

# SEMILLAS DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL



Una bitácora para **Planificar**, **Diseñar**, **Desarrollar** y **Evaluar** talleres de formación enfocados a la apropiación de habilidades digitales.



Esta bitácora la puedes encontrar en el micrositio **Semillas de transformación digital**, así como todas las herramientas para el desarrollo de los ejercicios propuestos aquí.  
**¡Escanea el código!**

# BITÁCORA DEL FORMADOR

## Elaborada por:

Andrés Gallo Luna  
Coordinador pedagógico Soluciones Educativas

## Diagramación y diseño:

Manuela Builes Londoño  
Coordinadora de producción Soluciones Educativas

Erika Torres Ríos  
Diseñadora gráfica Soluciones Educativas

## Corrección de estilo:

Claudia Arroyave  
Correctora de estilo

## Equipo de implementación:

Juan José Echeverry  
Implementador de proyectos Soluciones Educativas

Marlon Buitrago  
Profesional de formación y soporte de aulas móviles Soluciones Educativas

## Líder del proyecto:

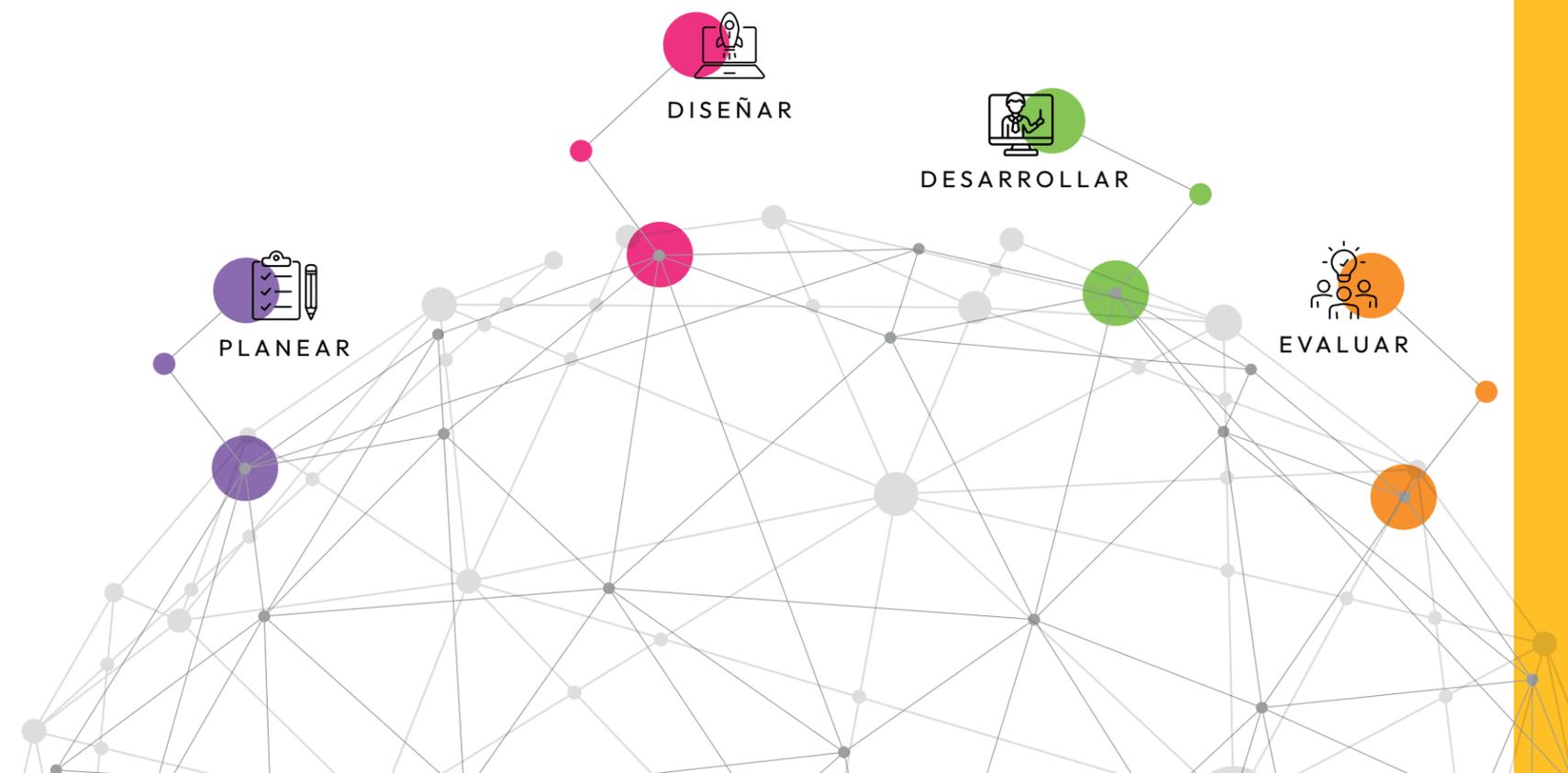
Mauricio García  
Líder unidad Soluciones Educativas

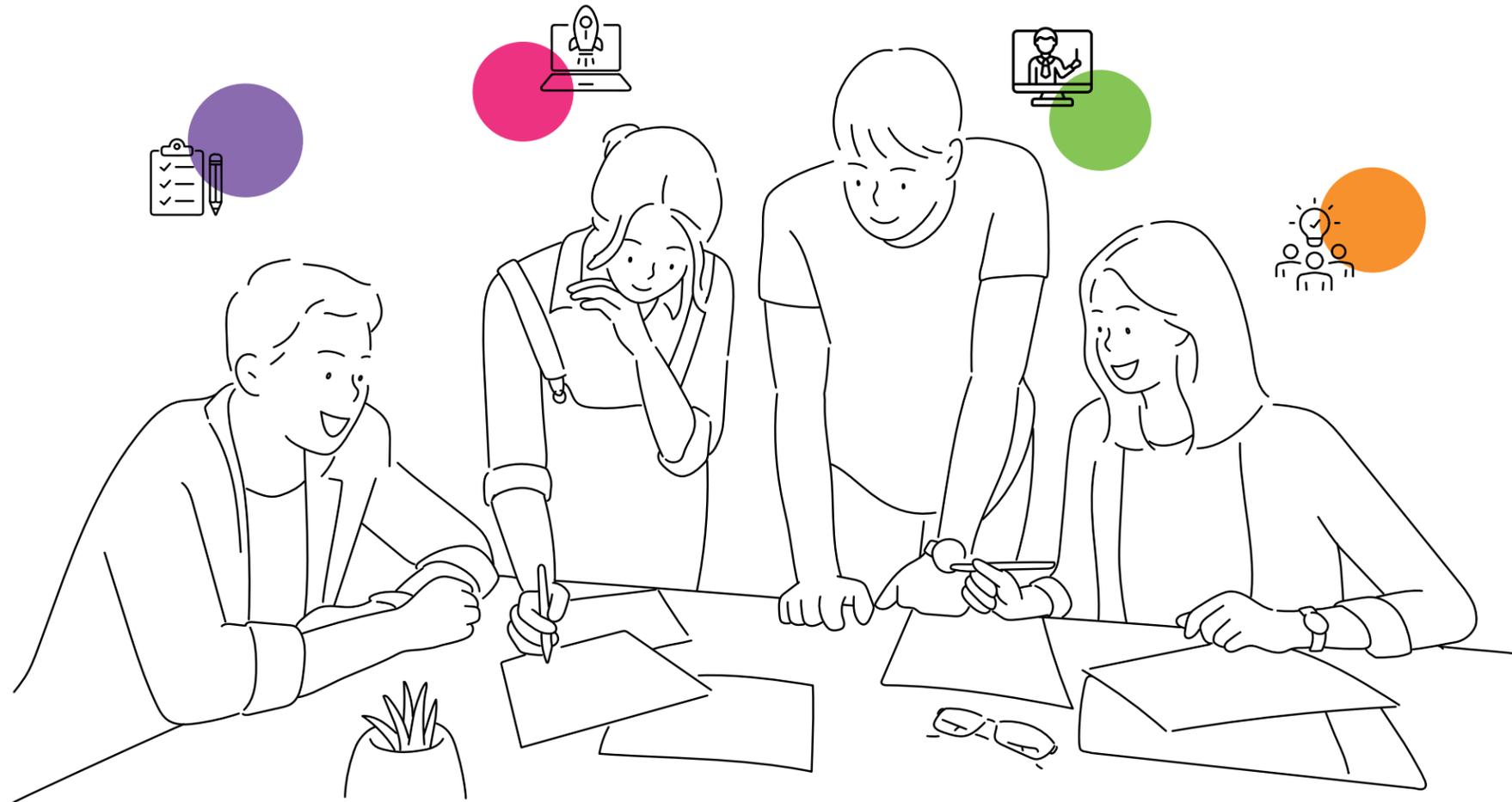
Una iniciativa impulsada por **Solidaridad** y **Bancolombia** para fortalecer habilidades tecnológicas que permitan lograr la inclusión financiera en el país.

 **Solidaridad**

# BITÁCORA DEL FORMADOR

La información mostrada en esta bitácora contiene herramientas pensadas para aquellos que desarrollan talleres de formación enfocados a la apropiación de habilidades digitales para el siglo XXI. Su objetivo es servir como instrumento para **Planear, Diseñar, Desarrollar** y **Evaluar** lo que se hace en territorio.





La metodología de la bitácora está pensada para que, como formador, pongas en práctica las siete cápsulas educativas del programa **Semillas de transformación digital** impulsado por el área de **Soluciones Educativas de Solidaridad**, así como las herramientas didácticas creadas para tal fin.

## PARA LOGRAR LO ANTERIOR...

Te proponemos una **ruta de aprendizaje** formada por tres estaciones que sugerimos seguir en el orden mostrado.

Cada estación tiene pasos a seguir, así que a medida que las termines, márcalas o coloréalas.

Pasa la página y conoce el **mapa de semillas de transformación digital**.



# MAPA DE SEMILLAS DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

## Trabajando con la semilla del saber

En esta etapa conocerás la herramienta “Guía del formador” y los pasos para su construcción.

## Sembrando la semilla del saber

En esta etapa adquirirás los conocimientos relacionados con las 7 habilidades digitales para afrontar algunos desafíos del siglo XXI.

### ESTACIÓN 1

Hacer trámites sin salir de casa 9

Proteger la información de los amigos de lo ajeno 10

Comunicarse nunca antes fue tan fácil 11

Equipos de cómputo 13

Sáquele el mejor provecho a su celular o Tablet 12

### ESTACIÓN 2

Guía del formador y escenarios de uso 18

Etapa de planificación 21

Aprender desde cualquier lugar y en cualquier momento 15

Presentar información de forma clara y creativa 14

Etapa de diseño 31

Etapa de desarrollo 42

Siguiendo estos pasos pondrás tu semilla para impulsar la transformación digital en territorio.

### ESTACIÓN 3

## Recogiendo la semilla del saber

En esta etapa verás algunos ejemplos para desarrollar la “Guía del formador” y tendrás los formatos para poner en práctica lo visto en el recorrido.

Ejemplos de aplicación 62

Formato Guía del formador 62

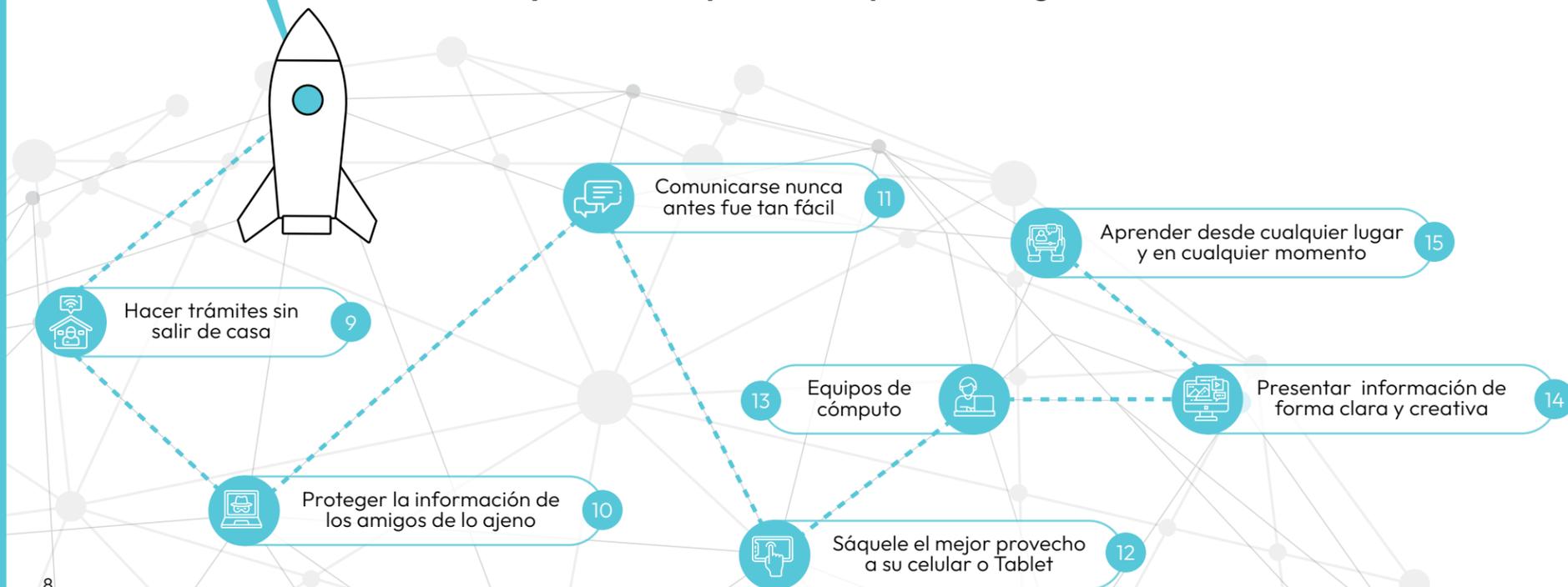


# ¡BIENVENIDOS A LA ESTACIÓN 1!

Aquí sembraremos la primera semilla con la cual estarás en capacidad de transmitir la información mostrada en las siete cápsulas educativas del programa de **Semillas de transformación digital**.

Para ello, conocerás datos básicos, pero efectivos, para que les expliques a tus asistentes en los talleres cómo realizar trámites en línea, proteger su información de los amigos de lo ajeno o sacarles el máximo provecho a los dispositivos móviles, entre otros temas.

## El recorrido y los temas que verás aquí son los siguientes:



## Hacer trámites sin salir de casa

Con la evolución de la tecnología y la masificación del internet, es posible realizar casi cualquier tipo de trámite desde el lugar en el que te encuentres. Lo anterior, ha provocado una revolución en la manera que se hacen las cosas, por lo cual, hoy día aparece el desafío de llevar esta innovación a todos los territorios, sin importar las dificultades técnicas que se presenten.



**¡Tu misión es enseñar cómo realizar trámites en línea y mostrarles a los participantes de tus talleres los beneficios que esto trae!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las siguientes preguntas:

Con base a lo visto en la cápsula responde .....



¿Qué le contarías a tus participantes del taller sobre los trámites en línea?

---



¿Cómo les explicarías la importancia de realizar trámites en línea?

---



¿Qué ejercicio creativo realizarías para explicarles de manera clara, entretenida y con ejemplos, lo que viste en la cápsula?

---

---

---

## Proteger la información de los amigos de lo ajeno

Al ingresar a internet existen peligros de robo de información, los cuales pueden ser minimizados siempre y cuando se tomen medidas en el momento oportuno. El robo de información es uno de los principales miedos de aquellos que se rehúsan a confiar en el internet, es por ello, que en esta cápsula educativa se muestra cómo protegerse de ello de manera sencilla.



**¡Tu misión es compartir este mensaje y derribar dichos miedos a través del conocimiento!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las preguntas.

Con base a lo visto en la cápsula responde



¿Cuál es el mensaje principal que le darías a los participantes del taller sobre navegar en internet de forma segura?



¿Cuáles crees que son los miedos más comunes que sienten los participantes del taller con respecto a navegar en internet?



¿Cómo le explicarías a los participantes del taller o qué ejercicio creativo realizarías con ellos para que entiendan la importancia de proteger su información y aprendan a hacerlo?



## Comunicarse nunca antes fue tan fácil

Hace un tiempo enviar o recibir un mensaje podría tardar días, meses o incluso años, sin embargo, todo cambió con la aparición de las tecnologías de la información, ya que permitieron conectarnos sin importar la hora o el lugar. En esta cápsula educativa se habla de ello, y se explica cómo hacerlo a través del uso de correo electrónico.



**¡Tu misión será compartir este mensaje y mostrar los beneficios de usar esta poderosa herramienta!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las preguntas.

Con base a lo visto en la cápsula responde



¿Cuál es el mensaje o idea principal que la transmitirías a los participantes del taller sobre lo visto en la cápsula?



¿Cuál es el medio de comunicación planteado en la cápsula educativa y sobre el cual debes hablarles a los participantes del taller?



¿Qué actividad creativa realizarías para explicarles a los participantes del taller la importancia de usar el correo electrónico, y de paso, que estén en la capacidad de crear uno?

## Sáquele provecho a su celular o tablet

Hoy día tenemos al alcance de nuestras manos un celular o una Tablet, sin embargo, no siempre le sacamos el máximo provecho a estas poderosas herramientas. ¿Cómo hacerlo? ¡Sencillo!, a través de aplicaciones móviles que simplifiquen las tareas del día a día, y justo es esto, lo que se explica en esta cápsula educativa.



**¡Tu misión será mostrar la importancia de las aplicaciones web y motivar a los asistentes de tu taller, a que las descarguen según sus intereses!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las preguntas.

Con base a lo visto en la cápsula responde



¿Cuál es el mensaje o idea principal que le transmitirías a los participantes del taller sobre lo visto en la cápsula?



¿Cómo motivarías a los participantes del taller a que usen más su celular o tablet para realizar las tareas diarias?



¿Qué actividad creativa realizarías para explicarles a los participantes del taller la importancia de descargar aplicaciones en el celular o tablet?



## Equipos de cómputo

Los equipos de cómputo o conocidos popularmente como computadores, son excelentes herramientas que permiten realizar un sinnúmero de actividades, que van desde la diversión hasta la realización de tareas complejas. En esta cápsula educativa se hablará de ello, y se mostrarán los primeros pasos para organizar la información que se muestra allí.



**¡Tu misión será compartir este mensaje y mostrar los beneficios de usar esta poderosa herramienta!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las preguntas.

Con base a lo visto en la cápsula responde



¿Cuál es el mensaje o idea principal que le transmitirías a los participantes del taller sobre lo visto en la cápsula?



De acuerdo con lo visto y el conocimiento que tienes sobre tu público objetivo, ¿crees que están en la posibilidad de realizar tareas a través de esta herramienta?



¿Qué actividad o estrategia usarías para cumplir con la misión que tienes como formador?

## Presentar información de forma clara y creativa

Gracias al avance de la tecnología, presentar información de manera clara y creativa es más sencillo, solo hay que seleccionar la herramienta adecuada.

En esta cápsula educativa se hablarán de tres herramientas que sirven para ello, como lo son los procesadores de texto, las hojas de cálculo y las presentaciones.



**¡Tu misión será motivar a tus participantes a que las exploren y las utilicen para lograr hacer más visible aquello que hacen!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las preguntas.

Con base a lo visto en la cápsula responde



¿Qué le dirías a tus participantes sobre la posibilidad que tienen para presentar información de aquello que hacen o les interesa de una forma distinta?



¿Cuál es el mensaje principal que le transmitirías a los participantes del taller sobre lo visto en la cápsula educativa?



¿Qué actividades o estrategias emplearías para mostrarles a tus participantes la importancia de usar estas herramientas y cómo los incentivarías a utilizarlas?



## Aprender desde cualquier lugar y en cualquier momento

Las barreras de espacio y tiempo ya no son un impedimento para aprender algo nuevo, puesto que, con el avance de la tecnología, es posible acceder a diferentes fuentes de información a través de plataformas educativas y cursos virtuales.

En esta cápsula educativa se hablan de las principales plataformas de educación, haciendo especial énfasis en Agrolearning, la plataforma educativa usada por Solidaridad.



**¡Tu misión será incentivar a tus participantes a que se interesen en estas plataformas, pero, sobre todo, a crear conciencia sobre aprender de forma autónoma a través de internet!**

Escanea el código, lee con atención la información que se muestra en la cápsula y luego responde las preguntas.

Con base a lo visto en la cápsula responde



¿Cómo motivarías a los participantes de tu taller a que exploren las plataformas educativas y que aprendan de manera autónoma en internet?



De acuerdo con los temas mostrados en la cápsula, ¿qué tan fácil o difícil sería para tus participantes aprender o apropiarse lo allí mostrado?



De acuerdo con tu respuesta anterior, ¿qué actividad o estrategias usarías para cumplir con la misión planteada?

# ¡Gran trabajo!

Has finalizado la estación 1 de esta bitácora en donde conociste las siete cápsulas educativas que tienes a disposición para emplear en tus talleres de formación.

Ahora es momento de que conozcas cómo mostrar estas cápsulas en tus talleres usando el kit de herramientas que hemos creado para tal fin.

## ¡Continúa con la estación 2!

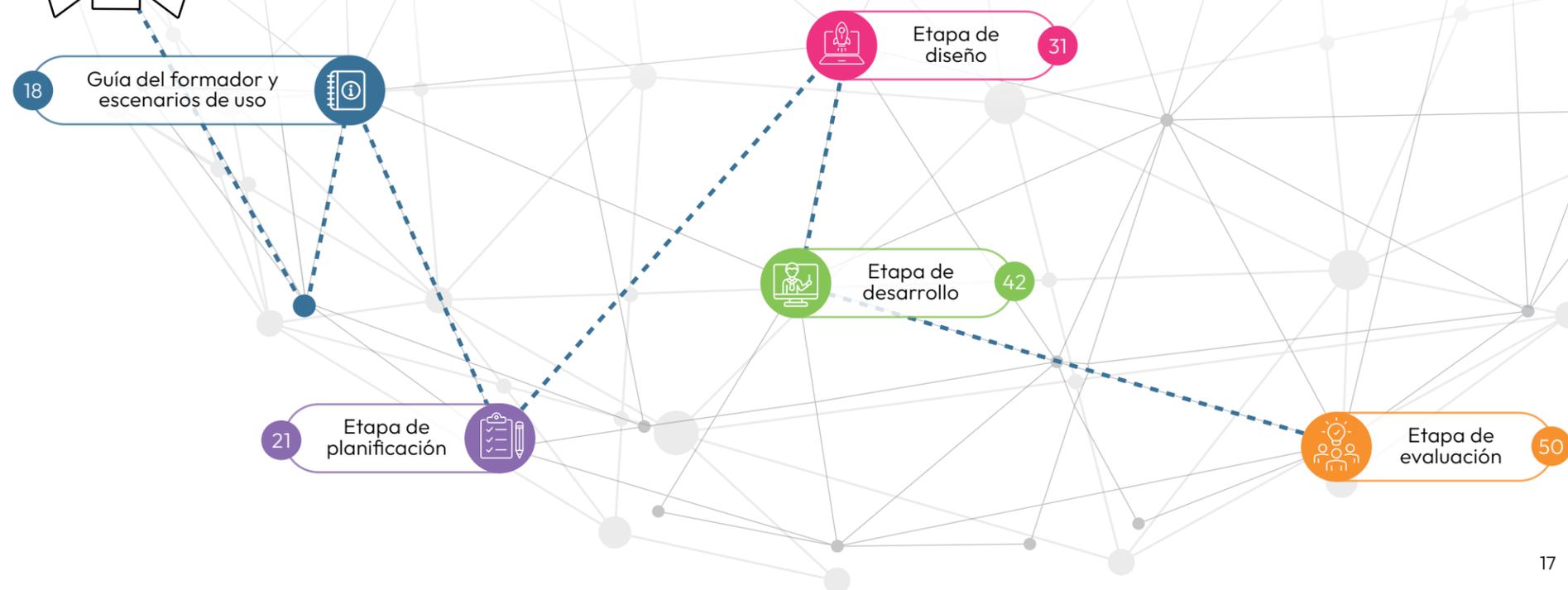


# ¡BIENVENIDOS A LA ESTACIÓN 2!

Aquí trabajaremos con la semilla que acabas de plantar y que de seguro no demorará en dar sus frutos.

Para ello, conocerás la **Guía del formador** y cómo a través de **la Planificación, el Diseño, el Desarrollo y la Evaluación** puedes completarla y hacerla parte de tu ejercicio como formador.

**Para ello, el recorrido que deberás seguir será el siguiente:**



# Guía del formador

La guía del formador es una herramienta que te permite planear tus talleres educativos y saber qué hacer antes, durante y después de su aplicación. Esta guía puede ayudarte a estar preparado(a) ante cualquier evento o circunstancia no planeada.

**No podrás controlarlo todo, pero si cómo reaccionar ante ello, es el seguro que tendrás para saber qué hacer ante un imprevisto.**



Escanea el código y conoce la herramienta guía del formador.

## ¿Cómo completar los campos de la guía del formador?

Debes seguir las etapas de Planificar, Diseñar, Desarrollar y Evaluar; pasos que justamente se muestran a continuación.

Antes de hacerlo, conoce los escenarios a los cuales puedes enfrentarte al poner en práctica esta guía.



## Escenarios de uso

Existen un sinnúmero de escenarios que se pueden presentar al realizar una intervención educativa enfocada a la apropiación de competencias digitales, sin embargo, a partir de nuestra experiencia presentamos los tres más comunes que se dan en territorio.





## Escenario 1. Sin nivel de apropiación tecnológica

**Nivel educativo de los participantes:** nulo.

**Competencias lectoescritoras:** no poseen.

**Uso de dispositivos tecnológicos:** no poseen o solo los usan para recibir llamadas.

**Disposición a recibir información sobre tecnología:** nula, tienen miedo a usar artefactos tecnológicos y desconfianza a usar servicios en línea o todo lo relacionado con internet.



## Escenario 2. Apropiación tecnológica básica

**Nivel educativo de los participantes:** primaria - secundaria.

**Competencias lectoescritoras:** poseen.

**Uso de dispositivos tecnológicos:** los usan para comunicarse e ingresar a redes sociales.

**Disposición a recibir información sobre tecnología:** tienen algo de prevención en su uso, sin embargo, están abiertos a recibir información siempre y cuando aporte algo a su día a día.



## Escenario 3. Apropiación tecnológica intermedia o avanzada

**Nivel educativo de los participantes:** primaria - secundaria - superior.

**Competencias lectoescritoras:** poseen.

**Uso de dispositivos tecnológicos:** los usan para comunicarse, ingresar a redes sociales, realizar trámites en líneas, gestionar pagos.

**Disposición a recibir información sobre tecnología:** abiertos a recibir información que potencie lo que ya saben o les sirva para aprender nuevas cosas.



La posibilidad que se presente un único escenario es muy baja, siempre habrá una mezcla de participantes: la clave está en la planificación. Teniendo en cuenta esto, comencemos a explorar las etapas para la construcción de la guía del formador.

# PLANIFICAR



En esta etapa deberás definir y organizar todas las actividades necesarias para alcanzar los objetivos que te propongas en la intervención educativa.

**Para lograr esto, verás y realizarás lo siguiente:**

- Definición de escenario y duración de la sesión.
- Selección de herramientas a usar en la sesión.
- Ejemplo de aplicación
- Actividad práctica



## Definición de escenario y duración de la sesión

La planificación parte de conocer a los participantes del taller, para ello, puedes basarte en los escenarios mostrados y luego definir el tiempo que durará tu intervención.

Para lograr lo anterior, toma un lápiz y da respuesta a las preguntas que se muestran. Tus respuestas te ayudarán a completar la primera sección de la guía del formador.

### Con base a lo visto en la cápsula responde

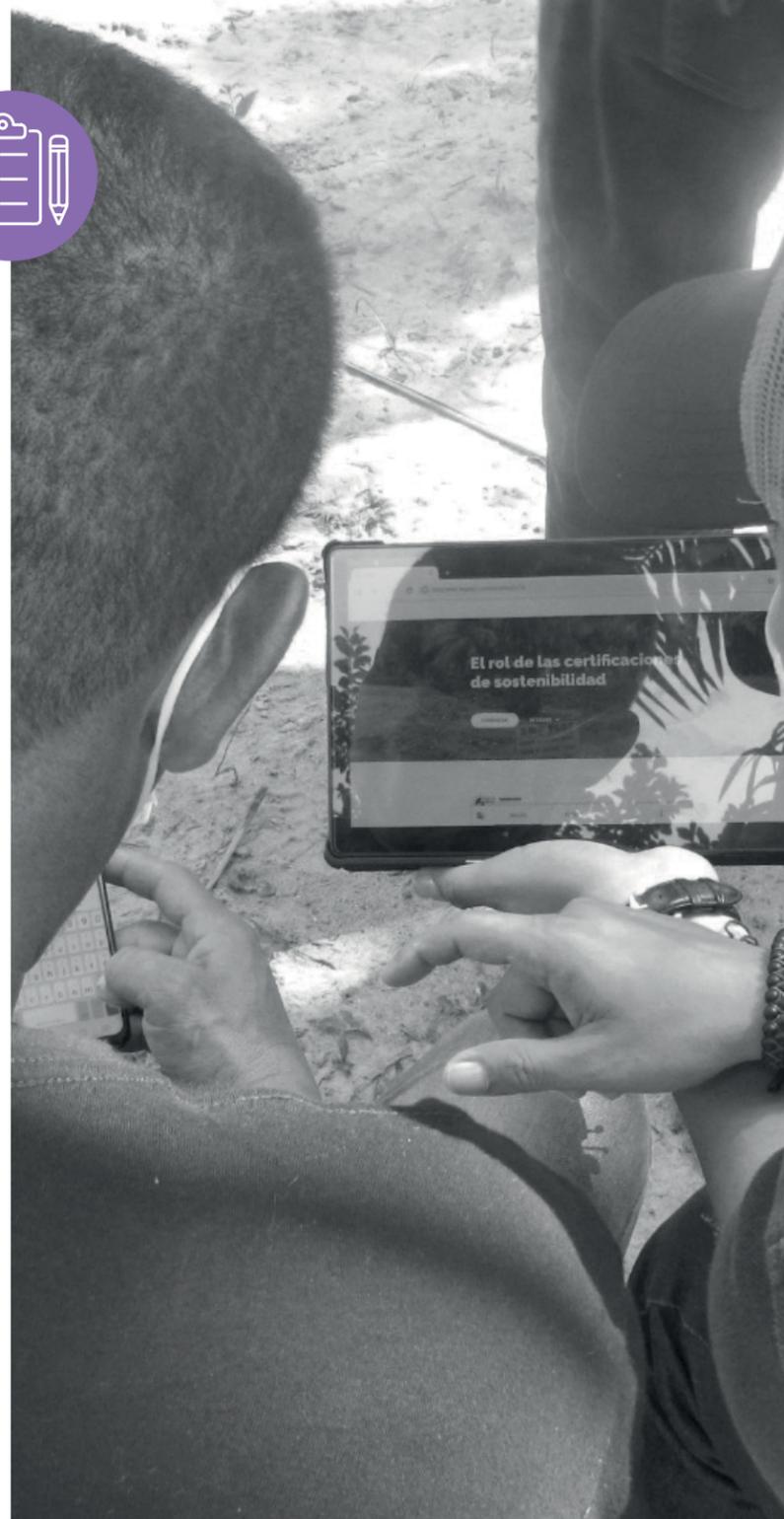
 ¿Qué esperas que estén en capacidad de hacer tus participantes al finalizar el taller?, es decir, ¿cuál es el objetivo?

 ¿Cuántos adultos hombres y mujeres proyectas que asistan, y cuántos jóvenes?

 Con base a tu respuesta anterior, ¿cuál sería el mejor lugar para desarrollar el taller?

 Después de analizar lo anterior, ¿en cuál escenario crees que están los participantes del taller y cuál es el número de horas que necesitas para cumplir el objetivo propuesto?

 No es lo mismo trabajar con un grupo de solo hombres, mujeres o jóvenes. Cuando prevees esto, puedes preparar tu lenguaje, las actividades y el tiempo para que se acorde a todos.



## Selección de herramientas a usar en la sesión

Ponemos a tu disposición siete herramientas para interactuar con tu público objetivo. La elección de aquellas a usar depende de:

- El tiempo proyectado de la sesión
- El objetivo que pretendas alcanzar
- El escenario en el que se encuentran tus participantes.



### Aula móvil

Conjunto de dispositivos (Video Beam, tabletas, parlantes, TOMi) que se pueden transportar en una maleta de manera práctica.

#### ¿Para qué se usa?

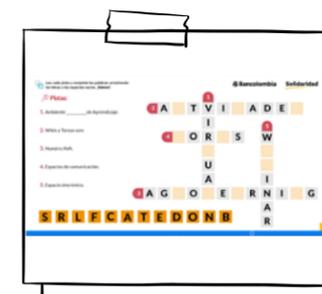
Para presentar y proyectar contenidos, realizar actividades interactivas, jugar trivias y familiarizar a los participantes con el uso de dispositivos tecnológicos.

### Cápsulas educativas

Pequeños cursos virtuales que tienen información relacionada con las siete habilidades digitales para afrontar algunos desafíos del siglo XXI.

#### ¿Para qué se usa?

Para apoyarse teóricamente en el desarrollo del taller, ya que contienen audios, videos y preguntas de retroalimentación que facilitan la interacción con los participantes.



### Actividades H5P

Son actividades interactivas las cuales contienen ejercicios prácticos sobre alguno de los temas que se están trabajando.

#### ¿Para qué se usa?

Para generar dinámicas en donde el participante hace uso de dispositivos móviles mientras práctica lo visto en el taller. Es una excelente forma de divertirse mientras se aprende.

## Trivias

Son una serie de preguntas que se pueden contestar con todos los participantes de la sesión a modo de competencia.

### ¿Para qué se usa?

Para generar dinámicas en donde el juego y la competencia son la clave para motivar a los participantes y detectar en qué temas se debe profundizar.



## Actividades rompehielos

Conjunto de dinámicas en donde a través del juego y el movimiento los participantes se disponen a participar en el taller.

### ¿Para qué se usa?

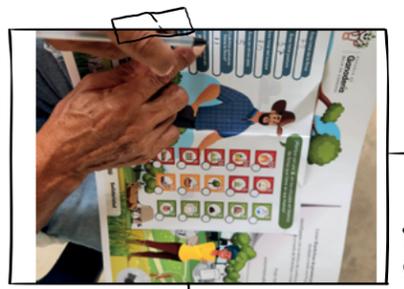
Para activar física y mentalmente a los participantes, entrar en confianza con ellos y generar un espacio seguro de aprendizaje.

## Guía del estudiante

Folleto con actividades enfocadas a profundizar lo mostrado en las cápsulas educativas.

### ¿Para qué se usa?

Para complementar la información, para dejar de trabajo en casa o para desarrollar con aquellas personas que se les dificulta el uso de dispositivos tecnológicos.

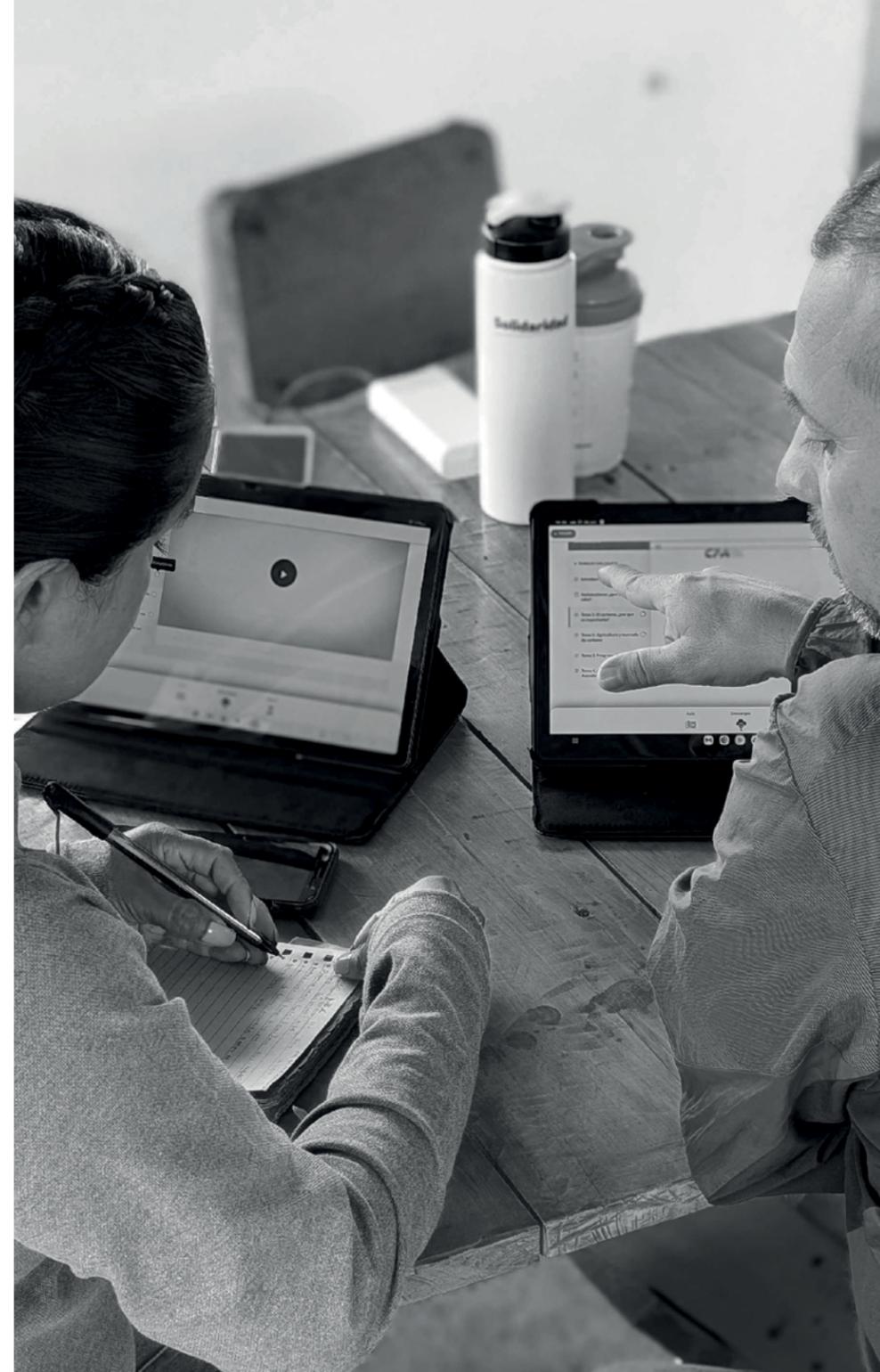


## Micrositio

Sitio en internet el cual contiene toda la información del programa de semillas de transformación digital.

### ¿Para qué se usa?

Para invitar a los participantes a explorar las siete cápsulas educativas de forma autónoma y así estén preparados de los temas que se van a trabajar.



Es común caer en la tentación de querer usar todas las herramientas aquí mostradas, sin embargo, recuerda tener en cuenta el escenario en el que te encuentras, el tiempo con el que dispones y el objetivo de la sesión.

No es lo mismo trabajar las trivias con un grupo de participantes que tienen un nivel de apropiación tecnológica intermedio o avanzado, que con un grupo sin apropiación tecnológica y al cual se le dificulta leer o usar dispositivos móviles.

**Siempre que estés a punto de escoger la herramienta pregúntate: ¿mis participantes estarán en la capacidad de usarla?, ¿tengo el tiempo para ponerla en práctica?**

Completa la información de la tabla...

Ahora que conoces las herramientas que tienes a disposición, imagina los tres escenarios ya descritos en la página 20, asócialos con tu diario vivir y escribe cuál herramienta aplicaría para cada uno de ellos. Escribe las razones de tu elección.

| Herramienta/Escenario   | Escenario 1 | Escenario 2 | Escenario 3 |
|-------------------------|-------------|-------------|-------------|
| Aula móvil              |             |             |             |
| Cápsulas educativas     |             |             |             |
| Actividades H5P         |             |             |             |
| Trivias                 |             |             |             |
| Actividades rompehielos |             |             |             |
| Guía del estudiante     |             |             |             |
| Micrositio              |             |             |             |



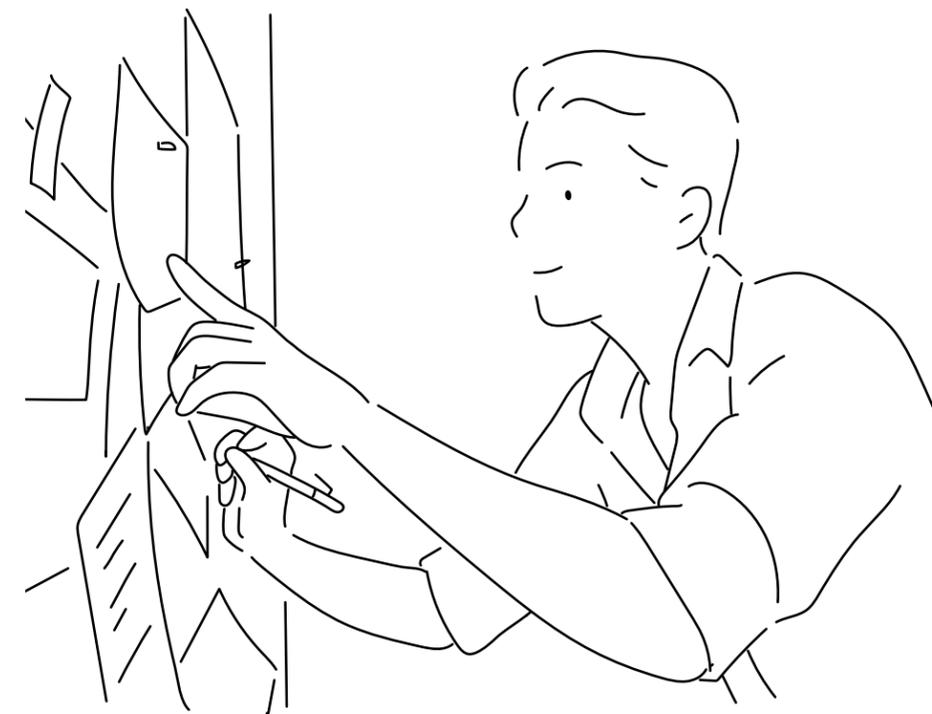
Ejemplo de aplicación

Todas las anteriores preguntas se deben plasmar en la Guía del formador, el cual es el instrumento físico que deberás llevar a tus talleres para tener una guía con el paso a paso a seguir en la presentación de la temática y desarrollo de las actividades que plantees.

Antes de ello, lee con atención la situación de Ernesto, el cual está a punto de realizar un taller con un grupo de personas que se encuentran en el escenario 1, y por ello, se dispone a crear su sesión en la guía del formador.

Ernesto debe preparar un taller para 20 personas el cual tiene como propósito comenzar a desarrollar habilidades digitales en el uso de dispositivos móviles para que comiencen a realizar trámites en línea. Él se encuentra algo nervioso, las personas que asistirán al taller no usan dispositivos móviles por desconocimiento y por temor, y según le han dicho, el tema no es de su agrado. Sumado a esto, los asistentes no saben escribir, solamente leer.

Teniendo en cuenta lo anterior, Ernesto procede a **PLANIFICAR** su sesión de trabajo y para ello, recurre a la guía del formador, la cual le ayudará a organizar toda la información que le han dado.



Con la información anterior, Ernesto usa la guía de formador y comienza a PLANIFICAR su taller...

### Guía del formador

| Etapa                               |  | Planificar                     |  |   |                            |
|-------------------------------------|--|--------------------------------|--|---|----------------------------|
| <b>Cápsula educativa a trabajar</b> | Uso de dispositivos móviles  |                                |  |   |                            |
| <b>Objetivo</b>                     | Desarrollar habilidades digitales que les permitan a los participantes tener un acercamiento inicial al uso de los dispositivos móviles para que se familiaricen con ellos y a futuro estén en la capacidad hacer trámites en línea. |                                |  |   |                            |
| <b>Duración de la sesión</b>        | 2 horas  | <b>Número de participantes</b> | 20 personas (13 mujeres – 7 hombres)   | <b>Lugar en el que se desarrollará la sesión:</b> | Salón comunal de la vereda |
| Herramientas a utilizar             |  |                                |  |   |                            |
| <b>Herramienta 1</b>                | Aula móvil   | <b>¿Para qué usarla?</b>       | Para acercar la tecnología a los participantes, lanzar las trivias y presentar las cápsulas educativas |   |                            |
| <b>Herramienta 2</b>                | Actividades rompehielos  | <b>¿Para qué usarla?</b>       | Para generar un espacio seguro con los participantes.  |   |                            |
| <b>Herramienta 3</b>                | Trivias  | <b>¿Para qué usarla?</b>       | Para comprobar a través del juego si lo mostrado quedó claro.  |   |                            |
| <b>Herramienta 4</b>                | Cápsulas educativas  | <b>¿Para qué usarla?</b>       | Para mostrar el contenido y apoyarse en ellas para la explicación.                                     |   |                            |



De acuerdo con el análisis de Ernesto, el tiempo para llevar a cabo el objetivo planteado es de dos horas y considera que usar las herramientas descritas le ayudarán a cumplirlo. Es importante que tengas en cuenta que puedes proponer herramientas que no están propuestas (afiches, material de papelería, etc.), y que pueden llegar a enriquecer tu trabajo.



### Actividad práctica

Es tu momento de **PLANIFICAR** tu sesión. Para ello, crea una situación hipotética o trae a colación una que hayas vivido como formador y completa la respectiva sección de la guía.

#### Tips para planificar

- Selecciona una situación con la que te sientas cómodo(a), es tu primer ejercicio y es normal sentir temor al usar una nueva herramienta.
- Piensa en los escenarios a los cuales te enfrentas cotidianamente.
- Reflexiona con cuáles herramientas te sientes más a fin, y con las cuales, tus participantes también lo harán.
- Calcula el tiempo, recuerda que los adultos siempre tenemos cosas por hacer: ¡el tiempo es valioso!

La situación que plantees aquí deberás desarrollarla durante toda la bitácora, ¡escóglala con cuidado!

Completa la información...

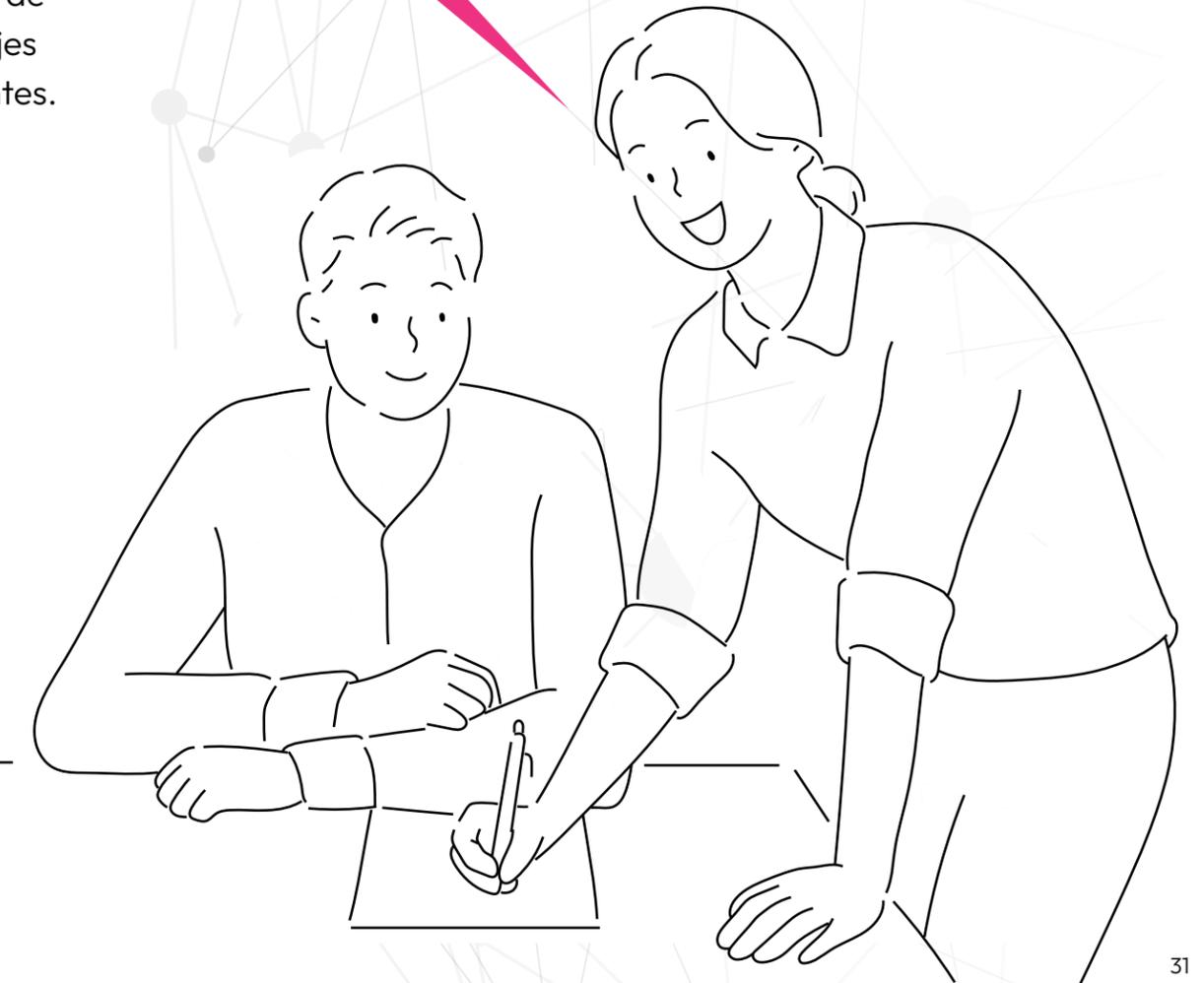
| Guía del formador            |  |                         |  |  |
|------------------------------|--|-------------------------|--|--|
| Etapa                        |  | Planificar              |  |  |
| Cápsula educativa a trabajar |  |                         |  |  |
| Objetivo                     |  |                         |  |  |
| Duración de la sesión        |  | Número de participantes |  | Lugar en el que se desarrollará la sesión: |
| Herramientas a utilizar      |  |                         |  |  |
| Herramienta 1                |  | ¿Para qué usarla?       |  |  |
| Herramienta 2                |  | ¿Para qué usarla?       |  |  |
| Herramienta 3                |  | ¿Para qué usarla?       |  |  |
| Herramienta 4                |  | ¿Para qué usarla?       |  |  |

# DISEÑAR

En esta etapa deberás crear tu sesión de trabajo, especificando los momentos de intervención, la duración y los mensajes que quieres entregar a tus participantes.

**Para lograr lo anterior, verás y practicarás lo siguiente:**

- Definición momentos claves de la sesión.
- Ejemplo de aplicación
- Actividad práctica



## Definición momentos clave de la sesión

Los momentos claves de la sesión, son los espacios en los cuales específicas, minuto a minuto, y herramienta por herramienta, qué vas a hacer, cómo la usarás y qué esperas al hacerlo. Para lograrlo, toma un lápiz y contesta las preguntas que se muestran a continuación, ya que serán importantes al momento que continúes con el desarrollo de la guía del formador.

### Responde las siguientes preguntas...



Cuando asistes a un taller presencial, ¿qué esperas que pase?, ¿qué es lo que más te motiva a participar?

---



---



Cuando asistes a un taller presencial, ¿qué es lo menos que te gusta?, ¿qué es aquello que te impide participar?

---



---



Desde tu experiencia, ¿cuál es la clave o en qué radica el éxito de un taller presencial?

---



---

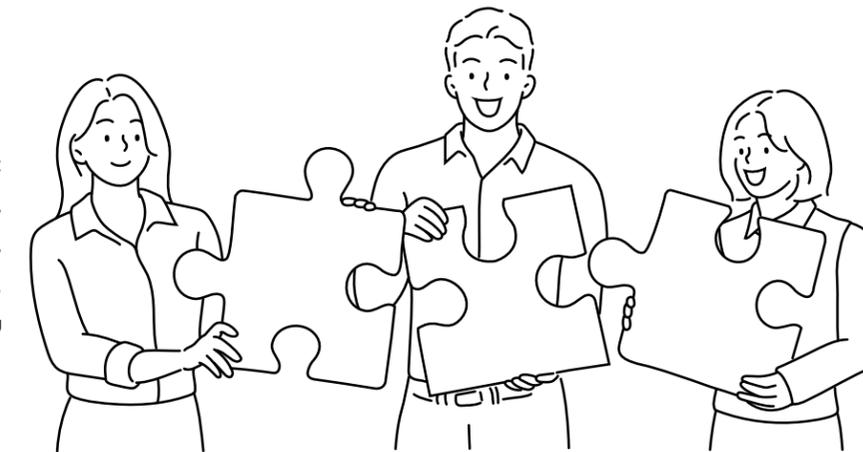


Cuando estés diseñando tu sesión en la guía del formador, recuerda lo que acabas de escribir, centrate en conectar con los gustos e intereses de los participantes, crea una conexión emocional con ellos.



## Cuenta una historia...

Definir los momentos claves en la sesión es como contar una historia: comienzas con una apertura o abre bocas; luego, desarrollas la historia, le das a tú público los elementos clave para entenderla; posterior a ello, dejas que tomen la información y creen posibles desenlaces; y finalmente, realizas el cierre; concluyes. Esto mismo lo puedes hacer en tu sesión.



| Apertura  | Desarrollo de la historia  | Refuerzas la historia (Practicando lo aprendido)  | Concluyes la historia  |
|---|--|---|--|
| <p>En este momento te presentas, mencionas el objetivo de la sesión y el tiempo que estarán reunidos. Posterior a ello, desarrollas una dinámica rompehielos, la cual te permita entrar en confianza con los participantes.</p> <p>Es importante que menciones que están aquí para divertirse mientras aprenden.</p> <p>Al final de este momento se espera:</p> <p><b>Romper el espacio tradicional de capacitación, conocer a los asistentes, prepararlos para la entrega de la información.</b></p> | <p>En este momento presentas la temática, la explicas, la relacionas con su contexto, preguntas, interactúas con los participantes, los involucras en la conversación, no monopolizas la palabra, dejas que creen sus propios conceptos a través de la conversación.</p> <p>Al final de este momento se espera:</p> <p><b>Que los participantes construyan sus propios conceptos por sencillos o complejos que parezcan en relación con la temática. ¡Ellos son los protagonistas!</b></p> | <p>En este momento tomas las herramientas que tienes a disposición e interactúas con ellas para que tus participantes pongan en práctica lo aprendido y refuercen lo visto. Es el momento ideal para detectar dudas y aclararlas.</p> <p>Al final de este momento se espera:</p> <p><b>Que los participantes pongan en práctica lo aprendido y refuercen lo que tú les has explicado. ¡Es el termómetro para medir que tan claro ha quedado la información!</b></p> | <p>En este momento abres el espacio para recibir la retroalimentación de los participantes, los escuchas, valoras sus opiniones y los motivas a continuar aprendiendo.</p> <p>Al final de este momento se espera:</p> <p><b>Que los participantes manifiesten sus sentimientos y sensaciones frente a lo visto y que tú estés en la capacidad de escuchar para atender sus solicitudes y mejorar cada día en este proceso.</b></p> |

Como formador debes estar en la capacidad de contar historias, y usar las herramientas mostradas en las páginas 23 - 24 en cada momento de la guía del formador. En esto consiste el arte de facilitar, de saber cuándo y cómo actuar, y sobre todo, qué contar.

Ten presente que existen diferentes maneras de contar una historia, puede ser que te sientes más cómodo(a) comenzando por el final.

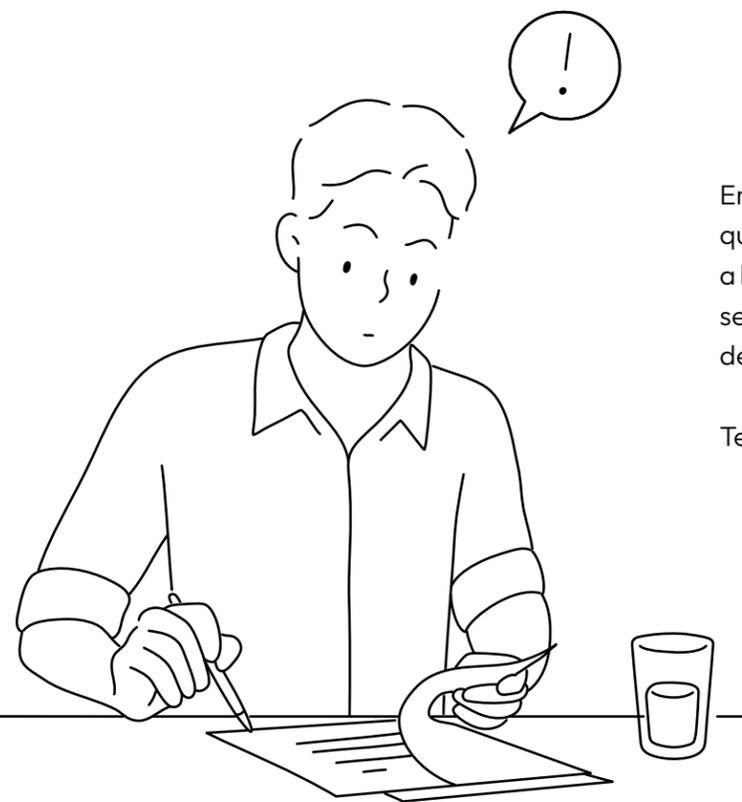
**La clave para determinar el orden de los momentos de la sesión radica en conocer a tus participantes. Al final de cuentas, realiza un diseño centrado en las personas y con el cual te sientas cómodo(a) de trabajar.**



## **Ejemplo de aplicación**

Es momento de plasmar las reflexiones realizadas hasta el momento en la guía del formador, el cual, como recordarás, es el instrumento físico que deberás llevar a tus sesiones para tener una guía con el paso a paso a seguir en la presentación de la temática y desarrollo de las actividades que plantees.

**A continuación, continuarás conociendo la situación de Ernesto, ya que al igual que tú, se encuentra diseñando su sesión de trabajo. Lee atentamente lo que está pensando, observa cómo lo plasma en la guía y luego de ello, haz el mismo ejercicio con la situación que planteaste en la etapa de planificación.**



Ernesto quiere conocer en detalle a su público objetivo y saber qué tanto conocen del tema que van a trabajar. Según le han dicho, los participantes con los que interactuará se resisten a hablar sobre tecnología; tienen miedo y desconfianza, y por ello, quiere generar un espacio seguro para que tengan un primer acercamiento con dispositivos móviles y se den cuenta de todos los beneficios que podría traer para su vida.

Teniendo en cuenta esto, Ernesto procede a **DISEÑAR** su sesión en la guía de formador.

Con la información anterior, Ernesto usa la guía de formador y comienza a DISEÑAR su taller...

### Guía del formador

| Etapa                                       | Diseñar  |  |
|---|--|--|
| <b>Momento 1. Apertura</b>                  |  |  |
| Tiempo                                      | Descripción de lo que va a realizar  | Herramienta(s) a usar  |
| 15 minutos                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicio presentándome, dando las gracias por la asistencia al taller y mencionando cuál es el objetivo de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo dinámica rompehielos “¿Cuál es mi nombre?”. Aquellos que adivinen serán premiados con un dulce. El ejercicio se termina cuando todos los participantes se presenten.</li> <li>3. Le pregunto a los asistentes qué les gustaría saber sobre el tema, si les gusta o no.</li> </ol>   | Dinámica rompehielos “¿cuál es mi nombre?”   |
| <b>Momento 2. Desarrollo de la historia</b> |  |  |
| Tiempo                                      | Descripción de lo que va a realizar  | Herramienta(s) a usar  |
| 15 minutos                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comienzo proyectando con ayuda del TOMi la temática de “Uso de dispositivos móviles” y a través de la dinámica de Tingo Tango, lanzo la pelota para preguntarle a los asistentes qué saben de los dispositivos móviles, si los usan o no, cuál es el motivo para usarlos o no, cuáles creen que son sus beneficios, etc.</li> <li>2. Muestro el video que aparece al inicio de la cápsula, y comienzo a hacer preguntas relacionadas con lo visto allí. Por ejemplo; cuál es el nombre del personaje de la historia, a qué se dedica, qué haría usted si estuviera en esa situación, qué piensa usted de lo que le está pasando a ese personaje, etc.</li> <li>3. Comienzo la explicación de las temáticas de manera conversada, realizo preguntas relacionadas con lo que estoy mostrando y utilizo la dinámica de tingo tango para dinamizar la conversación.</li> </ol> | <p>Aula virtual (TOMI, Videobeam)</p> <p>Cápsula educativa “Uso de dispositivos móviles”</p> <p>Dinámica rompehielos “Tingo – tingo – tango”</p> |

### Momento 3. Practicando lo aprendido

| Tiempo                                      | Descripción de lo que va a realizar   | Herramienta(s) a usar  |
|---|---|--|
| 30 minutos                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizo un primer acercamiento con los participantes al uso de los dispositivos móviles. Formo cuatro equipos de cinco integrantes y les entrego a cada uno, una tableta para que la exploren, la intenten prender y hagan uso de ella. Mientras pasa esto, realizo preguntas al azar como; ¿qué tienen en sus manos?, ¿para qué sirve ese dispositivo?; ¿qué pueden hacer con él, etc?</li> <li>2. Doy respuesta a las preguntas y procedo a explicar, paso a paso, lo que vamos a hacer, y me detengo con cada equipo, asegurándome que la dinámica ha sido entendida.</li> <li>3. Lanzó la trivía, y explico que el equipo ganador tendrá un premio. Al final de cada una de las preguntas, realizo su respectiva retroalimentación y propendo el debate entre los participantes.</li> <li>4. Leo los resultados y premio al equipo ganador con el incentivo que he llevado. Retroalimentación y refuerzo que así de sencillo es usar este tipo de dispositivos, y que solo es a través de la práctica, se logra ser maestro en su uso.</li> </ol> | <p>Aula virtual (TOMI, Videobeam)</p> <p>Trivias</p>                     |
| <b>Momento 4. Conclusión de la historia</b> |   |  |
| Tiempo                                      | Descripción de lo que va a realizar   | Herramienta(s) a usar  |
| 30 minutos                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comenzaré aplicando una dinámica rompehielos “Para, camina”, ya que en este punto es posible que los participantes se encuentren algo cansados.</li> <li>2. Seguido a ello, pediré que separen los grupos y que busquen debajo de sus sillas un papel que previamente he colocado. Dicho papel tiene una pregunta relacionada con el tema o una penitencia. La idea es que cada persona descubra qué le correspondió y desarrolle la actividad.</li> <li>3. Finalizo la sesión e invito a los participantes a que, en la medida de sus posibilidades, exploren el micrositio.</li> </ol>  | <p>Dinámica rompehielos “Para, camina”</p> <p>Tarjetas de preguntas.</p> |



Para conocer las dinámicas rompehielos que tienes a disposición escanea el código.

Es de resaltar que Ernesto propuso en la planificación 2 horas de trabajo, pero en el desarrollo de las actividades solo uso 1 hora y 30 minutos. La razón, es que los tiempos no son precisos, así que vale la pena dejar una franja de tiempo para cualquier imprevisto que se pueda presentar.

**Ten en cuenta que tú puedes usar otras herramientas. Para este caso, Ernesto decidió agregar algunas preguntas y penitencias en tarjetas y colocarlas debajo de las sillas.**



### **Actividad práctica**

Es tu momento de **DISEÑAR** tu sesión. Para ello, continúa con la situación planteada en la etapa de planificación y realiza el mismo ejercicio que Ernesto.

#### **Tips para planificar**

- Utiliza la información de la etapa de planificación; objetivo, tiempo y herramientas a usar.
- Piensa en lo que le podría gustar a tus participantes, es decir, diseña pensando en tus participantes.
- No monopolices la palabra, promueve el debate entre los participantes y usa las herramientas que tienes a disposición no de la manera tradicional, sino, como un apoyo.

**El diseño aquí planteado deberás continuarlo en toda la bitácora, así que piensa y reflexiona antes de escribir.**

Completa la información...

**Guía del formador**

| <b>Guía del formador</b>                    |  |                              |
|---|--|------------------------------|
| <b>Etapa</b>                                | <b>Diseñar</b>                             |                              |
| <b>Momento 1. Apertura</b>                  |  |                              |
| <b>Tiempo</b>                               | <b>Descripción de lo que va a realizar</b> | <b>Herramienta(s) a usar</b> |
|   |  |                              |
| <b>Momento 2. Desarrollo de la historia</b> |  |                              |
| <b>Tiempo</b>                               | <b>Descripción de lo que va a realizar</b> | <b>Herramienta(s) a usar</b> |
|   |  |                              |

**Momento 3. Practicando lo aprendido**

| <b>Momento 3. Practicando lo aprendido</b>  |  |                              |
|---|--|------------------------------|
| <b>Tiempo</b>                               | <b>Descripción de lo que va a realizar</b> | <b>Herramienta(s) a usar</b> |
|   |  |                              |
| <b>Momento 4. Conclusión de la historia</b> |  |                              |
| <b>Tiempo</b>                               | <b>Descripción de lo que va a realizar</b> | <b>Herramienta(s) a usar</b> |
|   |  |                              |



# DESARROLLAR

En esta etapa deberás poner en práctica lo propuesto en la etapa de **DISEÑO**, es decir, deberás ejecutarlo. Aquí no deberás completar algún campo en el formato guía del formador, pero lo que sí deberás hacer es dejar una validación de cada momento y desarrollar una evaluación a priori de cómo te sentiste desarrollando el momento.

**Para lograr lo anterior, verás y realizarás lo siguiente:**

- Sensaciones durante el desarrollo del taller.
- Tips para el desarrollo de un taller.
- Ejemplo de aplicación
- Actividad práctica



## Sensaciones durante el desarrollo del taller

A medida que desarrollas lo propuesto en la etapa de **DISEÑO**, te darás cuenta si fue o no acertado lo planteado. Esta es una evaluación a priori para identificar posibles mejoras en próximas sesiones, y un insumo de información para analizar en la etapa de **EVALUACIÓN**.

Antes de conocer los sentimientos que afloran el desarrollo de una sesión, toma un lápiz y contesta las siguientes preguntas. Estas te ayudarán a autoevaluarte y decidir qué clase de formador quieres ser de acuerdo con el escenario que se presente.

**Responde las siguientes preguntas...**



¿Cuáles son tus puntos fuertes como formador?

---

---

---



En una frase, describe cómo califican tus participantes tu trabajo como formador.

---

---

---



¿Qué aspectos crees que podrías mejorar o potenciar en tu trabajo como formador?

---

---

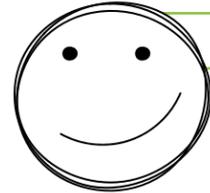
---



Estas son solo algunas de las preguntas con las cuales puedes reflexionar sobre tu quehacer como formador. No buscan evaluarte, sino, apoyarte para que tu trabajo cada vez sea mejor.

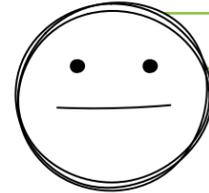


## Sensaciones



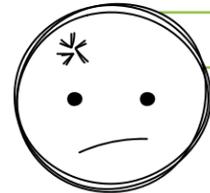
### Satisfecho(a)

Sientes que estás siendo claro(a) y que los participantes están alcanzando el objetivo que te propusiste. Las actividades son claras, generas conexión con los participantes, y ellos con las herramientas. ¡La sesión está siendo todo un éxito!



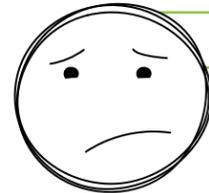
### Puedo mejorar

Por momentos hay desconexión de los participantes con los temas, las herramientas y las actividades. Se está cumpliendo el objetivo, pero sientes que puedes mejorar algunos aspectos para estar completamente satisfecho(a).



### Algo no va bien

Sientes que sigues lo planeado y diseñado, pero no conectas con los participantes y ellos tampoco con las herramientas. Das todo lo mejor de ti, sin embargo, no logras estar donde quieres, y comienzas a sentirte agotado(a).

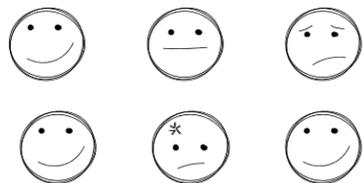


### Error en el planteamiento

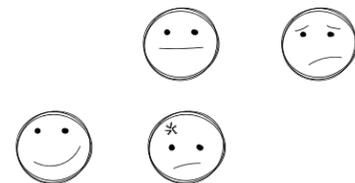
A medida que desarrollas la sesión te das cuenta de que lo planeado y diseñado no fue lo correcto, la temática es difícil de entender, los participantes no conectan, las herramientas no son fáciles para usar, etc. ¡Debes replantear lo propuesto!

### Así se ven las sensaciones en el desarrollo de un taller

#### Momento 1. Apertura



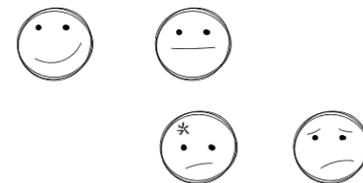
#### Momento 2. Desarrollo de la historia



#### Momento 3. Practicando lo aprendido



#### Momento 4. Conclusión de la historia



No existe una única sensación en el desarrollo del taller, pueden existir muchas, e incluso, estas pueden aparecer o desaparecer de un momento a otro, son como una curva de sensaciones que llegan de acuerdo con la forma en que te estás sintiendo. Lo importante es que aprendas a identificarlas, que seas flexible con ellas y que estés en la capacidad de tomar decisiones de acuerdo a como te sientes. Recuerda que la guía del formador es una "guía", no una camisa de fuerza, así que puedes modificar algo en el camino si lo consideras pertinente.



## Tips para el desarrollo de un taller

No existe una fórmula mágica que ayude a alcanzar el éxito en un taller de formación, sin embargo, hay pautas, claves y consejos que sí puedes considerar al momento de desarrollar tu labor.

A continuación, encontrarás algunos de ellos, los cuales reflejan la experiencia adquirida por más de 4 años llevando a cabo este tipo de formación.



No pierdas de vista tu objetivo, te ayudará reorientarte cuando la conversación está tomando otro rumbo.



Llega 20 minutos al punto de encuentro y prepara todos los materiales que necesites.



Estudia la cápsula antes del taller y toma apuntes con las ideas más importantes.



Se flexible, adáptate a las condiciones del entorno.



No monopolices la palabra, deja que los participantes formen sus propios conceptos.



Cuenta con un plan B, no siempre las cosas van a salir como las planificaste y diseñaste.



Usa lenguaje inclusivo, habla de todos y todas, y promueve la equidad de género en tu discurso.



Usa el juego como estrategia para dinamizar tu sesión, así conectarás más fácil con los participantes.



No lo puedes saber de todo, así que si te encuentras en un escenario en el cual no sabes qué responder, ¡reconócelo!



Concluye y agradece. Nunca finalices un taller dejando ideas sueltas o confusas, y da las gracias a los participantes por su asistencia y participación.

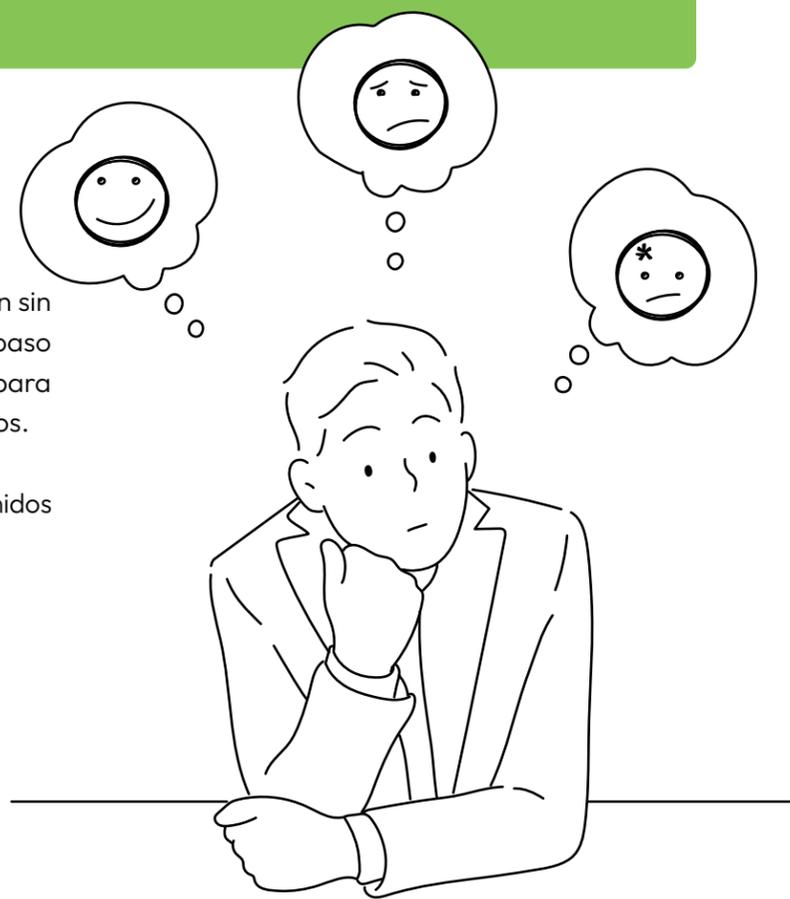
## Ejemplo de aplicación

De acuerdo con lo planteado en la etapa de **DISEÑO**, asigna el o los estados por los cuales a traviesas en el desarrollo de tu sesión.

Continúa con el ejemplo de Ernesto, el cual, a medida que ponía en marcha lo diseñado, coloreaba en la guía del formador cómo se sentía. Haz lo mismo en tu guía una vez observes el ejemplo.

A medida que Ernesto desarrollaba lo propuesto en la guía del formador, aparecían un sin número de sensaciones y sentimientos que al principio no sabía cómo manejar. Con el paso del tiempo, comprendió que es normal que aparezcan, así que comenzó a detectarlos para posteriormente, en la siguiente etapa evaluarlos y tomar decisiones con respecto a ellos.

Al hacer esto, Ernesto está más cerca de brindar a sus participantes, herramientas y contenidos que estén de acuerdo con sus necesidades.



Con la información anterior, Ernesto procedió a completar el respectivo espacio en la guía del formador



| Guía del formador                                     |                                      |                                     |                                      |
|---|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Etapa   | Desarrollar                          |                                     |                                      |
| Marca o colorear la sensación en la que te encuentras |                                      |                                     |                                      |
| Momento 1. Apertura                                   | Momento 2. Desarrollo de la historia | Momento 3. Practicando lo aprendido | Momento 4. Conclusión de la historia |
|   |                                      |                                     |                                      |



La guía del formador en esta etapa es la más sencilla de completar, pero la que tiene más importancia. En la gran mayoría de casos despreciamos cómo nos sentimos cuando estamos en el ejercicio de nuestra labor y pasamos por alto estos estados, que sin duda alguna, pueden ayudar a mejorar lo que hacemos en el día a día.

## Actividad práctica

Ahora es tu turno, **RECUERDA QUE DEBES CONTINUAR CON LA SITUACIÓN PLANTEADA DESDE EL INICIO DE LA BITÁCORA**. Para ello, supón que estás aplicando lo propuesto en la etapa de DISEÑO, imagina cómo te sentirás, y marca con una X o colorea el sentimiento en el que te encontrarías.

### TIPS para desarrollar esta etapa:

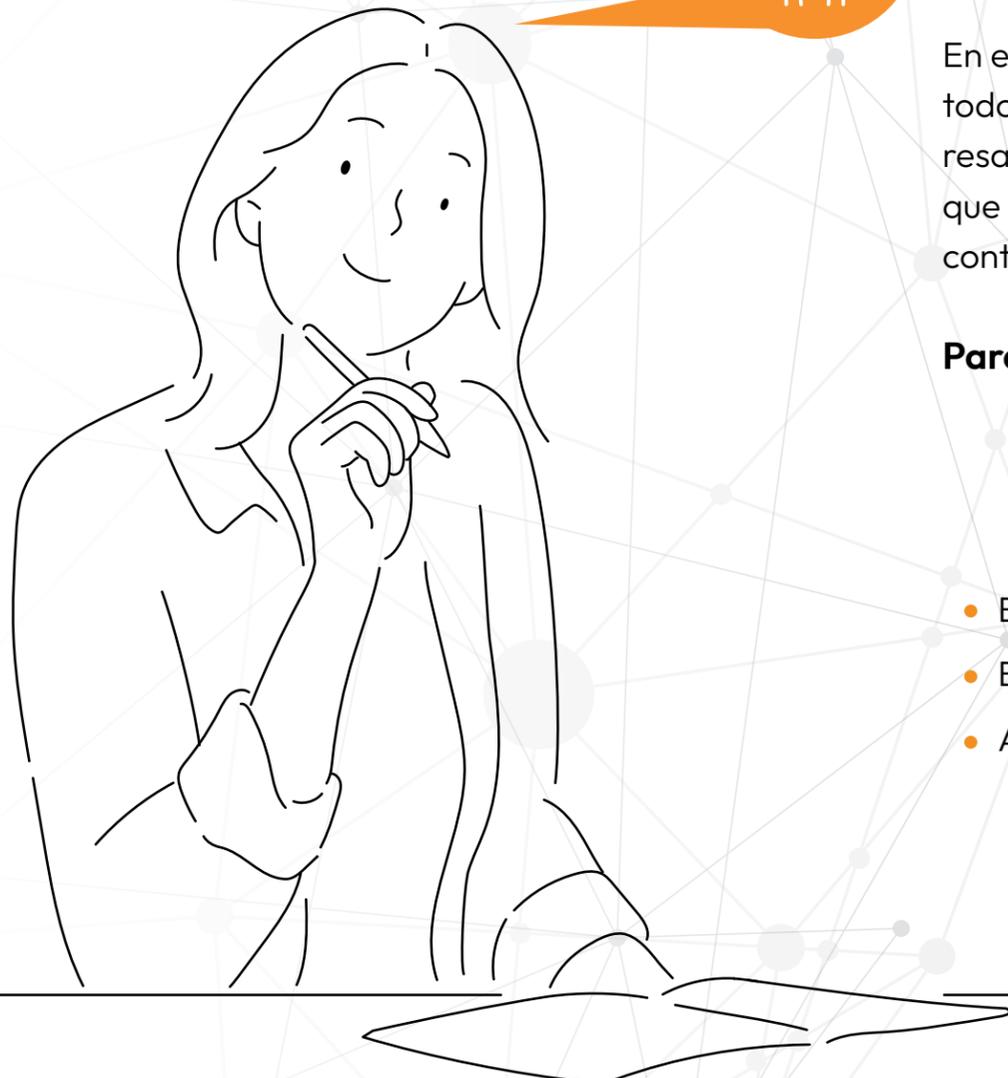
- Se completamente sincero(a), más que un ejercicio de evaluación es un espacio que te permitirá reflexionar sobre qué puedes mejorar.
- No esperes hasta el final del taller para dar respuesta a las casillas mostradas, recuerda que los estados de sentimientos son temporales y puede ser que al final, marques cosas que realmente no sentiste.



Completa la información...

| Guía del formador                                    |                                      |                                     |                                      |
|--|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Etapa  | Desarrollar                          |                                     |                                      |
| Marca o colorea la sensación en la que te encuentras |                                      |                                     |                                      |
| Momento 1. Apertura                                  | Momento 2. Desarrollo de la historia | Momento 3. Practicando lo aprendido | Momento 4. Conclusión de la historia |
|  |                                      |                                     |                                      |

Tus participantes experimentan los mismos, e incluso más estados de sentimientos de los que puedes imaginar. Aprende a ser empático(a), a detectar aquellos que no se sienten bien, que están perdidos o apáticos, sé empático(a).



# EVALUAR

En esta etapa tendrás la oportunidad de **EVALUAR** todo el proceso realizado. Es el momento preciso para resaltar y potenciar lo bueno, y ajustar aquellas cosas que puedan mejorar, es como tomar un respiro para continuar.

**Para lograr esto, verás y realizarás lo siguiente:**

- El mapa de la empatía
- Ejemplo de aplicación
- Actividad práctica



## El mapa de la empatía

El mapa de la empatía es un ejercicio que te permitirá evaluar lo que haces desde el entendimiento de las necesidades, sentimientos y perspectivas de tus participantes o desde la tuya, ¡al final, tú eres quien decide!

Antes de conocer el mapa en detalle, toma un lápiz y completa las preguntas que se muestran a continuación. Resolverlas te prepararán para dar respuesta a cada uno de los cuadrantes que conforman dicho mapa.

**Responde las siguientes preguntas...**



¿Qué sueles pensar y sentir cuando inicias un taller de formación con un nuevo grupo?

---

---

---



¿Qué sueles ver y oír de tus participantes cuando desarrollan las actividades que propones?

---

---

---



¿Qué hablan, qué dicen, cómo se comportan cuando propones las actividades?

---

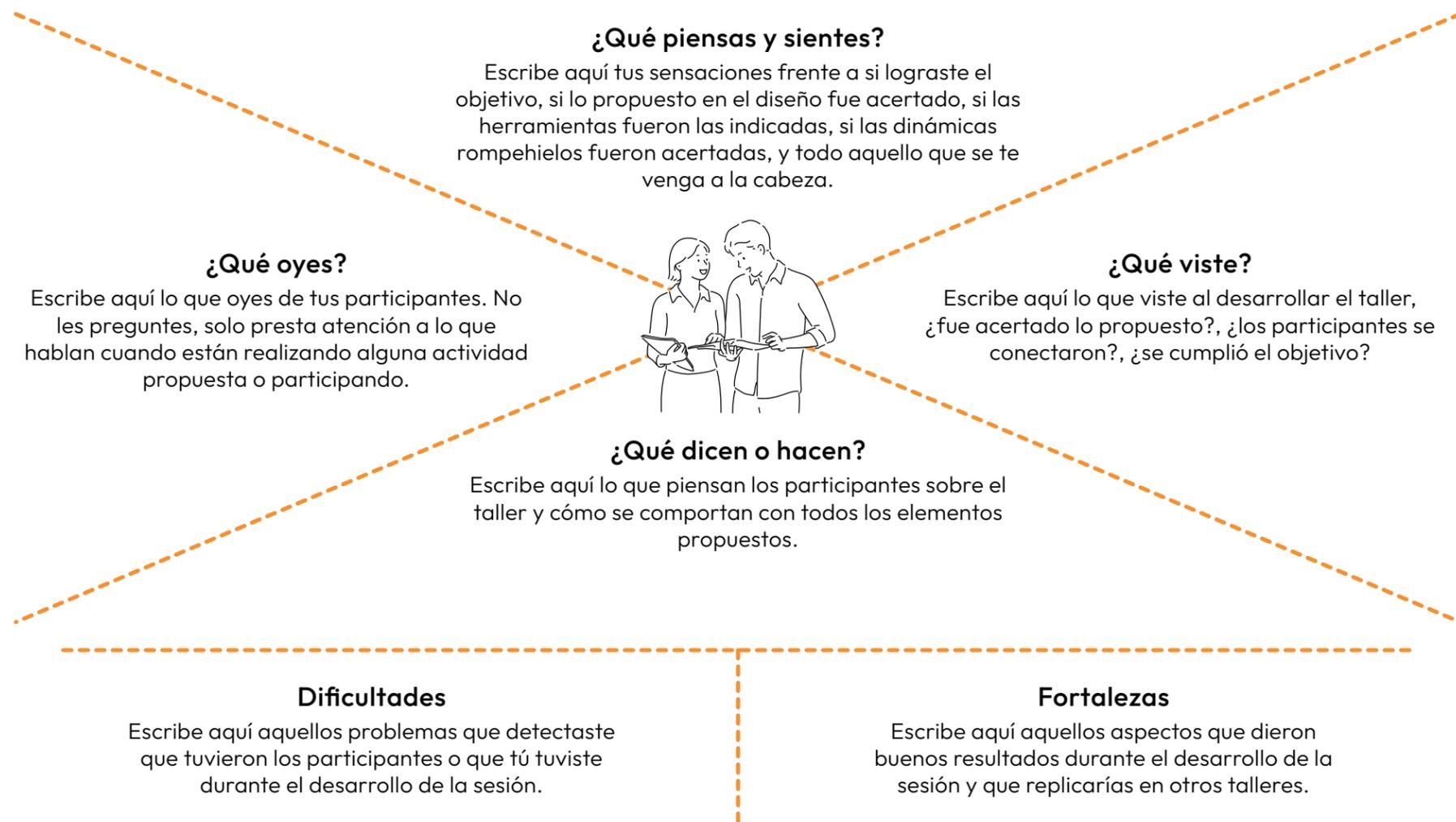
---

---



Es importante prestar atención a qué piensas y sientes, qué oyes y qué ves, y qué hablan y dicen tus participantes. Esta información es fundamental para detectar obstáculos y oportunidades de mejora en los talleres.

## Así se ve un mapa de empatía



Este mapa deberás completarlo una vez finalices el taller. También existe la posibilidad de que desarrolles este ejercicio con tus participantes, en caso de hacerlo, debes incluirlo en el diseño de la sesión y asegurarte que todos estén en capacidad de hacerlo, ya que, aunque es una herramienta sencilla de usar, no todos saben qué escribir o hacer.



Teniendo claro lo anterior, puedes pasar a dar tus conclusiones en la guía del formador, el cual tiene preguntas que te permitirán reflexionar sobre lo Planificado, Diseñado y Desarrollado.

**Es como un checklist que te permitirá mejorar en futuros procesos.**

- ¿Cumpliste el objetivo planteado?
- ¿Las herramientas seleccionadas fueron las correctas?
- ¿Las dinámicas seleccionadas fueron acertadas?
- ¿El tiempo para el desarrollo de la sesión fue el indicado?
- ¿Qué fue lo que más te gustó de la sesión?
- ¿Qué fue lo que menos te gustó de la sesión?
- ¿Qué cambiarías para futuros encuentros?

**Estas preguntas aparecerán en la guía del formador, no las pases por alto.**

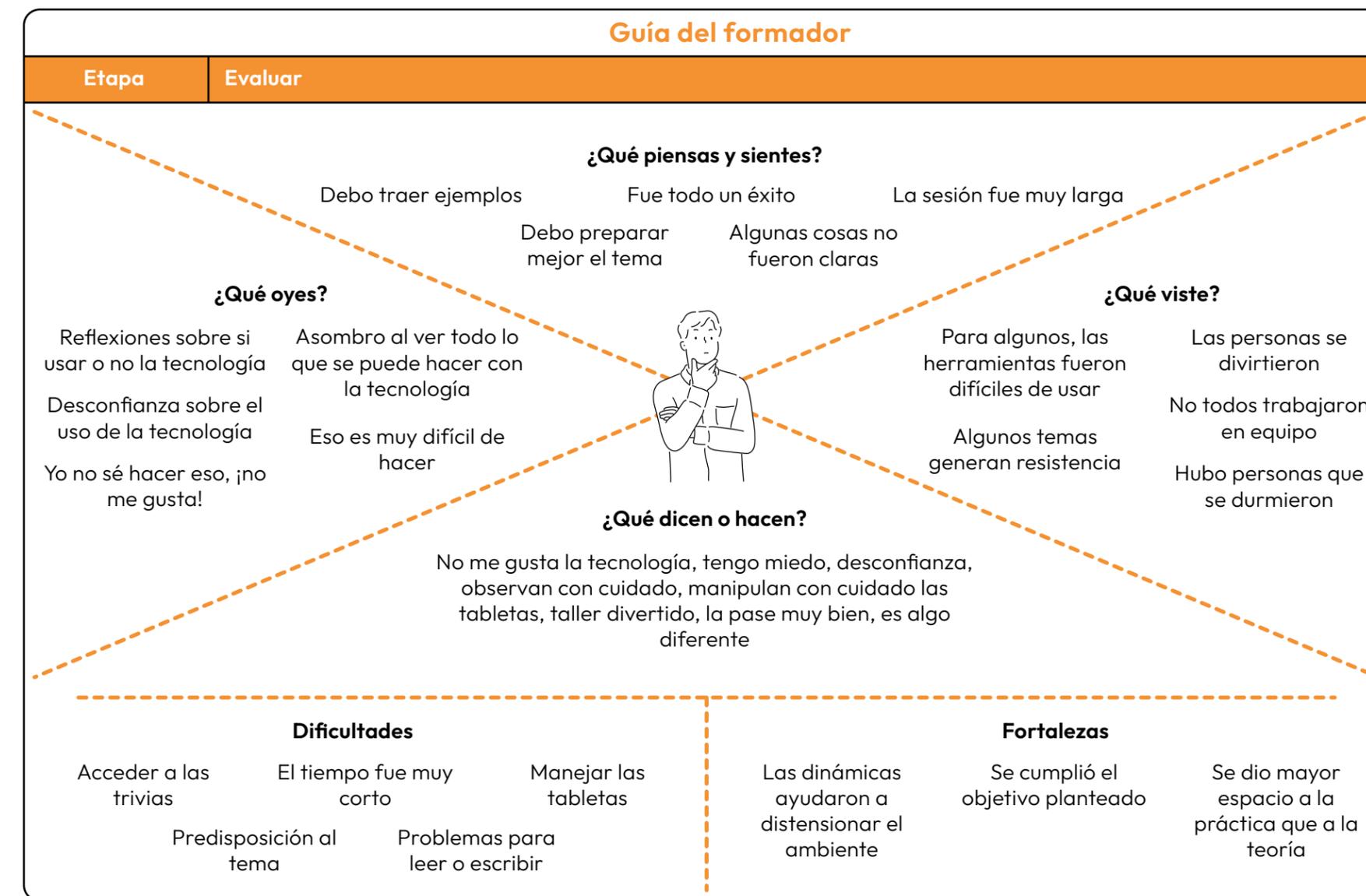
## Ejemplo de aplicación

De acuerdo con lo puesto en marcha en la etapa de **DESARROLLO**, Ernesto tiene una serie de hallazgos que quiere registrar en la guía del formador, ya que tiene muchos sentimientos y sensaciones encontradas y considera que lo mejor es consignarlas en el mapa de empatía para tener un registro de su primer taller y observar cómo evoluciona a medida que toma más experiencia en el campo.



¡Ernesto a finalizado el taller! Mientras lo hacía, tomaba apuntes en una hoja para no olvidar cosas que estaba detectando y quiere organizarlos. Se dio cuenta que al inicio los participantes no estaban cómodos con estar allí, luego observó que entraron en confianza y sentían interés en lo que él les estaba diciendo, así como la evolución en el grado de aprendizaje de las herramientas que él había traído; luego de se acercó y escuchó los debates que sostenían mientras desarrollaban los ejercicios propuestos; y finalmente, realizó algunas preguntas que le permitieron conocer qué pensaban los participantes frente a lo desarrollado.

Todo este ejercicio, le permitió a Ernesto registrar en la guía del formador lo siguiente:



|   |  |
|---|--|
| ¿Cumpliste con el objetivo planteado?   | <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br><b>Nota:</b> por momentos la discusión tomaba otro rumbo, más sin embargo se cumplió.  |
| ¿Las herramientas seleccionadas fueron las correctas?   | <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br><b>Nota:</b> algunas personas tuvieron muchos problemas para usarlas. Lo mejor será trabajar en equipo y armar parejas donde siempre exista un líder.          |
| ¿Las dinámicas seleccionadas fueron acertadas?  | <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br><b>Nota:</b> las dinámicas fueron acertadas, pero debo traer más, ya que había personas de la tercera edad que no pudieron participar; debo ser más inclusivo. |
| ¿El tiempo para el desarrollo de la sesión fue el indicado?                                     | <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br><b>Nota:</b> debo reducir el número de actividades. Este grupo nunca había trabajado con un dispositivo móvil, así que fue difícil iniciar.                    |
| ¿Qué fue lo que más te gustó de la sesión?  | Los participantes rompieron su miedo al uso de dispositivos móviles y ahora están entusiasmados por continuar con el proceso.  |
| ¿Qué fue lo que menos te gustó de la sesión?  | No poder entrar en detalle en la explicación de las temáticas, esto se debió a una mala planeación del tiempo.   |
| ¿Qué cambiarías para futuros encuentros?  | Reduciría la cantidad de actividades y traería más ejemplos de la cotidianidad para que los participantes puedan tener referentes en qué basarse.  |
| Si tuvieras que escoger una sensación que encierre todo lo trabajado en el taller, ¿cuál sería? |    |

Ahora es tu turno, finaliza tu ejercicio completando el mapa de empatía y las preguntas finales con las cuales evaluarás el proceso realizado.



## Actividad práctica

Es tu turno de **EVALUAR** tu sesión. Para ello, continúa con tu situación hipotética y completa el mapa de la empatía y las preguntas finales.

### Tips para planificar

- Se completamente sincero(a). Esta evaluación es solo tuya y tiene como propósito ayudarte a mejorar lo que haces.
- No deseches ningún pensamiento por pequeño que parezca, escríbelo todo en el mapa de empatía.
- No subestimes este ejercicio, al principio puede parecer tedioso completar la información, pero con el paso del tiempo se convertirá en un hábito.

Recuerda que debes completar el formato con la situación que planteaste desde el inicio del ejercicio.

Completa la información...

### Guía del formador

| Etapa   | Evaluar |
|---|---------|
| <p style="text-align: center;">¿Qué piensas y sientes?</p> <p>¿Qué oyes? <span style="margin-left: 200px;">¿Qué viste?</span></p>  <p style="text-align: center;">¿Qué dicen o hacen?</p> |         |
| <p style="text-align: center;">Dificultades <span style="margin-left: 150px;">Fortalezas</span></p>   |         |

|   |   |
|---|---|
| ¿Cumpliste con el objetivo planteado?   | <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br>Nota:                      |
| ¿Las herramientas seleccionadas fueron las correctas?   | <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br>Nota:                      |
| ¿Las dinámicas seleccionadas fueron acertadas?  | <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br>Nota:                      |
| ¿El tiempo para el desarrollo de la sesión fue el indicado?                                     | <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No<br>Nota:                      |
| ¿Qué fue lo que más te gustó de la sesión?  |   |
| ¿Qué fue lo que menos te gustó de la sesión?  |   |
| ¿Qué cambiarías para futuros encuentros?  |   |
| Si tuvieras que escoger una sensación que encierre todo lo trabajado en el taller, ¿cuál sería? |  |

# ¡Felicitaciones!

Has finalizado la estación 2 de esta bitácora en donde conociste el formato guía de formador, las herramientas con las que dispones para trabajar y la metodología para desarrollar talleres enfocados a la apropiación de conceptos digitales.

Ahora es momento de que explores el micrositio del programa de semillas de transformación digital y veas algunos ejemplos que te ayudarán a tener más referentes para el desarrollo de tus sesiones.

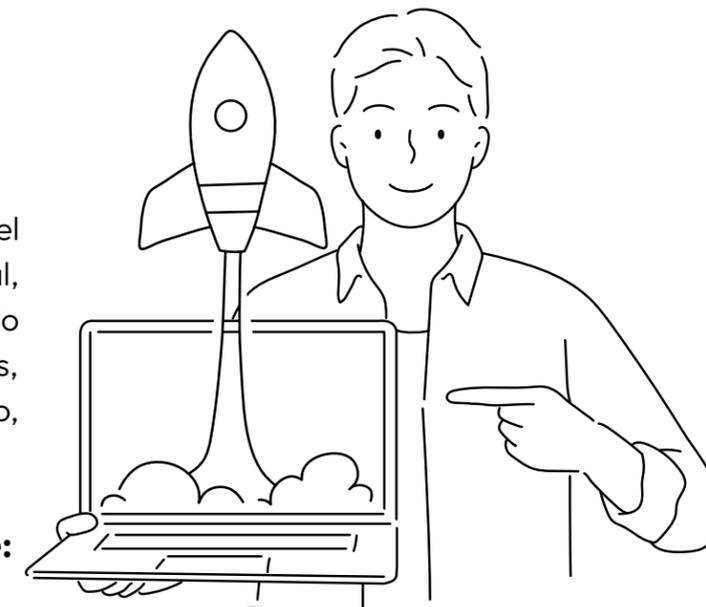
¡Continúa con  
**la estación 3!**



## ¡BIENVENIDOS A LA **ESTACIÓN 3!**

En esta última estación tendrás la posibilidad de explorar el micrositio del programa de Semillas de transformación digital, conociendo un poco más del programa, y de paso, observando algunos ejemplos que te permitirán entender un poco más, cómo completar la guía del formador. Este recorrido es corto, así que no lo pases por alto, ya casi terminas.

**El recorrido que deberás seguir aquí es el siguiente:**



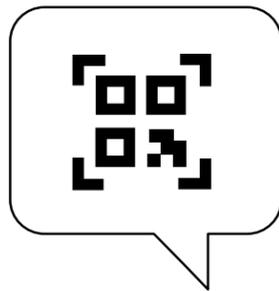
62

Ejemplos de aplicación



Formato Guía del formador

62



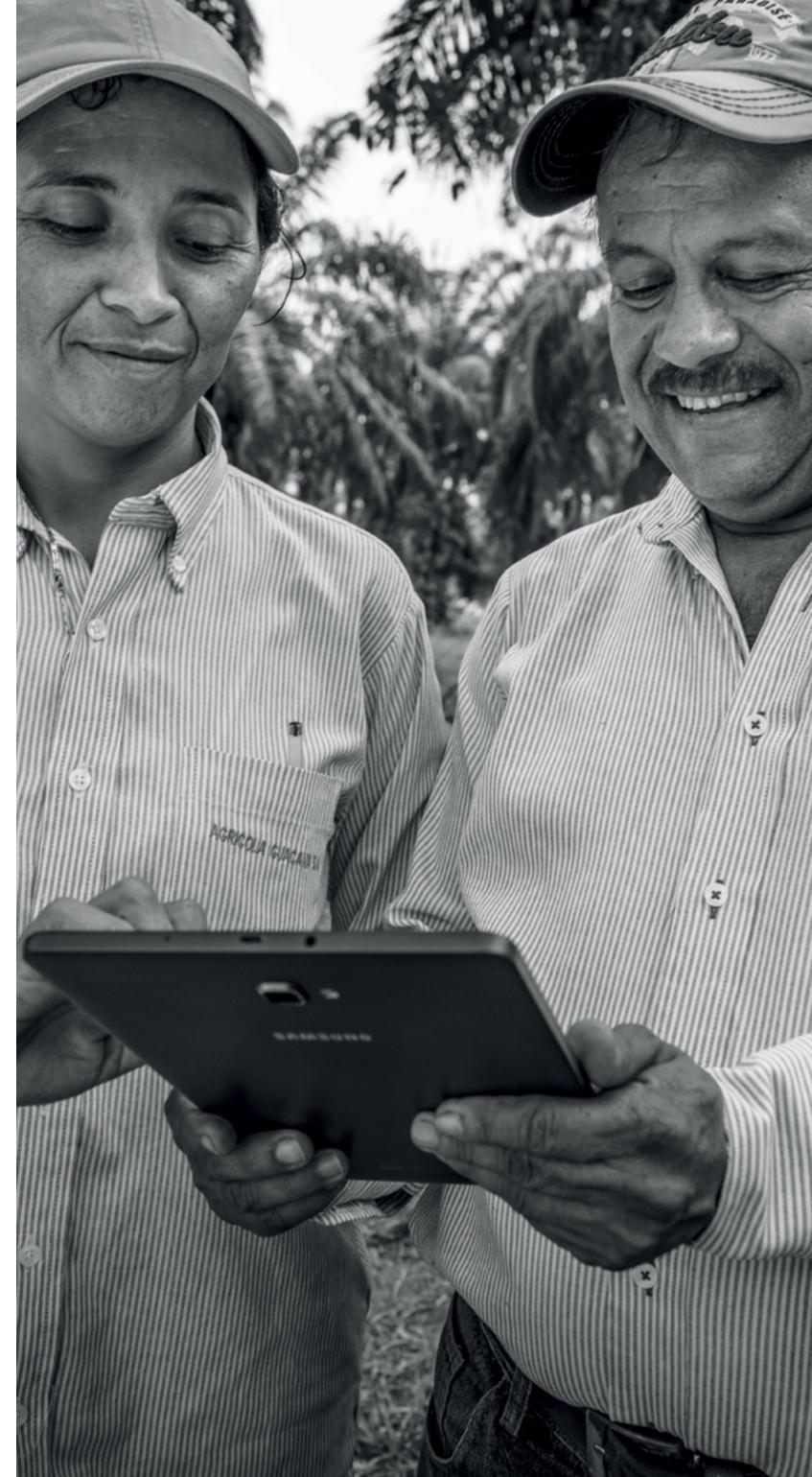
### Formato guía de del formador

Escanea el código QR y descarga la **guía del formador**. Esta guía es la misma que fuiste completando a lo largo de la bitácora, solo que aquí, está completa y en limpio para que puedas hacer uso de ella en tu próxima sesión de formación.



### Ejemplos de aplicación

En esta bitácora, en la página 19 se planteaban tres escenarios de aplicación de la **Guía de trabajo de formador** de acuerdo con los niveles de adopción tecnológica. Ya desarrollamos el primer escenario con el caso de Ernesto. Al escanear el código encontrarás dos más, los cuales te darán más ejemplos de cómo aplicar lo visto aquí.



## CONCLUSIONES

Como se ha dicho a lo largo de esta bitácora, la información planteada recoge la experiencia de una metodología aplicada por más de 4 años a lo ancho y largo del país. Lo mostrado aquí, no pretende ser una guía definitiva, ni un recetario de cómo impartir un taller en territorio, más bien, convertirse en un instrumento guía que permita llevar una estructura clara y ordenada de lo que se va a hacer y decir.

**Es por ello, que la invitación final es a poner en práctica lo mostrado y detectar posibles mejoras para futuras bitácoras que enriquezcan nuestro trabajo como formadores.**

A stylized tree graphic composed of glowing green and blue wireframe lines, set against a dark blue background with scattered light points. The tree has a central trunk and two main branches, with a smaller branch extending from the left. The lines are interconnected, creating a mesh-like structure that resembles a plant or a digital tree.

 **Bancolombia**

**Solidaridad**

[www.agrolearning.org](http://www.agrolearning.org)

Esta bitácora la puedes encontrar en el micrositio **Semillas de transformación digital**, así como todas las herramientas para el desarrollo de los ejercicios aquí propuestos.  
**¡Escanea el código!**

