

ESQUEMA PARA DISEÑO DE PLAN DE ACTIVIDADES LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: ACTORES SOCIALES - CLEMENCIA

I. INFORMACIÓN BÁSICA

Grupos de formación	Actores Sociales y Comunidad en General
Municipio	Clemencia
Mediador	Miguel Salgado Padilla
Fecha de elaboración	Mayo de 2016
Módulo	Investigación Creación
Total horas	40 horas
Intensidad horaria semanal presencial	Cinco (5) horas
Intensidad horaria semanal tutorías	Ocho (8) horas

II. OBJETIVOS DE FORMACIÓN:

- a) Objetivo de Dominio Cognoscitivo: Identificar los distintos aspectos del proceso de investigación - creación, a través de la relación con los hechos, costumbres y experiencias de la vida cotidiana de los participantes.
- b) Objetivo de Dominio Sicomotor: Desarrollar habilidades de investigación creación para la implementación de los microproyectos.
- c) Objetivo de Dominio Sicomotor: Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.
- d) Objetivo de Dominio Afectivo: Fomentar actitud de auto reconocimiento como investigador creador, a través de la desmitificación de este rol, para que el participante asuma su papel con familiaridad y se facilite el proceso de generación de conocimiento.

III. PREGUNTAS DE CONOCIMIENTO

- a) ¿Cómo es posible aprender procesos de investigación creación a partir de las experiencias de la vida cotidiana?
- b) ¿Cómo se desarrolla el microproyecto en coherencia con las habilidades de investigación creación?
- c) ¿Cómo aprovechar las tecnologías en los procesos de innovación y creación?
- d) ¿De qué manera una persona puede reconocer y desarrollar su potencial como investigador creador?

IV. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. El participante reconoce 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.
2. El participante conoce las etapas del proceso de investigación creación, las aprovecha en su vida cotidiana y en el desarrollo del microproyecto.

V. EXPOSICIÓN RAZONADA

Estimados participantes, les doy la bienvenida al segundo módulo del proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura denominado: Investigación Creación. Es de mucho agrado para mí como Mediador, 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 cultural, 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, 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 que se prioricen 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 actores sociales, 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 y 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 construirá 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

Ver discriminación en la página siguiente

SESIÓN	TEMA	ACTIVIDADES/METODOLOGÍA		DESCRIPCIÓN	TRABAJO INDEPENDIENTE	DURACIÓN		
I	Presentación e Introducción	Actividades Generales	Dinámica de entrada	Dinámica de presentación	Descripción de la problemática o necesidad consignada en el Diario del Microproyecto	40 minutos		
				Rompe hielo				
				Introducción del módulo y participantes				
				Reglas del juego				
Esquema del Microproyecto	Actividades Generales	Clase magistral	Presentación del esquema del microproyecto y los elementos que deben tenerse en cuenta para su desarrollo.					
			Actividades específicas	Revisión de Ideas		Cada participante revisará su diario de microproyecto y socializará con el grupo las problemáticas y/o necesidades del territorio identificadas en el módulo Usos y Apropiación de la Cultura. Una vez presentada la problemática y/o necesidad, se pasará a la socialización de la idea de microproyecto	30 minutos	
II	Problema de investigación- Creación	Actividades Generales	Asimilación de Pregunta de investigación	Los participantes escogerán una pregunta problemática de una urna llena de preguntas y, en parejas, deberán contestar a la pregunta en un formato creativo de acuerdo a sus forma de expresión individual o colectiva. Las preguntas serán de carácter cotidiano y esperan ser contestadas en algún formato expresivo específico		Los participantes escribirán en su Diario de Microproyecto la pregunta de investigación que guiará de ahora en adelante su idea. Buscarán o registrarán una fotografía de un suceso o sujeto que haya intentado solucionar su problema de investigación.	1 hora 20 minutos	
				Actividades específicas			Clase magistral	El Mediador hará una explicación sobre el planteamiento de las preguntas de investigación. Posteriormente los participantes consignarán en grabadora de voz sus preguntas de investigación. Y luego se realizará la transcripción de esas grabaciones a formatos digitales por computadora, a través de un programa.
					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
III	Investigación basada en la práctica	Actividades específicas	Estudio de Caso	Los participantes llevarán fotografías de los sujetos y o proyectos que dentro del territorio consideran que han aportado a la solución o mitigación de la problemática o necesidad que sirve de base para la construcción de su idea. Se partirá de la fotografía para la construcción de uno o dos antecedentes que permitan valorar pros y contras de la agencia individual o colectiva. Basados en la cartilla, se seguirán los pasos allí descritos para la sistematización del estudio de casos.	Sistematización del caso basado en la información de fuentes a través de una cartografía sociocultural		1 hora 30 minutos	
				En este primer momento se registrará la versión de cada participante sobre el caso escogido (registro de esta versión es sonoro), para en la siguiente sesión recoger información de otras fuentes.				
		Actividades generales	Mapeo	Se consolidarán significados e ideas entorno a la investigación basada en la práctica y las herramientas de las técnicas y herramientas de recolección y sistematización de información, en un organizador gráfico realizado por todo el grupo y categorizado por el Mediador.			30 minutos	
IV	Creatividad e innovación	Actividades específicas	Heteroevaluación	Revisión de los antecedentes a través de un estudio de casos consignado en la cartografía sociocultural. Los participantes pasaran a exponer en 5 minutos su cartografía.	Profundizar y pulir el mapa la propuesta creativa	1 hora		

		Actividades generales	Clase magistral	El Mediador explicará categorías como creación, creatividad, innovación. Mostrando al grupo Vídeos de experiencias de investigación en las diferentes dimensiones culturales. Luego los participantes tendrán la oportunidad de reflexionar en torno a los procesos observados consignándolos en un formato de evaluación de productos de investigación creación		40 minutos
			Actividad en salones especiales	Los participantes entrarán a sala de informática a realizar su mapa de ideas. En el que quedarán registrados su propuesta innovadora concreta con sus objetivos y su producto creativo.		1 hora 20 minutos

SESIÓN	TEMA	ACTIVIDADES/METODOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	TRABAJO INDEPENDIENTE	DURACIÓN	
V	Fundamentación	Actividades Específicas	Reflexión para la fundamentación del microproyecto	A cada grupo de cinco (5) personas se les entregarán cinco mapas de ideas de microproyectos, es decir, cinco propuestas que deberán valorar. Los participantes evaluarán la pertinencia e innovación de las propuestas de los compañeros, de acuerdo a tres criterios básicos: ¿hay razones para realizar ese microproyecto? ¿Quiénes serían los beneficiarios? Posteriormente cada grupo socializará sus conclusiones mientras cada participante consigna en su diario de microproyecto los aportes de sus compañeros	Consignar en el diario de microproyecto las reflexiones realizadas por los compañeros	40 minutos
			Construcción de conocimiento	Los participantes responderán a la pregunta ¿qué necesito saber sobre mi territorio y sus habitantes para poder llevar a cabo mi propuesta? Las respuestas serán consignadas en diferentes tarjetas. Posteriormente responderán a la pregunta ¿dónde puedo conseguir esa información? y las consignarán en tarjetas de otro color, que deberán ser ubicadas al lado de las primeras tarjetas. Una vez hecho esto, los participantes responderán a la pregunta ¿Cómo registrar la información solicitada utilizando las herramientas TIC y audiovisuales de los laboratorios vivos? consignadas en tarjetas de un color distinto a las anteriores. Esto dará como resultado una tabla que relacionará, categorías de análisis, fuente y herramienta de recolección de información.		
VI	Hallazgos de conocimiento	Actividad generales	Trabajo de Campo	Los participantes se dirigirán con la guía del Mediador y de los técnicos a las fuentes de información identificadas y previamente concertadas para registrarla en cualquier formato investigativo o creativo.	Pulir la propuesta creativa	1 hora 30 minutos
		Actividades específicas	Línea de Cambio	Los participantes replantean su propuesta a partir de los hallazgos obtenidos y describen el producto creativo y sus implicaciones a niveles comunitarios. Esto se hará a través de la construcción de una línea de cambio individual. Dicha línea se consignará en un pliego grande de papel que contenga el mapa de ideas inicial y el mapa de ideas modificado.		1 hora 30 minutos

SESIÓN	TEMA	ACTIVIDADES/METODOLOGÍA		DESCRIPCIÓN	TRABAJO INDEPENDIENTE	DURACIÓN
VII	Sistema de consumo cultural	Actividades Generales	Clase Magistral	El mediador explicará las maneras como se crean (producen) las manifestaciones culturales, en qué escenarios se presentan (circulan), y las formas en que las personas acceden a ellos (se consumen). Esto es importante porque, según García Canclini (2004), estos procesos son los que otorgan significado a la vida social. Dicha explicación redundará en un análisis grupal del esquema de consumo cultural del municipio que será construido en forma colectiva en un mapeo ilustrado	Validar con fuentes reales y cotizaciones el presupuesto consignado	30 minutos
		Actividades específicas	Cronograma de actividades	Los participantes deberán estructurar un plan de actividades en formato digital para la realización de su microproyecto en las salas especiales, basados en un formato estructurado previamente.		45 minutos
			Presupuesto	Los participantes asignarán un presupuesto estimado por actividad para completar el formato estructurado por los mediadores.		45 minutos
VIII	Sistematización de la Experiencia	Actividades Generales	Sistematización	El mediador propondrá una metodología de sistematización de la experiencia, para documentar el proceso de investigación creación, previamente concertada entre los mediadores y el equipo de jefes y coordinadores del proyecto.		1 hora y media
		Actividades específicas	Evaluación Final	Esta evaluación final contempla dos actividades: 1. Evaluación final del módulo a los participantes (conocimientos), la cual se contrastará con la evaluación inicial. Y 2) la evaluación al Mediador por parte de los participantes, la cual es organizada por el coordinador de formación.		30 minutos

VIII. METODOLOGÍA

El módulo está planteado para desarrollarse desde el enfoque de acción participativa, en donde el docente mediador podría asumir el rol de guía conceptual, pero especialmente el de facilitador de los procesos de indagación, búsqueda, creación y construcción del conocimiento desde las experiencias individuales y colectivas de los participantes, con una participación activa de los técnicos de sala y la coordinadora de formación en el municipio.

Desde esta perspectiva, los participantes son los verdaderos protagonistas del proceso de Investigación Creación, en el marco de las realidades en las cuales están insertos.

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

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 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 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

1. Respeto total y absoluto hacia compañeros, docentes-mediadores y demás personal del área de formación, a nivel físico, verbal, intelectual y emocional.

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

- 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%20C3%93N%20GRUPOS%20-

[%20INVESTIGADORES%20VERSI%C3%93N%20FINAL%2015%2010%202014%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]
- Kliglsberg, 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.