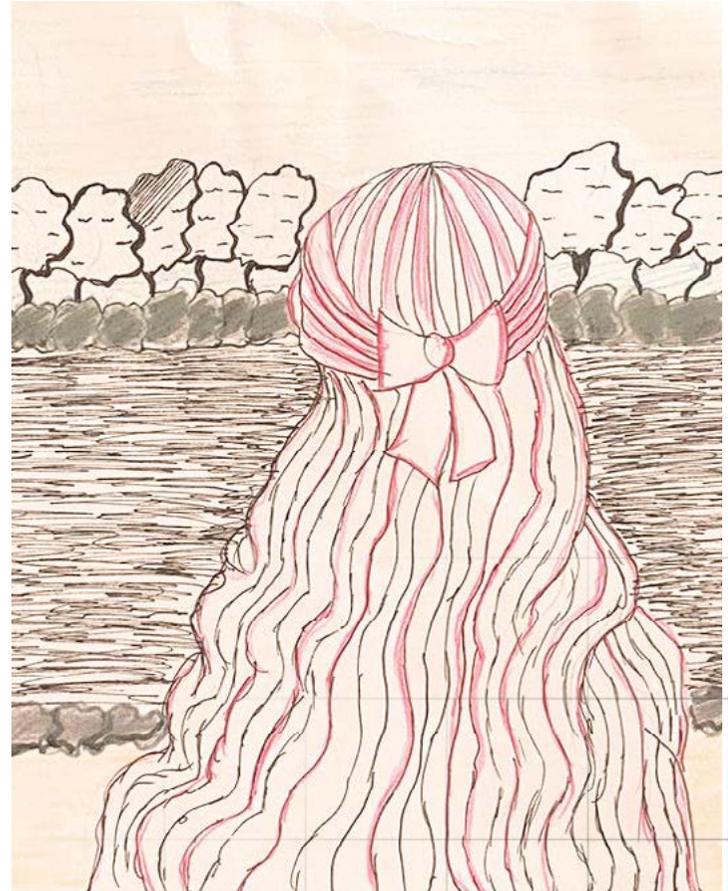




Nombre de la estrategia:

Caso Abigail

Ilustración 41. Laura Cecilia Reyes
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Lee atentamente el siguiente texto:

El lamento de Abigail

Inspirado en el taller de la OEA (Organización de Estados Americanos), en el marco de los Acuerdos de Paz FARC-EP-Gobierno Nacional.

Había una vez, una mujer llamada Abigail quien estaba muy enamorada de un hombre llamado Gregorio. Abigail vivía a la orilla del río Muy Grande. Gregorio vivía al otro lado del mismo río. El río tenía la particularidad de estar lleno de pirañas que ya habían cobrado muchas vidas en las comunidades de la zona. Abigail quiso cruzar el río para casarse con Gregorio, pero, desafortunadamente, por un huracán que destruyó el puente, no tenía cómo llegar hasta donde estaba Gregorio.

Sin embargo, conocía, por rumores, de un tal Sinbad. Según los chismes, era un hombre de dudosa reputación, pero un hábil marinero y, por cierto,

poseía un buen barco. Algunos decían que Sinbad usaba el barco para transportar contrabando. Abigail, que no aguantaba las ganas de ver a su amado, fue a buscar a Sinbad y pidió su ayuda para cruzar el río. Sinbad la miró de pies a cabeza, y le dijo que la ayudaría con mucho gusto si ella aceptaba entregarle en sus brazos de soltero al primer hijo que tuviera con Gregorio. La pobre Abigail se asustó y se fue hecha un mar de lágrimas a su casa. En la noche, pasó su amigo Iván y Abigail le contó la propuesta disparatada de Sinbad. Para desdicha de Abigail, Iván no quiso involucrarse en el asunto y se marchó. La pobre se sintió sola y desesperada. Esa noche se acostó pensando en Gregorio y en cuándo sería posible casarse.

La mañana siguiente, Abigail regresó donde Sinbad y aceptó su propuesta del día anterior. Sinbad, que se percató de la angustia en su mirada, le hizo firmar un acuerdo escrito.

Abigail, por fin, se reunió con su amor Gregorio. Esa noche le confesó lo que había sucedido con Sinbad. Gregorio se enfureció con Abigail acusándola de ser

una mujer sin honor y la dejó. Herida y humillada, Abigail se fue a contar su historia a Atila Puños Fuertes. Sintiéndose por la tragedia de Abigail, Atila Puños Fuertes buscó a Gregorio y le dio de trompadas. Abigail se sintió mejor, pues Gregorio había recibido su merecido. En el atardecer, se podía ver a Abigail caminando por el pueblo del brazo de Atila Puños Fuertes. Ambos sonreían radiantes.

- Califique de 1 a 5 las acciones honorables y adecuadas que tienen cada uno de los personajes de la historia, según su criterio, siendo 5 la evaluación más alta de honorabilidad y 1 la menor. Tenga en cuenta que la calificación no se puede repetir, cada personaje tendrá una calificación diferente de 1 a 5.

Tenga presente:

Acciones Legales: acciones que se encuentran bajo la regularidad de leyes o normas sociales.

Acciones Legítimas: acciones que se encuentran bajo los preceptos morales de la sociedad.

Acciones honorables: adjetivo. Se entiende por honorable a la persona merecedora, digna y reconocida por ser acatada, honrada, íntegra, justa y recta en las buenas acciones. Peculiar y característico del individuo respetado y pundonoroso.

Tabla 5. Identificación de personajes

| Personajes | Ejemplo | Tú |
|---------------------|---------|----|
| Abigail | 1 | |
| Gregorio | 2 | |
| Sinbad | 3 | |
| Iván | 4 | |
| Atila Puños Fuertes | 5 | |

Fuente. Elaboración propia

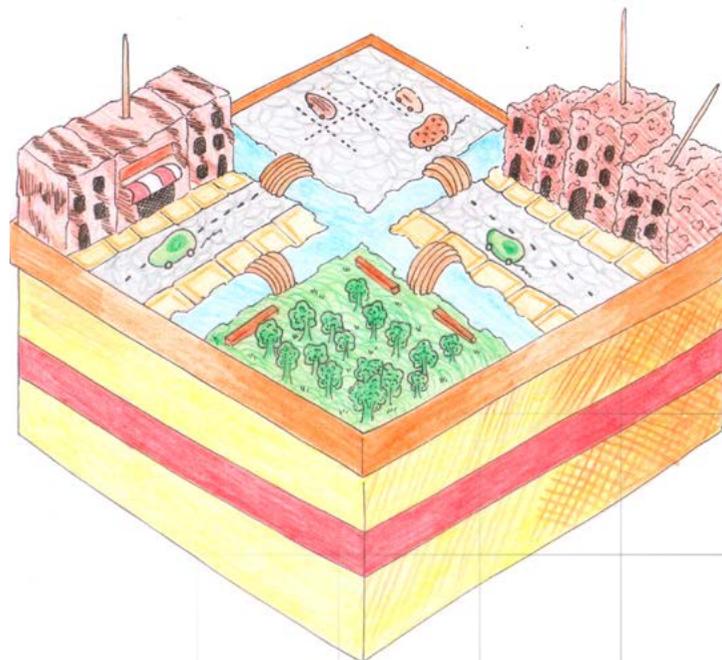
Materiales

Hojas de papel con la tabla de valoración del caso para cada participante.



Nombre de la estrategia:
El almuerzo de la corrupción

Ilustración 42. Sofía Yepes Marín
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Para trabajar algunos temas relacionados con la “corrupción”, “participación ciudadana” y “derechos”. Se invita a los y las estudiantes a conformar grupos de cinco personas para realizar un almuerzo empacado que contenga:

- 1 proteína
- 1 carbohidrato
- 1 verdura
- 1 grasa saludable
- 1 líquido

Estos alimentos los deben comprar con \$4.200, cifra que para el 2022 era el presupuesto para el rubro de alimentación de las madres comunitarias del ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar) para las tres comidas de un niño o niña de dicha Institución, además cada grupo debe traer facturas de compras.

Esta exposición se realiza en formato de “caja italiana” (Ver actividad) y se presentan los almuerzos y las reflexiones en su compra y preparación.

Preguntas orientadoras:

- ¿Dónde compraron las verduras?
- ¿Dónde compraron la proteína?
- ¿Lograron que se comprara por precio diverso o era fijo?
- ¿En qué barrios compraron los alimentos?
- ¿Fue fácil o complejo comprar en tiendas de barrio por la factura?

Posteriormente, desarrollar los temas planteados.

Materiales

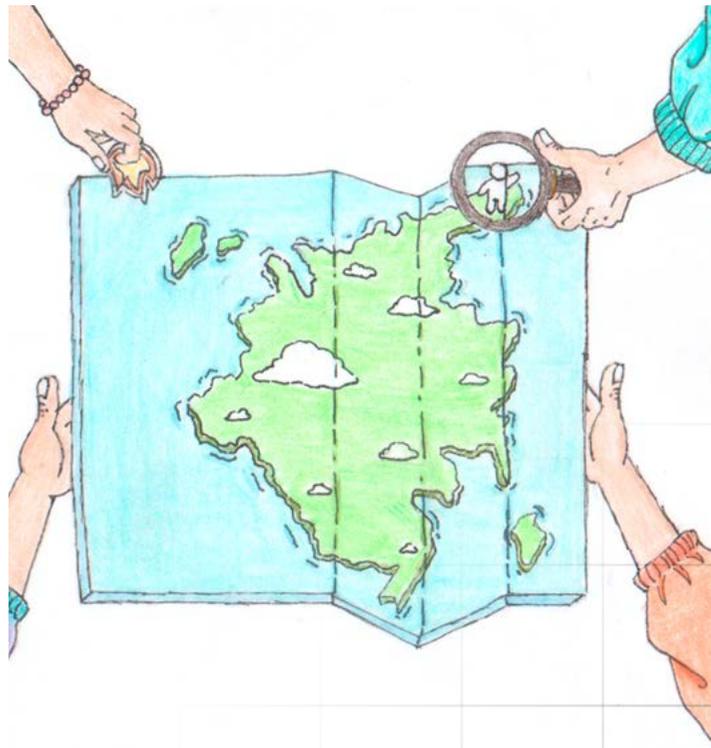
Los almuerzos que los participantes llevan, acompañados de la debida factura.

Consideraciones: plantear cifras sobre programas de alimentación escolar o de ICBF que han sido investigadas por corrupción.



Nombre de la estrategia:
Estado: georreferenciación

Ilustración 43. Samuel Rivera Giraldo
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Se da inicio con una actividad lúdica de activación llamada “*círculo de la confianza*”. Todos los estudiantes deberán hacer un círculo con las sillas y sentarse de manera lateral de tal forma que, al momento de dar la instrucción, cada uno pueda recostar su tronco y cabeza sobre las piernas del compañero del lado hasta formar un ángulo de 90 grados. Luego de que todos estén en esa posición, se retiran las sillas una a una hasta quitarlas por completo. El círculo se conservará sin que nadie caiga al suelo y para pararse se les pedirá llevar el brazo interno al suelo y levantarse al mismo tiempo.

Esta actividad reforzará la idea de confianza y solidez que se requiere en la conformación de un estado democrático.

Continuamos, precisando tres conceptos claves en la configuración de los estados modernos que, básicamente tienen esos elementos:

Población: Cuando hablamos de población nos referimos al concepto de nación; nación es pueblo.

Por eso, uno habla de la nación elegida. Y las instituciones que tengan el apellido de nación se refiere a personas. De esta forma, si nos referimos a la Procuraduría General de la Nación se está hablando de personas, igualmente, si la referencia es a la fiscalía general de la Nación, también se está hablando de personas. (art, 249, capítulo 6)

País: se refiere al territorio, no a la población. Se puede preguntar a los estudiantes si es posible un estado sin territorio o sin país. Esto, efectivamente, puede suceder, como el caso de Palestina o de otras naciones o estados reconocidos por la ONU (Organización de las Naciones Unidas), pues no es claro el territorio porque hay una disputa.

Hoy día lo que ocurre en Ucrania es una gran disputa por un territorio y no solo se refiere a la tierra de la superficie, sino que abarca el subsuelo, los recursos naturales y no renovables. También lo son la plataforma continental, el lecho marino, la zona económica exclusiva, la órbita geoestacionaria y el espectro electromagnético. Todo eso es constitutivo del territorio y por eso está en la Constitución colombiana (Art. 3).

Cuando en la Constitución se habla de nación se indica a quiénes se les otorga el título de colombianos (por nacimiento, por adopción, etc).

El poder: El monopolio de la fuerza en cabeza del Estado. Representado en sus fuerzas armadas que, en Colombia, son la policía, las fuerzas armadas en cabeza del ejército, la armada nacional y la fuerza aérea. Todas, tienen la fuerza exclusiva del territorio y por eso el presidente es el comandante jefe de las fuerzas militares.

La soberanía: Es la idea de autodeterminación. Sabemos que alteramos la soberanía cuando un país invade a otro, cuando no se respeta el gobernante de un pueblo o cuando los gobernantes o ciudadanos extranjeros no respetan las leyes del lugar. Un ejemplo es cuando criticamos las decisiones del presidente Maduro, o cuando alguien opina sobre nuestros gobernantes. Hoy hay una clara violación a la soberanía del pueblo ucraniano. Es un elemento que se rompe cuando un país invasor entra a la fuerza en otro país. Otro ejemplo es el que se da cuando hay sobrevuelos en los pasos fronterizos.

Con estas claridades, Se divide el grupo en tres para el ejercicio de una actividad práctica donde:

- Grupo 1: estarán a cargo de dibujar el territorio (mapa Colombia) en el piso con lana u otro material.
- Grupo 2: denominado la población, deberá fijar allí las distintas problemáticas del país.
- Grupo 3: serán el poder y tendrán a su cargo la investigación sobre cuál es hoy el partido de gobierno, cuál es el de la oposición y qué aciertos y desaciertos ha tenido hasta ahora.

Posteriormente, invitamos a cada grupo a presentar sus construcciones a cargo, con respecto a los elementos constituyentes del Estado.

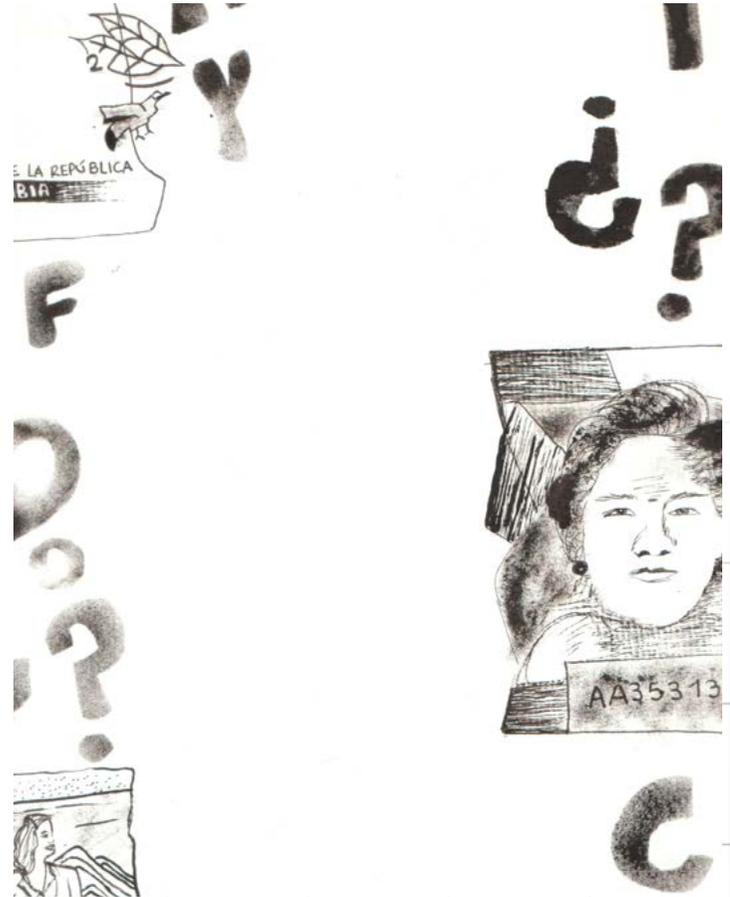
Materiales

Se invita a los participantes a construir el ejercicio con materiales que tengan en sus respectivos bolsos.



Nombre de la estrategia:
Plata, letras y derechos

Ilustración 44. Lorena Medina Bermúdez
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Se propone un juego sencillo que muestre varias opciones para que los estudiantes puedan elegir, levantando la mano, tales como:

Imagen de un Jean
Imagen de un vestido

Imagen de frutas
Imagen de papas fritas
Imagen de verduras

Imagen de tenis
Imagen de tacones
Imagen de zapatos

Imagen de profesiones:
Medicina
Odontología
Periodismo
Docencia
Escritura
Artes

En primer lugar, se lee el cuento “La princesa que escogía” de Ana María Machado. Para vincular el juego inicial y la lectura con los derechos defendidos por diferentes mujeres y hombres a través de la historia en Colombia y en el mundo.

Para continuar, se invita a observar el billete de \$2.000 del Banco de la República de Colombia y se abre el espacio para conversar sobre los conocimientos que se tienen acerca de la mujer allí expuesta.

¿Quién es?
¿De dónde es?
¿Qué hizo?
¿Qué recuerda de ella?

Se realiza también con el billete de \$10.000 del Banco de la República de Colombia y se abre el espacio para conversar acerca de los conocimientos que se tienen con respecto a la mujer allí expuesta.

Para este momento, se leen las biografías construidas en el libro “Dinamita” de Gloria Susana Esquivel.

Seguidamente, se pregunta al grupo por la historia de sus zapatos, ¿Quién se los regaló?, ¿Dónde los compraron?, entre otros detalles, y se conversa sobre Betsabé Espinal y su lucha obrera en el municipio de Bello. Se proyecta el vídeo Betsabé Espinal, memorias de una huelga obrera (2020).

Materiales

Billetes de \$2.000 y 10.000, video Betsabé Espinal, memorias de una huelga obrera.





Nombre de la estrategia:
**La edad de los países:
geopolítica**

Ilustración 45. Geografía ingenua: pegatinas
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Inicialmente, se presentará el corto: Las etiquetas son para las latas (anuncio de Coca-Cola) y se conformarán dos grupos en el salón; a cada uno se le entregarán las siguientes palabras una en cada hoja, de manera desordenada, lo cual se leería:

Las etiquetas son para las latas no para las personas

Cada grupo, tendrá cinco minutos para descubrir la frase, luego tendrán 15 minutos para construir una tesis borrador para defender, con la frase y el corto previamente visto, argumentos a desarrollar y posibles autores y autoras que se podrán sumar al debate.

Luego, reúnen los grupos en una mesa redonda y se exponen las ideas que generadas por el ejercicio y las preguntas con respecto a qué es una tesis, qué debe contener y cómo podemos gustar con las tesis sugestivas.

Posteriormente, se invita a escuchar, leer y ver el cuento “La edad de los países” de Hernán Casciari, para trabajar el tema de geopolítica, ensayo y escritura creativa. Luego de observarlo y trabajarlo se le solicita al grupo construir en el formato creativo de Hernán

Casciari y el uso de figuras retóricas para desarrollar argumentos, para esto propone la siguiente rúbrica:

Tabla 6. Rúbrica evaluativa de ensayo

| Criterio de valoración | Nota asignada |
|--|---------------|
| Portada | 10% |
| Tesis: nombre sugestivo que da idea del desarrollo del ensayo. | 10% |
| Cuerpo de argumentos debidamente citados. Explícitamente: deductivo o inductivo. | 40% |
| Definiciones y uso de datos bibliográficos. | 10% |
| Conclusiones las cuales determinan el desarrollo y abordaje de la tesis. | 10% |
| Tipo de letra Times New Roman. Tamaño: 12 | 5% |
| Referencias | 5% |
| Se encuentran en Normas APA. Séptima Edición. Orden alfabético. | 10% |
| Total | 100% |

Fuente. Elaboración propia

Materiales

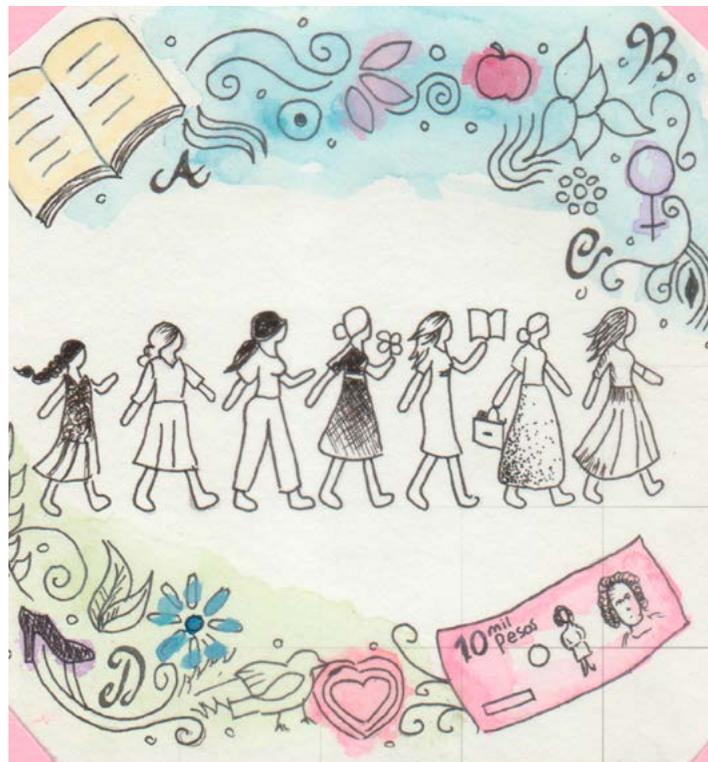
Vídeo de YouTube: [La edad de los países](#)

Vídeo de YouTube: [Las etiquetas son para las latas \(anuncio de Coca-Cola\)](#)



Nombre de la estrategia:
**Tipos de justicia a través
de la literatura**

Ilustración 46. Natalia Londoño
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Se invita al grupo a organizarse en parejas y escribir en un papel dos injusticias que les genere emociones tales como: rabia, tristeza e indignación; deben conversar cuál de las dos es más injusta que la otra y por qué.

Posteriormente, se invita al grupo a leer el cuento: El tigre y el Ratón de Keiko Kasza

Luego se realizan las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Cuál fue la actitud de los personajes?
- ¿Qué podríamos hacer para hacer justicia en el cuento?

Seguidamente, se lee el cuento “León y Ratón de Jairo Buitrago”

Luego se realizan las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Cuál fue la actitud de los personajes?
- ¿Qué podríamos hacer para hacer justicia en el cuento?

El mismo ejercicio se realiza con la lectura de “cosita linda” de Anthony Browne y las preguntas orientadoras:

- ¿Cuál fue la actitud de los personajes?
- ¿Qué podríamos hacer para hacer justicia en el cuento?

Finalmente, se lee el cuento “El sapo y el forastero” de Max Velthuis, con las mismas preguntas orientadoras:

- ¿Cuál fue la actitud de los personajes?
- ¿Qué podríamos hacer para hacer justicia en el cuento?

Posteriormente, se profundiza en los tipos de justicia y se invita al grupo al juego de roles. Para ello, previamente se organiza el salón donde se simule un Tribunal, donde cada estudiante toma un papel y observa su rol:

- Juez: 1 estudiante
- Testigos: 2 estudiantes
- Secretario: 1 estudiante
- Jurados: 4 estudiantes

- Abogados: 2 estudiantes
- Gorila: 1 estudiante
- Cuidador del zoológico: 1 estudiante
- Linda: 1 estudiante.

Ahora, cada estudiante asume el rol y entre los mismos estudiantes darán solución al caso de injusticia propuesto por el cuento y los demás casos de injusticias que conversaron al inicio.

Tabla 7. Material de apoyo

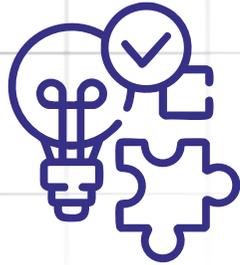
| Tipos de justicia | Material de apoyo |
|-------------------|--------------------------------------|
| Restaurativa | El trigre y el ratón de Keiko Kasza |
| Retributiva | León y ratón de Jairo Buitrago |
| Punitiva | Cosita linda de Anthony Browne |
| Transicional | Sapo y el forastero de Max Velthuijs |

Fuente. Elaboración propia

Materiales

Cuentos de literatura infantil, pelucas, un martillo.





Nombre de la estrategia:
**Memoria colectiva: tendedero
de las verdades**

Ilustración 47. Memoria colectiva
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Los participantes deben leer el cuento “El pato, la muerte y el tulipán” de Wolf Erlbruch.

Se les pedirá a los participantes que compartan una fotografía con los demás, cuenten qué edad tenían en ella y con quién tenían un vínculo afectivo más cercano en ese momento (padre, madre, hermana, tío, abuelo, mascota, amigo, en fin).

“Galería de siluetas humanas”. Luego de hacerlo, deberán ubicar la fotografía en la silueta de figura humana que previamente han dibujado en el piso y hacer conexión con un órgano o miembro del cuerpo (cerebro, brazos, piernas, estómago, corazón, en fin) que represente el tipo de relación con la persona de los afectos. Finalmente, se les pide a los diferentes grupos que vayan por la galería de siluetas observando y reflexionando.

Pregunta orientadora de cierre y socialización final.

- ¿La memoria tiene que ver algo con las emociones? Si. No. ¿Por qué?

Nuevamente en grupos, se les entrega el siguiente material de análisis.

1. Artículo del diario El Espectador. Verdad y lectura testimonial
2. Aparte de una crónica de Verde tierra calcinada
3. Canción “desaparecidos” de Rubén Blades
4. Fotografías de Jesús Abad Colorado. Se lleva el libro de fotografías “Mirar de la vida profunda”

La actividad cierra con la socialización de la actividad. Acá algunas preguntas provocadoras:

- Escuchar, analizar quién es la persona y por qué se cuenta esa historia.
- ¿Qué impresiones les quedaron?
- Si tuviera que escoger una canción para describir sus emociones al ver las fotografías de Jesús Abad, ¿Cuál sería?
- ¿Qué tiene que ver esto con la memoria y qué tipo de memoria será?
- ¿La memoria tiene que ver algo con las emociones? Si. No. ¿Por qué?
- ¿Por qué creen que existen museos de la memoria? ¿Qué se busca con ellos?

En la medida en que se socializan las respuestas se va dejando claro el concepto de memoria, su importancia, los logros de la comisión de la verdad y por qué es importante conocer el informe de la verdad.

Materiales

Papel periódico, colores, marcadores, artículo del Espectador. Verdad y lectura testimonial, crónica de Verde tierra calcinada, Canción desaparecidos Rubén Blades Fotografías de Jesús Abad Colorado, libro de fotografías “Mirar de la vida profunda”.





Nombre de la estrategia:
Tongas de la memoria

Ilustración 48. Tamara Noriega
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

“Las Tongas son procesos de formación, de creación y de orientación de la comunidad negra a sus niños, niñas, adolescentes y a todo el grupo familiar. El que puede trabajar en *Tonga* puede trabajar en cualquier proceso; si no es capaz de trabajar en una *Tonga*, no puede desempeñar ningún papel en su vida, era la ideología de nuestros mayores. Entonces, en ese proceso de formación de la *Tonga* se hablaba del diálogo, de cómo te desenvolvías hablando, del respeto en lenguaje, el respeto en el movimiento, en tus gestos y tus facciones”. **Virgelina Chará, lideresa de la Unión de Costureras de Colombia.**

Las Tongas se crearon por la Unión de Costureras, y se articulan bajo los principios de la pedagogía de la memoria.

A continuación, se escucha la presentación del informe de la verdad del 28 de junio de 2022 en cabeza del padre Francisco de Roux. Se dispone un espacio circular para la elaboración del telar de la memoria. Para ello, se le entrega a cada estudiante

un cuadro de tela, aguja e hilo para que, luego de hacer un homenaje a una víctima del conflicto que cada uno elija (cercana o desconocida), poniendo allí su nombre, año de nacimiento y muerte, se disponga a armar una gran *Tonga* de la memoria con sus compañeros y compañeras. Telar que quedará visible en un lugar de la universidad.

Materiales

Tela, agujas, dedales.





Nombre de la estrategia:
Simulacro de votaciones

Ilustración 49. Juliana Bravo Mendieta
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Con el fin de acercar a los y las estudiantes a la dinámica electoral del país, se invita a simular las votaciones al Congreso y Presidencia de la República de Colombia para conocer tipo de listas, funciones de jurados y advertir experiencias ilegales, pero legítimas que se dan en Colombia.

Previo

- Preparar cajas de votaciones.
- Llevar impresas listas de estudiantes de grupos.
- Llevar impresos los tarjetones pedagógicos electores del Senado, Cámara y Consultas presidenciales.
- Crear roles para el juego.

Paso a paso

Antes de ingresar al salón, cada estudiante debe tomar un papelito de la bolsa que la docente entregará, allí estarán diversos roles.

Roles

- **Votante**
- **Votante ingresa con el voto ya marcado.** Ingresará a la urna con el voto ya marcado y le darán otro, tratará de ingresar ambos; debe prestar mucha atención a las miradas y las reacciones de su grupo.
- **Votante sin cédula.** Pasará a votar y dirá que no tiene cédula, hará un escándalo exigiendo votar; debe observar la reacción de su grupo.
- **Votante que ingresa bajo el efecto de SPA (Sustancia psico activas).** Pasará a votar simulando que está bajo un estado alterado de consciencia; debe prestar mucha atención a las miradas y las reacciones de su grupo.
- **Votante ciego.** Simularás estar ciego(a), pedirá ayuda a otro-a votante; debe prestar mucha atención a las miradas y las reacciones de su grupo.
- **Votante sordo.** Simulará estar sordo(a), pedirá ayuda a otro(a) votante; debe prestar mucha atención a las miradas y las reacciones de su grupo.
- **Jurados.** Instalarán la mesa, revisarán el kit que les entrega la Registraduría, firmarán los formularios tipo E, dispuestos en la mesa, y entregarán el material de

votación a cada ciudadano(a), luego de consignarlo en el formulario **E 11**. Así mismo, estarán a cargo del conteo de los votos y de consignarlo en el formulario **E 14** que se entregarán a los funcionarios de la Registraduría.

- Recuerden pedir a cada ciudadano(a) la cédula de ciudadanía para efectuar su votación y avisar a la fuerza pública sobre situaciones irregulares.
- **Fuerza pública.** Velará por el orden de la jornada electoral, evitando pregoneros a los alrededores de la Institución o personas con propaganda política dentro de ella.
- Expulsará de la Institución a personas que ingresan como acompañantes no permitidos para votar.
- **Mesa de justicia.** Ciudadano(a) que media entre votantes. Estos son solicitados por la fuerza pública para aclarar situaciones irregulares.
- Recuerde que estos(as) ciudadanos(as) pertenecen a los diferentes Órganos de control del país.
- **Testigos de partido.** Será testigo de un partido, se ubicará al frente de los jurados de la mesa correspondiente, a un metro de distancia. Podrá velar y cuidar por el buen desempeño de la jornada electoral y su labor fundamental es estar en el conteo de

los votos. Recuerde que puede solicitar un conteo de más (reconteo).

- **Delegado de Registraduría.** Será el encargado(a) de brindar información a las mesas de votación a su cargo; además, dará respuestas a inquietudes ciudadanas con respecto al voto.
- Nota: la Sentencia T-473 de 2003, reitera que la Registraduría Nacional del Estado Civil debe anunciar que los invidentes que quieran utilizar el Sistema Braille deben dar a conocer a la Organización Electoral. su interés de votar con ese sistema.
- Se solicita a los y las estudiantes el documento de identidad, quien no lo tenga, no podrá realizar el ejercicio.
- Disponer el espacio como el escenario electoral. Pedir al estudiante nombre completo, revisar cédula, marcar asistencia, entregar los 3 tarjetones para que voten.
- se brindará la explicación de cada tipo de voto antes de empezar el ejercicio.

Contar votos

NULOS: Son votos que no son válidos, por errores en su marcación, tachones, cambios al formato

oficial, así como aquellos en los que se introduzca cualquier leyenda o expresión, o cualquier alteración de carácter voluntario o intencionado.

BLANCOS: Son “una expresión política de disentimiento, abstención o inconformidad, con efectos políticos” sentencia C-490 de 2011 de la Corte Constitucional.

VÁLIDOS: Es el ejercicio del derecho al sufragio, este no presenta alteraciones, o errores de marcación en la tarjeta electoral.

VOTO NO MARCADO: Son tarjetones que no contienen ningún rastro de marcación.

- Explicar funciones del Senado y Cámara, conocer el tipo de listas que se tienen en la Democracia Representativa en el actual Estado Social de Derecho.
- Escuchar las reflexiones de estudiantes con respecto al voto en blanco, los mitos y realidades acerca del mismo.

Materiales

Caja de votación, lista de nombres de estudiantes, tarjetones pedagógicos de las elecciones.





Nombre de la estrategia:

Maleta viajera: ciudadanía y género

Ilustración 50. Maleta y género
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se realiza una actividad de inicio para conocernos y definir acuerdos, los cuales están mediados por el respeto, la confidencialidad de las historias que pueden emerger y la escucha atenta y respetuosa.

Contextualizar y conocernos a través del texto *Mar de fueguitos* (extraído del cuento “El mundo” de Eduardo Galeano 1989, que se lee en voz alta para luego presentarnos y contarnos uno por uno.

¿Cuál es mi nombre y mi fuego es.....?

Seguidamente, se hacen ejercicios de teatro que permiten identificar saberes previos; para esto, los y las estudiantes caminan en tres velocidades.

1. muy lento
2. despacio
3. muy rápido

Con esta indicación, los y las estudiantes tienen una ficha bibliográfica y un lápiz, se mueven por el espacio

según el nivel de velocidad. De ahí el/la docente decide parar con una palmada e indica:

- Organizarse en parejas y escuchar las indicaciones para responder la siguiente pregunta: Entregar la ficha bibliográfica al compañero/a y quedarme con la de él/ella y dibujar en la ficha sus ojos por un lado y por el reverso contestar.

¿De qué género es mi pareja?

Continuar caminando por el espacio en velocidad 2 durante 15 segundos, producir una palmada e indicar que se organicen en parejas.

En ese momento se debe entregar la ficha bibliográfica al compañero/a y se queda con la de él/ella (intercambian fichas) y realizan en la ficha sus cejas y pestañas por un lado y por el reverso contestar la pregunta.

¿Qué sexo tiene?

Continuar caminando por el espacio en velocidad 3 durante 15 segundos, hacer la palmada e indicar que se hagan en parejas.

Entregar la ficha bibliográfica al compañero/a y quedarme con la de él/ella y realizar en la ficha la nariz por un lado y por el reverso contestar.

¿Qué orientación sexual tiene?

Continuar caminando por el espacio en velocidad 1 durante 15 segundos, producir una la palmada e indicar que se organicen en parejas diferentes a las que habían establecido antes.

Entregar la ficha bibliográfica al compañero/a y quedarme con la de él/ella y realizar en la ficha la boca y contorno de rostro por un lado y por el reverso contestar.

¿Qué identidad de género tiene?

Para continuar, en mesa redonda se pregunta por el ejercicio que realizamos y las respuestas que dieron

de un compañero/a y de sí mismo/a para el desarrollo del ejercicio.

De esta manera, se prepara el salón en mesa redonda, donde los y las estudiantes viajarán por conceptos previos, prejuicios, saberes y conceptos que han hecho parte de las trayectorias humanas alrededor de la historia, como: género, sexo, orientación sexual, interseccionalidad de manera colectiva.

Para esto, en el espacio se tendrán ½ pliego de papel Kraft con los conceptos ubicados en las esquinas del salón.

- Esquina 1: Género
- Esquina 2: Sexo
- Esquina 3: Orientación Sexual
- Esquina 4: Interseccionalidad

Se conforman grupos de cinco personas para pasar por las bases de papel Kraft con los conceptos, previamente escritos, donde se les invita a construir una definición, debatiendo y analizando lo vivido hasta ahora. Para este ejercicio, cada grupo dispondrá de ocho minutos en cada esquina.

Para continuar, se ubica una maleta en el centro del espacio la cual tiene objetos ocultos para los y las estudiantes. Para este ejercicio se dispone el espacio de la siguiente manera:

Figura 10. Disposición del aula para identificación de objetos



Fuente. elaboración propia

Con la maleta en el centro, cada participante, abre, observa y elige un objeto para ubicar en alguna de las tres palabras dispuestas en el piso del salón.

Al final, cada objeto será sustentando por el grupo indicando por qué lo han considerado de uno u otro lado, para llegar a claridades y nuevas preguntas de manera colectiva. Para finalizar, se entrega el siguiente formato a cada estudiante, en el cual se clarifican los conceptos trabajados en la jornada.



Figura 11. Identificación de género, sexo biológico y orientación sexual



Fuente: La Cadera de Eva, 2020.

Materiales

Papel Kraft, PC, se distribuyen por grupo, vídeo beam, marcadores, pantalones, escobas, pasapor-

te, maquillaje, molinillo, libro, martillo, hombre solo, desinfectante, labial, peinilla.



Nombre de la estrategia:
Crónicas de la(s) verdad(es)

Ilustración 51. Gente haciendo preguntas
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Precisiones para la creación de una Crónica (visual o textual) sobre la relación con los audiovisuales de los cortos de la Comisión de la Verdad.

Con algunos de los relatos de víctimas del conflicto armado que la Comisión de la Verdad viene registrando, se presentan algunos con los que se podrán realizar el trabajo creativo y reflexivo, deben ser mínimo dos.

Cortos:

Figura 12. Imagen de María López



Reproducir Video

“Quienes más sufrimos las secuelas de la guerra somos los civiles, que no tenemos nada que ver con ella”: María López, víctima de una bala perdida durante la persecución del Ejército al M-19 en las ciudades en 1985.

Fuente. www.youtube.com

Figura 13. Imagen de Leonardo León

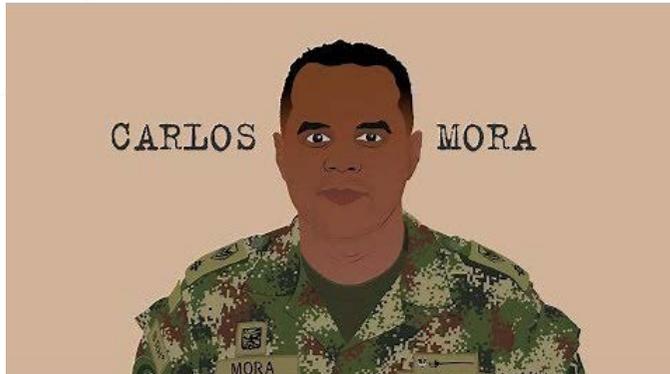


Reproducir Video

El 16 de mayo de 1998 la vida de Leonardo León se partió en dos. Ese día dos de sus hermanos fueron asesinados, años más tarde, en el 2002, su hermana fue asesinada por paramilitares. “Buscar que haya verdad, justicia y reparación nos hace cada día más fuertes”, expresa. #MiVerdadEs | Testimonios e historias de personas y lugares...

Fuente. www.youtube.com

Figura 14. Imagen de Carlos Mora



Reproducir Video

“Cuando olvidamos solemos cometer los mismos errores, por eso es importante saber todo lo que pasó, cómo pasó, por qué pasó y no dejar que se olvide”, asegura este sargento segundo que denunció casos de falsos positivos en el Ejército Nacional. #MiVerdadEs | Testimonios e historias de personas y lugares que relatan experiencias de...

Fuente. www.youtube.com

Figura 15. Imagen de Jaiber Perdomo



Reproducir Vídeo

“La verdad es esencial para la reparación integral a las víctimas y para que esto que ha venido ocurriendo por más de 50 años no se repita”, dice este artista que fue víctima del conflicto armado mientras prestaba el servicio militar. #MiVerdadEs | Testimonios e historias de personas y lugares que relatan experiencias de...

Fuente. www.youtube.com

¿Cómo debe ser la Crónica?

Sea tipo texto o sea audiovisual, la crónica debe relatar tu experiencia reflexiva personal con los cortos vistos. Puedes hacer énfasis en un momento específico de tu historia como ciudadano(a) de este país, en torno a la verdad y el conflicto armado. En este relato son válidas las experiencias positivas, que exaltan emociones positivas y las no tan favorables.

Escrita:

- Extensión: Dos páginas
- Tipo de letra: Times New Roman
- Tamaño 12

Audiovisual

- Extensión del video: de 2 a 7 minutos.
- Formato mp4, enlace Vimeo o YouTube.
- Las imágenes y todo el material visual en el video debe ser creación propia.





Nombre de la estrategia:
Cartas de Tito y Pepita

Ilustración 52. Enojo
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

A través de la lectura del cuento infantil “Tito y Pepita”, de Amalia Low, se propone trabajar sobre las emociones políticas. Sin embargo, esta actividad se hace para identificar la rabia y la indignación en el ámbito personal; para esto, se hace una lectura a dos voces para que una voz haga de Tito y la otra de Pepita.

En esta interacción, se observarán las expresiones del grupo con respecto a las expresiones del cuento y poder orientar algunas preguntas, tales como:

- ¿Por quién has experimentado la rabia?
- ¿Qué situaciones en la vida te han dado rabia?
- ¿Cómo has tramitado la rabia?
- ¿Qué situaciones te indignan?

Luego, se invita a escribir una carta en una hoja iris, donde el o la estudiante pueda explorar la rabia, la molestia y la incomodidad por la situación o la persona que causó la emoción; es deseable no escatimar en las sensaciones experimentadas.

Posteriormente, cada estudiante rasga o corta esta carta en cientos de pedacitos, quedando un cúmulo de pequeños papelitos que serán usados por el grupo para la siguiente actividad:

Por grupos

Elegir una manera de simbolizar la rabia y la indignación de la anterior carta para construir una nueva expresión de esta. Se indica meditar y reflexionar sobre el aprendizaje obtenido de esa sensación, experiencia o situación.

Se advierte que, con los pedacitos de papel no se pueden escribir palabras, se invita a las figuras, metáforas y analogías con figuras.

Seguidamente, se entrega 1/5 de papel Kraft a cada grupo, con su respectivo colbón, para realizar la exposición - en formato de caja italiana- colectiva del símbolo e interpretación realizado.

Materiales

Hojas iris, colbón, papel Kraft, (¿tal vez marcadores?).



Capítulo VII

El ritual de cierre

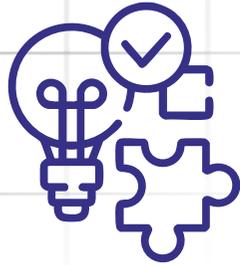
The closing ritual

El capítulo final es un ritual en el que se considera la diversidad como la mayor fortaleza en el trabajo con grupos. Pretende inspirar ideas; para ello, se proponen estrategias pedagógicas y participativas, a partir del enfoque humanista, que permite promover la formación integral como escenario propicio y adecuado para la inversión de prácticas personales y sociales, potenciando y estimulando procesos de aprendizaje significativo, a través de los cuales los participantes interioricen principios positivos, para que los conviertan en su filosofía de vida y ayuden a promoverlos.

Objetivo:

Reflexionar sobre nuestras relaciones con los otros que me rodean, sin prejuicios, desde el respeto como valor fundamental para entablar, fortalecer y mantener relaciones positivas; no sólo en función de las diversas significaciones y representaciones sociales, si no, incluso, desde las experiencias y múltiples formas de ser y estar; de ahí, la necesidad de propiciar espacios y ambientes inclusivos, diversos y empáticos.





Nombre de la estrategia:
Constelaciones lectoras

Ilustración 53. Ximena Higueta Espinal
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

El encuentro iniciará con una pregunta a los y las participantes ¿Qué es la memoria? Luego de socializar las percepciones, se dará paso a la lectura del cuento “Guillermo Jorge Manuel José” de Mem Fox, como una manera de sensibilizar, a partir de la lectura en voz alta sobre la palabra MEMORIA.

Posteriormente, se propondrá un ejercicio de recordación, a partir de objetos (hablando de la memoria que cada uno de estos guarda). Para ello, cada persona deberá traer cuatro objetos que representen: la infancia, la juventud, la adultez y la muerte (en esta última, pueden ser frases) En caso de no llevar los objetos, se propone dibujarlos.

Luego de presentarlos, se proyectará el cortometraje ‘La casa de los cubos’ de Steiner the Magnificent (2011) <https://vimeo.com/15486115>.

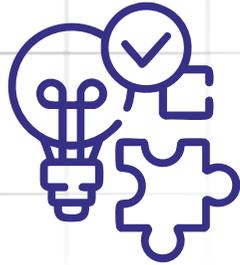
Al finalizar el corto, se propondrá el ejercicio de construir nuestra constelación lectora de la siguiente manera:

En una hoja se dibujará un cielo o un universo; luego, de manera distribuida se le asignará a cada época de la vida (infancia, juventud, adultez y muerte), una palabra que represente nuestra vida en esas épocas. Luego de colocar las palabras, a través de líneas se unirán, dibujando una figura en el espacio o cielo (una constelación).

Luego de construir la constelación, se le propone a cada persona crear un texto (corto), a partir de las cuatro palabras escritas. Esto es, escribir su propia historia, para construir memoria.

Materiales

Hojas, lápices, marcadores, colores, impresión de cuento, computador, sonido, pantalla de proyección, conexión a internet, cada persona debe llevar cuatro objetos que representen su infancia, juventud, adultez y muerte.



Nombre de la estrategia:
¿Qué dejo y qué me llevo?

Ilustración 54. Luisa Lora Muñoz
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores

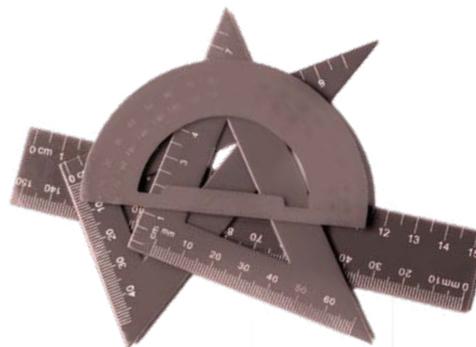


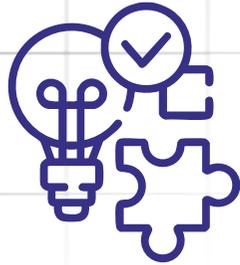
Desarrollo

Se propone expresar en el grupo los aprendizajes y logros del encuentro. Se pide a las personas decir, en una palabra, qué dejan y qué se llevan luego de participar en la actividad. Pueden participar todos o quienes quedan y se debe dejar claro que es en sólo una palabra para que sea rápida la actividad, a menos de que se quiera dejar con respuesta abierta. Depende de la temática que se quiera trabajar, es bueno hacer una introducción a la actividad para que a todos les quede claro y participen. Al final se puede hacer una evaluación de lo encontrado en la actividad.

Materiales

No requiere materiales.





Nombre de la estrategia:
Dinámica de Aprecios

Ilustración 55. Jhon Andrés Arias
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Coles



Desarrollo

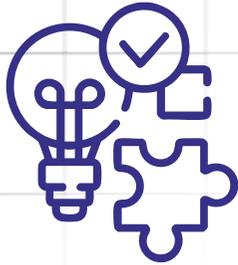
Se pretende reconocer en otros/as cualidades y agradecer aprendizajes colectivos, por medio de los aprecio.

Cada participante tiene varios papelitos que se pueden pegar (pegatinas). Empieza la actividad con un papelito que se le pueda pegar a otra persona, diciéndole algo que reconoce y agradece de esa persona. Es importante decirle “Yo te aprecio por...”. Esto se hace caminando por el espacio y encontrándose; la idea es que todos terminen con muchos aprecio. Se sugiere poner música de fondo. Se pueden dar abrazos, se puede preguntar al final cómo se sintieron, si esperaban lo que les dijeron e invitar a que lo sigan haciendo con sus seres queridos.

Materiales

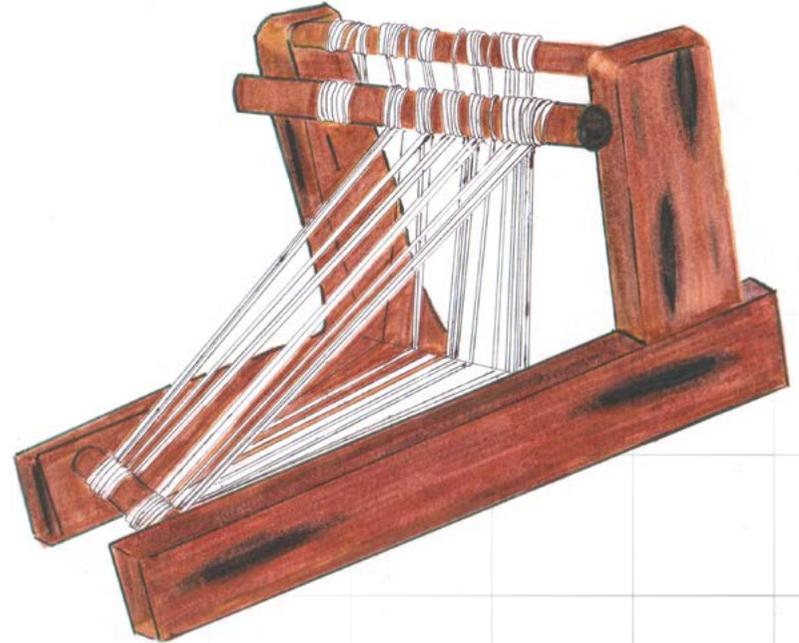
Pegatinas de aprecio.





Nombre de la estrategia:
Telaraña - construir la red

Ilustración 56. Swamy Sharith Centeno
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Su propósito es identificar percepciones o aportes de todos los participantes de alguna actividad. Busca que todas las personas participen pasándose la palabra con una lana, hilo o tripa de pollo. Se realiza una pregunta antes de empezar la actividad y comienzan a resolverla uno por uno; se puede establecer un tiempo límite para cada persona o dejar abierto. Es divertido al final devolverse enrollando la lana. Depende de la temática que se quiera trabajar, es bueno hacer una introducción a la actividad para que a todos les quede claro y participen, al final agradecer.

Materiales

Un ovillo de lana, hilo grueso o tripa de pollo





Nombre de la estrategia:

Líneas de la mano

Ilustración 57. Líneas de la mano
Tomado de: <https://www.freepik.es>



Desarrollo

Se propone reflexionar en torno a la importancia de conocerse cada día y no asumir que conocemos profundamente a los demás y a nuestro territorio.

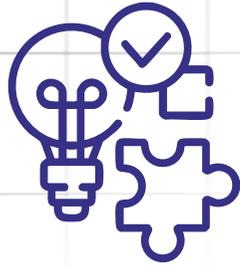
Cada participante dibuja la silueta de una de sus manos en una hoja, luego se les pide que dibujen las líneas de esa mano sin mirarlas, sólo recordando cómo son, se les da un tiempo para que lo hagan y luego se les pide que comparen; en ese momento comienza la reflexión.

¿Qué pasó? ¿De qué se dieron cuenta? ¿Si nos conocemos lo suficiente? ¿Por qué a veces decimos «lo conozco como la palma de mi mano», pero no es así? ¿Todos los días podemos cambiar?

Materiales

Papel y lápiz para cada participante





Nombre de la estrategia:
IKIGAI (Razón de ser)

Ilustración 58. Darsy Romero Fernández
Estudiante de Diseño Gráfico
Sede Colores



Desarrollo

Su objetivo es identificar pasiones y propósitos de los participantes, a partir de las dimensiones pasión, misión, profesión y vocación. Se realizan cuatro círculos que se unan en algún momento en una intersección y en cada círculo se les pide que escriban:

1. Lo que amas.
2. Lo que el mundo necesita.
3. Por lo que te pagarán.
4. Lo que haces muy bien.

Luego de esto, identificar “mi misión”, es decir, la misión de cada participante, uniendo el 1 y el 2; “mi vocación”. uniendo el 2 con el 3; la profesión se identifica uniendo el 3 con el 4 y la pasión, uniendo el 1 con el 4.

Se puede complementar con un mapa de actores o de acciones que debes realizar para lograr ese Ikigai (“razón de ser”, “la felicidad de estar siempre ocupado”, “una razón para levantarse por las mañanas”, “propósito de vida”, “el significado de tu vida”).

¿Realmente estás trabajando por ello? ¿Te habías preguntado antes por estos asuntos? ¿Por qué crees que es importante reflexionar sobre esto? Cuando no tenemos claro para donde vamos es mucho más fácil lograr las metas.

Materiales

Papel y lápiz para cada participante.



Tomado de: <https://www.gettyimages.com> / Anastasiia Krivenok



Lista de formatos

Formato 1: FLY

Formato 2: Roles lo vio/ lo escuchó.

Formato 3: Formato 3.docx

Formato 4: Formato 4 Entrevista semiestructurada.docx

Formato 5: Guía plan detallado

1. Objetivo general. El objetivo es un resultado deseado que esperan alcanzar con la intervención o inmersión planificada. Dos ejemplos concretos:

a. *“Incentivar el cuidado de los árboles y de otros ecosistemas naturales, a partir del desarrollo de una **campaña digital** orientada a público juvenil y adulto de la ciudad de Medellín con el fin de fortalecer la cultura de sostenibilidad en la ciudad”.*

b. *Promover la salud mental de las juventudes del barrio Esfuerzos de Paz de la comuna 8 de Medellín, a través de un **taller sobre creatividad y emociones**, orientado a prevenir el suicidio juvenil en La Institución Educativa Esfuerzos de Paz I*

2. Contextualización de la inmersión. Mínimo 2 páginas. Dónde se hará intervención, datos históricos, culturales, geográficos, sociales etc., que describan ese lugar, organización, realidad o fenómeno concreto que buscamos intervenir con nuestra inmersión. Ejemplos: Estadio Atanasio Girardot específicamente zona de consumos de sustancias psicoactivas, redes sociales orientadas a jóvenes entre 14 y 28 años, Barrio Esfuerzos de Paz I de la comuna 8 de Medellín, organización cultural “La Tertulia” etc. Redactar un contexto general que ubique y exponga con claridad para cualquier persona que no conoce su plan.

3. Derechos humanos y visiones éticas que comprende su plan de inmersión. Mínimo 1 página. Con relación al tema trabajo, construir un párrafo reflexivo sobre los derechos consignados en la

Constitución Política de 1991 que son vulnerados en la problemática trabajada.

4. Plan detallado. (Versión final del cuadro que ya tienen ustedes iniciado, incluir los ajustes recomendados en la anterior asesoría).

| | |
|-----------|--|
| ¿Por qué? | |
| ¿Qué? | |
| ¿Cómo? | |
| ¿Dónde? | |
| ¿Quién? | |
| ¿Con qué? | |

5. Descripción detallada del Plan. Mínimo una página. Siguiendo con los ejemplos dados en el punto # 3 (objetivo general) en este apartado deben describir concretamente lo que harán.

Ejemplo: *La inmersión de este plan consiste en el diseño y divulgación de una **campaña digital** sobre el cuidado de los árboles y otros ecosistemas naturales como plantas nativas, sistemas hídricos, etc. Para ellos partiremos del estudio del tema a través de diversa bibliografía, luego el diseño de conceptos y piezas gráficas orientadas a un público juvenil y adulto de la ciudad, por último, haremos el montaje y difusión por redes sociales promoviendo la campaña entre los públicos objetivos. Estaremos leyendo comentarios y respuestas para ir identificando impactos y logros.*

6. Informe general de la inmersión (mínimo 1 página). Siguiendo los ejemplos anteriores, una vez ya se lleve a cabo el lanzamiento de la campaña digital o el taller con el grupo de jóvenes de Carpinelo, deben escribir cómo se desarrolló la actividad, qué les ha sucedido a las personas al leer la campaña digital, por ejemplo, o cómo estuvo el taller con los y las jóvenes, qué lograron con la actividad, qué sucedió en la realización de esta, qué preguntas hubo de las personas, cómo les fue con la metodología implementada, etc.

7. Evaluación final de la inmersión. Como equipo van a registrar los siguientes aspectos, pueden usar viñetas o como lo deseen: *a) logros significativos, b) mayores desafíos o dificultades, c) lecciones aprendidas (que no volver a hacer en una siguiente ocasión), d) qué creen qué pudieron cambiar o cuestionar de esa realidad intervenida.*

8. Bibliografía y cibergrafía. Según normas APA. 7ª edición

NOTA: al final del semestre a la versión final de este formato de plan se deben anexar:

- Evidencias que den cuenta de la inmersión, que pueden ser fotografías, chats de contacto, videos, listados de asistencia, piezas gráficas de invitación, correos enviados, entrevistas realizadas, metodologías diseñadas, pantallazos de redes sociales, audios, entre otros.
- **Producto narrativo. Mínimo 5 páginas** (lo veremos en la siguiente clase a profundidad como lo vamos a escribir, pero la idea es que se podrán basar en el informe general del # 9) Esto se entrega al final del semestre.

- **Producto creativo.** Pieza creativa que resume y sintetiza para cualquier persona externa su intervención puede ser un video, un podcast, una representación teatral, una galería de fotos muy bien hecha y con descripciones, una revista digital, un blog, un radioteatro, entre muchas otras alternativas.

Fechas de entregas

- entrega del plan detallado con inicio de intervención: XXXXX No tienen que haber hecho toda la inmersión, pero sí contar en informe general en qué están y qué han adelantado a la fecha.
- Socialización y entrega del plan detallado versión final con toda la inmersión realizada, todos los anexos respectivos y exposición de productos (creativo y narrativo) en clase con invitados externos: XXXXX

Formato 6: Rúbrica- Proyectos 2023-I.docx

Referencias bibliográficas

Albán, A. (2007) Manual de Oratorio. Emued.

Álvarez, J (2019) Verde tierra calcinada, Rey Naranja.

Ayala E., P. (2002, 2 de mayo) La moral del camello. Milenio. México, — <https://www.milenio.com/opinion/pablo-ayala-enriquez/agenda-etica/la-moral-del-camello>.

Barrera, L. (2013) El concepto de la cultura: definiciones, debates y usos sociales. Revista Clase de Historia. N. 343. PP. 2-24 file:///C:/Users/misvillada/Downloads/Dialnet-El-ConceptoDeLaCultura-5173324.pdf.

Bourdieu, P. (2007) La miseria del mundo. file:///C:/Users/misvillada/Downloads/bourdieu-pierre-la-miseria-del-mundo-fondo-de-cultura-econocc80mica-2007.pdf.

Browne, A (1991) Willy el Tímido. Fondo de Cultura Económica.

Browne, A (2009) Cosita linda. Fondo de Cultura Económica de España.

Buitrago, J. (2017) León y ratón. Editorial Cataplum libros https://books.google.com.co/books/about/Le%C3%B3n_y_rat%C3%B3n.html?id=iA_AwgEACAA-J&source=kp_book_description&redir_esc=y.

Cabrera, M y Acuña A. (2006) De la historia social a la historia de lo social Ayer, No. 62. pp. 165-192 https://www.jstor.org/stable/pdf/41324976.pdf?refreqid=excelsior%3Aa459d079161739734211f82c5d8b-4b17&ab_segments=&origin=&acceptTC=1.

Carvajal, O. (2016) modelo de investigación formativa para el programa de Contaduría Pública de la Universidad Libre seccional Cúcuta. [Trabajo de grado presentado para optar al título de Maestría en Educación con énfasis en Gestión Educativa] Universidad Libre de Colombia. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9750/trabajo%20de%20grado%20Oscar%20Carvajal.pdf?sequence=1#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20formativa%2C%20surge%20como,de%20b%C3%BAsqueda%20de%20soluciones%20ante>.

Cassari, H. (2015) La edad de los países. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dmlaFvVJbWc>.

Cátedra Indígena Intercultural. (2016) Abuela Grillo. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gmOy37w4yCM>.

Concepto. (s.f.) Oratoria. Etecé. De: Argentina. <https://concepto.de/oratoria/>.

Cortina, A. (200) Ética mínima. Introducción a la Filosofía práctica. Tecnos.

Comisión de la Verdad (2022) Informe final: 'Hay futuro si hay verdad'. <https://www.comisiondelaverdad.co/dia-del-acontecimiento-presentacion-del-informe-final-colombia-y-el-mundo>.

Comisión de la Verdad (2020) Mi Verdad Es: María López. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EQvo2yNQd88>.

Comisión de la Verdad (2020) Mi verdad es: Leonardo León. YouTube. https://www.youtube.com/results?search_query=leonardo+Le%C3%B3n+mi+verdad.

Comisión de la Verdad (2020) Mi Verdad Es: Jaiber Perdomo. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-bqqSifuYNo>.

Comisión de la Verdad (2020) Mi Verdad Es: Carlos Mora. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oj26PZDfH3k>.

Comisión de la Verdad (2022) Tongas de la Memoria. <https://www.comisiondelaverdad.co/tongas-de-la-memoria>.

Constitución Política 1 de 1991 Asamblea Nacional Constituyente (1991) CONSTITUCIÓN POLITICA DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA 1991. Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>.

Elmuecin. (2011) El circo de las mariposas. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=od2lg1ZC20s>.

Elurnet. (s.f) ¿Qué es la Taxonomía de Bloom y cómo se utiliza? Elurnet. <https://elurnet.net/que-es-la-taxonomia-de-bloom-y-como-se-utiliza/>.

Erlbruch, W (2007) El pato, la muerte y el tulipán y la liebre. Barbara Fiore Editora. España.

Esquivel, S. (2020) ¡Dinamita! Mujeres rebeldes en la Colombia del siglo XX. Lumen.

Faciolince, H (3 de julio de 2022) Verdad y literatura testimonial. El Espectador. [Fox, Men. \(1988\) Guillermo Jorge Manuel José. Ediciones Ekaré.](https://www.elespectador.com/opinion/columnistas/hector-abad-faciolince/verdad-y-literatura-testimonial/Galeano. E. (1989) Libro de los abrazos. Catálogos. Siglo XXI Editores.</p></div><div data-bbox=)

Infolocal Comfenalco (2020) Betsabé Espinal, memoria de una huelga obrera. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3giFuW__i8E.

Investigación Cualitativa (s.f.) Investigación Cualitativa.

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano (2019) LINEAMIENTOS CREATE CAMPS ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN 2019 — 1 [Documento interno] fi-

le:///C:/Users/misvillada/Downloads/LINEAMIENTOS%20CREATE%20CAMPS-%20Bogot%C3%A1.pdf.

Kasza, K.(s.f) El día de campo de Don Chanco. Norma Colecciones. <https://www.normainfantilyjuvenil.com/ar/libro/el-dia-de-campo-de-don-chancho>.

Kasza, K. (1993) El tigre y el ratón. Norma Colecciones. <https://www.normainfantilyjuvenil.com/ar/libro/el-dia-de-campo-de-don-chancho>.

KrathWohl, D, Bloom, B., Masia, B. (1972-1973). Taxonomía de los objetivos de la educación: clasificación de las metas educativas. Buenos Aires: El Ateneo.

La Cadera de Eva. (2022) Diferencia entre sexo biológico, género y orientación sexual. La Cadera de Eva. <https://lasillarota.com/la-cadera-de-eva/2020/6/30/diferencia-entre-sexo-biologico-genero-orientacion-sexual-235805.html>.

Londoño, L & Tamayo, G (2008) capítulo IV organización estructural de un currículo problémico: construcción de escenarios dinámicos no. 6 (p.66).

El aula como Laboratorio Pedagógico

Low, A (2015) Tito y Pepita. Ediciones B.

Low, A. (2019) El León y los escarabajos estercoleros. B de BLOK.

Machado, A. (2010) La princesa que escogía. Editorial Norma.

Magic Markers. (2019) ¿Usted es de izquierda o de derecha? YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=my-qYO716MBA>.

Miyahira, J (2009). La investigación formativa y la formación para la investigación en el pregrado. Revista Medica Herediana, 20(3), 119-122. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1018-130X2009000300001&lng=es&tlng=es.

Millás, J (2015) Perdón, imposible. Guía para una puntuación más rica y consciente. Ed Tivillus.

Nietzsche, F (1883) Así habló Zaratustra. Educar.

ONCE (2018) Los colores de las flores. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OgCRdTxCEic&t=2s>.

Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). <https://www.cepal.org/es/temas/agenda-2030-desarrollo-sostenible/objetivos-desarrollo-sostenible-ods>.

Pisiquemanía. (2022) Agarrando Pueblo. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7ZYWKAoC9Y>.

Ponce de León, C y Abad, J (2015) Mirar la vida profunda. Planeta.

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23a ed.).

Sánchez, G. Las etiquetas son para las latas (anuncio de Coca-Cola) YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TcpSMBaOFoE>.

Senderito (2012) Senderito. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nsnGOQs3GOY>.

Sentencia T-473/18 (10 de diciembre de 2018). Acción de tutela incoada por Hermes Armando Cely Ocaña contra el Consejo Nacional Electoral y Registraduría Nacional del Estado Civil. Expediente T-700912. Magistrado ponente: Jaime Araújo Rentería. Corte Constitucional. República de Colombia.

Steiner the Magnificent (2011) La casa de pequeños cubos. Vimeo. <https://vimeo.com/15486115>.

Solórzano, G & Loor, L. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar habilidades productivas en la enseñanza y aprendizaje del inglés. Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina , 11(2), . Epub 01 de agosto de 2023. Recuperado en 07 de junio de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000200001&lng=es&tlng=es.

TEDGlobal (2019) Chimamanda Adichie: El peligro de la historia única. https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=es.

Teso, A (2014) Metodología aplicada para el análisis de las noticias televisivas sobre cambio climático desde

perspectivas cruzadas. Primeiro Seminario Internacional RESCLIMA. Pp.

51.71. <https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-16429/GemmaTeso-RESCLIMA.pdf>.

Valencia, J (2012) Desapariciones - Ruben Blades. https://www.youtube.com/watch?v=UMdZ_8N7Blw.

Velthuijs, M. (1984) El sapo y el forastero. Ediciones Ekaré.



Lista de ilustraciones

Ilustración 1: Aula de las ideas

Ilustración 2: Hacia Afuera: la calle como espacio de la ciudadanía

Ilustración 3: ¿Qué historias cuentan mis zapatos?

Ilustración 4: Retratos a varias manos

Ilustración 5: Aviso clasificado

Ilustración 6: Autorretrato

Ilustración 7: Fósforos

Ilustración 8: Citas para conocernos

Ilustración 9: Examen de paradigmas

Ilustración 10: Lo Bello y lo Bestio

Ilustración 11: FLY ¿De qué te diste cuenta?

Ilustración 12: Bingo chismoso

Ilustración 13: Amo en secreto a...

Ilustración 14: Barco Colchoneta

Ilustración 15: Carrera de barcos

Ilustración 16: Armandando la palabra

Ilustración 17: Mensaje en la espalda

Ilustración 18: Ritualizar el viaje: el deseo por la lectura y la escritura

Ilustración 19: Escritura a lo “sanduche”

Ilustración 20: Just One APA: el idioma necesario para visitar nuevas tierras; Lenguaje académico. Normas APA

Ilustración 21: Juego de roles: Hombres Lobos Castonegro

Ilustración 22: La Caja Italiana

Ilustración 23: Los Colores de las Flores

Ilustración 24: Subasta de lectura e interpretación

Ilustración 25: Libro Pluma

Ilustración 26: Buffet Literario

Ilustración 27: PILO

Ilustración 28: Mapeo de noticias desde ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) y árbol de problemas. Investigar sin agarrar pueblo

Ilustración 29: Formulación objetivos: rompecabezas y juego de dados

Ilustración 30: Venta de objetos: rastreando antecedentes de investigación

Ilustración 31: ¿Cómo formular preguntas? La entrevista

Ilustración 32: Retos de la investigación agarrando pueblo

Ilustración 33: Investigar es como viajar: planes detallados

Ilustración 34: Lecturas cruzadas

Ilustración 35: Ferias de proyectos

Ilustración 36: Juego de etiquetas para la ciudadanía

Ilustración 37: El restaurante del mundo

Ilustración 38: Viaje por las constituciones del mundo

Ilustración 39: Ética y moral desde “así habló Zaratustra”

Ilustración 40: Llegó carta: dilemas éticos - códigos éticos

Ilustración 41: Caso Abigail

Ilustración 42: El almuerzo de la corrupción

El aula como Laboratorio Pedagógico

Ilustración 43: Estado: georreferenciación

Ilustración 44: Plata, letras y derechos

Ilustración 45: La edad de los países: geopolítica

Ilustración 46: Tipos de justicia a través de la literatura

Ilustración 47: Memoria colectiva: tendedero de las verdades

Ilustración 48: Tongas de la memoria

Ilustración 49: Simulacro de votaciones

Ilustración 50: Maleta viajera: ciudadanía y género

Ilustración 51: Crónicas de la(s) verdad(es)

Ilustración 52: Cartas de Tito y Pepita

Ilustración 53: Constelaciones lectoras

Ilustración 54: ¿Qué dejo y qué me llevo?

Ilustración 55: Dinámica de Aprecios

Ilustración 56: Telaraña - construir la red

Ilustración 57: Líneas de la mano

Ilustración 58: IKIGAI (Razón de ser)

Lista de tablas

Tabla 1. Ejemplo formato bingo chismoso

Tabla 2. Preguntas para un plan detallado

Tabla 3. Identificación de personajes

Tabla 4. Rúbrica evaluativa de ensayo

Tabla 5. Material de apoyo

Lista de figuras

Figura 1. Ejemplo de citación

Figura 2. Tablero

Figura 3. Texto 2 El día de campo de Keiko Kasza

Figura 4. Árbol de problemas

Figura 5. ¿Qué debemos hacer?

Figura 6. Identificación de problemas

Figura 7. Ejemplo de rompecabezas

Figura 8. Bases de datos para búsqueda

Figura 9. Ejemplo de organización de países

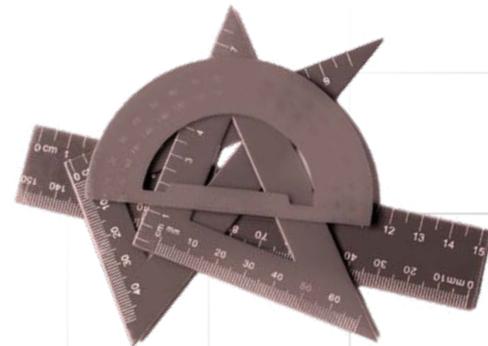
Figura 10. Identificación de género, sexo biológico y orientación sexual

Figura 11. Imagen de María López

Figura 12 Imagen de Leonardo León

Figura 13. Imagen de Carlos Mora

Figura 14 Imagen de Jaiber Perdomo



Expresamos un inmenso agradecimiento a la maestra Daniela Gallego del programa académico de Diseño Gráfico y sus estudiantes de la Sede Colores de Medellín, por su invaluable aporte en la ilustración de las imágenes que acompañan este libro, donde se hace de nuevo presente el aula como laboratorio pedagógico en la educación superior, dado que, su creatividad, dedicación y profesionalismo dan vida a las páginas, transformando conceptos en imágenes sentidas, que enriquecen profundamente esta obra.

También a la coordinadora de programa de Diseño Gráfico Elizabeth Montoya quien, siempre con apertura y escucha atenta, suma esfuerzos para que la Educación Superior sea retadora, colaborativa y rigurosa y que con procesos como este, apuesta por la calidad y calidez de la educación.

Gracias por hacer de este proyecto una realidad visualmente cautivadora, estética y ejemplo de trabajo multidisciplinario.

Las editoras.



Este libro se terminó de publicar en junio de 2025,
por el Politécnico Grancolombiano.

Medellín, Antioquia

Las estrategias que se presentan en este Laboratorio Pedagógico son inspiradas en las actividades realizadas al interior de las aulas de clases del proyecto Educativo Create Camps de la Facultad, Sociedad Cultura y Creatividad, de la Escuela de Educación e Innovación, en la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.

Dichas estrategias son reconstruidas y resignificadas por un grupo variopinto de docentes como parte de la oferta a la comunidad educativa dentro de la apuesta curricular transversal, que recoge elementos constitutivos de la formación humana para los estudiantes de primer y segundo semestre.

Para ello, se proponen metodologías y estrategias que conlleven a enunciarse como ciudadanos, lo cual implica la comprensión crítica de una realidad social y la interiorización de las dinámicas particulares de dicha realidad. Este laboratorio de Estrategias, Metodologías y Didácticas en la Educación Superior, se constituye en un escenario de fundamentación para la indagación y la reflexión sobre los principales problemas que afectan el mundo

contemporáneo los cuales se han definido como agenda de desarrollo sostenible para los próximos años, así como las nuevas demandas de las competencias del siglo XXI, expuestas como competencias de alta habilidad tales como las capacidades de pensamiento superior, de trabajo en equipo y en TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) Se posibilita, de esta manera, la comprensión sistémica del mundo de lo global a lo local -y desde múltiples perspectivas- con la producción de significados ligados al contexto, para desde el ámbito académico, dar respuesta al conjunto de conocimientos, fortalezas y habilidades que el estudiante aplica, usa e interpela en tareas académicas que lo proyectan en el mundo laboral.

