

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

I. INFORMACIÓN BÁSICA

Grupos de formación	Formadores
Municipio	Clemencia
Mediador	Alejandra Carrasquilla
Fecha de elaboración	Julio de 2016
Módulo	Gestión y emprendimiento
Total horas	12 horas
Intensidad horaria semanal presencial	Cinco (5) horas
Intensidad horaria semanal tutorías	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 Formadores, 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 investigación, cuáles son las herramientas de recolección de información y a qué tipo de fuentes deberá enfrentarse en un proceso de generación de nuevo conocimiento.

Del mismo modo, se construirán definiciones de creatividad, imaginación, innovación social y arte. Los conceptos de antecedentes, fundamentación, conocimiento social, investigación basada en la práctica, sistema de consumo cultural, derechos de autor y propiedad intelectual, sistematización experiencial, y problemáticas guiarán el proceso de construcción de propuestas por parte de los participantes.

VII. PLAN DE CLASES

APRENDICES FORMADORES

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 Acuerdo de Reglas de Juego	Junto a los aprendices el Mediador establece las normas de convivencia y buena conducta dentro del aula. Se escriben en octavos de cartulina y se distribuyen en el aula de clases. Al romper las reglas establecidas los aprendices tendrán penitencias o sanciones educativas.	10 minutos	1Papel periódico 6 Octavos de cartulina de colores 20 Marcadores permanentes	N/A
				2. Actividad de presentación Rompe Hielo (Tarjeta de presentación)	Se realiza un círculo con todos los participantes y se les entrega una hoja en blanco y un marcador. El Formador tendrá 7 minutos para dibujar una tarjeta de presentación, específica con la información de la empresa de sus sueños. Nombre, teléfono, correo y cargo. Pasados los primeros 7 minutos cada participante deberá hacer su presentación, y explicará la base de su empresa. Con la finalidad de identificar los aliados estratégicos que se encuentren en el grupo y organizar los grupos de trabajo, así hasta llegar al último participante, esto con la finalidad que todos se presenten creando un espacio de NETWORKING	40 minutos	20 Hojas de papel 20 Marcadores 10 Papel periódico 1 Cinta pegante	N/A
				3. PRE-TEST	A los participantes se les entrega un Pretest con el fin de identificar conocimiento previo del EMPRENDIMIENTO y realizar un diagnóstico. El mediador diseñara con antelación unas preguntas que buscan evidenciar el grado de conocimiento o información que tienen las personas sobre el tema	10 minutos	20 Pre-test Impreso 20 lapiceros	Video beam Sonido
				4. 3. Presentación e introducción del módulo: Actividad SIMILITUDES	El mentor realizara una breve reseña de lo que es el Emprendimiento. Los Formadores se reunirán en equipos de 3 y tomara 3 tarjetas que contienen imágenes de diferentes objetos, lugares, animales, cosas, etc. Los equipos deberán lograr encontrar la mayor cantidad de similitudes a partir de la relación de las tres imágenes. La importancia de esta actividad es que los Formadores rompan esquemas mentales y se atrevan a imaginar, crear y emprender a través de sus descubrimientos, aplicando este esquema a sus propios emprendimientos. Se quiere además que los formadores identifiquen en ellos mismos las barreras mentales a los que se encuentran atados. Luego se refuerza con un recuento de lo aprendido y como lo pueden aplicarlo en torno a las manifestaciones propias de la comunidad.	30 min	Tarjetas Elaboradas en cartulina, 12 marcadores acrílico 1y borrador	N/A
				5. Actividad general: brainstorming	Los equipos, trabajaran entre si un brainstorming de las manifestaciones culturales con mayor incidencia en ellos y sus características principales, destacando el nivel de importancia desde lo general a lo particular. La finalidad de esta actividad es que como equipos trabajen diferentes manifestaciones culturales, descubrirse en ellas, comprender el valor para la región y apropiarse de los contenidos. Luego cada equipo hará una breve explicación a sus compañeros.	30 minutos	10 Papel periódico 20 Marcadores	Video beam computador
				Trabajo Independiente (Casa)	Cada participante tendrá una libreta o diario de anotaciones, donde día a día, contara su experiencia en el aula, es válido escribir palabras claves, ideas generalizadas, todo lo relacionado a su emprendimiento, cultura y región.	15 minutos	20 Libretas 20 Cartillas pedagógicas	N/A

					Como actividad de reconocimiento el aprendiz deberá escribir una breve historia de lo que sabe de emprendimiento y sus sentimientos frente al tema. PARA SOCIALIZAR EN CLASE			
	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 "RECREA TU IDEA"	Los participantes se reúnen liderados por el mediador luego de haber seleccionado su idea de negocios relacionada a la cultura local del municipio. Estos elaboraran un prototipo de la idea, a través de una Matriz, donde deberán plasmar con claridad y de manera gráfica aspectos esenciales del emprendimiento, tales como: Piezas. Todas y cada una de las partes que conforman la idea de negocios. Características, elementos diferenciadores, especiales e importantes. Personajes, personas que intervienen de manera directa o indirecta. Retos. Posibles inconvenientes que se presenten para la realización. Al finalizar el grupo nombrara un líder quien estará encargado de explicar a sus compañeros el trabajo realizado.	50 minutos	20Papel periódico 20 Caja de cartón (arroz chino) 20 Marcadores 1 cinta	N/A
				"CANVAS"	Posteriormente el mediador debe explicar en qué consiste la metodología, Business Model Canvas , se deberá crear un lienzo por emprendimiento aplicando lo aprendido a su idea de negocios. Al finalizar el modulo se realizara un Postest de igual contenido que el inicial para evaluar la asimilación de los temas dados.	1-hora	20 Papel periódico 10 Paquetes Post it de colores diferentes 1 Cinta de Enmascarar 20 Marcadores permanentes de diferentes colores	Cámara 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	Por grupos los Formadores deberán salir a observar y reconocer las actividades o emprendimientos, que se realizan en su comunidad, e identificar las manifestaciones culturales y artísticas en ellos, sus características principales y diferencias entre si. Posterior a ello deberán plantear según la Matriz Generadora de Innovación propuestas creativas que según su criterio puedan mejorar estas ideas de negocio, la matriz deberá ser planteada en paralelo con las ideas de negocios propias.	1 hora minutos	Libretas, 20 hojas de block, 20lápices	Cámaras fotográficas, grabadoras de audio
				2. Clase magistral (STORYTELLING)	El mediador explicará el concepto de propuesta de valor, basándose en ejemplos, con preguntas orientadoras como: para qué sirve un taladro? Para qué sirve una silla? Abriendo el espacio para las respuestas y dirigir en ellos la construcción de propuesta de valor, dejando en claro la diferencia entre uso, diseño y aplicación. Luego de este ejercicio los Formadores harán una storytelling de su emprendimiento y haciendo énfasis en la construcción de su propuesta de valor.	50 minutos	1 Tablero, 20marcadores	Video beam
				3. identificación de clientes reales y potenciales a nivel local y regional.	Los participantes se reunirán en sus grupos de trabajo según líneas de negocio, junto al Mediador y cruzaran la propuesta de valor a quienes están dirigidos sus microproyectos. Analizando aspectos tales como, cliente real, cliente potencial, necesidades, gustos, ocasiones de uso, capacidad adquisitiva, entre otros, con la finalidad de construir un perfil de cliente. 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	1 hora 20 minutos	1Tablero, 20 marcadores, libretas de apuntes, 20hojas de block, 20lápices	Computadores – sala de informática

					como generadores de ingresos sostenibles para la familia y de oportunidades laborales para terceros.			
				4. Trabajo independiente	Los participantes deberán visitar a sus clientes reales, validar su idea de negocios, revisar opciones de cambios sugeridos por el cliente, según sus necesidades. Además de esto el Formador deberá conseguir mínimo 3 clientes sugeridos o potenciales e ir alimentando su base de datos con información real.			
IV	¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia?	Entre clientes, socios y costos: a quienes va dirigido mi emprendimiento	PITCH	De acuerdo a las actividades previas, los Formadores se organizan en grupos y realizan los cambios generados en su primer Canvas a partir de los resultados de las validaciones y ejercicios de propuesta de valor, para socializar y ajustar las microproyectos o planes de negocios. Se realizará una introducción de cómo se presenta un Pitch y la importancia de este proceso para los emprendimientos a través de las siguientes herramientas visuales. https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl https://www.youtube.com/watch?v=qRjRPWmXBtg https://youtu.be/Y-mVrHCmBSg Se abre un espacio de 20 minutos para las preguntas e inquietudes generadas y socializar entre todos.	1 hora 20 minutos	20Lienzo Canvas 10 paquetes de Postit de diferente color 20 Marcadores Libreta o Diario de apuntes	Video Beam Computador Hojas de papel	
			LINEA DE TIEMPO	Los formadores deberán trabajar una línea de tiempo donde identifiquen 3 puntos importantes INICIO (Como iniciaron el proyecto, las expectativas que tenían) DESARROLLO (Cual fue el momento mas importante en el desarrollo de las actividades) FINAL (Como se ven ellos al final del proceso, lograron el propósito, llenaron las expectativas, entre otros)	45 minutos	20Marcadores borrables 1tablero 1 borrador		

				2. Muestra física o Registro digital y audiovisual de la idea de negocios	<p>En las mismas parejas, los participantes pasan a preparar sus presentaciones de la ida de negocios 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.</p> <p>Posteriormente, se realiza una socialización en plenaria general de los registros realizados.</p>	1 hora minutos	N/A	<p>Cámaras de video</p> <p>Grabadoras de audio</p> <p>Computadores</p>
--	--	--	--	---	--	----------------	-----	--

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:

- Cajas de cartón
- Cartón paja
- Cartulina
- Temperas
- Lápices
- Lápices de colores
- Tijeras
- Papel periódico
- Papel Craft
- Papel barrilete
- Icopor
- Marcadores de colores
- Pinceles
- Hojas de papel

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 (2 Horas - 120 Minutos)		Miércoles	02:00 p.m.	04:00 p.m.
			2da sesión (180 minutos)		Viernes	02:00 p.m.	05:00 p.m.
2	19 de Julio/16	23 de Julio/16	3ra sesión (2 Horas - 120 Minutos)		Miércoles	02:00 p.m.	04:00 p.m.
			4ta sesión (180 minutos)		Viernes	02:00 p.m.	05:00 p.m.
3	27 de Julio/16	30 de Julio/16	5ta sesión (2 Horas - 120 Minutos)		Miércoles	02:00 p.m.	04:00 p.m.
			6ta sesión (3 Horas - 180 Minutos)		Viernes	02:00 p.m.	05:00 p.m.
4			7ta sesión (2 Horas - 120 Minutos)		Miércoles	02:00 p.m.	04:00 p.m.
			8ta sesión (3 Horas - 180 Minutos)		Viernes	02:00 p.m.	05:00 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%2014%20\(1\)\(1\).pdf](http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/files/DOCUMENTO%20MEDICION%20DE%20GRUPOS%20DE%20INVESTIGADORES%20FINAL%202015%2010%2014%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]
- Kligberg, B. (2000). *Seis tesis no convencionales sobre la participación*. Kligberg, 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.