

## ESQUEMA PARA DISEÑO DE PLAN DE ACTIVIDADES LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: EMPRENDEDORES – CLEMENCIA

### I. INFORMACIÓN BÁSICA

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <b>Grupos de formación</b>                   | Emprendedores            |
| <b>Municipio</b>                             | Clemencia                |
| <b>Mediador</b>                              | Moisés Dayan Lora        |
| <b>Fecha de elaboración</b>                  | Julio de 2016            |
| <b>Módulo</b>                                | Gestión y emprendimiento |
| <b>Total horas</b>                           | 12 horas                 |
| <b>Intensidad horaria semanal presencial</b> | Cinco (5) horas          |
| <b>Intensidad horaria semanal tutorías</b>   | Ocho (8) horas           |

### II. OBJETIVOS DE FORMACIÓN:

- a) Objetivo de Dominio Cognoscitivo: Conocer los fundamentos de la gestión y el emprendimiento para la identificación de oportunidades y fortalecimiento de los microproyectos.
- b) Objetivo de Dominio Psicomotor: Desarrollar las habilidades para la planeación de negocios aplicando el método de lienzo canvas a los microproyectos.
- c) Objetivo de Dominio Sicomotor: Aprovechar los ambientes tecnológicos y usar las TIC's para el desarrollo de los posibles productos asociados a los microproyectos.
- d) Objetivo de Dominio Afectivo: cultivar el espíritu emprendedor en los participantes y fomentar la creación y/o fortalecimiento de emprendimientos culturales.

### III. PREGUNTAS DE CONOCIMIENTO

- a) ¿De qué manera se fortalece el microproyecto a partir de los fundamentos de la gestión y el emprendimiento?
- b) ¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?
- c) ¿Cómo aprovechar las tecnologías para el fortalecimiento de la gestión y el emprendimiento en relación con los microproyectos?

- d) ¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia?

#### **IV. COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

1. El participante realiza gestión cultural y desarrolla su vocación emprendedora para crear iniciativas productivas viables de insertar en los mercados locales y regionales, apoyado en las TIC's.
2. El participante conoce los principios del emprendimiento y se motiva a la construcción de su proyecto de vida orientado a su idea de emprendimiento.

#### **V. EXPOSICIÓN RAZONADA**

Bienvenidos al tercer módulo del proyecto Laboratorios Vivos. Es para mí como mediador un placer acompañarles en este proceso de reconocimiento de los procesos complejos y sistemáticos de creación e investigación en los que ustedes se encuentran inmersos; así como en los procesos sociales y cotidianos de aprendizaje e interacción social y política que aportan al sostenimiento del territorio, de los actores sociales y de la comunidad en general.

Este módulo pretende consolidar sus propuestas creativas en clave de emprendimiento, acompañándolos en el proceso de sistematización del conocimiento generado por estas. Es por eso que resulta necesario aclarar que este módulo es una excusa para sistematizar labores que se vienen realizando en el territorio, imprimiéndoles un elemento de innovación social basado en TIC's, pero también una excusa para pensar en nuevos esfuerzos de innovación para el cambio social que, desde sus manifestaciones culturales, aporten al desarrollo local.

Sí, llenaremos un formato previamente establecido, pero con la creatividad de todos ustedes, se logrará flexibilizar y enriquecer las formas en que se ha venido haciendo investigación creación en nuestro país.

Se pretende priorizar únicamente las problemáticas y necesidades que ustedes consideren pertinentes como conocedores de su propio contexto, teniendo en cuenta los roles que cumplen cada uno de ustedes en sus escenarios.

Como Aprendices, por ejemplo, ustedes están llamados a construir conocimientos y a multiplicar las iniciativas que se generen dentro del proceso, tomando un papel activo al interior del municipio desde su cotidianidad.

De nuevo, reciban una cordial bienvenida, y muchas gracias por permitirme acompañarles en este viaje de aprendizaje colectivo.

## **VI. DESCRIPCIÓN TEMÁTICA**

En este módulo se construirán una fundamentación teórico-práctica en torno a lo que se viene considerando procesos de investigación-creación, de tal modo que el participante conozca qué es un microproyecto y cuál es su esquema y su diferencia con un enfoque macro; así como qué es la gestión y el emprendimiento, cuáles son las herramientas conceptuales básicas, fundamentos o principios generales que le permitan al participante emprendedor tener la motivación u orientación suficiente para plasmar su microproyecto o idea de emprendimiento en un negocio..

El módulo de Gestión y Emprendimiento enfoca el conocimiento para que el aprendiz, emprendedor, formador reconozca la cultura como fuente desarrollo económico en su territorio y a partir del emprendimiento social, emprendimiento cultural y gestión del conocimiento logre impulsar economías creativas de su territorio.

Dentro del recorrido por este proceso de enseñanza-aprendizaje se emplearán diversas metodologías y actividades generales y específicas. Adicionalmente, con este módulo se iniciará la formulación de plan de negocios por medio de la metodología lienzo de Canvas, se fortalece el microproyecto y se comienza a construir desde la cotidianidad de cada participante el proyecto de vida y qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia.

## **VII. PLAN DE CLASES**

Ver discriminación en la página siguiente

| SEMANA | SESIÓN | PREGUNTA PROBLEMAS U ORIENTADORAS   | CONTENIDO TEMÁTICO  | ACTIVIDADES (TIPO DE ACTIVIDAD)                             | DESCRIPCIÓN/METODOLOGÍA  | DURACIÓN   | RECURSOS PEDAGÓGICOS  | RECURSOS AUDIOVISUALES Y TIC |
|--------|--------|---|---|---|--|------------|---|------------------------------|
| 1      | I      | ¿De qué manera se fortalece el microproyecto a partir de los fundamentos de la gestión y el emprendimiento? | La cultura y su relación con la gestión y el emprendimiento | 1. Dinámica de presentación Rompe Hielo                     | <p><b>1.1. Me pica:</b> Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde le picaba.</p> <p><b>1.2. Obsérvame:</b> Alinea a los/as participantes uno frente a otro en dos líneas paralelas. Dale 30 segundos para mirarse muy bien y observar detalles. Se dan la espalda y cambian algún detalle (una diadema, ponerse o quitarse las gafas, una chapa en la camisa...). El objetivo es que adivinen qué cambió su compañero o compañera</p> | 30 minutos |   | Cámara fotográfica           |
|        |        |   |   | 2. Acuerdo de Reglas de Juego                               | El mediador junto con los participantes en consenso acuerdan unas reglas básicas de convivencia y participación para el buen desarrollo del módulo. Dichas reglas de juego se plasman en un pliego de papel periódico y se deja fijo en el salón de clases.  | 10 minutos | Papel periódico<br>Marcadores permanentes                                 | N/A                          |
|        |        |   |   | 3. Conducta de entrada Pretest                              | A los participantes se les entrega un pretest para identificar si existe algún conocimiento previo sobre aspectos generales sobre fundamentos de emprendimiento, con la intención de realizar una medición cualitativa del grado de conocimiento que tienen los participantes en esta área.  | 10 minutos | Preforma<br>Bolígrafos<br>Lápices<br>borradores                           | N/A                          |
|        |        |   |   | 4. Presentación e introducción del módulo: Videoforo        | Se hace la presentación de un video con una temática relacionada con el emprendimiento, cuyo objetivo es motivar a los participantes hacia una mentalidad emprendedora, que promueva el deseo de emprender prácticas novedosas en torno a las manifestaciones culturales. En la presentación del módulo se hace énfasis en la importancia que tienen las manifestaciones culturales dentro de la posibilidad de desarrollar emprendimientos. Posterior a la presentación del video se establecerá un conversatorio con la temática: emprendimiento y cultura.  | 40 minutos | Tablero,<br>marcadores acrílico<br>y borrador                             | Video beam<br>Sonido         |
|        |        |   |   | 5. Presentación de Cartillas e Instructivos Digitales       | Se presentan los contenidos temáticos de las cartillas y se realiza entrega de las mismas a los participantes. Se promueve la revisión del material entregado (cartillas e instructivos digitales) y la generación de inquietudes a partir de los mismos. Seguidamente se resuelven inquietudes, posibilitando la participación del auditorio.   | 30 minutos | Materiales pedagógicos:<br>cartillas impresas e<br>instructivos digitales | Video beam<br>computador     |
|        |        |   |   | 6. Actividad general: técnica de estudio cuadro comparativo | Los participantes se reunirán en parejas, para realizar una actividad, utilizando para ello las tecnologías con que cuentan las aulas (equipos de cómputo) dispuestos en la sala de sistemas, la actividad consiste en construir un cuadro comparativo, en la que deberán plasmarse 3 manifestaciones culturales de gran arraigo con el fin de aumentar la valoración de cada una de ellas.  | 40 minutos | N/A   | Video beam<br>computador     |
|        |        |   |   | Trabajo Independiente                                       | Desarrollo y registro, en cualquier formato, de la actividad de identificación registrada en la cartilla.  | 20 minutos | Cartillas pedagógicas   | N/A                          |

|   |     |  |  |  |  |                     |  |  |
|---|-----|--|--|--|--|---------------------|--|--|
|   | II  | ¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?  | Método de negocio lienzo canvas y su aplicación al microproyecto | 1. Taller: mi orientación al emprendimiento                                  | El mediador desarrollara en clase de manera individual, un taller que permita al participante (emprendedor) identificar atributos o cualidades de una persona emprendedora. Reforzando como principal atributo el Liderazgo.   | 40 minutos          | Papel periódico<br>Cartulina<br>Lápices<br>Marcadores<br>cinta<br>(Otros materiales) |  |
|   |     |  |  | 2. metaplan  | Los participantes se reúnen liderados por el mediador con el fin de discutir sobre sus principales ideas de negocio relacionadas con la cultura local, en las tarjetas de cartulina se colocaran las ideas de negocio de cada persona, estas a su vez se colocaran en un lugar visible (tablero o papelografo). Al finalizar el grupo nombrara un relator que será el encargado de exponer al auditorio las conclusiones a las que llegaron entre todos.   | 1 hora              | Papel periódico<br>Cartulina<br>Lápices<br>Marcadores<br>cinta<br>(Otros materiales) |  |
|   |     |  |  | 3. Clase magistral   | En Esta metodología de realización de proyecto de negocio Lienzo de canvas, se convierte en una herramienta importante para aterrizar las ideas o los microproyectos al plan de negocio. El mediador explicara en que consiste la metodología a través de una clase magistral.   | 20 minutos          | Papel periódico<br>Cartulina<br>Lápices<br>Marcadores<br>cinta<br>(Otros materiales) | Cámara<br>fotográfica                              |
| 2 | III | ¿Cómo aprovechar las tecnologías para el fortalecimiento de la gestión y el emprendimiento en relación con los microproyectos? | La propuesta de valor: ¿Qué ofrece mi emprendimiento?            | 1. Salida de campo   | Los participantes escogerán cuatro negocios, dos de importancia por sus niveles de atención, exhibición y ventas y dos de escaso nivel comercial. Saldrán con libretas de apuntes, lápices, cámaras fotográficas y/o celulares, a registrar visualmente el estado real de los negocios, identificando buenos o malos hábitos empresariales de los propietarios o administradores de los negocios, según el caso y las posibilidades de mantenerlos o mejorarlos. Luego se socializará y se analizará conjuntamente entre mediadores y participantes las situaciones encontradas en cada uno de ellos y las posibilidades reales de conservar o mejorar dichos hábitos o condiciones empresariales.   | 1 hora y 30 minutos | Libretas, hojas de block, lápices  | Cámaras<br>fotográficas,<br>grabadoras de<br>audio |
|   |     |  |  | 2. Clase magistral (Actividad General)                                       | Lluvia de ideas sobre nociones de propuesta de valor que permita construir un concepto general del mismo basado en las experiencias propias de los microproyectos o emprendimientos de los participantes.  | 20 minutos          | Tablero,<br>marcadores   | Video beam   |
|   |     |  |  | 3. identificación de clientes reales y potenciales a nivel local y regional. | Los participantes se reunirán en parejas o según líneas de negocio y analizaran que oportunidades comerciales reales tendrían sus microproyectos o iniciativas de negocio, de tal manera que harán un listado de clientes reales o potenciales que les permitan mirar prospectivamente sus microproyectos como generadores de ingresos sostenibles para la familia y de oportunidades laborales para terceros. En ese sentido, el listado de los clientes deberá contener como mínimo nombre completo, la dirección, teléfono y gustos o necesidades. Los participantes contarán con un rango de tiempo para construir una base de datos de sus clientes que con el tiempo irán alimentando hasta conocer la edad, fecha de nacimiento y gustos y preferencias, entre otras necesidades para poder dar con la satisfacción del mismo en el futuro. Los participantes podrán utilizar las herramientas ofimáticas en la sala de sistemas para el desarrollo de esa pequeña base de datos. | 1 hora 10 minutos   | Tablero,<br>marcadores,<br>libretas de apuntes,<br>hojas de block,<br>lápices        | Computadores<br>– sala de<br>informática           |

|    |    |   |  |  |  |                     |                                   |   |
|----|----|---|--|--|--|---------------------|-----------------------------------|---|
|    |    |   |  | 4. Trabajo independiente (Cartografía empresarial)   | Los participantes deberán realizar un proceso documentado de cartografía empresarial, consistente en identificar en un mapa del municipio los diferentes negocios en funcionamiento y determinar número de negocios en el sector, número de negocios relacionados con el tema cultural, esto con el fin de determinar emprendimientos exitosos y oportunidades de mejora. En esta visita se identificarán posibles clientes reales y potenciales para solicitarles sus datos personales y demás información pertinente que les permita construir la base de datos durante el desarrollo del presente módulo.   |                     |                                   |   |
|    | IV | ¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia? | Entre clientes, socios y costos: a quienes va dirigido mi emprendimiento | 1. Diario de microproyecto (Actividad General)   | Se organizan en parejas para socializar y ajustar los microproyectos o planes de negocios, según el método impartido – lienzo canvas.  | 30 minutos          | Diario de microproyecto y lápices | N/A   |
|    |    |   |  | 2. Muestra física o Registro digital y audiovisual de los productos o servicios culturales | En las mismas parejas, los participantes pasan a las salas especiales y deciden con los técnicos en qué formato se van a registrar sus diferentes productos o servicios (físico, digital, audiovisual o sonoro). Estos formatos pueden ser clips, cápsulas de audio, o formatos digitales en computadores. Posteriormente, se realiza una socialización en plenaria general de los registros realizados.   | 30 minutos          | N/A                               | Cámaras de video<br>Grabadoras de audio<br>Computadores |
|    |    |   |  | 3. Simulacro rueda de negocio  | El Mediador orienta para que los participantes seleccionen a su entender cinco de los micronegocios o iniciativas empresariales que sus compañeros de formación presentaron en el módulo y cuáles de ellas son las más representativas de la cultura de Clemencia. Los participantes cuyas iniciativas empresariales resultaron seleccionadas deben prepararse para vender sus productos o servicios o para establecer contactos o relaciones comerciales con unos empresarios o clientes que estarán representados por el resto de participantes cuyos emprendimientos no fueron seleccionados. En ese sentido, el simulacro de rueda de negocio se organizará habilitando un pequeño espacio físico en donde se entrevisten los potenciales clientes con el empresario o vendedor. La idea es que todos los participantes hagan parte del ejercicio para que en un eventual negocio en el futuro tengan esta experiencia previa. | 40 minutos          | Hojas de block, lápices           | N/A   |
|    |    |   |  | Trabajo Independiente  | Se le pide a cada participante que traiga y muestre ante sus compañeros la lista de clientes reales o potenciales (base de datos) de su microproyecto o iniciativa empresarial.  | 20 minutos          |                                   |   |
|    |    |   |  | Taller de refuerzo   | Lectura: de la limitación y la escasez nacen las mejores oportunidades: posterior a la lectura, los participantes comentaran sus respuestas a modo de taller que mida el grado de comprensión de la misma.<br><br>El taller incluirá también un testimonio de los participantes que se sientan identificados con una experiencia relacionada.  | 1 hora y 20 minutos |                                   |   |
| 4. | V  |   |  | Aplicación de evaluación final   | Al terminar el modulo se realizará una evaluación que mida la adquisición de nuevos conocimientos integrados a la experiencia de vida de los participantes.  | 40 minutos          | Hojas de evaluación               | Hojas de evaluación                                     |

## VIII. METODOLOGÍA

El módulo está concebido para desarrollarse desde la perspectiva de la metodología acción participativa, como Método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, basada en un análisis crítico con la participación activa de los grupos participantes, que se orienta a estimular la práctica transformadora y el cambio social. En este caso el docente mediador asume el rol de facilitador de los procesos de aprendizaje y construcción del conocimiento desde las experiencias individuales y colectivas de los participantes, con una participación activa de los técnicos de sala y la coordinación de formación en el municipio.

En términos generales este es un proceso que combina la teoría y la praxis, y que posibilita el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la población sobre su realidad, su empoderamiento, el refuerzo positivo de su vocación emprendedora que permita la autogestión de su acción transformadora.

El módulo está planteado sobre la base de una metodología teórico-práctica que incluye actividades generales, tales como:

- Clases magistrales con participación directa y constante de los participantes de cada grupo de formación. Dichas clases no durarán más de 20 minutos y contarán con el apoyo de recursos audiovisuales que permitirá a los mediadores compartir material documental y visual entorno a las temáticas tratadas.
- Trabajo de Campo: estas actividades se realizarán con el acompañamiento técnico pertinente en cada caso y serán de vital importancia para los procesos de generación de conocimiento y apropiación de los recursos disponibles en los laboratorios vivos.
- Actividad en salones especiales: en cada sesión los participantes tendrán la posibilidad de consignar los resultados de las actividades en los salones espaciales de los laboratorios vivos, para tener registro en diferentes formatos de los avances conseguidos en sus propuestas.
- Estudios de caso: para la apropiación de las manifestaciones culturales del territorio y el fortalecimiento de las identidades individuales y colectivas, los estudios de casos permitirán sistematizar el conocimiento entorno a sujetos, procesos o sucesos dentro del territorio enclave cultural.

- Mapeo: Los mapeos serán estrategias para graficar y precisar conceptos o categorías teóricas consignando los aportes de cada participante de manera colectiva en cada grupo de formación.
- Reflexiones grupales: Los participantes tendrán la posibilidad de reflexionar acerca de las propuestas de los demás aportando nociones claras para la consolidación de las mismas.
- Línea de cambio: los participantes consignarán gráficamente los cambios conseguidos en su propuesta en el transcurso del proceso de tal forma que se establezcan las diferencias comparativas entre un mapa de ideas y otro.
- Cronograma de actividades y presupuesto: de cara a la formalización de sus propuestas, los participantes deberán sistematizar las actividades y presupuestos estimados para su ejecución, familiarizándose con los formatos de investigación social para este respecto.

## IX. RECURSOS EDUCATIVOS

Los recursos educativos que necesitará este módulo son:

| ARTÍCULO   | CANTIDAD |
|--|----------|
| Borrador de nata                                     | 12       |
| Borrador de tablero                                  | 1        |
| Cartón cartulina                                     | 8        |
| Cartulinas en 1/8 – colores surtidos                 | 15       |
| Cinta adhesiva plástica gruesa grande                | 5        |
| Cinta de enmascarar                                  | 5        |
| Disco DVD RW   | 12       |
| Exacto grande  | 2        |
| Tijeras punta roma                                   | 12       |
| Hojas tamaño carta de colores surtidos               | 50       |
| Lápiz mirado No. 2                                   | 12       |
| Marcadores borrables - colores surtidos              | 10       |
| Marcadores de punta delgada Sharpie - varios colores | 25       |
| Marcadores permanentes punta gruesa - varios colores | 25       |
| Pegante Barra 40 gr                                  | 5        |
| Pliegos de papel periódico                           | 12       |
| Resaltadores colores surtidos                        | 5        |
| Resmas papel carta 75grms                            | 1        |

|   |    |
|---|----|
| Sacapuntas pequeños                             | 5  |
| Tarjetas de cartulina 10x25 cm colores surtidos | 15 |

## X. EVALUACIÓN FORMATIVA

En la primera sesión se aplicará un formato de evaluación diagnóstica para conocer los conocimientos previos de los participantes.

En la segunda sesión, los participantes valorarán su participación en las dos sesiones realizadas: aprendizajes, dificultades y calidad de participación. Dicha valoración quedará consignada en una tarjeta de cartulina que se depositará en una urna de manejo confidencial frente a los compañeros que el mediador no socializará con los demás participantes.

En la cuarta sesión se realizará una heteroevaluación de las fuentes y resultados de información obtenidos por los participantes. La heteroevaluación evaluará el número de fuentes utilizadas, y las herramientas de recolección de la información. En esta sesión los participantes podrán realizar una coevaluación a través de un Formato de evaluación de productos de investigación creación previamente proporcionado.

En la quinta sesión se realizará una coevaluación oral de propuestas y avances.

En la octava sesión se realizará una evaluación total del proceso teniendo en cuenta la estructura propuesta en la cartilla.

## XI. REGLAS DE COMPORTAMIENTO

1. Respeto total y absoluto hacia compañeros y docentes-mediadores, tanto física, verbal, intelectual y emocionalmente.
2. Asistir a las clases dentro de los horarios de entrada y salida estipulados.
3. Apagar celulares
4. No entrar a sitios web diferentes a los designados por el docente, ni chat, email ni a través de pc ni celular.
5. Ingresar al salón correctamente vestido, presentando respeto por compañeros y mediadores.

6. Atender las sugerencias y solicitudes docentes. En caso de inconformidad exponerla de forma respetuosa y en los momentos oportunos para ello.
7. Evitar salir y entrar del salón de clase durante las sesiones académicas.
8. Cumplir con los deberes académicos y disciplinarios del módulo y el proyecto.
9. No vulnerar los derechos de los demás.
10. Atender al máximo de la capacidad a las explicaciones del mediador.
11. Obrar de buena fe y honestidad en todas las actividades, dentro y fuera del aula de clases.
12. No cometer fraude, plagio o robo de los materiales y equipos de los Laboratorios Vivos.
13. Cumplir con fidelidad y entrega en los contenidos académicos, ejercicios y microproyectos.
14. Seguir los conductos regulares ante cualquier situación por solucionar:  
Mediador – coordinador de formación – coordinador municipal – jefe de formación – gerente del proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura.

## XII. RESPETO A LAS NORMAS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

El mediador informa a los participantes sobre las normas de propiedad intelectual y la manera como se pueden usar textos de otros autores, si se citan adecuadamente.

## XIII. HORARIO

| SEMANA |                |                | SESIÓN (DURACIÓN)                     | FECHA      | DÍA       | HORARIO       |               |
|--------|----------------|----------------|---------------------------------------|------------|-----------|---------------|---------------|
| SEMANA | DESDE          | HASTA          |                                       |            |           | INICIO        | FINAL         |
| 1      | 13 de Julio/16 | 16 de Julio/16 | 1era Sesión<br>(3 Horas -180 Minutos) | 13/07/2016 | Miércoles | 05:00<br>p.m. | 08:00<br>p.m. |
|        |                |                | 2da sesión<br>(2 Horas - 120 minutos) | 15/07/2016 | Viernes   | 06:00<br>p.m. | 08:00<br>p.m. |
| 2      | 19 de Julio/16 | 23 de Julio/16 | 3ra sesión<br>(3 Horas - 180 Minutos) | 20/07/2016 | Miércoles | 05:00<br>p.m. | 08:00<br>p.m. |
|        |                |                | 4ta sesión<br>(2 Horas - 120 minutos) | 22/07/2016 | Viernes   | 06:00<br>p.m. | 08:00<br>p.m. |
| 3      | 27 de Julio/16 | 30 de Julio/16 | 5ta sesión<br>(2 Horas - 120 Minutos) | 27/07/2016 | Miércoles | 05:00<br>p.m. | 07:00<br>p.m. |

#### XIV. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

- Bauman, R. (Ed.) (1992). *Folklore, cultural performances, and popular entertainments: a communications centered handbook*. Nueva York: Oxford University Press.
- Blanco Arboleda, D. (2013). "El folclor y el patrimonio frente a la hibridación y la globalización en la música colombiana. Tensiones tradicionalistas vs. modernizadoras: políticas culturales, poder e identidad". *Boletín de Antropología*. 28. Universidad de Antioquia. [En línea]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10495/2629> [Consulta, 19 noviembre de 2015]
- Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (2015) *Documento medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, años 2015*. [En línea]. Disponible en: [http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor\\_files/files/DOCUMENTO%20MEDICION%20DE%20GRUPOS%20DE%20INVESTIGADORES%20FINAL%202015%2010%20014%20\(1\)\(1\).pdf](http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/files/DOCUMENTO%20MEDICION%20DE%20GRUPOS%20DE%20INVESTIGADORES%20FINAL%202015%2010%20014%20(1)(1).pdf) [Consulta, 3 de diciembre de 2015]
- Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación y Escuela Virtual PNUD (2014). Diplomado virtual en: Apropiación Social de la Ciencia, Tecnología e Innovación para el Desarrollo Humano. [En Línea]. Disponible en: <http://issuu.com/escuelapnud/docs/museos> [Consulta, 8 de diciembre de 2015]
- Frith, S. (2003). *Música e identidad*. Hall, S. y Gay, P. du (Comp.), Cuestiones de identidad cultural. Buenos Aires-Madrid: Amorrortu.
- Frith, S. (1996). *Performing Rites, On the Value of Popular Music*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Hernández Salgar, O. (2014). *La creación y la investigación artística en instituciones colombianas de educación superior*. A contratiempo. [En línea]. Disponible en <http://www.territoriosonoro.org/CDM/acontratiempo/?ediciones/revista-23/articulos/la-creacin-y-la-investigacin-artstica-en-instituciones-colombianas-de-educacin-superior.html> [Consulta, 24 de noviembre de 2015]
- Jara Holliday, O. (2013). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. Centro de Estudios y Publicaciones Alforja, San José, Costa Rica. Biblioteca Electrónica sobre Sistematización de Experiencias. [En línea]. Disponible en: <http://www.bibliotecavirtual.info/wp-content/uploads/2013/08/Orientaciones-teorico-practicas-para-sistematizar-experiencias.pdf> [Consulta, 6 de diciembre de 2015]
- Kliggsberg, B. (2000). *Seis tesis no convencionales sobre la participación*.

- Kliksberg, B. y Tomassini, L. *Capital social y Cultura: claves estratégicas para el desarrollo*. Buenos Aires: F. C.E.
- Miñana, C. (2000). *Entre el folcklore y la etnomusicología: 60 años de estudios sobre la música popular tradicional en Colombia*. Bogotá: Colantropos.
  - Ochoa Gautier, A. M. (2003). *Músicas locales en tiempos de globalización*. Bogotá: Grupo editorial Norma.