

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

PLANES DE ESTUDIO DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN

A. Introducción

En este documento se registran los planes de estudio que conforman el programa de formación del proyecto *“Implementación de una estrategia para el uso y apropiación de la cultura como generadora de conocimiento e innovación social, a través de Laboratorios Sociales de Investigación y Creación en el Departamento de Bolívar”* y contiene los objetivos de formación, problemas de conocimiento a desarrollar y construcción de actividades in situ por cada laboratorio.

Esta información se constituye también en el insumo para la construcción de *los instructivos con los planes de estudio (núcleos problémicos) por grupo de formación*.

B. Planes de Estudios

Cada plan de estudio es una estructura o forma de organizar las actividades académicas del programa de formación, a partir de unas áreas y categorías de conocimiento consideradas fundamentales para la apropiación y la innovación social mediada por TICs y que tienen su correspondencia en unos módulos o núcleos problémicos.

Si bien, el programa de formación es uno solo en su concepción y metodología, éste se concreta y específica de acuerdo al perfil de cada uno de los cuatro (4) grupos de participantes y su contexto municipal, es por ello que el proyecto cuenta con cuatro (4) planes de formación y emplea la siguiente fórmula para su denominación: inicia con la frase “Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura” seguida de dos puntos y concluyendo con el grupo de formación y municipio beneficiario, por ejemplo: Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Formadores de Clemencia, igual procedimiento aplica para los demás planes de estudio de los demás grupos.

Dado que en cada uno de los dos (2) municipios beneficiados se desarrollan los cuatro (4) grupos de formación, se dispondrá de un total ocho (8) planes de estudio. De esta manera el proyecto dispone de dos (2) planes por grupo de formación, a razón de uno por cada municipio intervenido, así:

1. Dos (2) planes de estudio para Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Actores Sociales y Comunidad.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

2. Dos (2) planes de estudio para Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Emprendedores.
3. Dos (2) planes de estudio para Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Aprendices.
4. Dos (2) planes de estudio para Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Formadores.

Un plan de estudio compila y sistematiza las actividades académicas de los módulos que conforman un Laboratorio Vivo de Innovación y Cultura, de esta forma cada plan de estudio se *sitúa* y particulariza a razón de las circunstancias sociales y culturales de los contextos, y no habría dos iguales. Así las cosas, en su desarrollo, cada plan de estudio deberá dar cuenta de las manifestaciones culturales de Clemencia (artesanías, bandas, picós, décima y concurso canario trinador, entre otros), de las manifestaciones culturales de María La Baja (bullerengue, Festival Nacional del Bullerengue, champeta, bandas, música de acordeón, tejidos de las mujeres de Mampuján y pintura, entre otros).

Con la estructuración de los planes de estudio de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura buscan organizar la experiencia de aprendizaje y promover en los participantes su capacidad creativa y el conocimiento técnico para el uso de la tecnología de los ambientes. Para este fin, cada módulo tiene establecido unos objetivos de formación y unas preguntas de conocimiento vinculadas (problemas de formación).

Los objetivos de formación responden a tres dominios que se describen a continuación:

- **En el Dominio Cognoscitivo - ODC:** El mediador toma como insumo el aprendizaje anterior, lo cognoscitivo, de esta manera es posible organizar los contenidos y priorizar los problemas de conocimiento que se están abordando para el desarrollo de los respectivos Microproyectos. Al tomar como punto de partida el conocimiento adquirido se pueden construir nuevas relaciones en el conocimiento, al mismo tiempo que se alcanza la comprensión de conceptos terminologías, para normalizar conceptos y hablar el mismo idioma, hechos y acontecimientos, creencias, costumbres de cada localidad, entendidos como fenómenos sociales y culturales de interés.
- **En el Dominio Afectivo - ODA:** Cada participante debe ser capaz de reconocerse así mismo en el contexto del municipio y de esta manera ser capaz de reconocerse en el otro. En el reconocimiento de la identidad local, es determinante aceptarse en la interacción social y en diversidad cultural que caracteriza cada uno de estos lugares.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

- **En el Dominio Sicomotor - ODS.** Los participantes desarrollarán la dimensión del aprendizaje relacionada con el hacer, todos los procedimientos y herramientas, conceptuales y técnicas que le permitirán adquirir las destrezas y habilidad necesarias para alcanzar los objetivos de formación. Para conseguir este propósito, los participantes deberán sentirse confiados tanto con las metodologías y estrategias tanto como con los espacios adecuados para los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura. Estos escenarios deben ser identificados por los participantes de manera suficiente y deben garantizar el manejo técnico adecuado de los equipos tecnológicos visuales y audiovisuales: cámaras de video, micrófonos, softwares de edición audiovisual entre otros, como herramientas que contribuyen a la generación de productos de innovación.

En la estructuración de los planes de estudios se considera que la dedicación al dominio cognoscitivo y al dominio afectivo (los dos en conjunto), en contraste con la dedicación al dominio sicomotor varía para cada módulo. Es así como, para dar cuenta de la competencia establecida para cada módulo, en algunos de éstos (módulos) el tiempo que se le dedicará a unos dominios u otros tendrá una relación de 75% a 25% (cognoscitivo+afectivo vs sicomotor) y en otros módulos la relación será de 25% a 75% (cognoscitivo+afectivo vs sicomotor).

Sobre las preguntas de conocimiento vinculadas, éstas deben formularse a los distintos grupos de participantes a manera de provocación, teniendo en cuenta que el encuentro presencial entre el mediador y el estudiante *in situ*, determinará gran parte del camino a recorrer en el programa de formación. Por esta razón, las preguntas de conocimiento vinculadas que se presenta más adelante estimularán necesariamente la construcción con los participantes, de otra u otras preguntas que completen la ruta de las experiencias de enseñanza y aprendizaje que se desarrollarán allí, acompañadas de unas temáticas propuestas por módulo.

Así mismo, como producto de creación participativa, durante la primera semana de sesiones de cada módulo, se podrán hacer ajustes a la construcción de actividades académicas *in situ*, entre los coordinadores de formación, los docentes-mediadores y los participantes. Esto, teniendo en cuenta que se parte de la experiencia del participante su vida cotidiana, es decir, de lo que ocurre en sus espacios de vida, con el propósito de que desarrolle habilidades y competencias a través de los microproyectos de investigación-creación.

Para el desarrollo de los contenidos en clase, se emplearán actividades diseñadas o ajustadas a las características del contexto local. Estas actividades se denominarán *actividades in situ*. Así mismo, se utilizarán aplicaciones digitales (dispositivos, artefactos, videos, multimedia, entre otros), con el apoyo de los ambientes tecnológicos: salones de clases, el estudio de audio, el estudio de video, videoteca y sonoteca, especialmente acondicionados en la casa de cultura de tu municipio.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

Se espera que todos los participantes formulen un microproyecto de investigación creación con el cual se genere un producto de creación que se vincule a las Tecnologías de la Información y la Comunicación y se elabore una sistematización de su experiencia.

Cada módulo se desarrolla en sesiones establecidas en un horario determinado y todos los participantes podrán acceder de manera voluntaria a tutorías personalizadas con cada mediador de cada módulo, adicionales a las horas de clase estipuladas. Igualmente, cada participante podrá tener acceso a los espacios adecuados con tecnología y con la orientación del técnico, ya sea de sala, de audio o de sistemas.

A continuación se presenta cada plan de estudio por grupo de formación:

**I. PLAN DE ESTUDIO:
LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: ACTORES SOCIALES Y COMUNIDAD.**

Este plan de estudios está dirigido a padres de familia, líderes cívicos y comunitarios, funcionarios públicos, actores sociales, comunidad en general del área de influencia de cada municipio beneficiario. Está orientado a capacitar en la generación de estrategias de la convivencia, mediadas por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones/TIC, sobre la importancia de tradiciones, creencias, símbolos, manifestaciones artísticas, culturales y estéticas que generen ambientes de confianza y convivencia. Para ello, se estructuró un plan de estudios con dos (2) módulos, así:

LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: ACTORES SOCIALES Y COMUNIDAD		
Duración: 40 horas / 4 horas semanales / 10 semanas / 2 ½ meses (una cohorte)		
Número de personas: 152 personas / 76 por cohorte.		
Horario: Grupo A: lunes y martes, de 9:00 a 11:00 am Grupo B: miércoles y jueves, de 9:00 a 11:00 am		
Orden	Módulo (Núcleo Problémico)	Intensidad
1	Usos y apropiación de la cultura	5 semanas / 20 horas
2	Procesos de Investigación–Creación	5 semanas / 20 horas

Módulo 1: Usos y apropiación de la cultura 5 semanas / 20 horas Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<i>Competencia:</i> 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's y la producción audiovisual.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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	¿Qué otras manifestaciones culturales distintas a las del municipio resultan interesante y por qué?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.	¿Cómo aprovechar las tecnologías para fortalecer la identificación y apropiación de las manifestaciones culturales?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Establecer nuevas interrelaciones con la comunidad como estrategia de reconocimiento y apropiación de las manifestaciones culturales.	¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Reconocer las identidades locales y argumentar la importancia que tienen en la dimensión individual y colectiva.	¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?

Módulo 2: Procesos de Investigación–Creación 5 semanas / 20 horas Composición Dominios: 25% a 75% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)	
<i>Competencia:</i> El participante conoce las etapas del proceso de investigación creación, las aprovecha en su vida cotidiana y en el desarrollo del microproyecto.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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.	¿Cómo es posible aprender procesos de investigación creación a partir de las experiencias de la vida cotidiana?

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar habilidades de investigación creación para la implementación de los microproyectos.</p>	<p>¿Cómo se desarrolla el microproyecto en coherencia con las habilidades de investigación creación?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.</p>	<p>¿Cómo aprovechar las tecnologías en los procesos de innovación y creación?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> 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.</p>	<p>¿De qué manera una persona puede reconocer y desarrollar su potencial como investigador creador?</p>

Actividades In situ (Generales y Específicas)

Actividades In situ Generales

Estas actividades son las que se abordarán en cada módulo de formación y responden a los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos, es decir en cada módulo necesariamente se deben desarrollar las siguientes actividades:

1. Dinámica de entrada - Rompe hielo: Actividad de iniciación del módulo y presentación de los participantes con el fin de conformar el equipo con el cual se desarrollarán las experiencias de aprendizaje del módulo
2. Cátedra magistral: Actividad de desarrollo de los conceptos teóricos y prácticos. Será utilizará en unas ocasiones como actividad de apertura y en otras como actividad de refuerzo.
3. Diario del microproyecto: Es una actividad de desarrollo, apoyo y refuerzo que permite exponer los avances de manera independiente y facilitar la toma de decisiones sobre el trabajo del microproyecto. Incluye notas de observación y registros, entre otros.
4. Actividades en Salones Especiales: actividades individuales y colectivas en los espacios tecnológicos adecuados.
5. Mapeos: Actividad de desarrollo y de consolidación de los conceptos, ideas y significados vinculados a cada módulo por medio de esquemas y representaciones gráficas.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

Actividades In situ Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Actores Sociales y Comunidad

Estas actividades se proponen como parte del repertorio que cada uno de los mediadores podrá contemplar dentro de la dinámica que decidirá implementar en la experiencia de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo a las características del grupo de formación con el cual trabajará. La propuesta que se presenta a continuación pretende estimular el encuentro con la experiencia vivida del participante como punto de partida para desarrollar el programa de formación y se basa, principalmente, en criterios de motivación, desarrollo, profundización, ampliación y complemento de las temáticas desarrolladas en cada módulo. Estos mismos criterios deben ser tomados en cuenta el mediador de cada módulo para diseñar nuevas actividades cuando ya se encuentre trabajando en contexto.

Primer Módulo: Usos y Apropiación de la Cultura.

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.
2. Observación participante: Es una actividad de desarrollo en la cual se recoge información aludiendo al aporte que la subjetividad puede dar al proceso de investigación creación-
3. Identificación de personalidades destacadas: Actividad de desarrollo que amplía la recolección de información desde las perspectivas e intereses individuales acerca de las experiencias de vida del colectivo.
4. Taller de memoria histórica: Actividad de motivación y desarrollo para reconstruir el pasado individual y aportar a la reflexión de las identidades.
5. Sociodrama: Es una actividad complementaria que a través del trabajo en grupo permite consolidar en un lenguaje no tradicional (dramático - aprendizaje kinestésico) aspectos clave de un problema de conocimiento.

Segundo Módulo: Procesos de Investigación Creación.

1. Estudio de casos: Actividad de desarrollo, de ampliación, de análisis cualitativo de un suceso, un proceso, una persona, un proyecto que se destaca dentro del ámbito de interés y que puede aportar al desarrollo del microproyecto y al módulo de formación.
2. Juego de roles: Actividad de motivación y desarrollo en el cual una persona asume el papel de otra.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

3. Taller de percepción: Actividad complementaria que estimula el reconocimiento de la información que recibimos a través de los sentidos y la relación que hay entre uno y otro.
4. Cartografía sociocultural: Actividad que sirve para organizar la información con medios expresivos visuales y gráficos de tal manera que se compartan en un grupo percepciones o significados sobre un grupo o territorio.

**II. PLAN DE ESTUDIO:
LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: EMPRENDEDORES.**

Este plan de estudios está dirigido a personas naturales, mayores de edad, estudiantes universitarios, gestores culturales, artistas (pintores, músicos, actores), artesanos, con interés en gestión y emprendimiento del área de influencia de cada municipio beneficiario. Para ello, se estructuró un plan de estudios con tres (3) módulos, así:

LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: EMPRENDEDORES		
Duración: 52 horas / 4 horas semanales / 13 semanas / 3 ½ meses (una cohorte)		
Número de participantes: 48 personas, dos cohortes.		
Horario: miércoles y viernes, de 4:00 a 6:00 pm		
Orden	Módulo (Núcleo Problémico)	Intensidad
1	Usos y apropiación de la cultura	5 semanas / 20 horas
2	Procesos de Investigación–Creación	5 semanas / 20 horas
3	Gestión y emprendimiento.	3 semanas / 12 horas

Módulo 1: Usos y apropiación de la cultura 5 semanas / 20 horas	
Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)	
<i>Competencia:</i> 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's y la producción audiovisual.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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	¿Qué otras manifestaciones culturales distintas a las del municipio resultan interesante y por qué?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.	¿Cómo aprovechar las tecnologías para fortalecer la identificación y apropiación de las manifestaciones culturales?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Establecer nuevas interrelaciones con la comunidad como estrategia de reconocimiento y apropiación de las manifestaciones culturales.	¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Reconocer las identidades locales y argumentar la importancia que tienen en la dimensión individual y colectiva.	¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?

<p>Módulo 2: Procesos de Investigación–Creación 5 semanas / 20 horas Composición Dominios: 25% a 75% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> El participante conoce las etapas del proceso de investigación creación, las aprovecha en su vida cotidiana y en el desarrollo del microproyecto.</p>	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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.	¿Cómo es posible aprender procesos de investigación creación a partir de las experiencias de la vida cotidiana?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> <i>Desarrollar habilidades de investigación creación para la implementación de los microproyectos.</i>	¿Cómo se desarrolla el microproyecto en coherencia con las habilidades de investigación creación?

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.</p>	<p>¿Cómo aprovechar las tecnologías en los procesos de innovación y creación?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> 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.</p>	<p>¿De qué manera una persona puede reconocer y desarrollar su potencial como investigador creador?</p>

<p align="center">Módulo 3: Gestión y emprendimiento 3 semanas / 12 horas Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> 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.</p>	
<p align="center">Objetivos de Formación</p>	<p align="center">Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> Conocer los fundamentos de la gestión y el emprendimiento para la identificación de oportunidades y fortalecimiento de los microproyectos.</p>	<p>¿De qué manera se fortalece el microproyecto a partir de los fundamentos de la gestión y el emprendimiento?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar las habilidades para la planeación de negocios aplicando el método de Lienzo Canvas a los microproyectos.</p>	<p>¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos y usar las TIC's para el desarrollo de los posibles productos asociados a los microproyectos.</p>	<p>¿Cómo aprovechar las tecnologías para el fortalecimiento de la gestión y el emprendimiento en relación con los microproyectos?</p>

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Cultivar el espíritu emprendedor en los participantes y fomentar la creación y/o fortalecimiento de emprendimientos culturales.</p>	<p>¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia?</p>
---	--

Actividades In situ (Generales y Específicas)

Actividades In situ Generales

Estas actividades son las que se abordarán en cada módulo de formación y responden a los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos, es decir en cada módulo necesariamente se deben desarrollar las siguientes actividades:

1. Dinámica de entrada - Rompe hielo: Actividad de iniciación del módulo y presentación de los participantes con el fin de conformar el equipo con el cual se desarrollarán las experiencias de aprendizaje del módulo.
2. Cátedra magistral: Actividad de desarrollo de los conceptos teóricos y prácticos. Será utilizará en unas ocasiones como actividad de apertura y en otras como actividad de refuerzo.
3. Diario del microproyecto: Es una actividad de desarrollo, apoyo y refuerzo que permite exponer los avances de manera independiente y facilitar la toma de decisiones sobre el trabajo del microproyecto. Incluye notas de observación y registros, entre otros.
4. Actividades en Salones Especiales: actividades individuales y colectivas en los espacios tecnológicos adecuados.
5. Mapeos: Actividad de desarrollo y de consolidación de los conceptos, ideas y significados vinculados a cada módulo por medio de esquemas y representaciones gráficas.

Actividades In situ Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Emprendedores

Estas actividades se proponen como parte del repertorio que cada uno de los mediadores podrá contemplar dentro de la dinámica que decidirá implementar en la experiencia de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo a las características del grupo de formación con el cual trabajará. La propuesta que se presenta a continuación pretende estimular el encuentro con la experiencia vivida del participante como punto de partida para desarrollar el programa de formación y se basa, principalmente, en criterios de motivación, desarrollo, profundización, ampliación y complemento de las temáticas desarrolladas en cada módulo. Estos mismos criterios deben ser tomados en cuenta el mediador de cada módulo para diseñar nuevas actividades cuando ya se encuentre trabajando en contexto.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

Primer Módulo: Usos y Apropiación de la Cultura.

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.
2. Observación participante: Es una actividad de desarrollo en la cual se recoge información aludiendo al aporte que la subjetividad puede dar al proceso de investigación creación-
3. Identificación de personalidades destacadas: Actividad de desarrollo que amplía la recolección de información desde las perspectivas e intereses individuales acerca de las experiencias de vida del colectivo.
4. Taller de memoria histórica: Actividad de motivación y desarrollo para reconstruir el pasado individual y aportar a la reflexión de las identidades.
5. Sociodrama: Es una actividad complementaria que a través del trabajo en grupo permite consolidar en un lenguaje no tradicional (dramático - aprendizaje kinestésico) aspectos clave de un problema de conocimiento.

Segundo Módulo: Procesos de Investigación Creación.

1. Estudio de casos: Actividad de desarrollo, de ampliación, de análisis cualitativo de un suceso, un proceso, una persona, un proyecto que se destaca dentro del ámbito de interés y que puede aportar al desarrollo del microproyecto y al módulo de formación.
2. Juego de roles: Actividad de motivación y desarrollo en el cual una persona asume el papel de otra.
3. Taller de percepción: Actividad complementaria que estimula el reconocimiento de la información que recibimos a través de los sentidos y la relación que hay entre uno y otro.
4. Cartografía sociocultural: Actividad que sirve para organizar la información con medios expresivos visuales y gráficos de tal manera que se compartan en un grupo percepciones o significados sobre un grupo o territorio.

Tercer Módulo: Gestión y Emprendimiento.

1. Simulacro de rueda de negocio: Actividad de apoyo y refuerzo en el cual se presentan a clientes potenciales de las fortalezas de emprendimiento del micorproyecto con el fin consolidar y ajustar la propuesta.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

2. **Metaplan:** Actividad de comunicación visual, comúnmente utilizado en procesos de planeación para la búsqueda grupal de solución de problemas, en el que se involucra a todos los participantes. El instrumento de recolección de información es la tarjeta de cartulina, por el gran componente visual que aporta en la discusión, mediante la cual los participantes plasman sus ideas, aportes y preguntas al moderador, que viene siendo, para los Laboratorios Vivos, el docente-mediador.

3. **Taller de proyecto de vida:** Actividad de planeación y de motivación que busca coordinar una serie de acciones que marcan el camino para conseguir metas personales.

4. **Muestra:** Actividad de motivación en la cual se expone ante un público los avances o resultados del microproyecto.

**III. PLAN DE ESTUDIO:
LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: APRENDICES.**

Este plan de estudios está dirigido a niños y jóvenes escolarizados de colegios públicos, entre grado 6° y 11° que se formarán con el propósito de adquirir conocimiento para utilizar de forma regular la casa de cultura, a saber: estudio de audio, video y sala de informática, a través de sus instituciones. Para ello, se estructuró un plan de estudios con cuatro (4) módulos, así:

LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: APRENDICES

Duración: **60 horas** / 4 horas semanales / 17 semanas / 4 ½ meses (una cohorte)

Número de participantes: 300 personas / 150 por cohorte.

Horario: Grupo A: lunes y martes, de 2:00 a 4:00 pm

Grupo B: miércoles y jueves, de 2:00 a 4:00 pm

Grupo C: viernes, de 2:00 a 4:00 pm, y sábados, de 9:00 a 11:00 am

Orden	Módulo (Núcleo Problémico)	Intensidad
1	Usos y apropiación de la cultura	5 semanas / 20 horas
2	Procesos de Investigación–Creación	5 semanas / 20 horas
3	Gestión y emprendimiento.	3 semanas / 12 horas
4	TICs y la producción audiovisual	4 semanas / 16 horas

Módulo 1: Usos y apropiación de la cultura

5 semanas / 20 horas

Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<i>Competencia:</i> 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's y la producción audiovisual.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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	¿Qué otras manifestaciones culturales distintas a las del municipio resultan interesante y por qué?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.	¿Cómo aprovechar las tecnologías para fortalecer la identificación y apropiación de las manifestaciones culturales?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Establecer nuevas interrelaciones con la comunidad como estrategia de reconocimiento y apropiación de las manifestaciones culturales.	¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Reconocer las identidades locales y argumentar la importancia que tienen en la dimensión individual y colectiva.	¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?

Módulo 2: Procesos de Investigación–Creación 5 semanas / 20 horas Composición Dominios: 25% a 75% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)	
<i>Competencia:</i> El participante conoce las etapas del proceso de investigación creación, las aprovecha en su vida cotidiana y en el desarrollo del microproyecto.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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.	¿Cómo es posible aprender procesos de investigación creación a partir de las experiencias de la vida cotidiana?

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar habilidades de investigación creación para la implementación de los microproyectos.	¿Cómo se desarrolla el microproyecto en coherencia con las habilidades de investigación creación?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.	¿Cómo aprovechar las tecnologías en los procesos de innovación y creación?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> 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.	¿De qué manera una persona puede reconocer y desarrollar su potencial como investigador creador?

<p>Módulo 3: Gestión y emprendimiento 3 semanas / 12 horas Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> 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.</p>	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> Conocer los fundamentos de la gestión y el emprendimiento para la identificación de oportunidades y fortalecimiento de los microproyectos.	¿De qué manera se fortalece el microproyecto a partir de los fundamentos de la gestión y el emprendimiento?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar las habilidades para la planeación de negocios aplicando el método de Lienzo Canvas a los microproyectos.	¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos y usar las TIC's para el desarrollo de los posibles productos asociados a los microproyectos.	¿Cómo aprovechar las tecnologías para el fortalecimiento de la gestión y el emprendimiento en relación con los microproyectos?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Cultivar el espíritu emprendedor en los participantes y fomentar la creación y/o fortalecimiento de emprendimientos culturales.	¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia?

<p>Módulo 4: TICs y la producción audiovisual 4 semanas / 16 horas Composición Dominios: 25% a 75% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> El participante crea, produce y transmite contenidos audiovisuales vinculados al microproyecto, con clara conciencia del uso responsable de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</p>	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> Emplear los fundamentos de la narración y producción audiovisual en el producto asociado al microproyecto.	¿Cómo aplicar las características y componentes de la narración y producción audiovisual en el producto asociado al microproyecto?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar las habilidades técnicas para el uso y apropiación de las TIC's y audiovisuales para el microproyecto.	¿Cómo aprovechar el uso de las TIC's y audiovisual en el desarrollo de microproyectos?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Generar sentido de responsabilidad en el uso de las TIC's y el consumo de producción audiovisual.	¿Cómo usar de manera responsable las TIC's y el consumo de producción audiovisual?

Actividades In situ (Generales y Específicas)
Actividades In situ Generales

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

Estas actividades son las que se abordarán en cada módulo de formación y responden a los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos, es decir en cada módulo necesariamente se deben desarrollar las siguientes actividades:

1. Dinámica de entrada - Rompe hielo: Actividad de iniciación del módulo y presentación de los participantes con el fin de conformar el equipo con el cual se desarrollarán las experiencias de aprendizaje del módulo.
2. Cátedra magistral: Actividad de desarrollo de los conceptos teóricos y prácticos. Será utilizará en unas ocasiones como actividad de apertura y en otras como actividad de refuerzo.
3. Diario del microproyecto: Es una actividad de desarrollo, apoyo y refuerzo que permite exponer los avances de manera independiente y facilitar la toma de decisiones sobre el trabajo del microproyecto. Incluye notas de observación y registros, entre otros.
4. Actividades en Salones Especiales: actividades individuales y colectivas en los espacios tecnológicos adecuados.
5. Mapeos: Actividad de desarrollo y de consolidación de los conceptos, ideas y significados vinculados a cada módulo por medio de esquemas y representaciones gráficas.

Actividades In situ Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Aprendizices

Estas actividades se proponen como parte del repertorio que cada uno de los mediadores podrá contemplar dentro de la dinámica que decidirá implementar en la experiencia de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo a las características del grupo de formación con el cual trabajará. La propuesta que se presenta a continuación pretende estimular el encuentro con la experiencia vivida del participante como punto de partida para desarrollar el programa de formación y se basa, principalmente, en criterios de motivación, desarrollo, profundización, ampliación y complemento de las temáticas desarrolladas en cada módulo. Estos mismos criterios deben ser tomados en cuenta el mediador de cada módulo para diseñar nuevas actividades cuando ya se encuentre trabajando en contexto.

Primer Módulo: Usos y Apropiación de la Cultura.

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.
2. Observación participante: Es una actividad de desarrollo en la cual se recoge información aludiendo al aporte que la subjetividad puede dar al proceso de investigación creación-

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

3. Identificación de personalidades destacadas: Actividad de desarrollo que amplía la recolección de información desde las perspectivas e intereses individuales acerca de las experiencias de vida del colectivo.
4. Taller de memoria histórica: Actividad de motivación y desarrollo para reconstruir el pasado individual y aportar a la reflexión de las identidades.
5. Sociodrama: Es una actividad complementaria que a través del trabajo en grupo permite consolidar en un lenguaje no tradicional (dramático - aprendizaje kinestésico) aspectos clave de un problema de conocimiento.

Segundo Módulo: Procesos de Investigación Creación.

1. Estudio de casos: Actividad de desarrollo, de ampliación, de análisis cualitativo de un suceso, un proceso, una persona, un proyecto que se destaca dentro del ámbito de interés y que puede aportar al desarrollo del microproyecto y al módulo de formación.
2. Juego de roles: Actividad de motivación y desarrollo en el cual una persona asume el papel de otra.
3. Taller de percepción: Actividad complementaria que estimula el reconocimiento de la información que recibimos a través de los sentidos y la relación que hay entre uno y otro.
4. Cartografía sociocultural: Actividad que sirve para organizar la información con medios expresivos visuales y gráficos de tal manera que se compartan en un grupo percepciones o significados sobre un grupo o territorio.

Tercer Módulo: Gestión y Emprendimiento.

1. Simulacro de rueda de negocio: Actividad de apoyo y refuerzo en el cual se presentan a clientes potenciales de las fortalezas de emprendimiento del micorproyecto con el fin consolidar y ajustar la propuesta.
2. Metaplan: Actividad de comunicación visual, comúnmente utilizado en procesos de planeación para la búsqueda grupal de solución de problemas, en el que se involucra a todos los participantes. El instrumento de recolección de información es la tarjeta de cartulina, por el gran componente visual que aporta en la discusión, mediante la cual los participantes plasman sus ideas, aportes y preguntas al moderador, que viene siendo, para los Laboratorios Vivos, el docente-mediador.
3. Taller de proyecto de vida: Actividad de planeación y de motivación que busca coordinar una serie de acciones que marcan el camino para conseguir metas personales.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

4. Muestra: Actividad de motivación en la cual se expone ante un público los avances o resultados del microproyecto.

Cuarto Módulo: Tic's y Producción Audiovisual.

1. Taller de proyecto audiovisual: Actividad de desarrollo y de planeación para la aplicación práctica de los conocimientos básicos para el desarrollo de un proyecto de carácter audiovisual.

2. Exhibición en plataformas digitales interactivas: Es una actividad de desarrollo, apoyo y refuerzo que permiten identificar oportunidades de divulgación y la exhibición del producto final vinculado al microproyecto.

3. Taller de narración: Actividad de desarrollo en la cual se hace una aproximación al tratamiento narrativo y su desarrollo conceptual.

IV. PLAN DE ESTUDIO:

LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: FORMADORES.

Este plan de estudios está dirigido a personas naturales, mayores de edad, formadores en las áreas de ciencias sociales, artes plásticas, diseño, ciencias humanas y afines, de instituciones educativas públicas o privadas o instituciones culturales de los municipios seleccionados, que estén interesados, desarrollen y generen conocimiento a partir de la apropiación cultural. Este grupo está llamado a alcanzar las habilidades para apalancar la producción del conocimiento basado en las manifestaciones culturales a través del uso de TICs. Para ello, se estructuró un plan de estudios con cinco (5) módulos, así:

LABORATORIOS VIVOS DE INNOVACIÓN Y CULTURA: FORMADORES.		
Duración: 84 horas / 4 horas semanales / 21 semanas / 5 meses (una cohorte)		
Número de participantes: 60 personas / 30 por cohorte.		
Horarios: martes y jueves, de 5:00 a 7:00 pm.		
Orden	Módulo (Núcleo Problemático)	Intensidad
1	Usos y apropiación de la cultura	5 semanas / 20 horas
2	Procesos de Investigación–Creación	5 semanas / 20 horas
3	Gestión y emprendimiento.	3 semanas / 12 horas
4	TICs y la producción audiovisual	4 semanas / 16 horas
5	Formación, cultura y generación de conocimiento	4 semanas / 16 horas

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

Módulo 1: Usos y apropiación de la cultura 5 semanas / 20 horas Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)	
<i>Competencia:</i> 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's y la producción audiovisual.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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	¿Qué otras manifestaciones culturales distintas a las del municipio resultan interesante y por qué?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.	¿Cómo aprovechar las tecnologías para fortalecer la identificación y apropiación de las manifestaciones culturales?
<i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Establecer nuevas interrelaciones con la comunidad como estrategia de reconocimiento y apropiación de las manifestaciones culturales.	¿Cómo reconocer las manifestaciones culturales a partir de una nueva mirada y relación con la misma comunidad?
<i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Reconocer las identidades locales y argumentar la importancia que tienen en la dimensión individual y colectiva.	¿Cómo construir argumentos críticos que expliquen la importancia de las identidades locales?

Módulo 2: Procesos de Investigación–Creación 5 semanas / 20 horas Composición Dominios: 25% a 75% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)	
<i>Competencia:</i> El participante conoce las etapas del proceso de investigación creación, las aprovecha en su vida cotidiana y en el desarrollo del microproyecto.	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<p><i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> 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.</p>	<p>¿Cómo es posible aprender procesos de investigación creación a partir de las experiencias de la vida cotidiana?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> <i>Desarrollar habilidades de investigación creación para la implementación de los microproyectos.</i></p>	<p>¿Cómo se desarrolla el microproyecto en coherencia con las habilidades de investigación creación?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.</p>	<p>¿Cómo aprovechar las tecnologías en los procesos de innovación y creación?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> 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.</p>	<p>¿De qué manera una persona puede reconocer y desarrollar su potencial como investigador creador?</p>

<p align="center">Módulo 3: Gestión y emprendimiento 3 semanas / 12 horas Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> 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.</p>	
<p align="center">Objetivos de Formación</p>	<p align="center">Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> Conocer los fundamentos de la gestión y el emprendimiento para la identificación de oportunidades y fortalecimiento de los microproyectos.</p>	<p>¿De qué manera se fortalece el microproyecto a partir de los fundamentos de la gestión y el emprendimiento?</p>

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar las habilidades para la planeación de negocios aplicando el método de Lienzo Canvas a los microproyectos.</p>	<p>¿Cómo diseñar el plan de negocios de un proyecto productivo de tipo cultural?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos y usar las TIC's para el desarrollo de los posibles productos asociados a los microproyectos.</p>	<p>¿Cómo aprovechar las tecnologías para el fortalecimiento de la gestión y el emprendimiento en relación con los microproyectos?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Cultivar el espíritu emprendedor en los participantes y fomentar la creación y/o fortalecimiento de emprendimientos culturales.</p>	<p>¿Qué importancia tiene desarrollar la vocación emprendedora desde la experiencia cultural propia?</p>

<p align="center">Módulo 4: TICs y la producción audiovisual 4 semanas / 16 horas Composición Dominios: 25% a 75% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> El participante crea, produce y transmite contenidos audiovisuales vinculados al microproyecto, con clara conciencia del uso responsable de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</p>	
<p align="center">Objetivos de Formación</p>	<p align="center">Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> Emplear los fundamentos de la narración y producción audiovisual en el producto asociado al microproyecto.</p>	<p>¿Cómo aplicar las características y componentes de la narración y producción audiovisual en el producto asociado al microproyecto?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Desarrollar las habilidades técnicas para el uso y apropiación de las TIC's y audiovisuales para el microproyecto.</p>	<p>¿Cómo aprovechar el uso de las TIC's y audiovisual en el desarrollo de microproyectos?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Generar sentido de responsabilidad en el uso de las TIC's y el consumo de producción audiovisual.</p>	<p>¿Cómo usar de manera responsable las TIC's y el consumo de producción audiovisual?</p>

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

<p>Módulo 5: Formación, cultura y generación de conocimiento 4 semanas / 16 horas Composición Dominios: 75% a 25% (Cognoscitivo+Afectivo vs Sicomotor)</p> <p><i>Competencia:</i> El participante identifica los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura y los aprovecha en su experiencia docente asumida como una mediación fundamentada en los principios de creatividad y autonomía</p>	
Objetivos de Formación	Preguntas de conocimiento vinculada (Problema de conocimiento)
<p><i>Objetivo de Dominio Cognoscitivo:</i> Identificar los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura, los cuales se configuran a partir del constructivismo y la teoría del aprendizaje significativo.</p>	<p>¿Cómo aportan el modelo educativo y pedagógico de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura y el desarrollo de las competencias establecidas en el programa de formación, al contexto cultural del municipio?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Comprender la experiencia docente como una mediación que es posible con una relación de confianza con el aprendiz y plena conciencia de sus intereses y necesidades.</p>	<p>¿De qué manera se transforma la experiencia docente cuando se asume el rol de mediador?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Sicomotor:</i> Aprovechar los ambientes tecnológicos, para explorar con el uso de las TIC's posibles productos innovadores de tipo social, cultural o artístico.</p>	<p>¿Cómo aprovechar las tecnologías en los procesos de formación, cultura y generación de conocimiento?</p>
<p><i>Objetivo de Dominio Afectivo:</i> Promover el desarrollo de la creatividad y la autonomía como valores determinantes en el proceso de formación.</p>	<p>¿Cómo estimular la creatividad y la autonomía en la planeación y el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje?</p>

Actividades In situ (Generales y Específicas)
<p>Actividades In situ Generales</p>
<p>Estas actividades son las que se abordarán en cada módulo de formación y responden a los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos, es decir en cada módulo necesariamente se deben desarrollar las siguientes actividades:</p>
<p>1. Dinámica de entrada - Rompe hielo: Actividad de iniciación del módulo y presentación de los participantes con el fin de conformar el equipo con el cual se desarrollarán las experiencias de aprendizaje del módulo.</p>

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

2. Cátedra magistral: Actividad de desarrollo de los conceptos teóricos y prácticos. Será utilizará en unas ocasiones como actividad de apertura y en otras como actividad de refuerzo.
3. Diario del microproyecto: Es una actividad de desarrollo, apoyo y refuerzo que permite exponer los avances de manera independiente y facilitar la toma de decisiones sobre el trabajo del microproyecto. Incluye notas de observación y registros, entre otros.
4. Actividades en Salones Especiales: actividades individuales y colectivas en los espacios tecnológicos adecuados.
5. Mapeos: Actividad de desarrollo y de consolidación de los conceptos, ideas y significados vinculados a cada módulo por medio de esquemas y representaciones gráficas.

Actividades In situ Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura: Formadores

Estas actividades se proponen como parte del repertorio que cada uno de los mediadores podrá contemplar dentro de la dinámica que decidirá implementar en la experiencia de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo a las características del grupo de formación con el cual trabajará. La propuesta que se presenta a continuación pretende estimular el encuentro con la experiencia vivida del participante como punto de partida para desarrollar el programa de formación y se basa, principalmente, en criterios de motivación, desarrollo, profundización, ampliación y complemento de las temáticas desarrolladas en cada módulo. Estos mismos criterios deben ser tomados en cuenta el mediador de cada módulo para diseñar nuevas actividades cuando ya se encuentre trabajando en contexto.

Primer Módulo: Usos y Apropiación de la Cultura.

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.
2. Observación participante: Es una actividad de desarrollo en la cual se recoge información aludiendo al aporte que la subjetividad puede dar al proceso de investigación creación-
3. Identificación de personalidades destacadas: Actividad de desarrollo que amplía la recolección de información desde las perspectivas e intereses individuales acerca de las experiencias de vida del colectivo.
4. Taller de memoria histórica: Actividad de motivación y desarrollo para reconstruir el pasado individual y aportar a la reflexión de las identidades.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

5. Sociodrama: Es una actividad complementaria que a través del trabajo en grupo permite consolidar en un lenguaje no tradicional (dramático - aprendizaje kinestésico) aspectos clave de un problema de conocimiento.

Segundo Módulo: Procesos de Investigación Creación.

1. Estudio de casos: Actividad de desarrollo, de ampliación, de análisis cualitativo de un suceso, un proceso, una persona, un proyecto que se destaca dentro del ámbito de interés y que puede aportar al desarrollo del microproyecto y al módulo de formación.

2. Juego de roles: Actividad de motivación y desarrollo en el cual una persona asume el papel de otra.

3. Taller de percepción: Actividad complementaria que estimula el reconocimiento de la información que recibimos a través de los sentidos y la relación que hay entre uno y otro.

4. Cartografía sociocultural: Actividad que sirve para organizar la información con medios expresivos visuales y gráficos de tal manera que se compartan en un grupo percepciones o significados sobre un grupo o territorio.

Tercer Módulo: Gestión y Emprendimiento.

1. Simulacro de rueda de negocio: Actividad de apoyo y refuerzo en el cual se presentan a clientes potenciales de las fortalezas de emprendimiento del micorproyecto con el fin consolidar y ajustar la propuesta.

2. Metaplan: Actividad de comunicación visual, comúnmente utilizado en procesos de planeación para la búsqueda grupal de solución de problemas, en el que se involucra a todos los participantes. El instrumento de recolección de información es la tarjeta de cartulina, por el gran componente visual que aporta en la discusión, mediante la cual los participantes plasman sus ideas, aportes y preguntas al moderador, que viene siendo, para los Laboratorios Vivos, el docente-mediador.

3. Taller de proyecto de vida: Actividad de planeación y de motivación que busca coordinar una serie de acciones que marcan el camino para conseguir metas personales.

4. Muestra: Actividad de motivación en la cual se expone ante un público los avances o resultados del microproyecto.

Cuarto Módulo: Tic´s y Producción Audiovisual.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PARA EL USO Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA COMO GENERADORA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL, A TRAVÉS DE LABORATORIOS SOCIALES DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR – 2014000100041

CONVENIO 088 DEL 09 DE JUNIO DE 2015 ENTRE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO Y EL INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DE BOLÍVAR- ICULTUR

1. Taller de proyecto audiovisual: Actividad de desarrollo y de planeación para la aplicación práctica de los conocimientos básicos para el desarrollo de un producto audiovisual.
2. Exhibición en plataformas digitales interactivas: Es una actividad de desarrollo, apoyo y refuerzo que permiten identificar oportunidades de divulgación y la exhibición del producto final vinculado al microproyecto.
3. Taller de narración: Actividad de desarrollo en la cual se hace una aproximación al tratamiento narrativo y su desarrollo conceptual.

Quinto Módulo: Formación, Cultura y Generación de Conocimiento

1. Microclase: Actividad de desarrollo y refuerzo de las competencias docentes, la cual le permitirá al participante poner en práctica los fundamentos educativos y pedagógicos de los Laboratorios Vivos de Innovación y Cultura, los cuales se configuran a partir del constructivismo y la teoría del aprendizaje significativo.
2. Seminario: Actividad tiene como punto de partida la lectura de un texto, como referente teórico para propiciar la discusión alrededor de las problemáticas planteadas dentro del Módulo de Formación, Cultura y Generación de Conocimiento. La aproximación a los postulados teóricos básicos, permitirá que los participantes fortalezcan el discurso pedagógico en el desarrollo mismo de la experiencia de enseñanza y aprendizaje.
3. Taller: Actividad de desarrollo y de ampliación de los distintos conceptos de cada módulo de formación, llevados a la práctica con el fin de obtener un producto específico. Durante este proceso es indispensable el intercambio de avances del equipo de participantes.
4. Microforo de resultados: Actividad de consolidación de exposición oral, a través de la cual se presenta de manera ordenada los resultados de cada participante con el fin de propiciar el intercambio en torno a la problemática expuesta.
5. Salidas de campo: Actividad de desarrollo y ampliación que motiva el aprendizaje significativo en el participante por cuanto le permite usar los conceptos desarrollados en el aula e interactuar con la realidad del contexto.