

**PLAN DE ACTIVIDADES LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA:  
APRENDICES A MARÍA LA BAJA**

**I. INFORMACIÓN BÁSICA**

<b>Grupo de formación</b>	Aprendices
<b>Municipio</b>	Maria La Baja, Bolívar
<b>Fecha de elaboración</b>	Julio de 2016
<b>Módulos integrados</b>	<b>Gestión y Emprendimiento</b>
<b>Total horas</b>	Doce (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 Sicomotor:** 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 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

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.

#### V. EXPOSICIÓN RAZONADA

*(Corresponde a un mensaje de bienvenida a los estudiantes y la explicación sobre el rol de los Emprendedores en el proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura y en el desarrollo cultural de la comunidad).*

Iniciamos este tercer módulo de **Gestión y Emprendimiento**, y le damos la bienvenida a una etapa muy importante del proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura para invitarlos a ser parte activa y proactiva a la construcción de desarrollo económico de su territorio por medio de sus procesos de gestión y emprendimiento cultural.

Han venido realizando unos módulos que han permitido y logrado apropiarlos de su identidad, culturad, idiosincrasia por medio del módulo de **uso y apropiación de la cultura** se les permitió reconocer y valora las manifestaciones culturales del municipio, y su importancia en la construcción de las identidades locales, a través del aprovechamiento de las TIC y la producción audiovisual.

En el siguiente módulo de **proceso de investigación y creación** se les permitió conocer las etapas del proceso de investigación creación, y como las aprovecha en su vida cotidiana y en el desarrollo del microproyecto.

En esta siguiente etapa ustedes tendrán un rol muy importante como emprendedores logrando diseñar y poner en marchas esas ideas innovadoras de emprendimientos culturales, para promover las empresas, las industrias culturales y/o los proyectos productivos que generen ingresos y empleo en la comunidad, tomando las tecnologías como elemento innovador y basados en la estética, la creatividad, la tradición y en todas aquellas manifestaciones culturales que potencialmente sean susceptibles de convertirse en productos y servicios que generen desarrollo económico.

#### VI. DESCRIPCIÓN TEMÁTICA

*(Se debe relacionar aquí los contenidos temáticos a desarrollar (temas, conceptos e ideas fundamentales) con los que se pretende dar respuesta o facilitar al participante responder los objetivos de formación y las preguntas de conocimiento de cada uno de los módulos de este grupo de formación).*

Los Laboratorios Vivos enfocan su esfuerzo en ser una experiencia de desarrollo humano y cultural, que inicia con el reconocimiento y preponderancia que tiene el participante en el proceso de formación y se fortalece con ambientes de aprendizaje que facilitan la cualificación del conocer, el hacer y el ser de cada uno de los sujetos vinculados al proyecto. Es así como el proceso enseñanza-aprendizaje es una acción comunicativa de diálogo, para la construcción participativa del conocimiento, la satisfacción de intereses y la solución de problemas mediante la formulación de microproyectos.

A su vez, el programa de formación de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura, es una alternativa de innovación educativa y pedagógica, donde el conocimiento se construye con los participantes, con una metodología de aprender haciendo, distante de la concepción tradicional donde es el docente el único depositario del conocimiento.

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.

Para ser posible el 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 Canvas, fortalece el microproyecto y comienza a construir desde la construcción de proyecto de vida qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia.

## **VII. PLAN DE CLASES**

*(Corresponde a la planeación de temáticas y actividades a desarrollar en las sesiones semanales del proceso de formación, que implementarán los mediadores de cada módulo, dentro y fuera del salón de clases, según la intensidad horaria asignada).*

SEMANA	SESIÓN	PREGUNTA PROBLEMAS U ORIENTADORAS	CONTENIDO TEMÁTICO	ACTIVIDADES (TIPO DE ACTIVIDAD)	DESCRIPCIÓN/METODOLOGÍA	DURACIÓN	RECURSOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS AUDIOVISUALES Y TIC
1	I	a) ¿De qué manera se fortalece el microproyecto a partir de los fundamentos de la gestión y el emprendimiento?	Presentación e Introducción General fundamentos de la Gestión del emprendimiento para fortalecer microproyecto	1. Dinámica de presentación (Rompe hielo) (Actividad General)	Vamos a grabar a cada uno de los chicos presentándose y diciendo cual es sueño, el ideal que tiene y como se ve en cinco o siete años. En las hojas van a dibujarse y colocar la persona o personaje que tienen como modelo de vida.	45 minutos	Hojas de block Lápices Lápices de colores Crayolas	Cámara Video
				2. Presentación e introducción del módulo:	Se presentan el plan de actividades y los resultados que se requiere en el desarrollo de este módulo. Presentación video trabajo en equipo. Fundamentos de la Gestión y emprendimiento.	15 minutos	Tablero, marcadores acrílico y borrador	Video beam Sonido
				3. Acuerdo de Reglas de Juego	Tanto participantes y facilitador 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.	15 minutos	Papel periódico Marcadores permanentes	N/A
				4. Prueba diagnóstica inicial (Actividad general)	Haciendo uso de los equipos de cómputo dispuestos en la sala de sistemas, los participantes realizan una actividad en línea, en la que deben establecer conexiones conceptuales entre algunos términos y sus respectivas definiciones	30 minutos	Copias prueba diagnostica	Video beam computador
				5. Fortalecimiento de Microproyecto	Revisión de microproyecto adelantando y queda como tarea próxima clase entregar los microproyectos para hacer una coevaluación se dan instrucciones para realizar un blog con lo realizado hasta ahora.	10 Minutos	Hoja de instrucciones desarrollo del Blog de Microproyecto	Computadores
				6. Despedida	Escoger un monitor de la clase para que este atentos a los detalles del proceso y haga seguimiento convirtiendo en un puente entre alumnos y mediador.	3 Minutos	Tablero, marcadores acrílico y borrador	N/A
				7. Compromisos	Cada sección se dejara claro los compromisos de estudiante y Mediador. Entregar documento de economías creativas.	2 Minutos	Tablero, marcadores acrílico y borrador  Documento de economías creativas.	N/A
	II	b)¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?	Economías Creativas como innovación social	1. Taller vivimos en la época de la experiencia y el emprendimiento que haces tu?	Se realiza charla mostrando los aspectos importantes del emprendimiento y la importancia de generar desde el emprendimiento cultural un potencial importante para el territorio.  Con el documento leído sobre economías creativas vamos a realizar carteleras en grupos de cinco logrando plasmar los datos más importantes que queremos mostrar y exponer porque nos parece importante esto.	1 Hora	Papel Craft Tarjetas de cartulina Cinta de Enmascarar Marcadores permanentes de diferentes colores	N/A
				2. Presentación Videos de emprendimiento	Casos de éxito y fracaso emprendimiento economías creativas	30 Minutos	N/A	Video Beans

				3. Construcción de Star Model	Los participantes se distribuyen en cinco (5) grupos de trabajo. Cada grupo deberá construir su STAR MODEL teniendo en cuenta las instrucciones.  Finalmente se socializan los Star Model contruidos de forma rotativa en que los participantes comparten sus Star Model y los exponen a los demás.	1 Hora	Papel periódico Cartulina Lápices Marcadores Revistas (Otros materiales)	Cámara fotográfica
				4. Despedida y Compromisos	Revisión de lo realizado hasta ahora, compromisos en clases y preparación próxima clase de CANVAS.	30 Minutos	Entrega de fotocopias de Canvas	N/A
2	III	b)¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?	Mi Canvas	1. Clase magistral Innovación Social	Se estará realizando presentación explicando detalladamente la importancia de la innovación social, fundamentos, objetivos principales y cómo podemos convertirnos en emprendedores sociales.	30 Minutos	Hojas de block, lápices	Cámaras fotográficas, grabadoras de audio
				2. Cinco componentes del Liderazgo	Taller para identificar la importancia del líder en el proceso de emprendimiento	30 minutos	Tablero, marcadores	Vídeo beam
				3. Taller desarrollo de Canvas a partir del Pitch	Simulacro de rueda de negocio: Actividad de apoyo y refuerzo en el cual se presentan a clientes potenciales las fortalezas de emprendimiento del microproyecto con el fin consolidar y ajustar la propuesta.  Presentación de Canvas por medio de Pitch	45 Minutos	Láminas de papel periódico Marcadores de distintos colores Lápices Lápices de colores Tijeras	N/A
				4.Heteroevaluacion	Evaluación del proceso realizado hasta ahora dudas, inquietudes	10 minutos	N/A	N/A
				5. Despedida y Compromisos	Compromisos revisión de responsabilidades y compromisos Entrega de documentos de Derechos digitales	5 Minutos	N/A	N/A
	IV	c)¿Cómo aprovechar las tecnologías para el fortalecimiento de la gestión y el emprendimiento en relación con los microproyectos?	Tecnologías como autopista para mi emprendimiento	1. Motivación y estimulación de valores en el emprendimiento	Vídeo de trabajo en equipo y motivación emprendimientos culturales	15 minutos	N/A	Vídeo Beans
				2. El internet como autopista de mi emprendimiento	Construcción de redes, dinámica de lana, presentación charla para crear unos conocimientos previos que permitan encontrarse en las tecnologías para la creación canales de su emprendimiento.	1 hora 15 minutos	Una lana	Cámaras de video Grabadoras de audio Computadores
				3. Coevaluación	Panel: Tecnología en el siglo XXII como imaginamos el futuro  Los alumnos tomaron roles como expertos, entrevistador, asistentes.	30 minutos	Hojas de block, lápices	N/A

				4. Despedida y compromisos	Compromisos y responsabilidades	30 minutos		
3	V	d)¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia?	Soy emprendedor Cultural Laboratorios Vivos	1. Vocación del emprendedor cultural	Charla sobre la importante de la vocación del emprendedor cultural y que significa ser un emprendedor cultural de Laboratorios Vivos	15 Minutos	Cartillas pedagógicas	Equipos de cómputo, escaner.
				2. Proyección de video y mesa redonda (Video-foro)	<p>Película de emprendimiento:</p> <p>La red social (The Social Network, 2010) Emprendedor: Mark Zuckerberg, creador de Facebook.</p> <p>Sinopsis: Es la historia de Zuckerberg desde que era un estudiante de Harvard e inicia un proyecto a partir de la idea de los gemelos Winklevoss de crear una red donde todos los estudiantes tuvieran su perfil. Mark se apropia de ella y genera el código para hacerla realidad. Lo siguiente trata sobre los obstáculos y el ego del emprendedor.</p> <p>Lección: Lo importante no es la idea, sino la ejecución. Zuckerberg supo jugar bien sus cartas para desarrollar la que sería la red social más popular del planeta.</p>	1 hora	N/A	Sala de video Video beam Sonido Película
				3. Planeación del evento de Popularización	En mesa redonda se abre una lluvia de ideas para la planeación y organización del evento de Popularización, sobre todo para definir cuáles son las temáticas, productos, formatos y tecnologías que se implementarán para provocar la apropiación social del conocimiento.	30 minutos	Papel periódico, marcadores permanentes, hojas de block, lápices	N/A
				4. Integración de cierre	Se lleva compartir y se estará compartiendo con todo y cada uno de los asistentes lo positivo y negativo del proceso. Lo que se debe mejorar.	15 Minutos	N/A	N/A
				5. Evaluación Final	Entrega de mensaje de motivación personalizados	10 minutos	Formato de evaluación	N/A

## VIII. METODOLOGÍA

*(Se describe la metodología y las didácticas o actividades generales y específicas que emplearán los mediadores, como estrategia de formación para la apropiación del conocimiento de los participantes).*

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

- Clases magistrales: Son sesiones teóricas del Mediador, 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 en torno 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 especiales de los laboratorios vivos, para tener registro en diferentes experiencias y representaciones construidas en el marco del módulo.
- Metaplan: esta es una metodología de aprendizaje visual que permitirá la construcción, consolidación y apropiación de conceptos clave construidos en clase y categorizados gráficamente.
- Rutina y transformación: Actividad de reflexión y motivación en la cual reconoces tus experiencias acumuladas. Inicias con la descripción de tu rutina cotidiana seguida de un nuevo relacionamiento con otras personalidades en el día a día.
- Identificación de personalidades destacadas: Actividad de desarrollo que amplía la recolección de información acerca de las experiencias de vida del colectivo, desde tu perspectiva e intereses individuales.
- Debate-Foro: Se facilitará y moderarán discusiones con los participantes alrededor de distintos temas como el progreso, el desarrollo y el bien-estar. Los debates se convertirán en foros en la medida que se conformarán grupos, en los que uno estará a favor de un tema y el otro estará en contra. Ambos construirán argumentos de contexto.
- Integración de cierre: Organizados en mesa redonda se hace un compartir de una fruta o un dulce y el Mediador pide a cada uno de los participantes que tome una unidad y diga: Quiero compartir esto con... por...). El Mediador observa el valor de la honestidad y lo afectivo. Al final de ejercicio invita a darse un abrazo fraterno entre las personas presentes.

## **IX. RECURSOS EDUCATIVOS**

*(Señalar los distintos recursos educativos (papelería, equipos y demás insumos) que requerirán los mediadores para desarrollar los contenidos temáticos y la metodología de enseñanza-aprendizaje. Cabe anotar, que el proyecto sólo suministrará los materiales e insumos que tiene presupuestado).*

La papelería y materiales didácticos se relacionan en el cuadro de Plan de Clases y más ampliamente en el Formato de Solicitud de Materiales que se adjunta. Los equipos requeridos son: Video beam, computador, sonido, cámara de foto y video, equipos de audio y equipos de sistema.

## **X. EVALUACIÓN FORMATIVA**

*(En concordancia con la Metodología de Evaluación del programa de formación, los mediadores deben especificar cómo (técnicas, instrumentos, fechas o sesiones) serán evaluados los conocimientos, habilidades y actitudes de los participantes. Estas actividades de evaluación se articularán o complementarán con las demás que coordinará el jefe y coordinadores de formación del municipio).*

- Prueba diagnóstica inicial: Haciendo uso de los equipos de cómputo dispuestos en la sala de sistemas, los participantes realizan una actividad en línea, en la que deben establecer conexiones conceptuales entre algunos terminos y sus respectivas definiciones.
- Autoevaluación: Los participantes valoran 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.
- Heteroevaluación: El Mediador realiza una evaluación de del Grupo de Formación en general y de cada uno de los participantes, resaltando los siguientes aspectos: Participación en clase, apropiación del conocimiento, asistencia, uso de las TIC y aprovechamiento de las Tutorías. Dicha valoración será realizada previamente en un formato por parte del Mediador, con aportes de los Técnicos de Salas y Coordinadores de Formación.
- Coevaluación: en la séptima sesión, los participantes establecerán en forma oral una ponderación de cada práctica identificada y categorizada, de tal forma que quede un consolidado de prácticas consideradas importantes dentro del territorio dejando claro alternativas de difusión reproducción.
- Evaluación final: Esta evaluación consiste en: 1. Prueba final del módulo a los participantes (conocimientos), la cual se contrastará con el diagnóstico inicial. Y 2) la evaluación al Mediador por parte de los participantes, la cual es organizada por el coordinador de formación.



## **XI. REGLAS DE COMPORTAMIENTO**

*(Se hacen explícitas las reglas de comportamiento que el mediador propone y espera de los participantes de este grupo de formación).*

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. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS**

*(Referenciar el material (bibliográfico, didáctico, digital) que se requiere durante el desarrollo de la asignatura: texto del curso, lecturas, artículos en revistas, enlaces con el material digital (cibergrafía) que se usará y recursos complementarios que se recomiendan).*

BUITRAGO, Felipe. Economías Naranja. <http://www.iadb.org/es/noticias/anuncios/2013-10-30/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita,10622.html>.

CAPRITOTTI, Paul. Planificación Estratégica De La Imagen Corporativa. 1 Ed. Barcelona: Ariel. 1999. Pgs. 256

CÁRDENAS, Pedro. Comentarios sobre la Propiedad Intelectual. Bogotá: Editorial Cosmos J.P.A. 2003. 439 pág.

DOWLING, Grahame. Corporate reputations: strategies for developing the corporate brand. London: Kogan Page. 1994

GOLEMAN, Daniel. KAUFMAN, Paul., RAY, Michael. El espíritu creativo. 1 Ed. Barcelona: Zeta. 2009. 288 pgs.

GOLEMAN, Daniel. (2001) La inteligencia Emocional. 3era Ed. Barcelona: Kairós. 556 pags.

Guy Kawasaki . Documento electrónico disponible en: <http://www.guykawasaki.com/>

UNCTAD. Creative Economy Report. 2008. 357 pgs. Documento electrónico disponible en: [http://www.unctad.org/en/docs//ditc20082cer\\_en.pdf](http://www.unctad.org/en/docs//ditc20082cer_en.pdf)

KOTLER, Philip. Las 100 preguntas más frecuentes sobre Marketing. 1 Ed. Barcelona: Granica. 2005. 205 pags.

KAWASAKI, Guy. The art of the start. 1 ed. USA: Portfolio. Penguin Group. 2004. 219 pgs.

KOTLER, Philip. Marketing management; analysis, planning, implementation and control. New Jersey: Prentice Hall. 1991. 756 pgs.

MAX NEEF, M. ELIZALDE, A. HOPENHAYN y Cols. Desarrollo a Escala humana. Una opción para el futuro. Medellín: Cepaur. 1997. 19 pgs.

MINGUEZ, Norberto. Un marco conceptual para la comunicación corporativa. Zer Revista de Estudios de Comunicación 8. Bogotá: Ministerio de Comercio.2000. Pp. 303-321.

PARRA, Diego. Creativamente. Secretos para pensar de manera impensable. 1 Ed. Bogotá: Ed. Norma. 2003.221 pgs.

PARRISH, David. Camisetas y Corbatas, una guía para los negocios creativos.1 Ed. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano. 2009. 112 pgs.

IAB USA . Documento electrónico. Disponible en: <http://www.iab.net/>

PRADA, Raymond. Creatividad e Innovación Empresarial. Bogotá: TecnoPress Editoriales Ltda. 2003.

RENGIFO GARCÍA, Ernesto. Propiedad Intelectual. El Moderno Derecho de Autor. 2nda Ed. Bogotá: Universidad Externado de Colombia. 1996. 431 pgs.

ZAPATA, F. Contenidos del Derecho de Autor: Objeto y Sujetos de Derecho de autor, Bogotá: Universidad Externado de Colombia. 2003.