



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

GUÍA METODOLÓGICA

DIPLOMADO CANOERA POR LA EDUCACIÓN



LABORATORIO TERRITORIAL 3 Y 4
CHOCÓ 2021

DIPLOMADO CANALETE RONCADOR

LABORATORIO TERRITORIAL 3 Y 4
CHOCÓ 2021



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

Socios



Fundación Escuela Nueva
Volvamos a la Gente



FUNDACIÓN PARA LA
RECONCILIACIÓN



Universidad de
los Andes

Aliados



Guía Metodológica
Diplomado Canoera por la
Educación
Laboratorio territorial 3 y 4

Comité Directivo

Angélica Pérez
Bernardo Toro
Clarita Arboleda
Claudia Mora
Enrique Chauz
José Mejía
Leonel Narváez
Luis Guerrero
Óscar Sánchez
Vicky Colbert
Víctor Murillo

Coordinación Nacional

Claudia Lancheros
Daniel Cruz
Gloria Carrasco
Inty Buelvas
Jennifer Garnica
Juana Yunis
Luis Galeano
Maribel Gamba
Milena Montoya

Comité Técnico Nacional

Adriana González
Álvaro Valencia
Janneth Cortés
Jeimmy Ramos
Juan José Correa
Julián Victoria
Magda Reyes
Nicna Camargo
Sabrina Burgos
Solman Díaz
Tania Cruz

Autores

Programa Nacional de Educa-
ción para la Paz

Colaboración pedagógica

Daniel Cardozo
Heyner Mesa
José Grisales
Laura Cruz
Valentina García
Adriana González
Julián Victoria

Diseño y diagramación

Mauricio Tabares

Ilustración

Mauricio Tabares

ISBN:

Cali. Octubre 2021.

Este producto es publicado
por la Caja de Herramientas
del Programa Nacional de
Educación para la Paz
EDUCAPAZ bajo la licencia
Atribución No Comercial –
Compartir Igual



MÁS INFORMACIÓN

- 🌐 Sitio web: www.educapaz.co
- ✉ Correo: comunicaciones@educapaz.co
- 🏠 Bogotá: Carrera 11 # 75-71, oficina 605 (57-1) 694 9848 - (57) 304 643 0896
- 🏠 Chaparral: Calle 4 # 10-32, barrio Libertador
- 🏠 Guapi: ClI 11 # 4- 36, Barrio San Pablo
- 🏠 Quibdó: Cra 4 # 24 - 32 piso 2, barrio Yesca Grande
- 📘 Facebook: [@educapazcolombia](https://www.facebook.com/educapazcolombia)
- 🐦 Twitter: [@EducapazC](https://twitter.com/EducapazC)
- 📺 Youtube: [Programa Educapaz](https://www.youtube.com/ProgramaEducapaz)
- 📷 Instagram: [@educapazcolombia](https://www.instagram.com/educapazcolombia)

Contenido

- 3.....●.....PARTE A Y B
- 3.....●.....SESIÓN. LABORATORIO TERRITORIAL:
UN ESPACIO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PAZ DESDE LA EDUCACIÓN.
- 3.....●.....DESARROLLO METODOLÓGICO
- 4.....●.....Momento. Apertura – Actividad 1. Conexión inicial
- 5.....●.....Momento. Apertura – Actividad 2. Recapitulando
- 7.....●.....Momento. Saltadero de ideas, un trueque de voces – Actividad 3.
Jugando vamos planeando.
- 13.....●.....Momento. Artesanías territoriales, un espacio para experimentar – Actividad 4.
¿Y con quiénes nos aliamos?
- 17.....●.....Momento. Cierre – Actividad 5. Reportaje Voces del Litoral
- 18.....●.....BIBLIOGRAFÍA PARA LA PROFUNDIZACIÓN

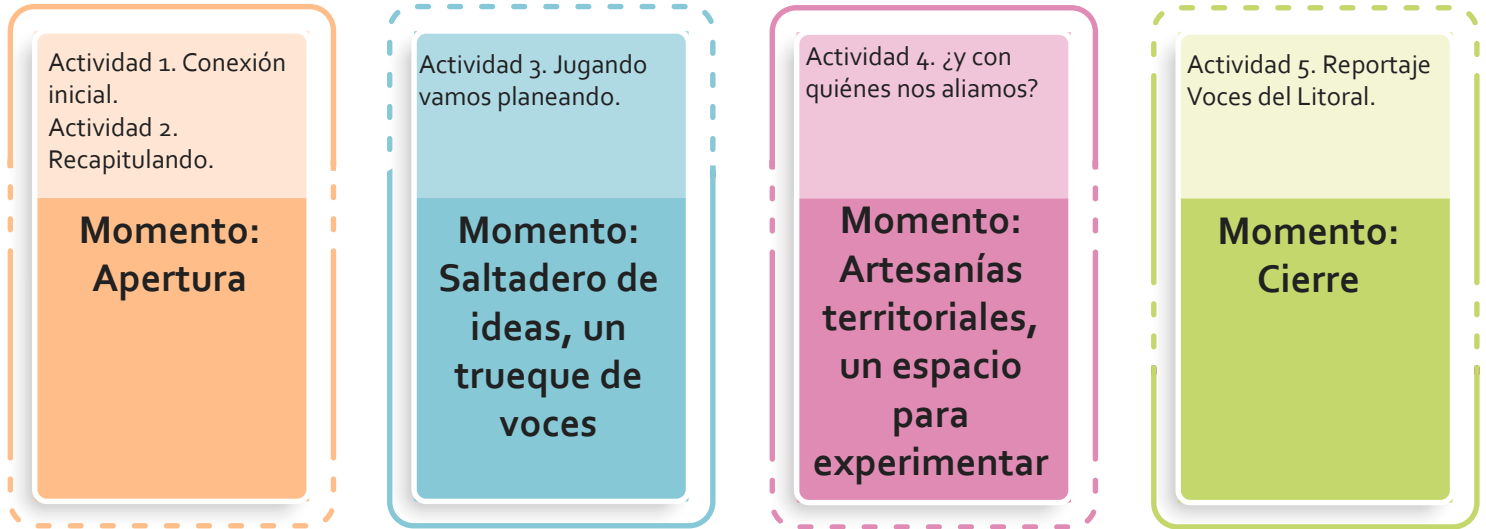


PARTE A Y B

SESIÓN. LABORATORIO TERRITORIAL: UN ESPACIO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PAZ DESDE LA EDUCACIÓN.

La sesión tiene como objetivo pedagógico gestar un ambiente de aprendizaje activo y experiencial en donde los y las participantes continúen apropiando la estrategia pedagógica del Laboratorio Territorial y avancen en la planeación de las iniciativas constructoras de paz emergentes del Reto Creativo.

Secuencia didáctica de la parte A



DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN PREPARATORIA

Objetivo Pedagógico	Gestar un ambiente de aprendizaje activo y experiencial en donde los y las participantes continúen apropiando la estrategia pedagógica del Laboratorio Territorial y avancen en la planeación de las iniciativas constructoras de paz emergentes del Reto Creativo.
Elementos centrales de reflexión/ conceptos/pretextos pedagógicos	Planeación de acciones colectivas en los diferentes niveles de transformación.
Competencias / Capacidades intrapersonales	<ul style="list-style-type: none">• La acción colectiva para el reconocimiento, valoración y respeto a las múltiples identidades presentes en la comunidad, el territorio, el país y el mundo.• El reconocimiento de que todas las personas podemos contribuir a la construcción colectiva de los derechos, a su respeto y defensa, y trabajar con otros en acciones colectivas para lograrlo.• Acciones colectivas de cuidado de poblaciones, comunidades, seres vivos, medio ambiente y la naturaleza, incluyendo las interacciones físicas, biológicas, sociales y culturales.• Las acciones en diferentes niveles, desde los entornos cercanos como la escuela, el barrio o la vereda, hasta el país y el planeta, por medio de proyectos colectivos y de organización comunitaria.
Duración	8 horas

Momento. Apertura – Actividad 1.

Conexión inicial

15 MINUTOS



¿Qué nos proponemos?

Motivar un espacio de conexión inicial a través del juego con la intención de disponer a los y las participantes asertivamente para la jornada del laboratorio territorial.

¿Qué materiales necesitamos?

Ninguno.

¿Qué vamos a hacer?

A continuación, se presentarán algunas dinámicas sugeridas para el desarrollo de esta actividad, no obstante, se propone que algún participante dinamice una actividad lúdica, por ejemplo, un juego tradicional.

•El juego de las posibilidades

Paso 1.

Quien facilita seleccionará un participante al azar para que inicie la dinámica y dirá al oído el nombre de un objeto.

Paso 2.

El/la participante tratará de explicar a través de la mímica cual es el objeto, sin hablar, el resto los y las participantes deberá adivinar cuál es el objeto.

Paso 3.

La primera persona en adivinar el objeto dará continuidad a la dinámica.

•El juego de las posibilidades

Paso 1.

Quien facilita pedirá a los miembros del grupo que, en silencio, piensen en su animal favorito.

Paso 2.

Seguidamente los y las participantes se organizarán sin hablar del animal más grande al más pequeño, únicamente haciendo los gestos y el ruido del animal.

Paso 3.

Después de organizarse, las personas darán la vuelta y mencionaran en voz alta el nombre del animal que interpretaban imitar con mímica para saber si lograron organizarse correctamente.

¿Qué vamos a registrar?

No aplica

¿Qué producto arroja la actividad?

No aplica.

Momento. Apertura – Actividad 2. Recapitulando.

75 MINUTOS



¿Qué nos proponemos?

Propiciar un espacio de diálogo a través de experiencias inspiradoras para recordar la intencionalidad de los Laboratorios Territoriales. Retomar los avances en la solución del reto a partir de las Bitácoras de Aprendizaje para definir la acción colectiva a desarrollar.

¿Qué materiales necesitamos?

Computador. Proyector. Parlantes. Video de la iniciativa inspiradora. Bitácoras del aprendizaje. Materiales diversos para decorar. Marcadores rojos, amarillos y verdes.

¿Qué vamos a hacer?

Paso 1.

Quien facilita dará la bienvenida al espacio e invitará a los/as participantes a ver un video; dicho video muestra una iniciativa inspiradora frente al reto propuesto en el laboratorio. Los videos son sugeridos.

PARTE 1 - https://www.youtube.com/watch?v=B_x59lyzPol&ab_channel=100en1diaTijuana

PARTE 2 - https://www.youtube.com/watch?v=3vbyHtGWhgY&ab_channel=100en1diaTijuana

Terminado el video, quien facilita propiciará en plenaria una reflexión alrededor de la pregunta ¿Qué les llamó la atención del video? Esto con el propósito de recordar desde el video cual es la intencionalidad del laboratorio territorial.

Paso 2.

Seguidamente, el/la facilitador/a reconstruirá en plenaria aquellos avances que se han dado en el desarrollo del reto. Además, se recordará la utilidad de la Bitácora del Aprendizaje en relación con el registro y el seguimiento de la acción colectiva que están diseñando.

Paso 3.

Para finalizar esta actividad, cada grupo tendrá un espacio de **30 minutos con un invitado especial (experto)**, para terminar de elaborar su bitácora (**hasta el punto 4 del separador 4**) y seleccionar finalmente cuál es esa idea de acción colectiva sobre la que van a trabajar durante el resto de laboratorios territoriales, para priorizar la idea de acción colectiva se usará **la metodología del semáforo**.

En un octavo de cartulina retomarán aquellas posibles acciones colectivas que se les ocurrieron para transformar aquella situación problemática que seleccionaron; cuando las tengas todas escritas, subrayarán con: **ROJO**, aquellas que no les convencen y les ven dificultades. **AMARILLO**, aquellas que les convencen, aunque poseen dificultades. **VERDE**, aquellas que consideran les convencen y que tienen más viabilidad.

¿Qué vamos a registrar?

Bitácoras del aprendizaje.

¿Qué producto arroja la actividad?

Bitácoras del aprendizaje con la acción colectiva definida.

Para tener en cuenta:

Intencionalidad del Laboratorio Territorial:

Como ya lo hemos visto, la Formación Acción es una estrategia que está presente en cada uno de los procesos que desarrolla EDUCAPAZ, la cual hace parte esencial e integral del acompañamiento que realiza el programa en los territorios. Enmarcados en esta estrategia se encuentran los Laboratorios Territoriales, un escenario pedagógico que propicia en los y las participantes de los procesos formativos, la apropiación de aprendizajes para la creación y movilización de acciones colectivas, enfocadas principalmente en la construcción de paz desde la educación, y que posibilitan la reivindicación de saberes y prácticas de las comunidades.



Utilidad de la Bitácora del Aprendizaje.

A medida que vamos transitando juntos y juntas por las sesiones del diplomado, nos damos cuenta que en los Laboratorios Territoriales existe un instrumento pensado con el propósito de orientarnos y guiarnos paso a paso en la consolidación de esa iniciativa colectiva de construcción de paz desde la educación, la cual estaría siempre alineada con los Diálogos de Realidades y los Planes de Transformación escolar y territorial. La "Bitácora del Aprendizaje" es justamente el instrumento que nos permite, en primer lugar, identificarnos como un equipo que se une en torno a un objetivo común, que reconoce en cada uno de sus integrantes unos intereses, conocimientos, experiencias, capacidades, habilidades y competencias, que solo en conjunto aportan a la transformación y a la consolidación de la paz en nuestros territorios. En segundo lugar, la "Bitácora de Aprendizaje", nos permite pensar y luego concretar paso a paso, la iniciativa colectiva de construcción de paz, por medio del registro de nuestros principales aprendizajes, que son llevados a la práctica a través del cumplimiento del Reto Creativo.



Momento. Saltadero de ideas, un trueque de voces – Actividad 3. Jugando vamos planeando.

120 MINUTOS



¿Qué nos proponemos?

Propiciar un espacio lúdico para la planeación de acciones colectivas.

¿Qué materiales necesitamos?

Fichas bibliográficas. Cinta enmascarar. Hojas iris de colores. Semilla. Lazo. Rompecabezas. Letreros (papel karf). Recurso del mapa (impreso en oficio). Paneles de las estaciones para la planeación (impreso en pliego). Recurso de cartas de preguntas (impreso tamaño carta). Recurso matriz una por grupo.

¿Qué vamos a hacer?

Para lograr avanzar en la planeación de las acciones colectivas de cada uno de los grupos recurriremos a una **“Yincana Cooperativa”**. Esta dinámica consiste en un conjunto de estaciones con pruebas de destreza o ingenio (juegos) que se realizan por equipos a lo largo de un recorrido, cada estación cuenta con una pista para que el equipo pueda encontrarla, después de descubiertas todas las estaciones y cumplidas las pruebas por todos los equipos se llegará a la meta final. Lo anterior, con el propósito último de lograr un objetivo común. En este caso dicho objetivo será avanzar en la planeación de las iniciativas logrando responder colectivamente a las preguntas **¿Qué? ¿Para qué? ¿Dónde? ¿Con quiénes?**

Paso 0.

Previo a empezar la actividad, el equipo de facilitación se encargará de preparar las rutas de cada equipo sobre el mapa y de organizar en el salón cuatro estaciones con sus respectivas pistas y recursos para el juego.

INSTRUCCIONES DEL MAPA:

En el mapa hallarán una serie de estaciones organizadas de acuerdo con una secuencia numérica (de 1 a 4), y en cada estación del mapa estará descrito un fragmento incompleto de un refrán popular –pista– que deberán completar y buscar en los letreros dispuestos en el salón para llegar a la estación en su respectivo orden.

Algunos refranes sugeridos para **las pistas** y **los letreros** son:

- **“Ojos que no ven, corazón que no siente”**
- **“Le cuento el milagro, pero no el santo”**
- **“A mal tiempo, buena cara”**
- **“Barriga llena, corazón contento”**

A continuación, se presenta un ejemplo del mapa que deben recibir los grupos:



Nota: Cada equipo facilitador podrá cambiar los refranes populares, además de ajustar la secuencia numérica de las estaciones en los mapas teniendo en cuenta que más de dos grupos no se encuentre en una estación al mismo tiempo. Es importante revisar de acuerdo con la cantidad de facilitadores como lograr atender las cuatro estaciones.

INSTRUCCIONES DE LAS ESTACIONES:

Durante el juego tendremos cuatro estaciones: dos estaciones en las cuales cada grupo deberá jugar para dar una respuesta colectiva a las preguntas orientadoras de la planeación, es decir, una estación para jugar con las preguntas ¿Qué y Para qué?, y otra estación con las preguntas ¿Dónde y Con quiénes?; las otras dos estaciones serán para reflexionar alrededor de preguntas orientadoras que les permitan saber si lo que han concretado colectivamente es lo que realmente desean como grupo.

Terminada la estación los grupos deberán escribir su respuesta colectiva sobre la memoficha y continuar con la siguiente estación hasta terminar. Cuando todos los grupos completen la misión de cada estación, la estación recibirá piezas de un rompecabezas, completadas todas las estaciones el grupo global contará con todas las piezas para armar el rompecabezas.

ESTACIÓN PARA LA PLANEACIÓN ¿QUÉ Y PARA QUÉ?

Letrero: fragmento de refrán

Juego: Rayuela.

Dinámica: Se dibujará sobre el piso el tablero (la rayuela) con sus números de colores como lo indica el recurso. Los equipos seleccionaran con base en el panel un color de acuerdo con la intencionalidad de la acción que desean realizar; identificada la intencionalidad buscarán en el tablero los números del color correspondiente y jugarán ubicando la semilla sobre alguno de estos. Finalizado el juego, el equipo formulará la primera parte de su objetivo dando respuestas a las preguntas **qué y para qué**. En el panel estarán algunos verbos que los ayudarán en su tarea. La respuesta colectiva resultado del juego será escrita en la memoficha.

Materiales: letrero, cinta enmascarar, hojas de colores con los numeros, semilla, panel impreso

ESTACIÓN PARA LA PLANEACIÓN ¿DÓNDE Y CON QUIÉNES?

Letrero: fragmento de refrán

Juego: Stop, llegó carta.

Dinámica: Participante 1: "llegó carta", Participantes en coro: ¿para quién?, Participante 1: "para.. (nombre de algún participante)", Participantes en coro: ¿Qué dice?, Participante 1: "Que se venga para (nombre de un municipio/vereda)", Luego el Participante seleccionado debe saltar a medida que dice cada una de las sílabas de la palabra. Una vez los participantes finalizan su turno de saltar, el participante 1, deberá ponerse de espaldas, en su espalda tendrá letreros de colores con diferentes niveles de transformación, los participantes se acercarán lo más rápido posible para alcanzar los letreros, sin embargo si el participante 1 se voltéa deberán quedarse quietos, así hasta que puedan acercarse lo suficiente para tomar uno de los letreros y ubicarlo en el panel disponible. Finalizado el juego el equipo formulará la segunda parte de su objetivo dando respuestas a las preguntas **dónde y con quiénes**. En el panel está un croquis donde ubicarán su respuesta en una tarjeta de color correspondiente al nivel. La respuesta colectiva resultado del juego también será escrita en la memoficha.

Materiales: letrero, cinta enmascarar, hojas de colores con los números, semilla, panel impreso.

ESTACIÓN PARA LA REFLEXIÓN

Letrero: fragmento de refrán

Juego: Saltando con el lazo.

Dinámica: Dos personas del equipo agitarán el lazo mientras los demás saltarán al menos 5 veces seguidas. Cuando cumplan la misión podrán tomar una carta y reflexionar alrededor de la pregunta.

Preguntas orientadoras de las cartas:

- ¿Cuál es el problema que deseamos transformar con la acción?
- ¿Cuál es el resultado esperado después de implementar la acción?
- ¿Cómo nos organizamos como equipo para implementar la acción?

Materiales: letrero, lazo y cartas con las preguntas.

ESTACIÓN PARA LA REFLEXIÓN

Letrero: fragmento de refrán

Juego: Ronda Ricotín, Ricotán "Ricotín, ricotán, De la bella Cordobán, Del palacio a la cocina, ¿Cuántos dedos tengo encima?"

Dinámica: El equipo jugará en parejas la ronda; una persona masajea la espalda de su compañero/a con los codos, terminado el canto pone los dedos sobre la espalda del otro/a, quien deberá adivinar el número de dedos sobre su espalda. Cuando al menos dos parejas adivinen podrán tomar una carta y reflexionar alrededor de la pregunta.

Preguntas orientadoras de las cartas:

- ¿Cómo vamos a medir los logros y dificultades al implementar la acción?
- ¿Cómo vamos a registrar los logros y dificultades al implementar la acción?
- ¿Cómo vamos a visibilizar los logros y dificultades al implementar la acción?

Materiales: letrero y cartas con las preguntas.

Nota: los juegos de las estaciones de reflexión son sugeridos, el equipo de facilitación podrá ajustarlos según se considere. Ver otras actividades sugeridas en el "para tener en cuenta".

Paso 1 (50 minutos).

Quien facilita agrupará a las personas de acuerdo con los equipos de trabajo ya establecidos para la creación de iniciativas. A cada grupo se le asignará un color, se le entregarán cuatro fichas bibliográficas de su color y un mapa del recorrido. Cuando todos los grupos cuenten con lo necesario, se dará inicio a la **Yincana Cooperativa**, para cumplir la misión los grupos deberán pasar por todas las estaciones recogiendo las piezas del rompecabezas en la medida que van planeando sus iniciativas, en cada estación tendrán un tiempo de 10 minutos para jugar y acordar sus respuestas colectivas. Terminado el juego se esperará que como mínimo cada grupo pueda contar con el siguiente resultado escrito en sus memofichas, este ejemplo puede escribirse en una cartelera, tablero o proyectarse para que los equipos lo puedan ver durante el recorrido de la Yincana.

Ejemplo de objetivo: Qué + Para qué + Con quiénes + Dónde ► Diseñar un juego didáctico sobre gestión de conflictos para el mejoramiento de las relaciones entre los estudiantes de la sede rural El Florecer.

Paso 2 (40 minutos).

Posteriormente, los grupos con **apoyo de su invitado especial (experto) durante 40 minutos**, tomarán nuevamente las bitácoras y las memofichas construidas durante el juego. En este espacio, trabajaran conjuntamente en un instrumento en el cual organizaran las ideas en relación con la planeación de sus iniciativas, dicho instrumento se pegará en las bitácoras. Cada grupo tendrá aproximadamente 40 minutos para concretar sus avances en la planeación y trabajar alrededor de la pregunta **¿Cómo vamos a desarrollar la iniciativa?**

CONCRETEMOS NUESTROS AVANCES

¿Cuál es el problema que deseamos transformar con la acción?

¿Cuál es el objetivo de la acción? Qué + Para qué + Dónde + Con quienes.

¿Cuál es el resultado esperado después de implementar la acción?

¿Cómo nos organizamos como equipo para implementar la acción?

¿Cómo vamos a medir los logros y dificultades al implementar la acción? (indicador)

¿Cómo vamos a registrar los logros y dificultades al implementar la acción?

¿Cómo vamos a visibilizar los logros y dificultades al implementar la acción?

¿CÓMO VAMOS A DESARROLLAR LA INICIATIVA?

Actividades para implementar la acción	Responsables de la actividad	Recursos requeridos para la actividad	Fecha de inicio de la actividad	Fecha cierre de la actividad
1.				
2.				
3.				

¿Qué vamos a registrar?

Bitácoras del Aprendizaje.

¿Qué producto arroja la actividad?

Bitácoras del Aprendizaje.



Para tener en cuenta:

- **Adivinar el dibujo.** Se sugiere también que en parejas se ponga sobre la espalda de una persona una hoja, el otro participante dibujará cualquier objeto y quien tiene la hoja deberá tratar de adivinar el objeto dibujado.



Para profundizar en otros juegos tradicionales:

- Yeimy.
- Escondite.
- La lleva
- Arranca yuca.
- Ponchado.
- La gallina ciega.
- Saltando con lazos.
- Stop, llegó carta.
- Sapo unde.
- Cero contra pulcero.
- Capitán manda.

Bibliografía adicional:

- Grupo de investigación Antropacífico, (2011) Voces, perspectivas y miradas del Pacífico; Universidad del Cauca, Popayán.



Momento. Artesanías territoriales, un espacio para experimentar – Actividad 4. ¿Y con quiénes nos aliamos?

150 MINUTOS



¿Qué nos proponemos?

Identificar aliados/as claves para la implementación de la acción colectiva.

• ¿Qué materiales necesitamos?

Proyector, computador, 5 hojas de color azul, 1 hoja de color verde, cinta de enmascarar gruesa, figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, pentágono), marcadores de colores gruesos, regla, poster de las conversiones, cartelera del plano y formato de aliados.

¿Qué vamos a hacer?

Paso 0.

Antes de dar inicio a la actividad, el equipo facilitador de la sesión deberá dibujar en el piso del salón con cinta de enmascarar gruesa un cuadrado grande, que a su vez estará dividido en 25 cuadrantes, tal como lo muestra la figura expuesta en este apartado. Para el ejercicio de dibujar dicho cuadrado, se recomienda que un integrante del equipo facilitador se ubique en un punto lateral del espacio dispuesto para la jornada (salón), el cual tendrá que señalarse con un trozo de cinta adhesiva. Desde este punto, se iniciará el conteo de cinco pasos dados ampliamente en dirección al otro costado de espacio (salón), al llegar a este punto es necesario macar de nuevo con cinta adhesiva. Esta acción se hará hasta marcar las cuatro esquinas del cuadrado, luego, con ayuda de los demás miembros del equipo, se trazará las líneas entre los puntos señalados en el piso

Acto seguido, el equipo facilitador dividirá el cuadrado principal en 25 partes, teniendo como unidad de medida el “paso”, configurando un cuadro de cinco por cinco (5 x 5). Finalmente, se procederá a resaltar el cuadrante del centro con otro color (se sugiere amarillo) de cinta o con un trozo de papel que identifique y resalte dicho cuadrante.

Paso 1. (45 minutos).

Una vez esté listo el espacio, el facilitador/a dará la bienvenida a los y las participantes a esta nueva actividad del Laboratorio Territorial, presentándoles la dinámica llamada MutuoAcción.

Antes de proceder a la explicación de las reglas del juego, el facilitador solicitará la participación de 6 voluntarios para el desarrollo del juego.

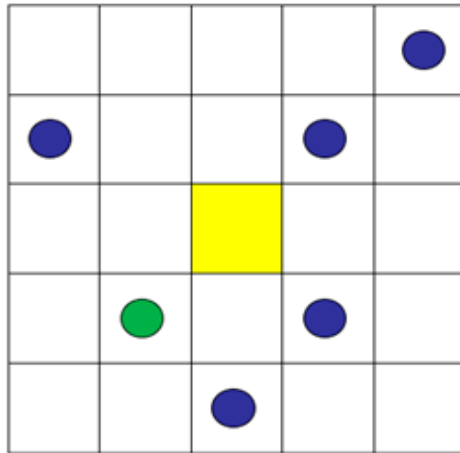
Cuando todo esté ya listo, el/la facilitadora procederá a explicar las reglas:

- **Roles:** Los seis voluntarios harán parte de un mismo equipo, no obstante, uno de ellos será quien deberá contar con el apoyo de sus otros/a compañeros/as para ubicarse en la cuadrícula del centro. Por ende, habrá cinco colaboradores identificados con una cinta o papel azul y ellos/as cumplirán el rol de coequiperos. Por su parte, el sexto miembro del equipo tendrá la tarea de encarnar el objetivo del equipo, cumpliendo el rol de Mutuoacción.
- **Movimientos:** Todos/as los miembros del equipo se moverán de la misma manera, en sentido horizontal y vertical, los movimientos laterales o diagonales están completamente prohibidos en este juego. Cabe señalar, y esto es muy importante, que para efectuar el movimiento, un/a integrante del equipo deberá frenar el movimiento de la persona que se está desplazando por el tablero, de lo contrario, la persona saldrá fuera del tablero. Todos debemos permanecer en el tablero, de nada nos sirve movernos para salirnos del juego.
- **Misión:** Todos en el juego estamos siguiendo un mismo propósito, el cual consiste básicamente en llevar al compañero que cumple el rol de Mutuoacción al centro del cuadro, es nuestro objetivo principal.

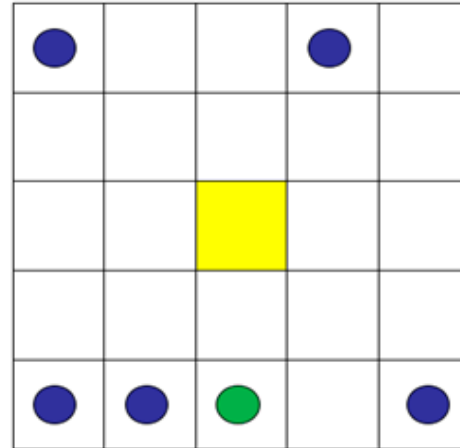
La clave es reconocer aquí que todos somos parte de un mismo equipo, que construye estrategias y persigue una misión, una meta, un propósito. En este juego todos podemos movernos de la misma manera, sin embargo, lo que buscamos entre todos/as, mediante acciones de cooperación, es cumplir con la misión del juego. Dicho esto: ¡a Jugar!

El facilitador/a procederá a ubicar a los integrantes del grupo tal como lo indica el primer desafío. El/la facilitadora deberá estar atenta a que se cumpla con las reglas del juego, motivando a su vez a cumplir con el propósito del juego. Logrado el primer desafío, se invitará a otros seis participantes a cumplir el segundo.

Desafío 1



Desafío 2










Terminada la dinámica, en plenaria se preguntará a los participantes ¿De qué se dieron cuenta?

Paso 2 (60 minutos).

Terminado el juego, en plenaria se usará la herramienta “Radar de relaciones”, la cual tiene como propósito ubicar espacialmente a los actores y determinar dónde se concentran y cómo se dan las relaciones entre ellos, lo que permite señalar las alianzas que ya existen y la influencia que tienen unos sobre otros. Este radar identifica también los patrones de poder y los espacios donde pueden surgir acciones de cooperación entre los actores, que no se habían dado antes. Las preguntas que orientarán el ejercicio son ¿Cuáles son las relaciones existentes entre los actores? y ¿Qué alianzas podemos establecer para dar fuerza a nuestra acción?

Para iniciar se tomarán las figuras geométricas vacías, en las cuales escribirán los actores según las convenciones (poster) para facilitar la lectura del radar. No olvidar identificar a todos los equipos en el mapeo.

Después de identificados todos los actores, se tomará el poster del plano, en el cual están trazados tres rectángulos concéntricos, el más grande representa el nivel nacional, el mediano el nivel regional y el más pequeño el nivel local; dichos rectángulos están divididos por la mitad, en la izquierda se ubican los actores del sector público, y en la derecha los de otros sectores, como organizaciones

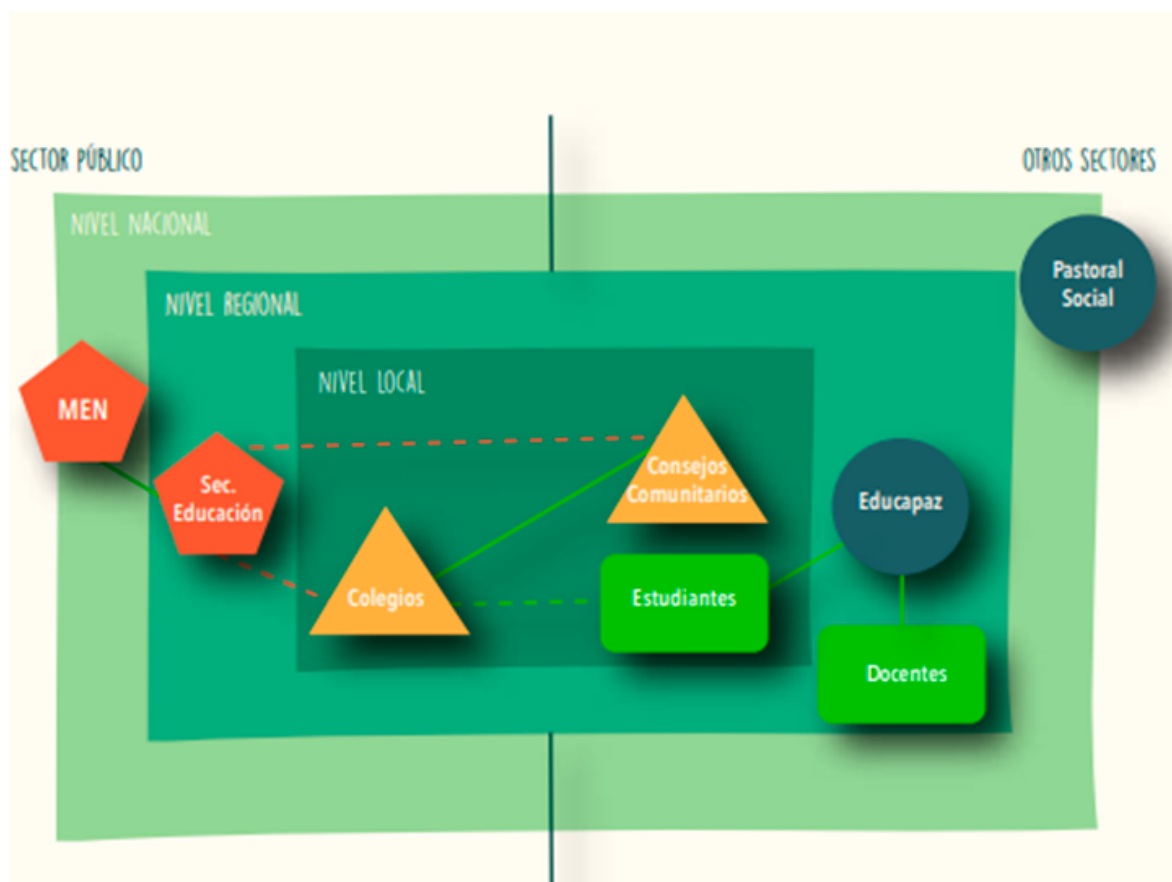
Convención	Lo que significa (a manera de ejemplo)
	Instituciones estatales y representantes políticos, ejemplo: Ministerio de Educación Nacional (MEN), Secretaría Departamental de Educación, Secretarías Municipales, etc
	Actores comunitarios, ejemplo: Consejos Comunitarios, Colegios...
	ONG, sociedad civil, ejemplo: Educapaz, Pastoral Social...
	Grupos poblacionales, ejemplo: estudiantes, docentes...
	Relación de confianza y cooperación.
	Relación intermedia.
	Relación de tensión.

sociales o no gubernamentales. Sobre dicho poster se ubicarán los actores (figuras geométricas) de acuerdo con su nivel territorial de injerencia.

Seguidamente, se representarán las relaciones que se dan entre los actores con líneas de acuerdo con las convenciones. Por ejemplo, línea doble continua para señalar colaboración, línea sencilla continua para señalar una relación intermedia y línea entrecortadas para señalar tensiones.

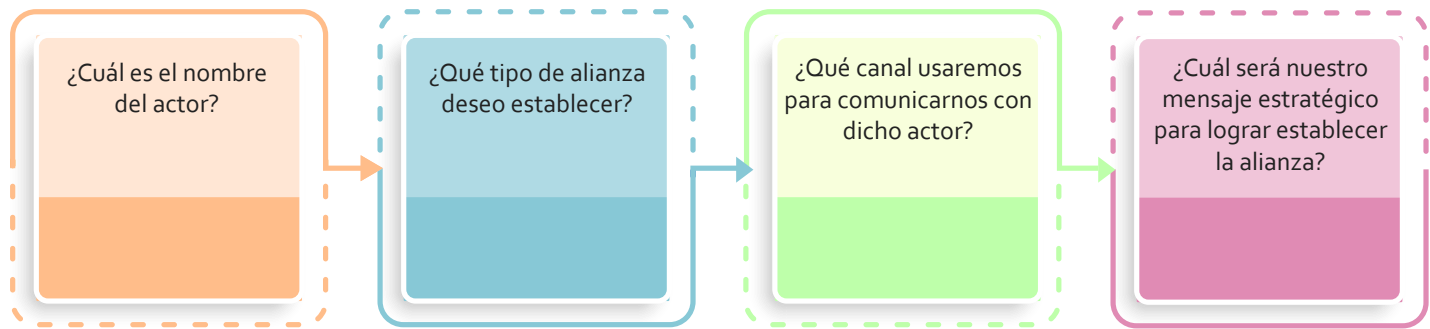
Terminado el radar de relaciones, se ubicará en un espacio visible del salón para que cada grupo con un color diferente, identifique los actores con los que podrá establecer alianzas para la implementación efectiva de su acción.

A continuación, se presenta un radar de relaciones finalizado:



Paso 3 (45 minutos).

Cuando los grupos hayan identificado los actores con lo que desearían tejer alianzas, quien facilita invitará a los grupos a reunirse nuevamente con **su invitado especial (experto) durante 40 minutos**. En este espacio, para cada actor seleccionado reflexionaran sobre: el propósito de la alianza, el escenario ideal para establecer un canal de comunicación con el actor y el mensaje estratégico que desean transmitir a ese actor para establecer la alianza deseada. Para hacer el ejercicio podrán usar el siguiente formato:



¿Qué vamos a registrar?

Bitácora del Aprendizaje
 Radar de relaciones

¿Qué producto arroja la actividad?

Alianzas proyectadas por cada uno los equipo.



Para tener en cuenta:

La herramienta "Radar de relaciones" fue tomada de la Guía 3 - Organicemos la casa ¿Con qué contamos? Planificar la Incidencia. Herramientas para la incidencia y la participación comunitaria.

<https://pazatuidea.org/wordpress/herramienta/organicemos-la-casa-con-que-contamos-planificar-la-incidencia-herramientas-para-la-incidencia-y-la-participacion-comunitaria-guia-3/>



Momento. Cierre – Actividad 5. Reportaje Voces del Litoral

30 MINUTOS



¿Qué nos proponemos?

Registrar, a través de capsulas audiovisuales, los alcances/ logros de cada uno de los grupos en el planteamiento y diseño de sus acciones colectivas como producto final del diplomado.

¿Qué materiales necesitamos?

Plantilla de la capsula audiovisual.
Cámara o celular con la mejor resolución posible.
Auriculares con micrófono.

¿Qué vamos a hacer?

Paso 1.

Para el cierre de la jornada, las y los participantes, divididos en sus grupos de trabajo conversarán sobre los aspectos que lograron definir a lo largo del laboratorio territorial, que componen su acción colectiva: ¿Qué realizarán? ¿Qué buscan lograr? (objetivo), ¿Con quiénes trabajarán? (actores involucrados/as), ¿Dónde y cuándo desarrollarán la acción propuesta? (tiempo y lugar), ¿Qué recursos –materiales, humanos, económicos- necesitan? (recursos), y ¿Cuál será su cronograma para la implementación de la acción colectiva? (tareas y responsables).

Paso 2.

El o la reportera del equipo EDUCAPAZ, cumplirá el rol de entrevistador/a del programa denominado **“Reportaje Voces del Litoral”**, el/ella tendrá la tarea de grabar un vídeo de 1 minuto donde los grupos de trabajo compartirán el nombre de su acción colectiva (producto final del diplomado), el propósito de su acción colectiva y los principales avances en la propuesta, teniendo en cuenta los aspectos definidos en el punto anterior. La idea es que otro/a facilitador/a pueda grabar con un dispositivo móvil las capsulas de cada equipo, es posible que algún/a participante realice esta tarea. Es importante que, en el momento de grabar las cápsulas, las y los demás participantes puedan prestar atención al grupo que esté desarrollando la actividad, pues así se logrará crear un espacio de socialización.

¿Qué vamos a registrar?

Capsulas.

¿Qué producto arroja la actividad?

Vídeos de cada grupo de trabajo sobre sus acciones colectivas (productos finales del diplomado).

Para tener en cuenta:

Para grabar las capsulas tener en cuenta las siguientes premisas:

1. La grabación debe ser realizada de manera horizontal desde el celular o Tablet, en la máxima calidad de vídeo que tenga el dispositivo.
2. Es muy importante no grabarse a contra luz, es decir, en posición donde está la luz, sino aprovechar para que está les ilumine el rostro y no se vean oscuros y si es en interiores buscar una locación iluminada.
3. En la medida de lo posible grabar el audio con los auriculares del celular, sino cuentan con unos, evitar lugares ruidosos.
4. Evitar movimientos bruscos o fuertes con el celular durante la grabación.
- 5 Al comenzar la grabación esperar tres segundos antes de hablar.



BIBLIOGRAFÍA PARA LA PROFUNDIZACIÓN

Bernardelli Velásquez, L; Guzmán Cifuentes, I. (2020). Organicemos la casa ¿Con qué contamos? Planificar la Incidencia. Herramientas para la incidencia y la participación comunitaria - Guía 3. Bogotá.

Enlace: <https://pazatuidea.org/wordpress/herramienta/organicemos-la-casa-con-que-contamos-planificar-la-incidencia-herramientas-para-la-incidencia-y-la-participacion-comunitaria-guia-3/>



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

Socios



Fundación Escuela Nueva
Volvamos a la Gente



Aliados

