IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: EMPRENDEDOR EN DESARROLLO DE PROYECTOS CULTURALES
- Código del Programa de Formación: 51360069.
- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada):
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada):
- Actividad de Proyecto(si es formación Titulada):
- Competencia: 210601902 - GESTIONAR Y PROMOVER EL APROVECHAMIENTO DEL ENTORNO LOCAL DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS AMBIENTALES YPROYECCIONES CULTURALES Y ECONÓMICAS DE LA COMUNIDAD.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 448050 - FORMULAR UN PROYECTO COMUNITARIO DE ACUERDO CON OBJETIVOS PREVIAMENTE DEFINIDOS
- Duración de la Guía: 40 HORAS.

2. PRESENTACIÓN:

En los últimos tiempos la cultura juega un papel preponderante frente a la economía, el desarrollo y la cohesión social. Su relevancia ante la diversidad cultural e integración de comunidades minoritarias para la inclusión socioeconómica ha sido positiva para el mejoramiento de la calidad de vida de los entornos tanto rurales como urbanos. Es así como la cultura se proyecta como uno de los sectores económicos que traen beneficios desde el plano de bienes y servicios con activos culturales.

Hoy día, desde diferentes aspectos de la cultura se busca atender las aspiraciones e inquietudes de la sociedad. Desdé esta visión, en la presente guía, se desarrollan acciones que conlleven a los aprendices a identificar los activos culturales en sus entornos, así como habilidades y destrezas convertibles en bienes y servicios culturales para estructurar una idea de negocio.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

2. Ideas de negocio y sectores culturales en la estructuración de unidades productivas desde habilidades artística, culturales artesanales y sociales para el beneficio de emprendedores y el entorno.

- Descripción de la(s) Actividad(es)

- **Actividades de Reflexión inicial.**

“Entramado social”.
Orientación del ejercicio:
Todo entorno posee elementos de la cultura propia y apropiada, producto del contacto con culturas diferentes y provenientes de otros entornos, efecto del mundo cada vez más globalizado en que convivimos. Las conexiones internacionales que se establecen a nivel económico, informativo, cultural y social se han convertido en un camino que nos proporciona acceso a datos que se producen casi simultáneamente en todo el mundo, homogenizando hábitos de consumo como cine, comida, moda, entre otros. Influyendo en la pérdida de identidad, también se suman a esto, la llegada de individuos provenientes de otras regiones, países, etc., incidiendo en el crecimiento de interés por costumbres diferentes.

Sin embargo, es de señalar que en los actuales momentos socioeconómicos, crece el interés por reconocer las raíces e identidades de las comunidades étnicas, rurales, quienes conservan aspectos diferenciadores en el ámbito histórico-cultural. Por lo tanto, consideramos relevante identificar aspectos propios de la identidad cultural material e inmaterial de los entornos donde se desenvuelven los aprendices para reconocer costumbres, tradiciones, saberes artísticos y artesanales, que pueden ser proyectados como mecanismos convertibles en bienes y servicios, que incidan en el mejoramiento de la calidad de vida propia y que afecte positivamente el entorno.

Metodología: Grupal. Tiempo: 2 horas.

Material necesario: Una madeja de lana. Post-its, Plumigrafos de diferentes colores. Procedimiento: sentados en círculo, cada participante recibe la madeja de hilo, sin soltar el hilo, cuelga un post-its, donde escribe el elemento o actividad que puede servir para convertirse en bien o servicio, lo nombra en alta voz, para que los demás escuchen. Lanza la madeja a otro participante, quien debe tener en cuenta de escribir el bien, producto o saber artístico, cultural, artesanal y si coincide, agregar un elemento diferenciador, colgarlo, anudarlo y lanzar la madeja, para ir haciendo el entramado.

- Aportes de la actividad al proceso de formación Emprendedor en Desarrollo de Proyectos Culturales.
  - Identificación de elementos y saberes de la cultura propia.
  - Reflexionar sobre la importancia del reconocimiento de los saberes propios, del contacto cultural para el enriquecimiento de las sociedades.

Preguntas para la reflexión:

¿Por qué considera importante el elemento, producto o saber artístico, cultural o artesanal señalado y que le aportaría en la construcción de una idea de negocio?

- **Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

A partir de la actividad de reflexión inicial propiciar la identificación de activos culturales convertibles en bienes y servicios.

Reconocer que las relaciones entre individuos conforman el entramado o tejido social y que la

coexistencia entre grupos culturales así como la integración de la diversidad aportan elementos que enriquecen la experiencia de las personas.

Reconocimiento de conocimientos previos: Gimnasia Mental:

Técnica: preguntas.

Teniendo presente el ejercicio Entramado social, señale cuatro (4) aspectos escritos por el grupo en los pos-its.

- ¿A qué hacen referencia los elementos señalados?
- ¿Considera que los elementos señalados pueden aportar positivamente a la construcción de una idea de negocio cultural?
- ¿Describa es posible idea de negocio?
- ¿Su idea de negocio qué aportaría al entorno, la región y al país?

- **Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).**

ACTIVIDAD 2

Ideas de negocio y sectores culturales en la estructuración de unidades productivas desde habilidades artística, culturales artesanales y sociales para el beneficio de emprendedores y el entorno.

Los negocios basados en activos culturales tienen un potencial efecto de arraigo de los habitantes en el territorio, contribuye a incrementar el capital simbólico de las poblaciones rurales. La visibilización y reconocimiento de los activos culturales contribuyen a la preservación de la diversidad cultural y de los legados ancestrales.
El trabajo con activos culturales permite incorporar nuevos socios en el trabajo de desarrollo

Técnica: Mapa mental

Metodología: en pequeños grupos, apoyados en el documento para el estudio, realizan lectura y seleccionan los conceptos y definiciones que contribuyan a explicar el desarrollo cultural.
Realizar un mapa mental para socializar ante el gran grupo.

Mediante la técnica Mapa Mental. Explicar la importancia del desarrollo a partir de las empresas e industrias culturales.

Taller de construcción de idea de negocio:

Para el desarrollo de este taller de construcción de idea de negocio con activos culturales, se requiere tener a la mano su portafolio de evidencias.

Portafolio de evidencias: tener a la mano el Inventario de activos culturales, el resultado de las

actividades de reflexión inicial y contextualización de la presente Guía. Y el taller a resolver.

El taller de idea de negocio puede desarrollarlo individual o grupal.

La instructora realiza las orientaciones necesarias para la comprensión y el desarrollo del taller.

Responda cada una de las preguntas.

Ejercicio de observación:

Metodología: extra académica, individual o grupal, dependiendo los resultado del taller anterior.

Identificación de industrias culturales en el entorno: Técnica de observación.

- Indagar en el entorno cuántos y cuáles negocios hay con características similares al su idea de negocio.
- Identificar los aspectos más importantes que se ofrecen y con que cuentan los negocios identificados.

Materiales: Guía para la observación, libreta, lápiz.

Ejercicio de Análisis:

Análisis de fortalezas y debilidades de su idea de negocio y su futura competencia

- Análisis de fortalezas, debilidades, oportunidades, entre otros, de su posible negocio con los del entorno. Técnica: Taller matriz FODA
- Materiales: Portafolio con insumo de talleres y ejercicios de actividades extra académicas.

- **Actividad de transferencia de conocimientos.**

  Socialización de respuestas a preguntas.
  Presentación de talleres.
  Conversatorio
  Elaboración de ideas de negocio.
  Respuesta a preguntas o interrogantes.
- **Ambiente Requerido**

Salón o sala comunitaria con buena iluminación, dotado con mesas y sillas

- Materiales

Lápiz de mina negra, pliegos de papel bond, tajalápiz, borrador, libretas de apuntes,Marcadores de diferentes colore, lápices de colores, crayones.

Tomando como referencia la planeación pedagógica y las orientaciones para elaborar guías de aprendizaje citado en la guía de desarrollo curricular

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Presentación de cuestionarios. Resolución de preguntas.	Ejecuta oportunamente, las tareas y actividades asignadas.	Cuestionarios: Respuestas a preguntas formuladas en el proceso.
Evidencias de Desempeño: Seguimiento de instrucciones. Guías y talleres desarrollados	Interactúa con los miembros del equipo de trabajo para desarrollar ejercicios y actividades con claridad de conceptos.	Lista de chequeo.
Evidencias de Producto: Presenta talleres resueltos	Presenta con objetividad y organización los talleres, los mapas mentales y demás documentos escritos acorde a las instrucciones dadas.	Portafolio de Evidencias.

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Apropiación cultural: es lo que ocurre cuando una cultura usurpa elementos de otra, la apropiación cultural resulta nociva cuando en ocasiones, tiene el poder de crear estereotipos sobre la cultura origen entre la gente. También puede mostrar una versión en su mayor parte creada por personas que no provienen de esa cultura y que, en definitiva, es errónea. Una consecuencia de esto puede ser que la gente leamos esa cultura como «extranjera» o «exótica» (el otro) porque nuestro único contacto con esa cultura es a través de personas de nuestra misma cultura. Esto suele ocurrir cuando una cultura que goza de una posición de poder sobre otra usurpa elementos de esta última, estableciendo de esta manera estereotipos y creando una idea nueva de su naturaleza que socava las consideraciones que de esta cultura origen poseía la gente.

La apropiación cultural causa perjuicio en el momento en que una cultura dominante usurpa elementos de otra cultura sin su previa comprensión o hace uso de ellos de manera diferente a como eran en su origen y refuerza las consideraciones que la cultura dominante tiene sobre la cultura ajena.

Arte: (del latín *ars*) es el concepto que engloba todas las **creaciones** realizadas por el ser humano para **expresar una visión sensible** acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante **recursos plásticos, lingüísticos o sonoros**, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones.

Artesanía: se refiere tanto al trabajo del artesano (normalmente realizado de forma manual por una persona sin el auxilio de maquinaria o automatizaciones), como al objeto o producto obtenido en el que cada pieza es distinta a las demás. La artesanía como actividad material se suele diferenciar del trabajo en serie o industrial.

Creatividad: La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema, según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción. La creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. A esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, la experimentación y acción.

Costumbre: es un modo habitual de obrar que se establece por la repetición de los mismos actos o por tradición. La costumbre es una práctica social con arraigo entre la mayor parte de los integrantes de una comunidad.

Desarrollo: Es un proceso continuo, ordenado en fases, a lo largo del tiempo, que se construye con la acción del sujeto al interactuar con su medio adaptándose gradualmente.

Desarrollo económico Local: Es la capacidad de una comunidad para formular propósitos colectivos de progreso material, equidad justicia y sostenibilidad y movilizar los recursos necesarios para su obtención. También es reconocido como un proceso de crecimiento y cambio estructural que, mediante la utilización del potencial de desarrollo existente en el territorio –como la cultura y el patrimonio cultural- conduce a la mejora del bienestar de la población en una localidad p región.

Identidad Corporativa: La identidad corporativa, son todos los valores y principios con los que quienes conforman una organización, empresa o institución describen las actividades desarrolladas al interior de la misma, y como la reconocen los clientes; es lo que la organización piensa de sí misma. La identidad corporativa, también está basada en las características de los productos, la estructura administrativa; además, se refleja en los aspectos visuales de la organización como el nombre, sistema, disposición geográfica, (logos, colores).

Innovación, es definida por el diccionario de la Real Academia, como cualquier cambio que introduce alguna novedad o varias, o también, como sinónimo de creación. Es la capacidad de generar e implementar una nueva idea, producto, servicio u negocio con éxito en el mercado, de obtener un beneficio tangible a partir de la generación de ideas, de identificar oportunidades y para el aprovechamiento exitoso de estas. En definitiva, la capacidad de convertir ideas en valor

Empresas culturales: entendemos por empresas culturales aquellas organizaciones dependientes del Estado de manera económica o incluso por lineamientos internos, políticas de fomento y apoyo.

Generalmente sus propietarios o socios son gestores culturales quienes, como su nombre lo indica, gestionan recursos, espacios y medios para posicionar su organización cultural dentro de los diferentes escenarios de la cultura.

Empresas e industrias culturales o creativas: Las industrias culturales representan sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor. También son denominadas en algunos países “industrias creativas” (creative industries) y conocidas en ámbitos económicos como “industrias de futuro” (sunrise industries) o, en medios tecnológicos, como “industrias de contenido” (content industries). Las industrias culturales incluyen la edición impresa y multimedia, la producción cinematográfica y audiovisual, la industria fonográfica, la artesanía y el diseño. Ciertos países extienden este concepto a la arquitectura, las artes plásticas, las artes del espectáculo, los deportes, la manufactura de instrumentos musicales, la publicidad y el turismo cultural”.

Emprendimiento: Conjunto de personas, variables y factores que intervienen en el proceso de crear una empresa. Una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar.

Emprendedor: es una persona con capacidad de innovar; entendida ésta como la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva.

Empresarialidad: despliegue de la capacidad creativa de la persona sobre la realidad que le rodea. Es la capacidad que posee todo ser humano para percibir e interrelacionarse con su entorno, mediando para ello las competencias empresariales.

Emprendimiento de subsistencia: emprendimientos con bajos niveles de ingreso. Emprendimientos dirigidos a generar ingresos diarios para vivir, sin una planificación ni visión de crecimiento futura. Emprendimientos generados por necesidad según la clasificación del GEM. Emprendimientos que no generan mucho valor agregado ni tienen perspectivas de internacionalización.

Emprendimiento medio: concepto para referirse a iniciativas empresariales que se caracterizan por tener un potencial realizable de crecimiento gracias a la estructuración competitiva, donde sus niveles de acumulación corresponden a los de la media del respectivo sector.

Emprendimiento dinámico: emprendimientos basados en un alto grado de diferenciación e incluso de innovación y en una clara voluntad de acumulación (muy por encima de la media de su sector) como para al menos convertirse en una mediana empresa.

Emprendimiento cultural: el emprendimiento cultural es una actividad realizada por un emprendedor o emprendedores, que buscan convertir en bienes y servicios culturales, las tradiciones, los usos, costumbres, las nuevas ideas o proyectos. Esto implica asumir el riesgo de gestionar un negocio y la oportunidad de ser creativo e innovador para consolidar una actividad cultural productiva (Emprende Cultura 2014).

Emprendimiento cultural y artístico: Cuando se habla de Emprendimiento Cultural y Artístico, se hace referencia a aquellas acciones que involucran todas las artes a nivel genera, y a las tradiciones de un pueblo o comunidad, que busca convertir estos saberes, en bienes y servicios.

Emprendimiento social: es el conjunto de proyectos y acciones que se implementan para mitigar las causas de los problemas sociales, invertir en el desarrollo social y en mejorar las condiciones del contexto, en sinergia y articulación con los fines y propósitos de otras entidades; sean estas de carácter gubernamental o privado y cuya finalidad es el bien común o la atención de grupos específicos de población que requieren satisfacer algunas de sus necesidades básicas. Es un ejercicio planificado, con seguimiento y sostenibilidad que parte del reconocimiento de la realidad, de la identificación de sus necesidades pero también de los recursos y oportunidades que se pueden optimizar para superar las dificultades que obstaculizan la calidad de vida de las personas y su entorno.

Formación para el emprendimiento: busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo.

Industrias creativas: las industrias creativas pueden definirse como los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan creatividad y capital intelectual como insumos primarios. Comprenden actividades basadas en el conocimiento y que producen bienes y servicios intelectuales o artísticos tangibles y de contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado.

Política cultural: En cuanto al significado de la expresión “política cultural”, no existe un consenso universal, en el diccionario de la RAE se afirma que política puede ser la “*actividad de quienes rigen o aspiran a regir los asuntos públicos*”. Así mismo, la “*actividad del ciudadano cuando interviene en los asuntos públicos con su opinión, con su voto, o de cualquier otro modo*”; éstos dos significados que pueden ser complementarios u opuestos, según el modo de pensar de cada uno. También se encuentra en el RAE, que la política es el conjunto de “*orientaciones o directrices que rigen la actuación de una persona o entidad en un ámbito o campo determinado*”. Según esta definición, la política cultural puede ser el conjunto de orientaciones o directrices que rigen la actuación de una persona o entidad en el campo de la cultura. Sin perder de vista las ideas sugeridas por las acepciones anteriores, relativas a la intervención en los asuntos públicos.

Plan de negocios: documento escrito que define claramente los objetivos de un negocio y describe los métodos que van a emplearse para alcanzar los objetivos.

El Proyecto cultural: Un proyecto esun instrumento que tiene como fundamento la planificación y la previsión de las distintas necesidades, medios y estrategias para el desarrollo exitoso de una Idea. Su elaboración permite concretarla respecto al contexto, a los recursos y a la gestión cultural. El proyecto cultural cumple con la tarea de descubrir y poner en escena todas aquellas aspiraciones, expectativas y deseos del ser humano por conseguir un mundo en donde sea posible la vida, y actúa. El proyecto, es el resultado de un proceso de observación, negociación, concertación e identificación de situaciones problemáticas y de oportunidades de un entorno social para dar respuestas viables y realizables, a necesidades tangibles e intangibles, que dignifique las condiciones de vida humana.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- BARONA Tovar Fernando. Gestión Cultural Una Actitud de Vida Cali Colombia 1999.
- Emprendimiento social para el desarrollo humano y la lucha contra la pobreza. Disponible en : http://www.youtube.com/watch?v=QUPyltDH9AM
- MINISTERI0 de Cultura. Herramientas para la Gestión Cultural Pública. Colombia 2013
- MINISTERI0 de Cultura. Ley General de Cultura. Edición Actualizada. Colombia 2011.
- MINISTERI0 de Cultura. Manual de emprendimiento cultural. Colombia 2010.
- Manuales y documentaos para El emprendimiento cultural en: http://culturayeconomia.org/biblioteca-digital/herramientas-para-la-gestion-cultural-publica/
- RUSSEAU Pupo Buenaventura. Instrumentos Teóricos y Metodológicos para la Gestión Cultural, pág. 17 y 18. Barranquilla. 1999.
- ROMERO Zúñiga Selene. Documento de apoyo para el estudio, Emprendedor en Desarrollode Proyectos Culturales. Riohacha 2016.
- UNESCO. Conferencia Mundial sobre Política Cultural México 1982.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**SELENE KARINA ROMERO ZÚÑIGA**	**Inatructora Técnica**	**Centro Agroempresarial y Acuícola /SER**	**13/ 08 /2021**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					