Taller Pedagógico

Enviado por Joaquin Dario Peralta Camacho el Jue, 26 Mar 2026 - 21:32

Imagen de portada



Nivel o ciclo educativo

Educación Media

Grados

Prejardín

Áreas y/o Asignaturas:

Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia

Educación Inclusiva

Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros

Curso de vida

Primera infancia

Contexto

Rural

Duración estimada

Menos de 1 hora

Modalidad

No presencial

Vinculación formal

PEI

1. Lectura de contexto

En este apartado, el docente debe describir y analizar las características del entorno educativo y sociocultural en el que se implementará la estrategia pedagógica, considerando los intereses, motivaciones, saberes, trayectorias y necesidades de los estudiantes, así como el papel de las familias y la comunidad en el proceso educativo.

La lectura de contexto es un ejercicio de valoración, interpretación y reflexión crítica que permite comprender las condiciones sociales, culturales, económicas, ambientales y educativas del entorno, para vincular las acciones pedagógicas con la vida real de los estudiantes y su comunidad.No se limita a enumerar características, sino que busca entender las dinámicas que influyen en el aprendizaje y la participación.

Aspectos clave a considerar:

- Caracterización de los estudiantes: edad, grado o curso de vida, estilos y ritmos de aprendizaje, experiencias previas y formas de participación.
- Reconocimiento de las familias: condiciones familiares, expectativas frente al proceso educativo, formas de acompañamiento, tradiciones, prácticas culturales y valores compartidos.
- Descripción del entorno: características del contexto (rural, urbano, étnico, territorial o diverso), recursos culturales y naturales, prácticas sociales, dinámicas económicas y relaciones comunitarias.
- Saberes, intereses y motivaciones: identificación de los temas que despiertan curiosidad y sentido, de los lenguajes y expresiones más usados por los estudiantes, y de los vínculos que pueden establecerse entre la escuela y la vida cotidiana.
- Factores de inclusión y diversidad: reconocimiento de las diferencias culturales, lingüísticas, sociales y de aprendizaje que deben garantizar participación equitativa, accesibilidad y enfoque diferencial.
- Oportunidades, retos y potencialidades: detección de recursos, liderazgos, problemáticas o fortalezas del entorno que pueden convertirse en puntos de partida para la acción pedagógica.

A partir de este análisis, el docente puede adaptar los enfoques, metodologías y recursos a las realidades del grupo, fortalecer la identidad cultural y promover aprendizajes significativos, inclusivos y socialmente relevantes.

1.1 Identifica barreras para el aprendizaje

Gestionar emociones

Icono



Oír

Icono



Recordar

Icono



2. Objetivos de aprendizaje (Competencias, capacidades y aprendizajes)

En este campo podrás definir los resultados de aprendizaje que se espera que los estudiantes alcancen al finalizar la experiencia pedagógica.

El objetivo debe expresar qué se busca lograr y con qué propósito formativo, manteniendo coherencia con las competencias, capacidades y desempeños orientados por los Referentes de Calidad del Ministerio de Educación Nacional.

Los objetivos deben orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia el desarrollo articulado de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, promoviendo la participación activa, reflexiva y creativa de los estudiantes en su formación integral.

Para la redacción en la plataforma, se recomienda:

- Utilizar verbos de acción observables (identificar, analizar, crear, argumentar, resolver).
- Incluir el aprendizaje a desarrollar (saberes conceptuales, procedimentales, actitudinales y experienciales en coherencia con las competencias y capacidades que se relacionan con los aprendizajes esperados).
- Registrar un propósito formativo.

Ejemplo:El estudiante analiza (verbo) situaciones que fortalecen la competencia comunicativa (aprendizaje – competencia, capacidades, habilidades o saber) para expresar claramente sus ideas. (propósito)

3.1. Apertura o Sensibilización

Es el momento inicial, donde se prepara a los participantes para el trabajo. Este incluye:

- Presentación del tema o problema.
- Actividades de motivación o diagnóstico.
- Conexión con saberes previos.
- Presentación de los objetivos.

Su propósito es generar interés y explicar qué se va a hacer y por qué es importante.

3.2. Exploración o Construcción

Los participantes investigan, analizan, experimentan o producen ideas relacionadas con el tema. Aquí se realizan actividades como:

- Observación de casos.
- Análisis de materiales.
- Discusión grupal.
- Búsqueda de información.
- Experimentación o práctica guiada.

Es el momento donde se construye conocimiento de manera activa.

3.3. Producción o Desarrollo

Es el corazón del taller. Los participantes aplican lo aprendido y generan un producto tangible o una solución. Puede ser:

- Un texto, afiche, maqueta o presentación.
- Un experimento o demostración.
- Una obra artística.
- Una propuesta, plan o solución a un problema.

Implica trabajo colaborativo, toma de decisiones y creatividad.

3.4. Cierre o Socialización

Es el momento para compartir, reflexionar y evaluar lo realizado e incluye:

- Presentación de productos o conclusiones.
- Retroalimentación conjunta.
- Evaluación del proceso y aprendizajes.
- Conexiones hacia futuros temas o proyectos.

Se busca consolidar aprendizajes y valorar el proceso.

4.1. Apertura o Sensibilización

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).

- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

4.2. Exploración o Construcción

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

4.3. Producción o Desarrollo

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts, presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.

- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

4.4. Cierre o Socialización

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos análogos y/o digitales que se requieran para desarrollar los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar. Así como relacionar los enlaces pertinentes de los recursos análogos y digitales que se pueden descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios).

Para cada momento de la didáctica de la estrategia, se debe describir el recurso educativo a utilizar y su mediación pedagógica, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente (educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Posibles recursos y mediaciones pedagógicas con estos para tener en cuenta en la descripción de cada momento de la didáctica:

1. Mediación con recursos materiales (físicos): concretos que se manipulan o se observan durante la actividad. Estos pueden ser:

- Objetos del entorno (plantas, alimentos, herramientas).
- Materiales didácticos (rompecabezas, tarjetas, maquetas).
- Instrumentos científicos (lupas, balanzas, probetas).
- Recursos artísticos (pinturas, arcilla, instrumentos musicales).

2. Mediación con recursos simbólicos: son aquellos que representan la realidad y ayudan a elaborar conceptos. Incluyen:

- Imágenes, dibujos, mapas, infografías, textos, cuentos, artículos, gráficos, esquemas, diagramas, lenguaje verbal del docente.

3. Mediación con recursos tecnológicos o digitales: son herramientas TIC que amplían, simulan o enriquecen la experiencia como videos, animaciones, podcasts,

presentaciones, simuladores y aplicaciones educativas, plataformas de colaboración (Teams, Classroom) y herramientas de creación (Canva, herramientas interactivas).

4. Mediación humana: es la mediación que se da a través de la interacción con otras personas. Incluye:

- El docente como orientador, acompañante o facilitador.
- Compañeros de clase (aprendizaje colaborativo).
- Invitados expertos o miembros de la comunidad.
- Familias o cuidadores.

5. Mediación con el ambiente o entorno: puede usar:

- Espacios naturales (huertas, parques).
- Comunidad (comercios, oficios, instituciones).
- Lugares escolares alternativos (biblioteca, patio, laboratorio).

Dentro de la CurriWiki la mediación estaría más enfocada en los recursos de TIC.

6. Lecciones aprendidas

En este apartado, el docente debe realizar una reflexión crítica y consciente sobre el proceso vivido durante el diseño, desarrollo, evaluación y sistematización de la estrategia pedagógica.

Este momento permite valorar el proceso y sus resultados, consolidar lo aprendido y proyectar su aplicación en contextos escolares o comunitarios, reforzando la conexión entre el conocimiento, la vida y el entorno.

La reflexión debe incorporar el análisis de resultados, la discusión de hallazgos y la socialización de los aprendizajes, fomentando la participación activa y el pensamiento crítico tanto del docente como de los estudiantes.

Se recomienda:

1. Valorar las lecciones aprendidas:

- Identificar qué aspectos funcionaron.
- Reconocer cuáles presentaron dificultades.
- Determinar qué aprendizajes emergen de la experiencia.

2. Registrar sugerencias de mejora:

- Proponer ajustes metodológicos.
- Incorporar nuevos recursos.
- Reestructurar actividades para fortalecer el impacto de la estrategia.

3. Explorar posibilidades de adaptación:

- Considerar cómo la estrategia puede replicarse o ajustarse a otros niveles educativos.
- Adaptarla a contextos rurales o urbanos.
- Ajustarla a poblaciones con características diversas.

4. Reflexionar y socializar:

- Analizar los resultados.
- Discutir los hallazgos.
- Compartir aprendizajes dentro de la comunidad educativa como ejercicio de construcción colectiva del saber pedagógico.

Esta reflexión final es un insumo valioso para la mejora continua y la innovación pedagógica, promoviendo la articulación entre la teoría, la práctica y los contextos de los estudiantes.