

EL TELAR



**Tejer conjuntamente saberes y herramientas
para la gestión cultural comunitaria**

IDEACIÓN



EL TELAR



SISTEMA NACIONAL DE
**CONVOCATORIAS
PÚBLICAS ARTÍSTICAS
Y CULTURALES**



Ministra de las Culturas, las Artes y los Saberes

Yannai Kadamani Fonrodona

Viceministra de los Patrimonios, las Memorias y la Gobernanza Cultural

Saia Vergara Jaime

Viceministro de las Artes y la Economía Cultural y Creativa (e)

Fabián Sánchez Molina

Secretaria general

Luisa Fernanda Trujillo Bernal

Coordinadora del Grupo de Convocatorias y Estímulos

Liliana Camargo Urrea

Grupo MiCAsa

Sergio Zapata León

María Lucía Ovalle Pérez

Dilian Querubín González

Simón Uprimny Añez

María José Castillo Ortega

Paola Caballero Daza

Andrés Ramírez Muriel

Gestión administrativa

Vannessa Holguín Mogollón

Asesoría legal

Yivy Katherine Gómez Pardo

Primera edición: noviembre de 2025

ISBN (impreso): xx

ISBN (digital): xx

Título de la publicación: *El Telar. Tejer conjuntamente saberes y herramientas para la gestión cultural comunitaria.*

Autoras: © Sandy Morales Serrato, Laura Díaz García y Paula Daniela Calvo Flórez de la Corporación El Eje Creatividades Colaborativas.

Diseñadora: © Karen Niño Castellanos de la Corporación El Eje Creatividades Colaborativas.

© Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes

Está prohibida, sin la autorización escrita del editor, la reproducción total o parcial del diseño y del texto de esta obra por cualquier medio o procedimiento.

Está prohibida la venta de esta obra.

índice

El Telar: tejer colectivamente saberes y herramientas para la gestión cultural comunitaria	1
Fase de ideación	3
Herramientas metodológicas	5

EL TELAR: TEJER COLECTIVAMENTE SABERES Y HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN CULTURAL COMUNITARIA

En el marco del Sistema Nacional de Convocatorias Públicas Artísticas y Culturales, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes busca aportar a la sostenibilidad integral de los procesos artísticos y culturales; bajo una noción ampliada del fomento cultural, este Ministerio presenta y entrega al país cultural un conjunto de herramientas metodológicas para la ideación y formulación de proyectos, el fortalecimiento organizativo, y la sistematización de experiencias y la memoria social de los procesos artísticos y culturales.

Desde el 2024, este Ministerio viene desarrollando, entre otras, estrategias metodológicas para el aprendizaje colaborativo entorno a la gestión cultural comunitaria a través del Banco de Iniciativas Artísticas y Culturales y de los Laboratorios para las Culturas; a partir de esta experiencia y la aportada por el equipo de la Corporación El Eje, construye El Telar como un conjunto de cuadernillos de aprendizaje colectivo para potenciar saberes y prácticas en los diversos territorios del país.

Esta propuesta pedagógica y metodológica de El Telar evoca el arte de tejer colectivamente: una metáfora que refleja cómo, desde la gestión cultural comunitaria, se entrelazan saberes, prácticas, afectos y memorias para dar forma a procesos concretos de transformación social a través del arte y la cultura.

Esta iniciativa recoge una apuesta sostenida por posicionar la gestión cultural comunitaria como un pilar fundamental en las políticas culturales, reconociendo su impacto en la construcción de sentidos, identidades y vínculos desde los territorios. Su diseño metodológico y editorial ha sido concebido desde una mirada situada, colaborativa y afectiva, articulando herramientas prácticas con experiencias acumuladas en diversos contextos.

El Telar está compuesto por seis cuadernillos temáticos que abordan, de forma práctica y reflexiva, distintas etapas del quehacer cultural comunitario: ideación, formulación, ejecución y sistematización de proyectos, fortalecimiento organizativo y herramientas metodológicas para la facilitación de espacios participativos. Cada cuadernillo es una invitación a repensar las prácticas, activar saberes compartidos y generar transformaciones desde lo colectivo. El material ha sido diseñado como un recurso vivo, adaptable y enriquecido por las comunidades que lo consulten, con herramientas que no son fórmulas cerradas, sino posibilidades abiertas para acompañar procesos de creación, memoria y gestión cultural, siempre en diálogo con los territorios y sus realidades.

La estructura de esta herramienta se organiza en torno a momentos clave del proceso cultural y artístico, permitiendo que cada cuadernillo sea utilizado de forma autónoma o

como parte de una ruta no lineal y flexible, articulada a las necesidades específicas de quienes acompañan, facilitan o impulsan procesos en sus territorios.

FACILITAR: CUIDAR, SOSTENER Y ACTIVAR EL TEJIDO COMUNITARIO

En el quehacer de la gestión cultural comunitaria, la facilitación de procesos participativos no es solo una técnica ni una secuencia de actividades, sino una tarea sensible y profundamente relacional. La persona que facilita es, ante todo, una tejedora de vínculos: escucha, acompaña y crea condiciones para que las voces se expresen con libertad, sin imponer ritmos ni verdades.

Facilitar es sostener procesos colectivos en los que el protagonismo es compartido, en los que el aprendizaje se construye entre todas las personas y se reconoce la potencia del saber situado. En este sentido, El Telar también es una herramienta para quienes acompañan —no para dirigir—, para quienes activan procesos —no para imponer—. Por eso, el rol de la persona facilitadora es fundamental en el uso de este material: es quien acompaña, con sensibilidad y criterio, la transformación desde la práctica.

UN REPOSITORIO ABIERTO PARA CREAR COLECTIVAMENTE

El Telar ha sido concebido como un repositorio metodológico abierto que acompaña la gestión cultural comunitaria, que puede utilizarse a través de diversas estrategias de aprendizaje como mentorías colaborativas, talleres, encuentros, espacios de socialización, entre otros. Aquí se encuentran recursos diseñados para facilitar encuentros participativos, activar la escucha, promover la reflexión colectiva y fortalecer los vínculos en procesos organizativos, pedagógicos y artísticos.

No se trata de una guía única ni de una receta lineal. Esta herramienta se ofrece como un conjunto modular y flexible, para que cada persona facilitadora, según el grupo, el momento y el contexto, pueda diseñar procesos con propósito, adaptados a las realidades de quienes acompaña.

Cada cuadernillo incluye una descripción clara de los objetivos de las actividades, los pasos sugeridos y recomendaciones útiles para la facilitación. Las herramientas están dispuestas según los momentos de: ideación, formulación, ejecución, fortalecimiento organizativo y sistematización.

Les invitamos a recorrer este material con curiosidad, criterio y creatividad. Estas herramientas pueden combinarse, transformarse, resignificarse o inspirar nuevas. Lo importante es recordar que el sentido de cada proceso se construye con las personas. Por eso, cada herramienta debe ser leída como un punto de partida, nunca como un molde cerrado.

FASE DE IDEACIÓN

En el corazón de la gestión cultural comunitaria reside la creación de proyectos que alimentan nuestra labor artística y cultural en cada territorio y comunidad. Estos proyectos son la expresión tangible de nuestros sueños y el motor para la transformación social a través de las artes, las culturas y los saberes.

Para dar forma a un proyecto sólido, necesitamos ordenar nuestras ideas, como quien organiza las semillas a ser sembradas. Este proceso debe reflejar la esencia de nuestra organización o iniciativa y permitirnos crecer a través de las diversas prácticas artísticas y culturales.

Este cuadernillo ofrece algunos recursos metodológicos para organizar nuestras ideas de proyectos artísticos y culturales, explorar el contexto, identificar necesidades, y visualizar las conexiones a través de la inteligencia colectiva.

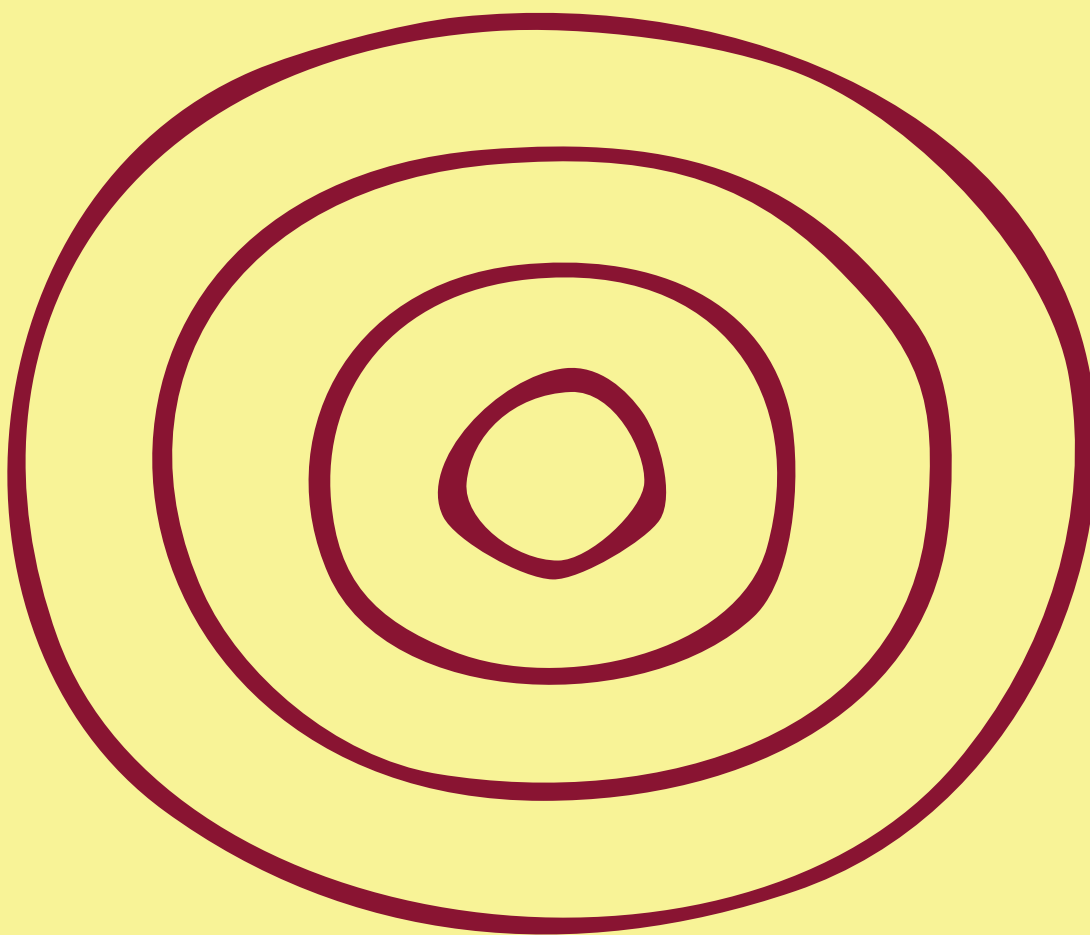


En este cuadernillo, encontrarán:

- Recursos metodológicos
- Descripción del paso a paso para su uso
- Notas para la persona que facilita la actividad



HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS



A continuación presentamos algunos recursos metodológicos para el momento de ideación de su proyecto. Pueden escoger algunos de ellos y desarrollarlos de manera colectiva o individual, siempre con una disposición abierta y creativa.

LLUVIA DE IDEAS

Este recurso facilita el brote de ideas y permite organizarlas de acuerdo a los intereses, motivaciones o temáticas de la iniciativa o proyecto.

Se puede realizar de manera individual o colectiva ya que consiste en proponer alternativas a una problemática o situación de interés desde un lenguaje artístico y/o una práctica o saber cultural, que organizadas en conjunto permiten el planteamiento y formulación de un proyecto.

Así como la lluvia en el campo ayuda para que broten las plántulas, la lluvia de ideas facilita el brote de una idea de proyecto en un terreno fértil de creatividad, al realizarse de manera colectiva y participativa. También permite generar un proceso creativo mediante el florecimiento de las ideas individuales y de su interacción con otras.

Actividades para desarrollar una lluvia de ideas:

El primer paso será definir una pregunta o un tema de interés relacionado con sus procesos creativos. Fijen un tiempo para, de manera rápida, generar ideas y escribirlas en un papel.

Las ideas que emerjan pueden estar relacionadas con las acciones para resolver problemáticas o atender intereses, las maneras como se abordará a la población objetivo, o como se comunicará el proyecto, entre otras consideraciones.

Todo depende del tipo de preguntas que se hagan y los enfoques que utilicen.

Bibliografía adicional:

**Plan nacional de cultura
2024 - 2038**

**Escaneen o den clic en el código QR
para explorar el contenido.**



A continuación, se encuentra un conjunto de recursos pedagógicos para desarrollar una lluvia de ideas.

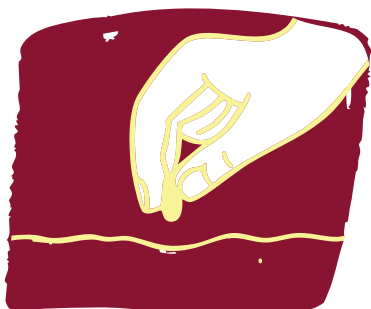
Recurso 1: el jardín de las semillas creativas

Este recurso utiliza la metáfora de un jardín para estimular el brote de ideas, donde cada idea es una semilla con potencial de crecimiento.



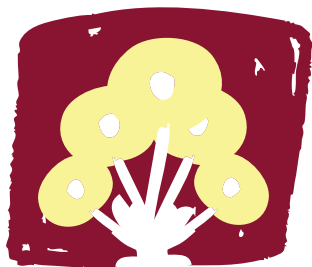
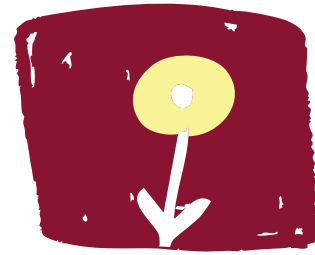
1. Preparación del jardín: se crea un espacio visualmente atractivo, ya sea físico (con pliegos de papel decorados, imágenes de la naturaleza) o virtual (una pizarra interactiva con un fondo de jardín). Se disponen tarjetas o *post-its* de colores como si fueran "semillas".

2. Siembra individual de ideas: se plantea una pregunta o reto relacionado con el quehacer artístico y cultural en la comunidad o territorio (ej: ¿cómo podemos revitalizar un espacio público a través de la cultura? ¿Qué proyectos fortalecerían la identidad cultural de nuestro territorio?). Cada participante escribe sus ideas en las "semillas" (tarjetas/*post-its*) de forma individual y silenciosa durante un tiempo determinado.



3. Trasplante y polinización colectiva: las personas participantes "trasplantan" sus semillas al jardín (pegan sus tarjetas en el pliego de papel/pizarra virtual). Luego, se invita a "polinizar" las ideas de las otras personas, conectando diferentes "semillas", añadiendo detalles o generando nuevas ideas a partir de las existentes. Esto se puede hacer escribiendo alrededor con marcadores de otro color o añadiendo comentarios virtuales.

4. Cosecha y selección inicial: se realiza una "primera cosecha" en la que el grupo identifica las ideas que más le llaman la atención o que considera más prometedoras, utilizando algún sistema de votación sencillo (ej: pegar puntos adhesivos, dar "me gusta" virtualmente).



5. Cosecha de la idea del proyecto: a partir de la "primera cosecha" (las ideas que llamaron la atención o son más prometedoras), se facilita una conversación para decidir cuál es la idea de proyecto que la iniciativa u organización va a formular como su proyecto artístico y cultural.

Se recomienda para esta conversación, usar la herramienta *Tomar una decisión sabia* del Arte de Anfitrión Conversaciones (AoH por sus siglas en inglés)

Escaneen o den clic en
el código QR para
explorar el contenido.



Pueden consultar pizarras interactivas en:

- www.miro.com
- www.padlet.com
- www.canva.com

Recurso 2: tomar una decisión sabia

Las decisiones sabias surgen de las conversaciones y no de una votación. Una forma de llegar a una decisión sabia es usar el proceso de consenso de los tres pulgares. Funciona así:

**Arriba: significa
“me gusta”**



**De lado: significa
“necesito claridad”**



**Abajo: significa “no estoy
para nada de acuerdo”**



En un pliego se dibuja un círculo, y al interior de éste (en el centro) escriban su propuesta de manera breve.

Si hay personas que indican con los pulgares hacia abajo su nivel de apoyo a la propuesta, la persona facilitadora pregunta:

¿Qué necesitas para poder apoyar esta propuesta?

Posteriormente se invita a las personas participantes que no apoyan la propuesta, a definir otra, o a ajustar la actual. Si el proceso es verdaderamente una construcción de consenso, las personas pueden usar el pulgar hacia abajo solo si están dispuestas a participar en la realización de otra propuesta que funcione para todas las personas.

Una vez que se consulta a las personas con pulgares hacia abajo, se hace lo mismo con los pulgares hacia un lado.

Estos no significan “no” sino “necesito claridad”. Contesten las preguntas o clarifiquen las preocupaciones. Si han tenido buenas conversaciones antes de llegar a la propuesta, no deberían sorprenderse de no encontrar ningún pulgar hacia abajo. Si los hay, reflexionen acerca de la experiencia y piensen aquello que podrían haber hecho diferente.

Recurso 3: conexiones improbables

Como los injertos que unen especies distintas, mezclamos semillas que jamás imaginaríamos juntas. De ese cruce nacen frutos nuevos: sabores, colores y texturas que no existían. La regla es simple, permitir la polinización creativa y confiar en que la diversidad fortalece el ecosistema del proyecto.

Este recurso busca liberar la creatividad e invita a unir elementos que a primera vista parecen no tener conexión con el arte y la cultura, impulsando así la creación de ideas nuevas y originales.

1. Presentación de las conexiones improbables: la persona facilitadora explica cómo la unión de conceptos inesperados puede activar la innovación artística y cultural, generando ideas que de otra forma nunca serían posibles.

2. Primeros pasos: se crean dos listas separadas de insumos que inspiran nuestras conexiones:

Lista A (escenarios/intérpretes)	Lista B (acciones/propósitos artísticos)
<ul style="list-style-type: none">● Un parque abandonado● Un grupo de danza folclórica● Artistas callejeros● Estudiantes de música clásica● La flora local	<ul style="list-style-type: none">● Interpretar leyendas urbanas● Resignificar un espacio público● Explorar la memoria colectiva● Fomentar el diálogo intercultural● Celebrar un ciclo natural

3. Combinaciones improbables: se combina al azar un elemento de la Lista A con uno de la Lista B (ejemplo: "un grupo de danza folclórica" + "resignificar un espacio público").

4. Desafío de la conexión improbable: para cada combinación improbable, las personas participantes deben idear proyectos de gestión cultural comunitaria y territorial que vinculen ambos elementos de una manera creativa, artística y con sentido para la comunidad.

5. Compartiendo hallazgos y visiones: cada participante o grupo comparte sus ideas, explicando el vínculo (a veces sorprendente) entre los elementos fusionados y el potencial artístico y comunitario de su propuesta.

Para la selección de la idea de proyecto que finalmente se considera para la formulación del proyecto artístico y cultural, se sugiere hacer uso de la herramienta La toma de acción sabia del Arte de Anfitriónar Conversaciones descrita en el ejercicio anterior.

REFERENTES DEL PROYECTO

Antes de sembrar, miramos qué pasa en las parcelas cercanas y exploramos qué se cultiva y cómo se hace a nuestro alrededor. Estudiamos qué técnicas usaron otras personas, cómo cuidaron el riego, qué les funcionó y qué plagas enfrentaron. Esas huellas de siembra abren atajos: nos inspiran, nos evitan errores y nos conectan con redes de intercambio de saberes y experiencias.

Este recurso está pensado para identificar y reconocer proyectos artísticos y culturales con los que temática, metodológica y comunicativamente pueden existir coincidencias o se considere pueden aportar elementos claves al proyecto.

¿Qué ganamos al encontrar proyectos similares? Al conocer otros proyectos, podemos:

- Inspirarnos con nuevas formas de hacer las cosas.
- Ver cómo otros resolvieron problemas similares a los que enfrentamos.
- Descubrir ideas que nunca se nos habrían ocurrido.
- Conectar con otras personas y organizaciones que trabajan en temas parecidos.





Recurso 1: explorar caminos ya recorridos

¿Para qué nos sirve mirar otros proyectos? Imaginen que están a punto de construir un cultivo en la montaña. Antes de empezar a picar piedra, ¿no sería útil ver qué terrenos propicios ya existen? ¿Cómo los hicieron otras personas? ¿Qué materiales usaron? ¿Qué obstáculos encontraron y cómo los superaron?

Este recurso hace referencia a esa exploración previa. Nos ayuda a descubrir proyectos artísticos y culturales que se parecen al nuestro en lo que quieren lograr (el tema) o en cómo lo están haciendo (la forma). Al conocer estos proyectos, podemos aprender de sus aciertos, evitar sus errores y encontrar nuevas ideas para nuestro propio camino.

¿Cómo empezamos a buscar?

Todo comienza con la pregunta principal que nuestro proyecto quiere responder o el problema que busca abordar. A veces, las ideas importantes de nuestro proyecto están "escondidas" detrás de ese problema, como palabras clave secretas.

Paso 1. Desterrar las palabras clave

Piensen en su problema o pregunta central: ¿Qué palabras importantes aparecen cuando hablan de él? Estas palabras clave van a ser los tipos de semilla que guían nuestra búsqueda de información para la siembra que queremos hacer.

Escriban acá las palabras clave

Paso 2. Dos rutas de exploración

Vamos a explorar en dos direcciones diferentes:

La biblioteca de ideas (revisión bibliográfica):

Aquí nuestra pregunta es: ¿qué se ha escrito ya sobre este tema o sobre las ideas clave de nuestro proyecto? Buscaremos en libros, revistas, artículos en internet, noticias... ¡Todo lo que pueda darnos más información sobre el "terreno" en el que queremos trabajar! Esta búsqueda nos ayuda a entender mejor el problema y a explicar por qué nuestro proyecto es importante.

El mapa de proyectos similares (referentes del proyecto):

Aquí buscamos proyectos artísticos y culturales que hayan abordado temáticas parecidas a las nuestras. Pueden ser proyectos de teatro, música, danza, artes visuales, festivales... ¡De cualquier área! También interesan proyectos que, aunque no traten exactamente el mismo tema, pueden inspirar por la forma en que se organizaron, cómo trabajaron con la comunidad o cómo hicieron realidad sus ideas.

Organizando los referentes de mi proyecto:

A partir de las acciones anteriores se organizan los proyectos que sean inspiradores y referentes del proyecto. Se propone la siguiente matriz para sistematizar la información:

Nombre del proyecto	Página web	¿Por qué les inspira este proyecto?

FODA

(FORTALEZAS, DEBILIDADES, OPORTUNIDADES, AMENAZAS)

Esta herramienta tiene como finalidad proporcionar un marco estructurado y reflexivo para analizar la situación interna y externa de una idea o potencial proyecto cultural o artístico.

Recordemos que esta es una herramienta que tiene diferentes usos.

En el contexto de la ideación, funciona como un ejercicio de análisis del suelo: las fortalezas son el compost que nutre; las debilidades, piedras o compactaciones que debemos aflojar; las oportunidades son lluvias y buenas estaciones; las amenazas, heladas o plagas que anticipamos con barreras vivas. Con ese mapa agroecológico planificamos un manejo integral para que el cultivo no solo nazca, sino que se sostenga.

El aplicar el FODA en la etapa inicial de ideación, permite:

Clarificar el panorama: ofrece una visión integral de los factores que pueden influir en el éxito o el fracaso del proyecto, teniendo en cuenta sus capacidades internas y el entorno que lo rodea.

Identificar el potencial: ayuda a reconocer las **fortalezas internas y los recursos disponibles** que pueden impulsar la creatividad y la viabilidad del proyecto artístico o cultural.

Señalar áreas de mejora: evidencia las **debilidades internas** que podrían limitar el desarrollo o la implementación de la idea, permitiendo abordarlas de manera proactiva.

Descubrir posibilidades: revela las **oportunidades externas** (tendencias culturales, necesidades de la comunidad, financiamiento disponible, etc.) que el proyecto podría aprovechar para crecer y generar impacto.

Anticipar desafíos: alerta sobre las posibles **amenazas externas** (falta de recursos, competencia, cambios en políticas culturales, etc.) que podrían obstaculizar el proyecto, facilitando la planificación de estrategias para mitigarlas.

En esencia, el FODA en la ideación de proyectos culturales y artísticos busca transformar una idea inicial en un concepto más sólido y estratégico, permitiendo a las y los gestores tomar decisiones informadas sobre su viabilidad, enfoque y potencial de impacto antes de invertir tiempo y recursos significativos en su desarrollo.

Al comprender las dinámicas internas y externas, se pueden diseñar proyectos más creativos, relevantes y con mayores posibilidades de sostenibilidad en el ámbito cultural y artístico.

Fortalezas internas	Debilidades internas
Oportunidades externas	Amenazas externas



ÁRBOL DE PROBLEMAS

Este recurso es usado para procesos de ideación y también en ejercicios de planeación. Permite visualizar un problema cultural o artístico, mostrando sus causas y efectos de forma clara. Esto nos ayuda a entenderlo mejor y a tener una base para pensar en proyectos que lo solucionen.

A continuación se proponen los pasos para desarrollar un Árbol de problemas:

1. Identificar el problema central (el tronco):

Pregunta guía: ¿cuál es la situación principal que queremos transformar?

Acción: como grupo, se identifica y define claramente el problema central. Pueden escribirlo en el centro de su espacio de trabajo (pliego de papel, pizarra, etc.), dibujando para ello el tronco del árbol.

Ejemplo: baja participación de jóvenes del barrio La Villa en las actividades culturales tradicionales de la comunidad.

2. Buscar las causas (las raíces):

Pregunta guía: ¿qué está generando o contribuyendo a este problema central? Aquí la invitación es preguntarse varias veces por qué sucede esto para profundizar en las razones.

Acción: en grupo se identifican las causas principales y se escriben debajo del problema central, conectándolas con líneas que simulen las raíces de un árbol. Se pueden agrupar causas similares.

Ejemplos de causas:

Poca oferta de actividades culturales tradicionales adaptadas a los intereses juveniles.

Desconocimiento por parte de las y los jóvenes del valor y la riqueza de las tradiciones locales.

Influencia de otras formas de entretenimiento y cultura percibidas como más atractivas.

Falta de espacios y horarios accesibles para la participación juvenil en actividades tradicionales.

Transmisión intergeneracional de las tradiciones debilitada o poco dinámica.

3. Visualizar las consecuencias (las ramas):

Preguntas guía: ¿qué efectos o resultados negativos está provocando este problema central? ¿Qué sucede como resultado de esto?

Acción: se identifican las consecuencias principales y se escriben encima del problema central, conectándolas con líneas que simulen las ramas de un árbol.

Ejemplos de consecuencias:

Pérdida de saberes y prácticas culturales tradicionales entre las nuevas generaciones.

Debilitamiento de la identidad cultural de la comunidad a largo plazo.

Menor valoración del patrimonio cultural local.

Disminución del sentido de pertenencia y arraigo en las y los jóvenes.

Menor diversidad cultural en las expresiones artísticas de la comunidad.

4. Tejer conexiones:

Preguntas guía: ¿cómo se relacionan las causas entre sí? ¿Cómo el problema central lleva a las consecuencias identificadas?

Acción: se utilizan flechas para mostrar las relaciones de causa y efecto entre los diferentes elementos del árbol. Esto ayuda a comprender la complejidad del problema.

Ejemplo de conexiones: la poca oferta adaptada puede llevar al desconocimiento, y ambos contribuir a la baja participación.

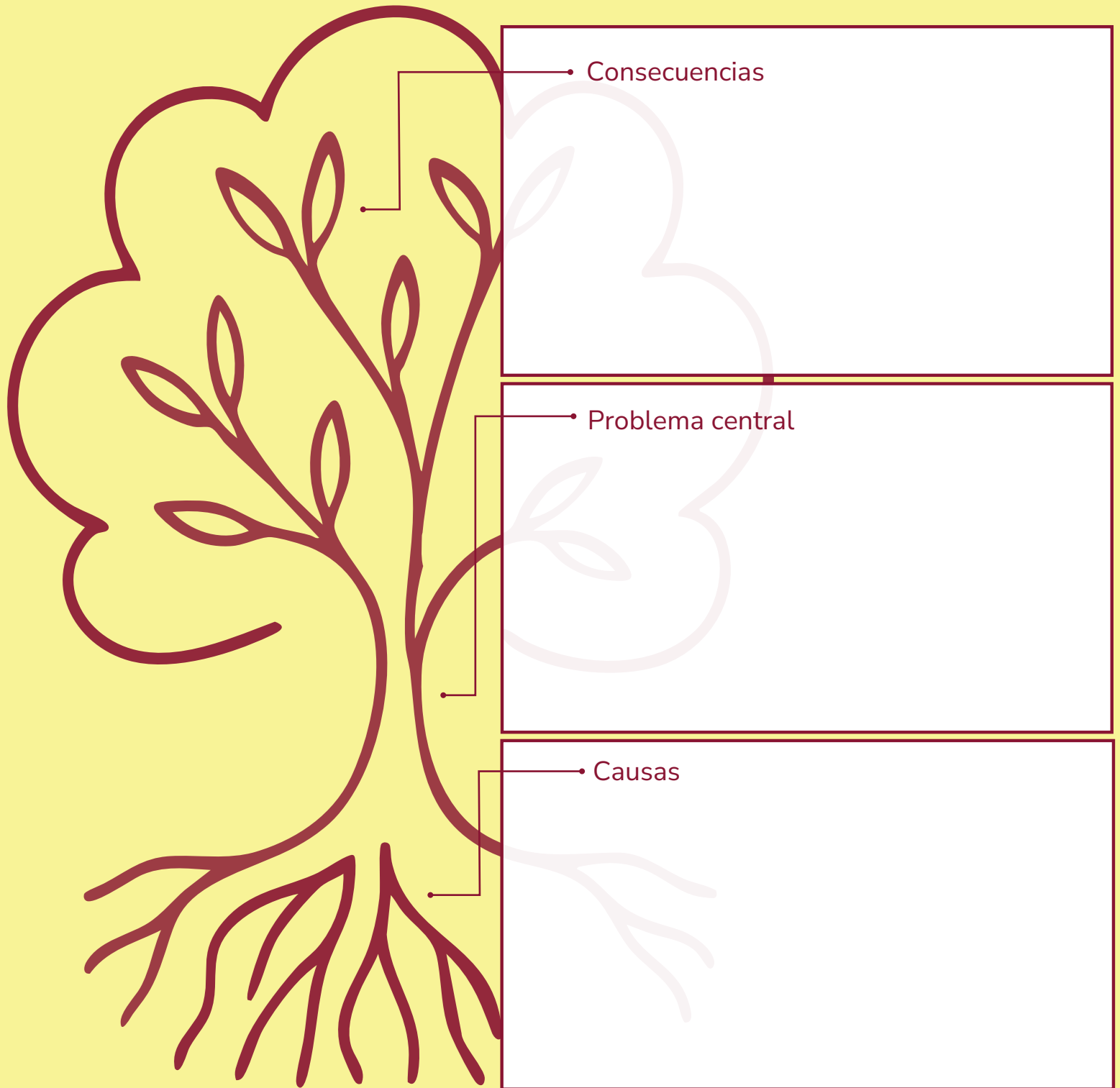
5. Reflexión colectiva:

Preguntas guía: ¿cuál es la causa raíz más importante a abordar? ¿Qué consecuencias nos preocupan más? ¿Cómo podríamos intervenir con proyectos artísticos y culturales para generar un cambio?

Acción: se discute en grupo el árbol completo, y se identifican los puntos clave donde se podrían enfocar los esfuerzos creativos para transformar la situación.

En la siguiente página encontrarán un árbol de problemas que pueden usar para su ideación.

ÁRBOL DE PROBLEMAS



MAPA MENTAL

Permite consolidar los insumos necesarios para la estructuración del proyecto, utilizando un lenguaje claro y concreto. Al finalizar el mapa mental del proyecto, se pueden visualizar la idea central, los elementos clave (personas, lugares, motivación/problemática), las palabras clave, la pregunta transformadora y los referentes, así como las relaciones entre ellos.

A continuación se sugieren algunos pasos para elaborar el mapa mental del proyecto:

1. Idea central:

Ubiquen la idea principal del proyecto en el centro del pliego. Exprésenla de manera concisa y clara.

Ejemplo: fortalecimiento de teatro entre vecinos, conectando con la comunidad.

2. Exploración de elementos clave:

A partir de la idea central, se empieza a ramificar hacia los siguientes elementos, derivados de los ejercicios previos de análisis:

- **Personas:** características del grupo objetivo (edad, género, intereses, necesidades, etc.).
- **Lugares:** características del territorio (contexto social, cultural, geográfico, etc.).
- **Motivación/problemática:** necesidades, problemáticas, intereses o deseos que el proyecto busca abordar o satisfacer.
- **Palabras clave/conceptos:** extraer palabras o conceptos clave de cada uno de los elementos anteriores que representen las ideas centrales.
- **Pregunta transformadora/hipótesis:** formular una pregunta que guíe el proyecto hacia la transformación de la problemática identificada, o plantear una hipótesis sobre las causas y posibles soluciones.
- **Referentes:** incluir proyectos, iniciativas o autores que sirvan de inspiración o referencia para el proyecto.

Ejemplo:



3. Conexiones y relaciones:

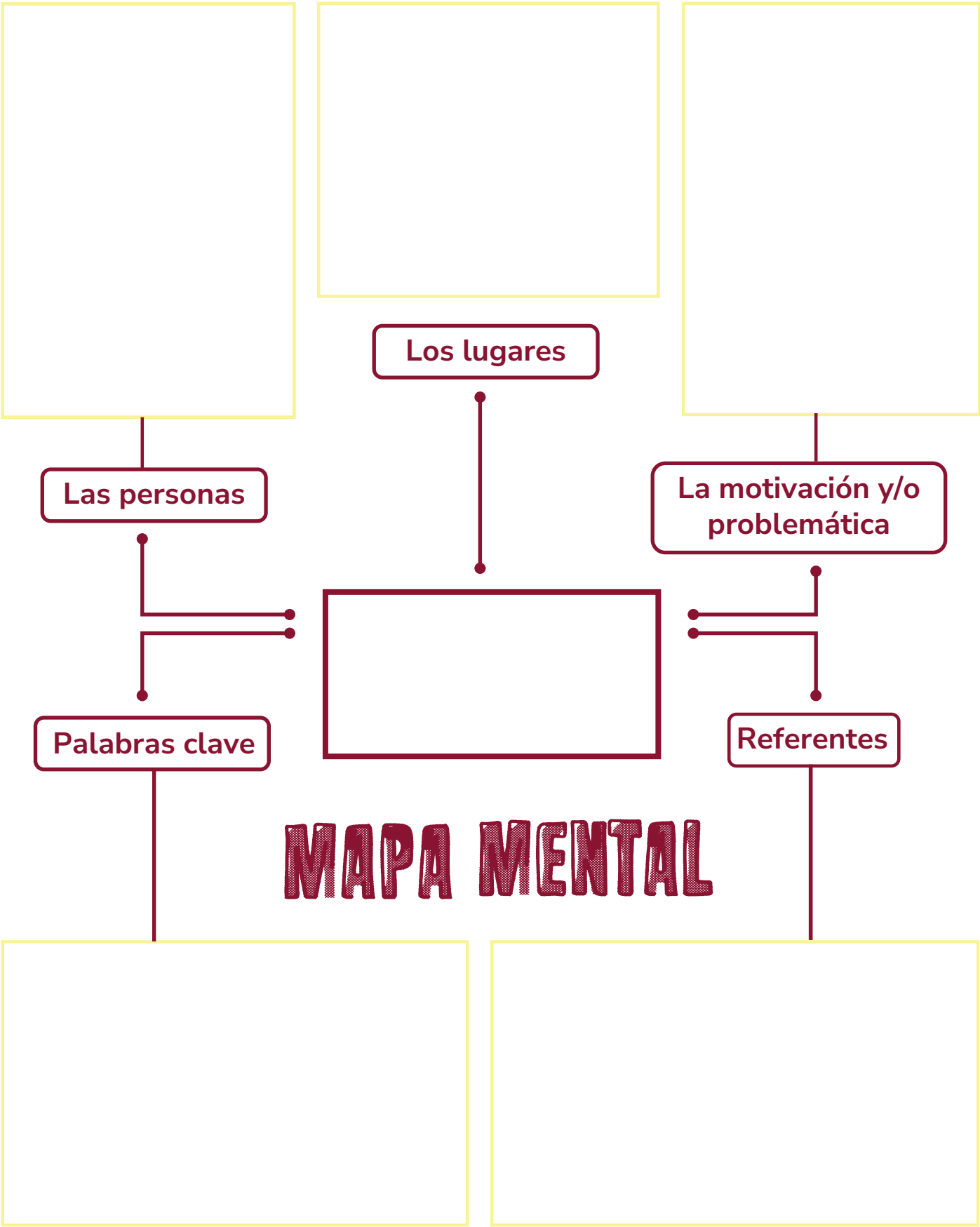
Utilizar líneas, flechas y colores para conectar los diferentes elementos y palabras clave, visualizando las relaciones entre ellos. Identificar posibles nodos temáticos o áreas de enfoque del proyecto.

4. Reflexión y ajuste:

Revisar el mapa mental en conjunto, reflexionando sobre las conexiones encontradas y la coherencia de la idea del proyecto. Ajustar el mapa según sea necesario, refinando las ideas y priorizando los elementos clave.



En la siguiente página encuentran un mapa mental que pueden usar para la ideación de su proyecto.



IDEA DEL PROYECTO

Este ejercicio cierra la fase de ideación y abre la formulación: busca dejar sembrada la base del proyecto mediante una descripción breve y precisa de qué se trata. Redacten un solo párrafo que responda, en el orden sugerido, las cinco preguntas, como quien prepara el terreno: precisar la dimensión, el área, a quiénes beneficia y el lugar, y nombrar la situación y el propósito que darán germen a la acción.

Respondan estas cinco preguntas redactando un solo párrafo, respetando el orden sugerido.

1. ¿En qué dimensión se encuentra (creación, formación, apropiación, investigación, circulación)? Permite identificar el qué se va a hacer.
2. ¿Cuál es el área artística y/o patrimonial del proyecto (artes plásticas, literatura, audiovisuales, arte dramático, música, danza, PCI)? Indica la práctica artística del proyecto y elementos del cómo se realiza la propuesta.
3. ¿A quiénes beneficia el proyecto (enfoque diferencial, enfoque de género, enfoque poblacional, enfoque ciclo vital)?
4. ¿Dónde se va a realizar?
5. ¿Situación, necesidad, interés que contribuye a transformar (por qué surge + propósito)?



Escriban aquí su párrafo



