

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

I. INFORMACIÓN BÁSICA

Grupo de formación	Emprendedores
Municipio	Clemencia, Bolívar
Mediador	Miguel Salgado
Fecha de elaboración	Abril de 2016
Módulos integrados	Usos y apropiación de la cultura
Total horas	20 horas
Intensidad horaria semanal presencial	Cinco (5) horas
Intensidad horaria semanal tutorías	Ocho (8) horas

II. OBJETIVOS DE FORMACIÓN:

1. Módulo: Usos y apropiación de la cultura

- a) Objetivo de Dominio Cognoscitivo: Identificar las manifestaciones culturales del municipio desde la dimensión de la vida cotidiana, para reconocer el uso y apropiación de las mismas, a través de la experiencia de los participantes
- b) 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.
- c) Objetivo de Dominio Sicomotor: Establecer nuevas interrelaciones con la comunidad como estrategia de reconocimiento y apropiación de las manifestaciones culturales.
- d) Objetivo de Dominio Afectivo: Reconocer las identidades locales y argumentar la importancia que tienen en la dimensión individual y colectiva.

III. PREGUNTAS DE CONOCIMIENTO

1. Módulo: Usos y apropiación de la cultura

- a) ¿Qué otras manifestaciones culturales distintas a las del municipio resultan interesante y por qué?
- b) ¿Cómo aprovechar las tecnologías para fortalecer la identificación y apropiación de las manifestaciones culturales?
- c) ¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad?
- d) ¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?

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.

V. EXPOSICIÓN RAZONADA

Con este primer módulo de Usos y Apropiación de la Cultura, hoy le damos la bienvenida a, tal vez, la etapa más importante del proyecto Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura para invitarlos a participar en una experiencia de construcción participativa del conocimiento, apoyados en las experiencias previas de ustedes los participantes, de los aportes del Mediador y de la Universidad Tadeo Lozano, utilizando como ambientes de aprendizaje la modernizada Casa de la Cultura y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Nuestro deseo es llevarlos a vivir un proceso formativo que contribuya con la apropiación del conocimiento cultural a través de un laboratorio de experiencias innovadoras con el uso de las TIC. Todo pensado para facilitar que ustedes le encuentren sentido y significado a la cultura y su valor en el desarrollo local y la posibilidad que esta sea un vehículo para el crecimiento personal y el emprendimiento de ideas innovadoras.

Los emprendedores tendrán el rol de 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

Con este módulo de Usos y Apropiación de la Cultura, dirigido al grupo de formación: Emprendedores, nos dedicaremos a responder, esencialmente, las siguientes preguntas problematizadoras: ¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad? ¿Qué importancia tiene la identidad y la cultura en el desarrollo? ¿Qué importancia tiene el desarrollo económico en la concepción de buen-vivir de la comunidad? ¿Cuáles son y cómo se clasifican las prácticas productivas del territorio? ¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?

En este viaje, nos introduciremos, en la comprensión de la cultura en el contexto, la identidad cultural y el desarrollo y La importancia de la participación comunitaria en el reconocimiento de las manifestaciones culturales. Se abordarán temáticas como: cultura, identidad, desarrollo, desarrollo económico, participación comunitaria y ciudadana, entre otros.

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 los Microproyectos, respondiente a la pregunta: ¿A qué necesidad o problema del contexto aporta solución el microproyecto?

VII. PLAN DE CLASES

SEMANA	SESIÓN	PREGUNTA PROBLEMAS U ORIENTADORAS	CONTENIDO TEMÁTICO	ACTIVIDADES (TIPO DE ACTIVIDAD)	DESCRIPCIÓN/METODOLOGÍA	DURACIÓN	RECURSOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS AUDIOVISUALES Y TIC
1	I	¿En qué consiste el proyecto de Laboratorios Vivos de Cultura y cómo será mi participación en este escenario?	Presentación e Introducción General	1. Dinámica de presentación (Rompe hielo) (Actividad General)	A cada uno de los participantes se le da una hoja en blanco para que se dibuje una figura humana de él mismo que represente QUIÉN SOY YO. Luego en semi U cada uno comparte su nombre, su dibujo y con qué empresario exitoso se identifica y porqué.	30 minutos	Hojas de block Lápices Lápices de colores Crayolas	Cámara fotográfica
				2. Presentación e introducción del módulo:	Se hace la presentación de un video de máximo 10 minutos (en lo posible sobre el contexto local) que active conocimientos previos en torno al tema de Usos y Apropriación Cultural. Acto seguido, los participantes hacen sus aportes en torno a lo que conciben como Uso y Apropriación de la Cultura y a partir de ello el docente mediador señala cuáles serán los contenidos a desarrollar dentro del módulo, dejando claro que aquello que no sea considerado dentro del módulo se puede trabajar de manera independiente.	30 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.	10 minutos	Papel periódico Marcadores permanentes	N/A
				4. Presentación de Cartillas e Instructivos Digitales	En este momento se le hace entrega de las cartillas y se le hace inducción sobre el uso de las mismas y el de los instructivos digitales. A los participantes se les entrega el material pedagógico y se hace una presentación general sobre ello. Se les pide que los revisen y hagan sus comentarios, dudas, observaciones... para luego entablar un diálogo sobre dicho material, sus alcances y posibilidades de uso.	20 minutos	Materiales pedagógicos: cartillas impresas e instructivos digitales	Video beam computador
				5. Sensibilización sobre el uso de TIC (Actividad General)	Con el apoyo de cada uno de los técnicos, se hace un recorrido por cada una de las salas especiales, señalando su disponibilidad, alcances, posibilidades y reglas de uso. El recorrido finaliza en la sala de sistema para que allí realicen la Línea de Base Inicial.	40 minutos	N/A	Equipos de salas especiales (audio, video y sistema)
				6. 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.	20 minutos	Formato de evaluación inicial	Video beam computador
				Trabajo Independiente	Desarrollo y registro, en cualquier formato, de la actividad de identificación registrada en la cartilla.	10 minutos	Cartillas pedagógicas	N/A
	II	¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad?	Cultura en Contexto	1. Rutina y Transformación	Actividad de reflexión y motivación en la cual el participante reconoce sus experiencias acumuladas como punto de partida para el aprendizaje. Inicia con la descripción de su rutina cotidiana seguida de un nuevo relacionamiento con los actores de su día a día. A los participantes se les entregan tarjetas en cartulina de color verde para que registren su noción de cultura con palabras clave y cartulinas de color azul para que señalen, en forma anónima, aspectos y experiencias de su vida en relación con la noción de cultura. Cada uno la comparte y la pega en un mural. Luego el mediador las categoriza y aporta conceptos teóricos que correlaciona con los aportes de los participantes. Posteriormente se propone una noción de cultura consensuada, tomando como referencia los aspectos y experiencias de las vidas de los participantes. En este punto el mediador debe explicar las diferencias entre las diferentes nociones teóricas de cultura; así como el concepto de manifestaciones culturales y sus diferentes dimensiones.	50 minutos	Papel Craft Tarjetas de cartulina Cinta de Enmascarar Marcadores permanentes de diferentes colores	N/A

				2. Mapeos (Actividad General)	Los participantes se distribuyen en cinco (5) grupos de trabajo. Cada grupo deberá construir un mapa en el que se identifique y sitúen los lugares o espacios de territorio en los que se llevan a cabo actividades productivas o empresariales de tipo cultural. Finalmente se socializan los mapas construidos de forma rotativa en que los participantes comparten sus mapas y los exponen a los demás.	1 hora	Papel periódico Cartulina Lápices Marcadores Temperas (Otros materiales)	Cámara fotográfica
2	III	¿A qué necesidad o problema del contexto aporta solución el microproyecto?	Microproyecto	1. Salida de campo	Los participantes escogerán dos lugares representados en el mapa y saldrán con cámaras fotográficas y/o celulares, a registrar visualmente el estado real de los espacios físicos, la apropiación, grado de uso y posibilidades de mejoramiento o aprovechamiento. Luego se socializará y se analizará conjuntamente entre mediadores y participantes las condiciones de los lugares y su priorización en los mapas elaborados.	1 hora	Hojas de block, lápices	Cámaras fotográficas, grabadoras de audio
				2. Clase magistral (Actividad General)	Lluvia de ideas sobre nociones de proyecto para desembocar en la explicación de los formatos y dinámicas propias del microproyecto.	20 minutos	Tablero, marcadores	Video beam
				3. identificación de necesidades y problemáticas culturales del municipio	El análisis de la problemática se dará de manera grupal por dimensiones culturales (Artes, tradición y cultura popular, economía, interacción social e historia). Los participantes contarán con un rango de tiempo para establecer la situación actual a niveles culturales del territorio y plantear una situación ideal. Esto con el objetivo de reconocer los obstáculos, problemáticas que impiden la conjunción de la situación real con la situación ideal. Esto se traducirá gráficamente o literalmente (tabla comparativa, símbolos, dibujos, pinturas, línea de tiempo, descripción en prosa), con los tres elementos: situación real-situación ideal-obstáculos /problemáticas. Los participantes socializan con el resto del grupo los resultados de su análisis.	1 hora 20 minutos	Láminas de papel periódico Marcadores de distintos colores Lápices Lápices de colores Temperas Tijeras	N/A
				4. 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	10 minutos	Formatos en Tarjetas de cartulina Caja de Cartón Papel craft	N/A
				Trabajo Independiente	Concepción de dos o tres alternativas para la solución de cualquiera de los problemas identificados en la sesión. Esto debe quedar consignado en la bitácora de experiencias de aprendizaje			
								1. Diario de microproyecto (Actividad General)
IV	¿Cuál es tu idea de proyecto?	Microproyecto	2. Registro digital y audiovisual de alternativas	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 alternativas (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.	1 hora 10 minutos	N/A	Cámaras de video Grabadoras de audio Computadores	
			3. Definición de idea de Microproyecto	El Mediador orienta para que cada participante seleccione una alternativa para la solución de cualquiera de los problemas identificados.	20 minutos	Hojas de block, lápices	N/A	
			Trabajo Independiente	Se le pide a cada participante que traiga a la próxima sesión tres fotografías personales o familiares que sean muy significativas para cada uno.	5 minutos			

3	V	¿Qué importancia tiene la identidad y la cultura en el desarrollo?	Identidad cultural y el desarrollo	1. Taller Historias de vida y Memoria histórica	En el salón de sistema se les pide a cada uno que construya un relato sobre su Historia de Vida, a partir del diligenciamiento del Formato de Memoria Histórica de la Cartilla (pág 24), del uso de las fotos seleccionadas (las cuales incluirán dentro del texto) y en relación con los lugares o espacios culturales que marcaron sus vidas. Luego se hace la socialización individual de cada historia personal. Relacionar sus historias de vida con acontecimientos que hayan sucedido en la línea de tiempo en el municipio: ¿Qué estaba pasando en el pueblo cuando te sucedió esto? ¿Qué personas influenciaron en tu historia de vida?	1 hora	Cartillas pedagógicas	Equipos de cómputo, escaner.	
				2. Proyección de video y mesa redonda (Video-foro)	Se instalan los participantes en mesa redonda. Luego se proyecta dos o tres videos de canciones en distintos géneros musicales, que aborden el tema de la identidad y/o la pertenencia (Mi tierra, interpretada por Juan Carlos Coronel; De dónde vengo yo, interpretada por Chocquibtown; Costumbres perdidas, interpretadas por Los Hermanos Zuleta; Yo soy el Indio, interpretada por Diomedez Díaz, la Tierra del Olvido de Carlos Vives, Así es Palenque de Kombilesa Mi) como dispositivo de entrada, que facilite el diálogo entre los participantes y el Mediador, a través de las siguientes preguntas: ¿Las personas pueden escoger algunos rasgos de identidad por deseo o conveniencia? ¿Es la cultura algo dado? ¿La cultura se puede elegir? ¿Qué importancia tiene la identidad y la cultura en el desarrollo?	1 hora	Marcadores	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. 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.	30 minutos	Formato de evaluación	N/A	
	VI	¿Qué importancia tiene el desarrollo económico en la concepción de buen-vivir de la comunidad?	Identidad cultural y el desarrollo	1. Debate	Con los participantes se generará un debate en relación con la concepción sobre la condición de progreso, desarrollo o bien-estar. Para esto se realiza una dinámica de conformación de dos grupos, en los que uno estará a favor del desarrollo tal como ven el progreso de la población y el otro estará en contra. Ambos construirán argumentos de contexto y seleccionarán a dos personas ponentes que asistirán al debate, el cual será moderado por el Mediador.	1 hora y 20 minutos	Hojas de block, lápices	Cámara fotográfica	
				2. Clase magistral	Sobre el desarrollo y la libertad cultural desde el enfoque del Desarrollo Humano, el Mediador realiza una exposición teórica que se apoyará en la actividad anterior del debate.	30 minutos	Tablero, marcadores	Video beam Computadores	
	4	VII	¿Cuáles son y cómo se clasifican las prácticas productivas del territorio?	Identidad cultural y el desarrollo	1. Trabajo colectivo	En grupos de cinco (5), los participantes identifican prácticas productivas propias del territorio y las consignan en hojas de papel.	15 minutos		
					2. Salida de Campo	Los participantes saldrán en grupos con cámaras fotográficas a hacer un registro visual de las prácticas productivas del territorio. Esta actividad se desarrollará con el apoyo de los técnicos.	1 hora Y 10 minutos	Hojas de block, lápices	Cámaras fotográficas, grabadoras de audio

VIII				3. Categorización de prácticas productivas	Los participantes, con la guía del Mediador, establecerán una clasificación de las actividades productivas fotografiadas por categorías propuestas por el mediador y describirán cada categoría y cada práctica productiva. Esto quedará consignado en un documento digital.	1 hora	Hojas de block, lápices	N/A
				4. Socialización	Cada grupo podrá socializar los hallazgos realizados brevemente y los demás grupos evaluarán el trabajo de los demás.	20 minutos	N/A	Video beam Computadores
				5. Coevaluación	Coevaluación: 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.			
				Trabajo Independiente	Recolectar información sobre las experiencias vividas de personajes destacados del municipio.			
	¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?	La importancia de la participación comunitaria en el reconocimiento de las manifestaciones culturales	1. Encuentro de saberes	Se hace un encuentro de intercambio de saberes con tres personajes destacados de la comunidad, para generar comunidad de conocimiento donde los invitados comparten sus conocimientos ancestrales, identidades, percepción de lo contemporáneo y del valor de preservar las manifestaciones culturales propias. Por su parte los participantes les compartir sus nuevos intereses y ¿Cómo aprovechar las tecnologías para fortalecer la identificación y apropiación de las manifestaciones culturales? El guion de preguntas será previamente formulado entre participantes y Mediador. Se seleccionará en el grupo quién asumirá la moderación del diálogo de saberes.	1 hora	Hojas de block, lápices	Cámaras de video Grabadoras de audio Computadores	
			2. Clase magistral	El mediador introduce nociones, referencias teóricas y mapas conceptuales alrededor del tema de la participación comunitaria y ciudadana, la cohesión social, el valor simbólico de la cultura.	20 minutos	Tablero, marcadores	Video beam Computadores	
			3. Integración de cierre	En mesa redonda se hace un Compartir de una fruta o un dulce y el Mediador pide a cada uno que tome una unidad y diga: QUIERO COMPARTIR ESTO CON... (POR...). El Mediador observa: la honestidad y el valor de lo afectivo. Al final de ejercicio invita a darnos un abrazo fraterno entre las personas presentes.	25 minutos	Frutas o dulces, una bandeja y cintas de colores cortadas en tamaño de manilla	N/A	
			4. 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.	20 minutos	Formato de evaluación	N/A	

VIII. METODOLOGÍA

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.
- Historias de vida: para la apropiación de la memoria histórica y el fortalecimiento de las identidades individuales y colectivas, las historias de vida permitirán sistematizar el conocimiento en torno a sujetos, procesos o sucesos dentro del territorio.
- 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 información.
- 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.
- Encuentros de saberes: Este será un encuentro de intercambio de saberes entre tres personajes destacados de la comunidad y los participantes del módulo, para generar comunidad de conocimiento donde los invitados comparten su sabiduría en torno a las manifestaciones ancestrales, las identidades, la percepción de lo contemporáneo y del valor de preservar las manifestaciones culturales propias.
- 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

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

- 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

1. Respeto total y absoluto hacia compañeros y 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

- Frith, S. (1996). *Performing Rites, On the Value of Popular Music*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Abello, A., Aleán, A., Espinosa, A. (2009). *Desarrollo y cultura: orígenes y tendencias recientes de una relación indispensable*. Encuentros. Serie sobre desarrollo y cultura, vol. I. Cartagena: Universidad Tecnológica de Bolívar y Aecid.
- Alonso, A. (2009). *Cultura y desarrollo: bases de un encuentro obligado*. Encuentros. Serie de desarrollo y cultura, vol. II. Cartagena: Universidad Tecnológica de Bolívar y Aecid.
- 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]
- Cuche, D. (2002). *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- 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%20MEDICI%C3%93N%20GRUPOS%20-%20INVESTIGADORES%20VERSI%C3%93N%20FINAL%2015%2010%202014%20\(1\)\(1\).pdf](http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/files/DOCUMENTO%20MEDICI%C3%93N%20GRUPOS%20-%20INVESTIGADORES%20VERSI%C3%93N%20FINAL%2015%2010%202014%20(1)(1).pdf) [Consulta, 3 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.
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- García Usta, J. (2010) *Cultura y Competitividad: ¿cómo reforzar la identidad Caribe de Cartagena?* Cartagena:_____
- Geertz, C. (2005). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.