# Laboratorios pedagógicos

Enviado por Joaquin Dario Peralta Camacho el  Vie, 27 Mar 2026 - 14:59

Imagen de portada



Nivel o ciclo educativo

Básica Secundaria

Grados

Sexto

Áreas y/o Asignaturas:

Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia

Educación Física, Recreación y Deportes

Educación Inclusiva

Educación Religiosa

Curso de vida

Adolescencia

Contexto

Urbano

Duración estimada

Año lectivo completo

Modalidad

Presencial

Vinculación formal

PIECR

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.

1.2 Identifica barreras para el aprendizaje

## Moverse

Icono



## Ver

Icono



## Relacionarse con otros

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:

¿Cómo se redacta?

Un Objetivo de aprendizaje se puede redactar combinando tres componentes esenciales:

1. Verbo en infinitivo:Indica la acción que el estudiante debe realizar. Debe ser clara, observable y evaluable (ej.: analizar, explicar, formular...).

2. Saber específico:Es el conocimiento, habilidad y/o actitud que se espera que el estudiante aprenda (ej.: los derechos fundamentales, el ciclo del agua, estrategias de resolución de conflictos, entre otros).

3. Finalidad o propósito formativo:Expresa el propósito del aprendizaje, dándole sentido y aplicabilidad (ej.: para resolver problemas reales, para comprender su contexto, para tomar decisiones informadas).

Ejemplos con los tres componentes:

- Identificar las características sociales, políticas y culturales de las primeras organizaciones humanas, para comprender su influencia en la conformación de las sociedades actuales.
- Explicar las funciones vitales y las características distintivas de los seres vivos , para reconocer la biodiversidad del entorno y la importancia de su conservación en el equilibrio del ecosistema.
- Resolver situaciones problemáticas que involucren las operaciones básicas con números naturales , para desarrollar el pensamiento lógico-matemático y facilitar la toma de decisiones en contextos de la vida cotidiana.

3.1 Exploración

Identificación del problema o necesidad: En este primer momento se determina qué se quiere investigar, mejorar o innovar. Incluye:

- Análisis de necesidades del grupo.
- Detección de dificultades o retos pedagógicos.
- Revisión de prácticas previas.

- Formulación del problema o propósito.

Este momento da claridad sobre por qué y para qué se realizará el laboratorio.

3.2 Experimentación

Diseño y prueba de estrategias: Aquí se planifica y se ejecuta la experiencia pedagógica. Actividades típicas:

- Diseño de actividades innovadoras.
- Aplicación de nuevas metodologías o recursos.
- Observación del comportamiento del grupo.
- Registro de resultados.

Es el corazón del laboratorio: hacer, probar, modificar, volver a hacer.

3.3 Reflexión

Análisis de lo vivido: Después de experimentar, llega el momento de pensar críticamente sobre lo que ocurrió. Incluye:

- Evaluación de resultados.
- Identificación de aciertos y dificultades.
- Comparación entre lo esperado y lo logrado.
- Discusión colectiva con estudiantes y/o docentes.

Aquí se genera el aprendizaje profesional, y se convierten los datos en conocimiento.

3.4 Socialización

Sistematización y comunicación: Finalmente, se documenta y comparte la experiencia. Se pueden producir:

- Informes o bitácoras.
- Presentaciones o talleres.
- Propuestas de mejora.
- Estrategias replicables para otros docentes.

Este momento permite construir comunidad pedagógica, compartir lecciones y mejorar prácticas institucionales.

4.1 Exploración

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos 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 analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente ( educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

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 que 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), 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 y 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 Experimentación

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos 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 analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente ( educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

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 que 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), 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 y 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 Reflexión

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos 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 analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente ( educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

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 que 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), 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 y 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 Socialización

Descripción del recurso para mediación pedagógica:

En este apartado, el docente debe describir y/o construir los recursos educativos analógos 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 analógos y digitales que se puede descargar de las plataformas del MEN (Colombia Aprende, Colombia Digital, Micrositios)

En esta descripción se contempla la mediación pedagógica que se debe realizar con cada recurso, como el conjunto de acciones, apoyos o herramientas que el docente ( educador) utiliza para facilitar el aprendizaje.

Cuando hablamos de mediación con recursos, se hace referencia a cómo los materiales —físicos, digitales, simbólicos o humanos— se convierten en puentes entre el estudiante y el conocimiento.

Algunos tipos de mediación con recursos

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 que 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), 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 y 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, cuáles presentaron dificultades y qué aprendizajes emergen de la experiencia.

2. Registrar sugerencias de mejora: proponer ajustes metodológicos, incorporación de nuevos recursos o reestructuración de 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, contextos rurales o urbanos, o poblaciones con características diversas.

4. Reflexionar y socializar: analizar los resultados, discutir los hallazgos y 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.