

Taller 1

CONTEXTUALIZACIÓN Y BRAINSTORMING

1. OBJETIVO DEL TALLER

- **Propósito:** generar ideas de elementos que ayuden al turista.
- **Resultado esperado:** interés de participar en el proyecto

2. PLANIFICACIÓN

- **Duración:** hora y media o dos horas
- **Espacio:** colegio

3. MATERIAL

- Marcadores de tablero
- Post – its
- Esferos

4. DISEÑO Y EJECUCIÓN DEL TALLER

- **Introducción**

Contexto:

La Maravilla de Tibirita

Gracias a los aportes que algunos de ustedes nos dieron a principio de año, el proyecto que estamos trabajando en la universidad La Maravilla de Tibirita enfocado en el turismo, con esto, el comercio local crece lo que conlleva a que la economía del municipio también crezca y por lo tanto se generen oportunidades para ustedes.

Juego rápido:

Busca las formas en el garabato

El profesor dibuja un garabato en el tablero de manera que todos en el salón lo vea y establece un objeto que los estudiantes deben encontrar en el garabato, el que mas encuentre la forma establecida por el profesor gana.

- **Explicación:**

Es una técnica creativa que se utiliza para generar una gran cantidad de ideas sobre un tema específico o resolver un problema. Se basa en la premisa de que la cantidad puede conducir a la calidad, y que, al generar muchas ideas, es más probable que surjan soluciones innovadoras y efectivas.

1. Reunirse por grupos
2. Definir el problema o necesidad, en este case es la generación de ideas de elementos que puedan necesitar los turistas al visitar el pueblo.
3. Se debe animar a los participantes de cada grupo a generar la mayor cantidad de ideas sin importar la viabilidad, en este paso es importante que los estudiantes sepan que todas las ideas son buenas.
4. Todas las ideas deben quedar registradas para su posterior evaluación.

Hay diferentes metodos para el desarrollo de la actividad: lluvia de ideas, mapas mentales o el método SCAMPER (sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer, eliminar o revertir).

TALLER 2

HISTORIAS 1

1. OBJETIVO DEL TALLER

- **Propósito:** Recoger historias del municipio, que puedan ser contadas en redes sociales
- **Resultado esperado:** Reconocer las historias del municipio

2. PLANIFICACIÓN

- **Duración:** Hora y media o dos horas.
- **Espacio:** Colegio.

3. MATERIALES

- Marcadores de tablero

4. DISEÑO Y EJECUCIÓN DEL TALLER

- **Introducción**

Contexto:

La Maravilla de Tibirita

Recordar el taller anterior, actividad del garabato, lluvia de ideas, explicación de por que sirven o no las ideas planteadas en la lluvia de ideas y establecer las ideas elegidas para la continuación del proyecto.

Juego rápido:

Teléfono roto dibujado.

el juego consiste en que a partir de una línea o figura dibujada en el tablero los estudiantes uno por uno completen un dibujo coherente, con esto se trabaja la creatividad, intuición y trabajo en equipo.

- **Explicación:**

Se explica porque las historias de un lugar son importantes para el desarrollo del mismo, tanto en la parte de identidad cultural colectiva como atractivo turístico.

- **Actividad**

Todo el grupo comenta de manera rápida las historias que lograron recolectar, uno de nosotros las escribe en el tablero y entre todo el grupo se evalúan, se filtran, y se les da un título.

TALLER 3

HISTORIAS 2

1. OBJETIVO DEL TALLER

- **Propósito:** Crear un cadáver exquisito que cuente gráficamente la historia
- **Resultado esperado:** Representar gráficamente las historias del municipio

2. PLANIFICACIÓN

- **Duración:** Hora y media o dos horas.
- **Espacio:** Colegio.

3. MATERIALES

- Colores, marcadores, cartulinas

4. DISEÑO Y EJECUCIÓN DEL TALLER

- **Introducción**

Contexto:

Se da una explicación de manera rápida qué es y para que en esta ocasión en particular va a ser usado.

- **Explicación:**

Se explica porque las historias de un lugar son importantes para el desarrollo del mismo, tanto en la parte de identidad cultural colectiva como atractivo turístico.

- **Actividad**

por grupos realizarán uno o dos prototipos de los elementos de marketing transmedia planteados.

TALLER 3

CREACIÓN DE PERSONAJE

1. OBJETIVO DEL TALLER

- **Propósito:** Búsqueda de identidad individual entre los jóvenes para agregar elementos a la marca territorio.
- **Resultado esperado:** Generación de personajes identitarios a nivel individual.

2. PLANIFICACIÓN

- **Duración:** Una hora.
- **Espacio:** Salón de diseño del colegio Monseñor Agustín Gutiérrez.

3. MATERIALES

- Cartón, cartulina, colores, marcadores, papel.

4. DISEÑO Y EJECUCIÓN DEL TALLER

- **Introducción**

Contexto:

Importancia de la identidad individual para la identidad colectiva. (Teoría sistémica: sistemas y subsistemas)

- **Explicación:**

Teoría sistémica:

Esta teoría destaca el papel del individuo en la comunidad como sistema, y cada individuo que hace parte de ella es un subsistema de igual importancia; así, como la relación entre los individuos para el correcto funcionamiento del gran complejo que llamamos sociedad.

- Actividad

Se separa a los estudiantes en los grupos planteados en el taller pasado. A cada integrante del grupo se le hará entrega de una tarjeta con un breve resumen de la explicación de la teoría sistémica, para que tenga en cuenta su importancia como individuo en la comunidad del municipio y con base en esto, cada integrante procederá a la realización de un boceto de un algo con lo que se sientan identificados, para posteriormente transformar ese algo en un personaje que hará parte de la identidad visual del territorio.

Taller 5

CREACIÓN DE PERSONAJE

1. OBJETIVO DEL TALLER

- **Propósito:** Buscar un elemento que represente a los jóvenes dentro del proyecto.
- **Resultado esperado:** Generación de personajes identitarios a nivel individual.

2. PLANIFICACIÓN

- **Duración:** Una hora.
- **Espacio:** Salón de diseño del colegio Monseñor Agustín Gutiérrez.

3. MATERIALES

- Tarjetas con la identidad con espacio suficiente para que los chicos analicen, describan y dibujen un personaje que los represente.

4. DISEÑO Y EJECUCIÓN DEL TALLER

- **Introducción**

Contexto:

Importancia de la identidad individual dentro de la identidad colectiva

- **Actividad**

Se separa a los estudiantes en los grupos planteados anteriormente. A cada integrante del grupo se le hará entrega de una tarjeta en la que tendrán que poner tanto características físicas como rasgos de personalidad del personaje y adicionalmente a esto el estudiante deberá dibujarlo, luego, dentro del grupo se evaluarán todos los personajes y se hará uno solo con las características de los personajes anteriormente evaluados.

Taller 6

CELEBRACIÓN DEL LEGADO

1. OBJETIVO DEL TALLER

- **Propósito:** Reflexionar sobre el impacto del proyecto y cómo cada participante puede contribuir a un legado positivo en su comunidad.
- **Resultado esperado:** Crear un ambiente festivo y significativo, donde los jóvenes reconozcan su participación y se lleven consigo un "ticket " que simbolice su legado.

2. PLANIFICACIÓN

- **Duración:** Dos horas.
- **Espacio:** Aula amplia o espacio al aire libre.

3. MATERIALES

- Tarjetas doradas o decoradas para los "tickets dorados".
- Papel y marcadores para las reflexiones.

4. DISEÑO Y EJECUCIÓN DEL TALLER

- Introducción

- Contexto:

En una comunidad pequeña, cada acción cuenta. Dejar un legado no es hacer algo grande, sino contribuir de manera significativa: limpiar un espacio, enseñar a otros o ser un ejemplo de respeto. Tus acciones inspiran a más personas y fortalecen tu comunidad.

Además, te da propósito y conexión con los demás. Piensa: ¿cómo quieres que te recuerden? Tu huella puede ser el inicio de un cambio duradero.

- **Actividad:**

- **Actividad rompehielos (15 minutos):** "El legado en una palabra". Cada participante dice una palabra que sienta que representa su experiencia en el proyecto y lo que les gustaría dejar como legado.

Dinámicas sobre el Legado (1 hora)

- **Actividad 1: "Mi Legado":**

Divide a los participantes en grupos pequeños.

Pídeles que discutan y anoten qué significan para ellos los conceptos de "legado".

Después de la discusión, cada grupo puede compartir sus ideas principales.

- **Actividad 2: "Cartas al Futuro":**

Proporciona papel y marcadores.

Pide a los participantes que escriban una carta a sí mismos en el futuro (por ejemplo, dentro de 5 años) sobre lo que esperan lograr y cómo planean contribuir a su comunidad.

Ofrece la opción de que los participantes se queden con la carta o que la entreguen para guardarla y leerla en el futuro.

- **Cierre y Entrega de "Tickets Dorados" (45 minutos)**

Reflexión sobre el legado: Pregunta a los participantes qué legado creen que dejan en el proyecto y en su comunidad. Invítalos a compartir en un círculo.

Entrega de "tickets dorados": Cada participante recibe un "ticket dorado" personalizado, que puede incluir su nombre y una frase que represente su contribución. Puedes hacer una ceremonia breve donde cada uno lea su frase o idea escrita en su ticket.