



AMARTE

Neuro Artes y emociones en Primera Infancia

WILLIAM FERNANDO CUBILLOS MOLINA

ANA MILENA CUEVAS MONTAÑO

Tutora

RUBIELA GÓMEZ GÓMEZ

UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL

BOGOTÁ D.C. 2019

TABLA DE CONTENIDO

1. RESUMEN EJECUTIVO	6
2. INTRODUCCIÓN.....	8
3. JUSTIFICACIÓN	9
4. ESTADO DEL ARTE	11
4.1. Experiencias Internacionales.....	11
4.1.1. Aprendiendo a Sentir. Proyecto Sobre Emociones para la Escuela Sentir.....	11
4.2. Experiencias Nacionales	11
4.2.1. Investigación Sobre Contexto Escolar e Inteligencia Emocional en Instituciones Educativas Públicas del Ámbito Rural y Urbano del Departamento de Boyacá	11
4.2.2. Programa NIDOS	11
4.2.3. Tejedores de Vida para la Primera Infancia	12
4.2.4. Proyecto Cuerpo Sonoro	12
4.2.5. Simuladores de realidad	12
5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
5.1. Contexto	13
5.2. Problema Neuronal.....	16
5.3. Síntesis del Problema	17
6. OBJETIVOS.....	17
6.1. Objetivo General	17
6.2. Objetivos Específicos.....	17
7. MARCO TEORICO	18
7.1. Psicología y Neurodesarrollo.	18
7.1.1. Neuronas Espejo, Plasticidad Cerebral y Psicología Positiva en Relación con el Desarrollo Emocional.	18
7.1.2. Inteligencia Múltiple	21
7.1.3. Goleman y la Inteligencia Emocional	22
7.2. Innovación en Procesos de Aprendizaje y las Neuroartes para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en Primera Infancia.....	23
7.2.1. Neuroartes	23
7.2.2. Educación 4.0.....	24
7.3. El proyecto AMARTE, Neuro Artes en Primera Infancia, en relación con el componente de desarrollo de capital individual y social.....	25
8. METODOLOGÍA	29

8.1. Descripción de Fases para el alcance de los objetivos	31
8.1.1. Fase I. Valoración Inicial. Línea base	31
8.1.2. Fase II. Construcción del programa	31
8.1.3. Fase III. Prueba piloto	31
8.1.4. Fase IV. Ajuste del programa.....	32
9. MODELO DE GESTIÓN.....	32
10. MARCO REFERENCIAL	33
10.1. Grupos de Interés	33
10.1.1. Político - Administrativos	34
10.1.2. Económico – Sociales	35
10.1.3. Ideológico – Culturales	36
10.2. Normatividad Jurídica de Referencia.....	37
11. TALENTO HUMANO DEL PROYECTO.....	38
12. RECURSOS	39
12.1. Recursos propios de la labor del gestor cultural.....	39
12.2. Recursos en relación con la formación base del equipo ejecutor.....	39
12.3. Recurso Físico.....	39
12.4. Recursos financieros	40
13. INDICADORES	41
14. PRESUPUESTO.....	43
15. ESTRATEGIA DE FINANCIACIÓN.....	45
15.1. Recursos meta	45
15.2. Metas y actividades para la obtención de fondos.....	46
16. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PROYECTO AMARTE	48
17. CONCLUSIONES Y ASPECTOS CLAVE PARA EL PROYECTO AMARTE.	49
BIBLIOGRAFIA	50
ANEXOS	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	
<i>Resumen Ejecutivo</i>	6
Tabla 2.	
<i>Identificación de actores político - administrativos para el proyecto AMARTE</i>	34
Tabla 3.	
<i>Identificación de actores económico - sociales para el proyecto AMARTE</i>	35
Tabla 4.	
<i>Identificación de actores ideológico - culturales para el proyecto AMARTE</i>	36
Tabla 5.	
<i>Resumen de indicadores relacionados con los objetivos y actividades del proyecto AMARTE</i>	41
Tabla 6.	
<i>Resumen del presupuesto del proyecto AMARTE</i>	43
Tabla 7.	
<i>Fondos meta para el proyecto AMARTE</i>	46
Tabla 8.	
<i>Metas y actividades para obtención de fondos para el proyecto AMARTE</i>	46
Tabla 9.	
<i>Cronograma de actividades proyecto AMARTE</i>	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.

Mapa Sector Ciudadela Sucre. Barrio Bella Vista e información complementaria.....15

Figura 2.

Problema neuronal.....16

Figura 3.

Gráfico de relacionamiento de disciplinas para el programa **AMARTE**.....30

Figura 4.

Forma gráfica del modelo de gestión para el proyecto **AMARTE**.....32

AMARTE

Neuro Artes en Primera Infancia

1. RESUMEN EJECUTIVO

Tabla 1.

Resumen Ejecutivo

Título del Proyecto	AMARTE Neuro Artes en Primera Infancia
Proponentes	William Fernando Cubillos Ana Milena Cuevas
Contexto Geográfico	Departamento: Cundinamarca Municipio: Soacha Barrio: Bella Vista
Beneficiarios	Niñez entre 3 y 5 años del barrio Bella Vista Soacha y Cuidadores Directos: 15 Familias
Duración	24 meses
Descripción del Proyecto	<p>AMARTE, es un programa de neuro artes que le apuesta al desarrollo integral de la primera infancia, mediante la incursión de programas neuro artísticos como herramienta para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 a 5 años del barrio Bella Vista del municipio de Soacha.</p> <p>Su diseño se llevará a cabo en varias fases, iniciando con una valoración, en la que se aplicarán herramientas como: pruebas diagnósticas, talleres y grupos focales; para la posterior creación del programa mediante laboratorios de cocreación interdisciplinar, en los que se vincularán diferentes áreas de conocimiento humano como la psicología, las artes vivas, artes plásticas, neurociencia, entre otros. A la herramienta desarrollada se le realizará una evaluación con una prueba piloto y ajuste final. Posterior a esto se buscarán herramientas para la socialización de proyecto AMARTE y la realización de alianzas estratégicas para lograr su implementación.</p>
Planteamiento del Problema	Los niños y niñas entre 3 y 5 años del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca conviven en entornos que no facilitan ni estimulan algunos aspectos clave para lograr su desarrollo integral.
Objetivo General	Contribuir en el desarrollo integral de los niños y niñas entre 3 y 5 años del del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca.

Objetivos Específicos **Objetivo Específico 1:** Diseñar un programa de neuro artes que aporte en el desarrollo integral de la niñez desde el componente emocional del individuo.

Este objetivo se alcanzará al completar las siguientes Fases:

Fase I: Valoración inicial, línea base.

Actividades:

- Talleres con niños, niñas y sus cuidadores, pruebas diagnósticas.

Fase II: Construcción del programa

- Laboratorios de Co-Creación
- Elaboración del documento guía, con especificaciones por sesión y programa.

Fase III: Prueba piloto

- Ejecución del programa durante un año, con los niños, niñas y cuidadores de la fase I.

Fase IV: Ajuste final

- Mejoras y síntesis del programa y del método en documento Guía
- Diseño de cartilla digital

Objetivo Específico 2: Establecer alianzas con los grupos de interés, para la implementación definitiva del programa **AMARTE**.

- Registro fílmico del desarrollo de las actividades relacionadas con la valoración inicial, la construcción y la prueba piloto de programa.
- Evento de socialización (lanzamiento) del programa en el que participen los diferentes grupos de interés.

Presupuesto

\$ 185'244.000

Fuente: Creación propia

2. INTRODUCCIÓN

AMARTE, Neuro Artes en Primera Infancia es un proyecto que establece sus pilares básicos en la concepción de un desarrollo integral para todos los niños y niñas del país como un derecho inquebrantable y propicio para su desarrollo personal y en sociedad; derecho que establece la existencia de determinados contextos sociales, que contemplen, tal como se menciona en el Código de infancia y adolescencia (2006); “cuidado y protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano.”

AMARTE, busca incursionar en el componente educativo para el desarrollo integral, visto desde el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 3 y 5 años mediante procesos artístico-neuro-pedagógicos, basándose en la necesidad de comprender y enfocar las prácticas pedagógicas del ser humano de forma holística; involucrando no sólo el aspecto intelectual sino dándole igual importancia al emocional, ya que ambos aspectos constituyen las bases para el desarrollo de un individuo en sociedad; el desarrollo del componente emocional en un ser humano favorece los vínculos personales, la toma de decisiones, el tipo de reacciones frente a situaciones de conflicto, el reconocimiento de emociones en el otro y en general, un desarrollo personal y en sociedad óptimo.

El trabajo se desarrollará con niños y niñas entre los 3 y 5 años, debido principalmente a dos factores; por un lado, son una población a la que no se dirige una suficiente oferta educativa y artística, por lo que su vinculación al medio cultural no es muy marcada y por otra parte, debido a que los niños de hoy serán los jóvenes y adultos del mañana, su desarrollo emocional e intelectual resulta de vital importancia por ser la base para cambios en posibles situaciones venideras.

De igual forma, es preciso aclarar que aun cuando nuestra población principal son los niños, se van a sumar otros actores de su núcleo familiar como son sus padres, cuidadores y hermanos, teniendo una intervención importante al momento del desarrollo de la herramienta.

3. JUSTIFICACIÓN

“Es muy importante entender que la inteligencia emocional no es lo opuesto a la inteligencia, no es el triunfo del corazón sobre la cabeza, es la intersección de ambas”.
(David Caruso)

Este proyecto propone una iniciativa de transformación y desarrollo de capital social y cultural, al desarrollar una herramienta neuro - artístico – pedagógica, para el desarrollo y fortalecimiento del componente emocional en los niños, aspecto que en este momento se encuentra subvalorado al darle mayor importancia al componente intelectual. Es importante empezar a ver el componente cognitivo del ser humano de forma más completa, los aspectos intelectuales y emocionales son de la cotidianidad de cada ser humano y su profundización en los mismos determinará grandes aspectos de su vida individual y social.

Actualmente, existe un sin número de posibilidades para que el ser humano pueda obtener, crear y transformar el conocimiento de su entorno; la educación está planteada para que día tras día el ser humano capture información, la cual almacena, procesa, transforma y lleva de nuevo al mundo, siempre a razón y en respuesta de factores externos; en muy pocas ocasiones se comprende el desarrollo cognitivo del ser humano de forma integral y se resta importancia al reconocimiento y proyección de sí mismo, de sus emociones y sentimientos y cómo estas intervienen en una cotidianidad.

AMARTE, Neuro Artes en Primera Infancia, es una iniciativa que hace frente a una de las causas de las actuales problemáticas y crisis del ser humano y de la sociedad; tal

vez la violencia, la agresión, la incomprensión ante la diferencia, el resentimiento, el miedo, el odio, los complejos y creencias preestablecidas, la autodestrucción, entre otras; son el resultado de un déficit en el desarrollo del componente emocional de cada individuo. La actual situación demanda una acción inmediata, una búsqueda de soluciones y alternativas, demanda un cambio abrupto en los procesos de desarrollo de los niños y niñas en primera medida, al igual que de sus contextos y dinámicas familiares y sociales. La necesidad de un cambio implica una nueva perspectiva y búsqueda de objetivos acordes a la situación presente, una visualización de los diferentes aspectos de un ser humano, una visión y un reconocimiento holístico del individuo y un trabajo acorde en cada uno de estos.

En consecuencia, tomamos un sector de municipio de Soacha llamado Bella Vista, en el cual mediante una investigación previamente realizada se han identificado factores relevantes para la propuesta establecida en el presente proyecto al igual que se pudo establecer como el arte representa una herramienta de transformación individual y social en contextos vulnerables. (Consultar **Anexo 1**. Investigación realizada por el grupo AMARTE titulada: El arte como herramienta para la transformación social, Fundación Arte Sin Fronteras).

En Colombia y el mundo se emprenden acciones sociales, y educativas encaminadas a dar un enfoque a los procesos de desarrollo emocional y a transformar la educación desde la niñez. Dentro de las experiencias y dando prioridad al enfoque del proyecto, a continuación, se relacionan varias acciones que responden a un eje pedagógico para el desarrollo del coeficiente emocional en la infancia a nivel nacional e internacional.

4. ESTADO DEL ARTE

4.1. Experiencias Internacionales

4.1.1. Aprendiendo a Sentir. Proyecto Sobre Emociones para la Escuela Sentir

Proyecto en el que se plantea una herramienta didáctica para que los niños de la escuela El Pilar, desarrollen habilidades que le permitan gestionar las emociones propias y comprenderlas en sí mismos y en los demás. Por lo cual se generó un proyecto con 12 actividades, que utilizaron la dramatización, para trabajar las emociones básicas en el aula. (ORTEGA et al, 2017).

4.2. Experiencias Nacionales

4.2.1. Investigación Sobre Contexto Escolar e Inteligencia Emocional en Instituciones Educativas Públicas del Ámbito Rural y Urbano del Departamento de Boyacá

Tesis en la que se plantean procesos investigativos sobre las características de un contexto escolar de zonas rurales de Colombia, en relación con la educación y desarrollo de Inteligencia Emocional. (BONILLA, 2012)

4.2.2. Programa NIDOS

Es un proyecto inscrito en la estrategia “Formación para la transformación del ser” que a su vez hace forma del programa “Mejores oportunidades para el desarrollo a través de la cultura, la recreación y el deporte”. El PROYECTO 993 Experiencias Artísticas para la Primera Infancia del Instituto Distrital de las Artes - IDARTES, tiene como objetivo es

crear e implementar experiencias artísticas para la primera infancia que aporten a la formación integral del ser, en niños y niñas menores de 5 años, junto con sus familiares y/o adultos cuidadores, maestros, artistas y demás agentes que se encuentren en contacto con esta población etaria.

4.2.3. Tejedores de Vida para la Primera Infancia

Este programa se desarrolló en el año 2013 y atendió a 143.000 junto con sus cuidadores; involucró a 800 artistas comunitarios en 84 espacios adecuados. El enfoque principal era el primer contacto que establecen los niños y niñas de 0 a 5 años con los lenguajes artísticos. La intervención se concibió con criterios artísticos, pedagógicos y estéticos para crear, acoger, innovar y habitar a través de experiencias artísticas transdisciplinarias y multimodales (Secretaría de cultura, recreación y deporte, 2015).

4.2.4. Proyecto Cuerpo Sonoro

El proyecto nace en 2011 en el Ministerio de Cultura desde las áreas de danza y música. Se trata de un proyecto de formación a formadores como parte de la estrategia de atención integral para la primera infancia “De cero a siempre”. El objetivo principal de esta iniciativa era el contribuir a la construcción de un modelo de atención integral e intersectorial, a través de la incorporación de los lenguajes artísticos y culturales en las prácticas de los agentes formadores relacionados con primera infancia (Ministerio de cultura, 2016).

4.2.5. Simuladores de realidad

Se desarrolla en el Jardín Social Sol y Luna de la Caja de Compensación Familiar Cafam, que está ubicado en el municipio de Soacha.

Desde el 2010, en Convenio con la alcaldía municipal de Soacha y el ICBF esta práctica involucra los intereses de los niños y niñas, las voluntades de las familias y la orientación de agentes educativas para la construcción de elementos simuladores de la realidad cotidiana de los niños y las niñas en el plantel educativo, con la recuperación del ambiente y la reconstrucción de la memoria de los habitantes del territorio. (Corporación juego y niñez, 2018).

Como se puede evidenciar con las experiencias nacionales e internacionales se han venido estructurando y desarrollando diferentes herramientas en pro al desarrollo emocional de los niños; a su vez estas herramientas se relacionan directamente con procesos artísticos; AMARTE resulta ser una propuesta innovadora en el contexto, partiendo desde su grupo poblacional en que se enfoca.

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

5.1. Contexto

Entendiendo que el desarrollo emocional de los individuos no es consecuencia de un solo factor en determinado contexto, ni de variables aisladas; sino por el contrario responde a la unión de varios factores y contextos sociales que alimentan desde distintas ramas el componente emocional para el desarrollo integral; es preciso establecer los tres contextos básicos a los que el niño tiene acceso en los primeros años de vida , siendo estos: su núcleo familiar primario, su entorno social, y contexto educativo entendido como los primeros acercamientos a entornos educativos.

En consecuencia, y estableciendo estos tres contextos básicos de interacción para los niños, que influyen de manera significativa en su desarrollo emocional, nos adentramos en la caracterización de los mismos.

Según el diagnóstico del Plan de Ordenamiento Territorial de Soacha 2018, este municipio cuenta aproximadamente con 347 barrios y urbanizaciones, de los cuales 180 son ilegales o no cuentan con titulación de tierras; las comunas 4 y 6 incluyen a los sectores que se consideran más críticos en cuanto a la situación en que viven sus habitantes, resaltando que el barrio Bella Vista -sector en donde se desarrollará inicialmente esta propuesta- se encuentra ubicado en la comuna No. 4.

Frente a la situación de violencia, las cifras son alarmantes. En el municipio se registraron 323 lesiones fatales, en donde el 83% fueron muertes violentas. Según la casa de la justicia, las comunas 4 y 2 son lugares en que se registra un mayor número de casos de homicidio, pues se presentaron un 34,7% y 19,6% respectivamente, para un total de 54,3% del total de los casos.

Es importante mencionar que la población en situación de desplazamiento forzoso es de 17.751 personas, lo que representa un 4.9% de la población; en su mayoría, esta población se encuentra ubicada en la comuna 4. En dicha comuna, uno de cada cinco habitantes (20%) se encuentra en esta condición. Como la población proviene de diversos lugares y tiene manifestaciones culturales diferentes se dificultan los procesos de integración y convivencia, así como su organización a nivel de comunidad.

Por último, en el contexto educativo el municipio llega a los 5,95 años de educación recibidos, lo que es relativamente bajo frente al promedio nacional que llega a más de 7,5 años y críticamente bajo frente a los países desarrollados en donde la cifra puede superar los 14 años. El analfabetismo alcanza el 6,7% de la población y el 46,5 % cuenta con

5.3. Síntesis del Problema

Las anteriores cifras muestran las principales carencias o dificultades en el municipio y, particularmente en la comuna 4, que es en donde se encuentra ubicado el barrio a intervenir con esta propuesta. Los pocos niveles educativos, la violencia generada por la delincuencia, la mezcla cultural debido a la llegada de personas en situación de desplazamiento y la escasa presencia de entidades municipales, son la mezcla que desencadena el problema en que este proyecto se concentrará y que se sintetiza de la siguiente manera:

Los niños y niñas entre 3 y 5 años del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca conviven en entornos que no facilitan ni estimulan algunos aspectos clave para lograr su desarrollo integral.

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo General

Contribuir en el desarrollo integral de los niños y niñas entre 3 y 5 años del del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca

6.2. Objetivos Específicos

- Diseñar un programa de neuroartes que aporte en el desarrollo integral de la niñez desde el componente emocional del individuo.
- Establecer alianzas con los grupos de interés, para la implementación definitiva del programa AMARTE.

7. MARCO TEORICO

AMARTE, Neuro Artes y Emociones en Primera Infancia, es un proyecto que se fundamenta en cinco grandes pilares teóricos, psicología, capital social desde el individuo, neuroartes, neurodesarrollo e innovación en procesos de aprendizaje. Cada uno de estos enfoques tiene unas ramificaciones que se cruzan con las de los demás componentes para dar una estructura y sinergia al enfoque principal de presente trabajo entendido como la inteligencia emocional.

7.1. Psicología y Neurodesarrollo.

7.1.1. Neuronas Espejo, Plasticidad Cerebral y Psicología Positiva en Relación con el Desarrollo Emocional.

El proyecto **AMARTE, Neuro Artes y Emociones en Primera Infancia**, dispone del arte como herramienta fundamental para desarrollar los procesos cognitivos relacionados con las emociones y las relaciones intra e interpersonales desde la primera infancia, por lo que no se muestra como una escuela de formación artística para niños y niñas, sino como un espacio para el desarrollo de personas integrales; una cosa es formar artistas y otra desarrollar seres humanos integrales (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2015). La decisión sobre el uso de metodologías que usen el arte, parte del hecho de saber que la educación con artes facilita la creación y construcción de realidades y la manifestación de identidades y singularidades tanto individuales como colectivas (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2015), aspectos clave en el desarrollo de esta propuesta. Al mencionar el uso del arte como medio pedagógico para desarrollos cognitivos, se hace necesario recurrir a los hallazgos de la neurociencia moderna y cómo su comprensión facilita los procesos de aprendizaje que finalmente serán utilizados para el diseño de la herramienta artística de que trata este proyecto.

Algunos de dichos hallazgos son resumidos por Raimon Ávila (2011) en su texto llamado enseñanzas artísticas y neurociencia de las emociones. Por ejemplo, las investigaciones sobre las **células o neuronas espejo**, indican que los seres humanos aprendemos viendo o sintiendo las acciones que ejecutan otras personas sin que tengamos que realizarlas físicamente; de allí la importancia del modelo del profesor, pues es un modelo que el alumno interioriza muy fácilmente a nivel inconsciente, con lo que a largo plazo hace que los movimientos del profesor construyan la estructura de movimiento del alumno; por lo que también resulta importante involucrar a los padres y cuidadores de los menores en estos procesos, para que sean conscientes de que el niño o niña aprende basado en lo que les ve hacer; los movimientos que observamos se realizan mentalmente, activando los circuitos que hacen su ejecución posible.

Sumado a lo anterior, las neuronas espejo tienen una importancia vital en el desarrollo de la empatía, pues dentro de las ventajas evolutivas como especie social se encuentra la capacidad de reconocer emociones en los demás y tener el instinto de provocarlas o cambiarlas; de igual forma el reconocimiento de las mismas al interior de cada individuo.

Respecto al neuro desarrollo en nuestro proyecto es la **plasticidad cerebral**, debido a que continuamente se presentan cambios abruptos en el transcurrir de las situaciones en todos los aspectos de la vida y es en este momento donde se hace presente la capacidad cerebral de modificarse y formar nuevas conexiones sinápticas en respuesta a dichos cambios, (Garcés et al, 2014). En el componente de desarrollo emocional, ocupa un papel fundamental al presentar herramientas sustanciales a los individuos que les permite modificar su función y obtener soluciones alternas a situaciones conflictivas y retos emocionales que se presentan en la cotidianidad.

Otro de estos hallazgos, habla de la necesidad de **equilibrar la acción conjunta de los dos hemisferios cerebrales** en los procesos de aprendizaje musical, pues conviene que las actividades cognitivas y de respuesta sensorial sean estimuladas simultáneamente (Ávila,

2011). Esto se encuentra relacionado con la interpretación musical de una partitura o de otros símbolos musicales, pues en ocasiones la decodificación de signos escritos pone en marcha circuitos neuronales que distraen más que lo que favorecen el discurso artístico. Por lo anterior, las actividades contenidas en los talleres con primera infancia propenderán por el fomento de este equilibrio.

La **experiencia de flujo** -continuando con la exposición de Ávila-(2011), es un estado que provoca altos niveles de atención, así como mayor eficacia en las acciones y en el grado de acierto de las decisiones. Es un estado en que la conciencia está muy bien ordenada y se mezcla con la acción que está provocando; es un estado ideal para aprender, ya que el hecho de superar los retos que se van presentando, supone un sentimiento gratificante que da a quien los realiza, el deseo de seguir haciendo la actividad en forma inacabable. Esta experiencia de flujo es un estado ideal a generar en los beneficiarios de la presente propuesta por medio de las actividades artísticas, lo que servirá para afianzar sus aprendizajes y generar el deseo de continuar con actividades similares.

Los avances en neurociencia indican que es necesario generar espacios en donde los estados de ánimo estén moderados (punto intermedio entre la desmotivación y la ansiedad), ya que es en este punto en que se favorece el aprendizaje, pues la capacidad de atención se desarrolla con más intensidad, ya que los circuitos neuronales de la emoción y los de la memoria se encuentran estrechamente relacionados. Aprendemos mejor la información cuando se entrelaza con estímulos emocionales que cuando se asocia al cansancio, la indiferencia o el aburrimiento (Ávila, 2011).

Un elemento más, mencionado por Ávila (2011), señala que el cerebro aprende más fácilmente por medio de imágenes ya que el cerebro está construido para funcionar con ellas; dice que el aprendizaje por refuerzo es importante, pero que el aprendizaje por construcción de imágenes es igual de relevante.

Los anteriores aspectos, refuerzan el diseño metodológico de la propuesta AMARTE, en la relación neuro – pedagógica que tendrá el arte en el proceso de desarrollo cognitivo de la niñez beneficiaria.

7.1.2. Inteligencia Múltiple

Según Howard Gardner (1993), la inteligencia es una habilidad que desarrolla cada ser humano, que le permite, por un lado, resolver situaciones y problemas en determinado contexto, y cuando sea necesario, crear esos problemas para posterior a esto establecer unas bases que generen conocimientos.

Desarrolló su teoría con base en la necesidad de romper las estructuras establecidas en las fronteras de la educación conductista que se establecían en ese momento; se basó en los aspectos cognitivos del ser humano teniendo en cuenta, a diferencia del modelo conductista, al ser humano como generador de conocimiento. Planteaba que toda mente humana tiene una forma diferente de percibir el mundo, una visión distinta de la realidad, las llamo “Módulos mentales”, en los que posterior mente iba a agrupar los distintos tipos de inteligencia. (Gardner, 1993).

Gardner, clasificó la inteligencia en ocho tipos, lingüísticas, lógico-matemática, espacial, cinética, musical, natural, intra e interpersonal; de estas ocho inteligencias, las últimas dos, inteligencia intrapersonal e interpersonal están vinculadas con un grado mayor al que llamo inteligencia emocional. Por un lado, la inteligencia intrapersonal se enfoca en el conocimiento de emociones, interpretarlas, y controlarlas, y la interpersonal de cómo se identifican emociones en el otro y como se relacionan. (Gardner, 1993).

7.1.3. Goleman y la Inteligencia Emocional

Goleman realizó estudios y observó una relación entre un grupo de trabajadores y la forma en que gestionaban sus emociones; aun cuando se le daba una alta importancia al CI, y este estaba representado por cifras altas, no parecía ir de la mano con las personas exitosas y buenos trabajadores.

La educación y desarrollo cognitivo de los niños y niñas resultan de suma importancia para su desarrollo personal y social; la capacidad de los seres humanos de reconocer los propios sentimientos y los de los demás, de controlarlos y expresarlos, de controlar emociones negativas como ira y agresividad, de pensar antes de actuar, y gestionar sus relaciones sociales, son aspectos de suma importancia para su vida.

El ser humano no debe ser calificado solamente por su nivel de inteligencia o CI, la contra parte a esto, el coeficiente emocional o CE es de suma importancia, ambas partes son indispensables para la construcción de un componente cognitivo y de desarrollo.

La poca importancia que se le da al desarrollo del CE de en los niños, se manifiesta en individuos que a pesar de su gran coeficiente intelectual CI, se presentan mentalmente inestables y emocionalmente vulnerables frente a las situaciones de conflicto que surgen en la vida cotidiana; como lo planteaba. Daniel Goleman:

“Si no controlas tus habilidades emocionales, si no tienes consciencia de ti mismo, si no eres capaz de controlar tus emociones estresantes, si no puedes tener empatía y relaciones efectivas, entonces no importa lo inteligente que seas, no vas a llegar muy lejos” (Goleman, 1996).

Es importante que desde temprana edad se involucre a los niños en procesos educativos que no solo respondan a necesidades cognitivas, sino que se contemplen de forma estructurada los dos ámbitos el intelectual y el emocional.

7.2. Innovación en Procesos de Aprendizaje y las Neuroartes para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en Primera Infancia

7.2.1. Neuroartes

Este es el tema que se convierte en columna vertebral del programa de Neuroartes **AMARTE**, por sus implicaciones interdisciplinarias. En palabras de Luc Delannoy (2015), creador del término neuroartes, éste se usa para:

Ilustrar las relaciones entre el cerebro, la mente, el sistema endocrino, el sistema inmunológico, los sistemas nerviosos (central, periférico, voluntario, autónomo), el cuerpo, las expresiones artísticas y los mundos que estructuramos / construimos y nuestras creaciones. Neuroartes es un humanismo biológico.

En este orden de ideas, en el texto: “Neuroartes para la Salud”, Delannoy (2015), ilustra los siguientes fundamentos, en particular los vínculos entre arte, biología y salud.

1. La palabra Neuroartes se podría entender con el acto de hacer arte desde la salud, abarcando la salud mental y física a nivel preventivo y terapéutico. Lo terapéutico entendido como una práctica para desarrollar una experiencia o vivencia para aceptarse, relacionarse con los demás y estructurar el mundo. Es importante señalar que estos programas neuro artísticos no tienen la misma pretensión de curar, ni tienen el mismo fin terapéutico en el sentido médico.

2. Los programas de neuroartes se basan en principios neurofisiológicos y físicos, que tienen posibles efectos psicológicos orientados hacia la metacognición (Aprender a aprender).
3. Los programas de neuroartes deben contar con método científico lo que implica el diseño de un modelo teórico, la ideación de una hipótesis comprobable, para luego ponerla a prueba en el mundo.
4. Los resultados de los programas de neuroartes no son inmediatos.
5. Neuroartes no es un lugar, es un servicio para la comunidad.
6. Es importante desmitificar el arte aceptando sus bases biológicas.
7. Al ser el arte una manifestación humana, como cualquier otra, obedece a las reglas del cerebro y a las relaciones entre éste, el cuerpo y los mundos que estructuramos y vivimos.

Las relaciones anteriormente expuestas hacen que el programa AMARTE, retome estos vínculos para su creación y puesta en marcha

7.2.2. Educación 4.0

De igual forma y tal como lo hacen las demás áreas de desarrollo del ser humano, la educación ha ido avanzando y marcando parámetros importantes en innovación y tecnología; desde un comienzo con la educación artística 1.0 que fue el primer pilar para una información pluralizada y sin las limitaciones espacio temporales que se encontraban presentes en el momento; pasando por la 2.0 en la que surgen las interacciones entre usuarios y creación de conocimiento mutuo, llegando a la 3.0 con sus millones de recursos semánticos.

Actualmente está en marcha la educación artística 4.0, la cual entra como un tercer participante el binomio tradicional de docente – estudiante, acumulando las características

propias de la educación 1.0 , 2.0 y 3.0 rompiendo paradigmas y abriéndole las puertas a un nuevo tipo de educación, un nuevo proceso de resolución de problemas y creación de contenido que irá de la mano ya no un binomio, sino por el contrario una triada conformada por, docente – maquina inteligente – alumno. Por supuesto y tal como lo menciona (Gonzales, 2010), pensar en máquinas que logren intervenir e interactuar en un proceso educativo, es igual a pensar en una transformación radical de la educación artística, y que esto a su vez integre el componente emocional es aún más innovador.

Por esta razón, el proyecto le apuesta a una inclusión de estas nuevas tecnologías en el proceso de desarrollo emocional en los niños y sus grupos familiares, es preciso tener en cuenta la dirección tecnológica que lleva la humanidad y encaminar nuestras acciones a realidades que respondan a las demandas venideras.

“Es posible que nuevos contenidos como por ejemplo: la neurociencia de la emoción, la psicoterapia, la inteligencia emocional, etc., aparezcan en los planes de estudio de las futuras escuelas de arte, y creadores, intérpretes y público se beneficien de un conocimiento más profundo, consciente y lúcido sobre las emociones, así como sobre los sentimientos y pensamientos que se asocian a ellas (Ávila, 2011).”

7.3. El proyecto AMARTE, Neuro Artes en Primera Infancia, en relación con el componente de desarrollo de capital individual y social

Por último, el proyecto se basa en unos componentes fundamentales de cultura y desarrollo. El aspecto del capital social, tomamos la teoría de James Coleman, quien plantea un pilar fundamental en el desarrollo del capital social, afirmando que este se compone de un aspecto individual y otro colectivo, el primero en relación con el nivel de relaciones intrapersonales, de cómo los niños son capaces de identificar, manejar, y expresar las emociones, al igual que cómo se construyen interiormente, cómo se proyectan en determinado ámbito; y por otro lado, el colectivo de forma interpersonal, que surge con

cada uno de estos niños, con su capital individual en formación, unidos, y realizando una construcción colaborativa con propósito grupal. Cada una de las partes con un capital social individual desarrollado, podrá aportar al desarrollo de un capital social y bien colectivo (Como se cita en Sandoval, 2002). De igual forma, se establecen ciertos criterios en esta teoría como es el hecho de que la acción social está conformada por interacciones, que a su vez llevan a una interdependencia de actores, y por ende a una creación de determinada estructura social.

De igual forma Robert Putnam, establece el capital social como aspecto de la organización social, tales con la confianza, normas y redes, que pueden mejorar la eficiencia de una sociedad, al facilitar la acción coordinada (Como se cita en Cacciuto, 2010). Este autor hace especial énfasis en la confianza y reciprocidad, normas de comportamiento y nivel de asociatividad entre actores para identificar la fuerza de cohesión de un determinado grupo social. por un lado, la confianza como una herramienta para la unión y trabajo colaborativo entre niños jóvenes y adultos del barrio Bella Vista Soacha, las normas de comportamiento para unas interrelaciones asertivas, aportando herramientas para mitigar quiebres sociales de violencia, microtráfico, discriminación, pobreza entre otros. y el nivel de asociatividad, de cómo los niños en primera instancia, los jóvenes y adultos comienzan a mejorar las capacidades de coordinación grupal, de trabajo cooperativos y diversidad en la participación de la sociedad (Kliksberg, 1999).

Bernardo Kliksberg -continuando con los teóricos sobre el capital social y cultura -, plantea una serie de valores negativos y positivos, que serán tenidos en cuenta en la realización de este proyecto. Valores desfavorables como el individualismo, el desinterés por el bienestar general, la búsqueda del enriquecimiento personal como valor central, la indiferencia frente al destino del otro, el consumismo, la falta de responsabilidad colectiva, y otros semejantes; conducen al debilitamiento del tejido social y a grandes inequidades económicas estancando el desarrollo social, afectando incluso, la esperanza de vida media (Kliksberg, 2006); por lo que se desestimularán por medio de las actividades a realizar.

El proyecto **AMARTE**, también busca el reconocimiento de las múltiples identidades que conforman a un individuo; tanto el auto - reconocimiento de las mismas, como la proyección de éstas hacia los demás. Esta acción se inspira en los aportes de Amartya Sen, quien dice que si bien la identidad puede ser fuente de riqueza y de calidez; también lo puede ser de violencia y terror (Sen, 2006). No se trata de ver la identidad como algo negativo, lo que es negativo es que se relacione a la persona con una única identidad. Un ejemplo cercano de esa identificación con una única identidad, o de tener una identidad beligerante, se vive con los hinchas de los equipos de fútbol, en el que la persona, al sentirse identificada como hincha verde, rojo o azul; puede generar violencia hacia los hinchas del otro color, reconociendo únicamente su identidad de hincha, desconociendo en el otro su identidad como compatriota colombiano o incluso, desconociendo su identidad de humano, con lo cual la violencia es descontrolada, porque en ese caso no se está atacando a un igual. En palabras de Sen:

“En nuestras vidas normales, nos consideramos miembros de una variedad de grupos; pertenecemos a todos ellos. La ciudadanía, la residencia, el origen geográfico, el género, la clase, la política, la profesión, el empleo, los hábitos alimentarios, los intereses deportivos, el gusto musical, los compromisos sociales entre otros aspectos de una persona, la hacen miembro de una variedad de grupos. Cada una de estas colectividades, a las que esta persona pertenece en forma simultánea, le confiere una identidad particular. Ninguna de ellas puede ser considerada la única identidad o categoría de pertenencia de la persona” (Sen, 2006).

Respecto a la categoría del desarrollo, el proyecto AMARTE, Se acoge a la propuesta de Amartya Sen, quien sostiene que el desarrollo se puede pensar como un proceso de expansión de las libertades reales de las que disfrutaban los individuos (Sen, 1999); lo cual contrasta – como el mismo autor afirma – con las interpretaciones más arraigadas sobre el desarrollo, en donde éste tiene relación directa con el crecimiento de

PIB, la industrialización, los avances tecnológicos, el aumento de las rentas personales o la modernización social. Este proyecto, busca reforzar los procesos cognitivos relacionados con las emociones en primera infancia, lo que quiere decir que se tiene una tarea importante en el reforzamiento de la autoestima y el auto – reconocimiento de las identidades propias y de los demás, contribuyendo al libre desarrollo de la personalidad y al acceso de los infantes a ejercer sus derechos culturales.

Dentro de las acciones para fomentar el aumento de las libertades de los individuos, también se plantea la labor fundamental de los movimientos sociales y sus organizaciones. La libre agencia de los individuos que desean implementar esta propuesta es un ejemplo de cómo la ampliación de las libertades se extiende a los beneficios sociales, que redundan finalmente en – si se quiere ver desde este punto – en crecimiento económico que beneficia a la sociedad en general, al generar nuevas relaciones de confianza y asociatividad en la comunidad. La visión de desarrollo desde la ampliación de las libertades, se puede analizar en las relaciones internas y contribuciones entre los diferentes tipos de libertad; a saber: Las libertades políticas (por ejemplo la libertad de expresión y de elecciones libres) contribuyen a mejorar la seguridad económica; las libertades de oportunidades sociales (por ejemplo los servicios educativos y sanitarios) permiten la participación económica; los servicios económicos (oportunidades de participación en producción y comercio) pueden generar recursos públicos para financiar servicios sociales (Sen, 1999); y así, los diferentes tipos de libertad se refuerzan mutuamente; contribuyendo a esta categoría de desarrollo, en la cual se enmarca el proyecto AMARTE.

En este mismo sentido, la Asamblea General de las Naciones Unidas, aprobó una resolución en 2015, con la agenda 2030 para el desarrollo sostenible en la que indica que otro de sus objetivos es fortalecer la paz universal dentro de un concepto más amplio de la libertad (ONU, 2015).

8. METODOLOGÍA

La metodología que aplicaremos al proyecto es relacional, puesto que “se fundamenta en los conceptos de empoderamiento y fortalecimiento de las habilidades humanas, de reciprocidad y mutualidad como motores para desarrollar bienestar y capital social.” (Cabiati, y Folgherraiter, 2014). Debido a que buscamos fortalecer el desarrollo emocional en niños menores de 6 años, respecto a su desarrollo emocional, intra e interpersonal; mediante la implementación de la herramienta artístico – pedagógica con menores y sus cuidadores, para que en edades posteriores tengan más aptitudes y actitudes al momento de enfrentar situaciones que puedan llegar a representar la raíz de conflictos consigo mismos y con los demás.

Esta metodología establece el bienestar de la sociedad, como un resultado grupal, proveniente de relaciones sociales como vínculos y aportes mutuos de crecimiento, tomando los aportes de entidades externas, uniendo fortalezas propias y externas, uniéndose hacia el bienestar y desarrollo de confianza social.

De igual forma plantea unos principios que van acordes al enfoque del proyecto:

- El principio de autodeterminación de la persona. Lo que representa una capacidad de control propio, respeto y reconocimiento de la individualidad y sus características para la toma de decisiones y perspectivas. Viendo reflejada una inteligencia interpersonal.
- El principio de promoción de bienestar en la sociedad. El proyecto apuesta por un cambio en el desarrollo individual, que a posterior va a representar un cambio de estructura y de dinámicas sociales.

- El principio de subsidiariedad. Haciendo referencia a la unión de capacidades en los diferentes actores del grupo social para generar un cambio. Los aportes ofrecidos por entidades no son rechazados, por el contrario, significa una unión de fuerzas y ventajas competitivas.
- El principio de mutualidad y reciprocidad. Aspecto básico, que se establece como una acción colectiva; ningún tipo de ayuda debe ser de forma unilateral, la posibilidad de lograr un desarrollo óptimo solo es posible si convergen aspectos positivos de todas las partes involucradas. (Cabiati y Folgherraiter, 2014).

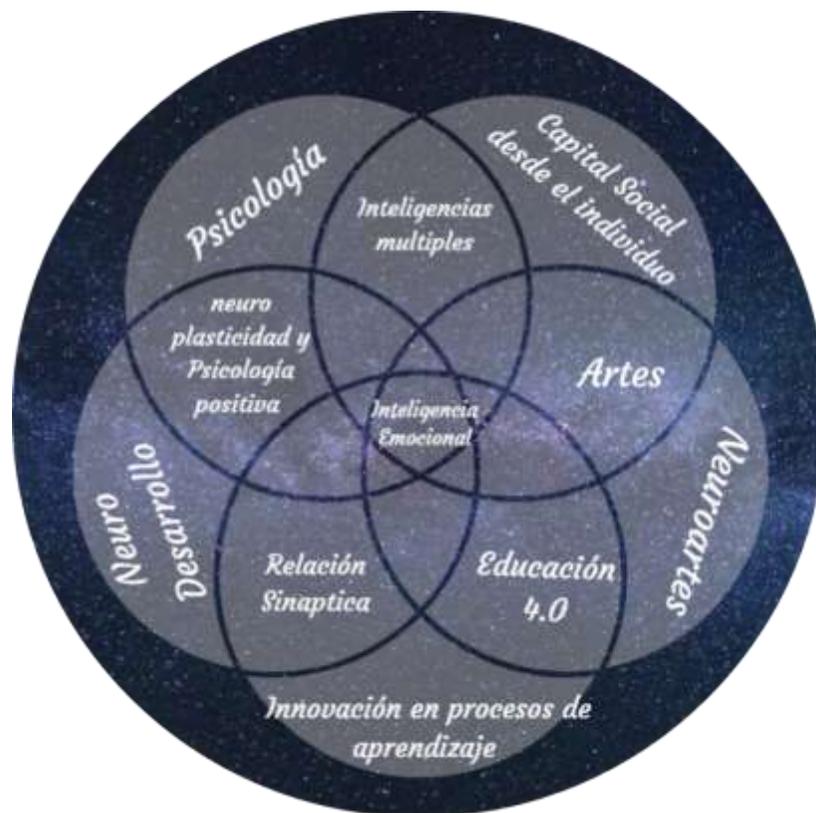


Figura 3. Gráfico de relacionamiento de disciplinas para el programa **AMARTE**. Fuente: Creación propia

8.1. Descripción de Fases para el alcance de los objetivos

8.1.1. Fase I. Valoración Inicial. Línea base

Con el objetivo de establecer la línea de base en cuanto las habilidades y capacidades a estimular respecto a la inteligencia emocional con el programa de neuroartes AMARTE, se desarrollarán cuatro talleres con padres, madres y cuidadores de menores entre los 3 y 5 años de edad en el barrio Bella Vista y 4 dirigidos especialmente a los infantes. Para ello, se usarán pruebas psicológicas y actividades artísticas.

8.1.2. Fase II. Construcción del programa

Con el objetivo de relacionar las diferentes disciplinas del conocimiento (representadas por los invitados) para co-crear las actividades que compondrán el programa de neuro artes para estimular el desarrollo de la IE en primera infancia, se realizarán 32 talleres o laboratorios con invitados de las diferentes áreas del conocimiento que se relacionan para el programa, a saber: Artistas, psicólogos, pedagogos, personas relacionadas con las neurociencias, entre otros.

Al finalizar ese proceso, se dará inicio a cinco encuentros finales, dedicados a la concreción del contenido programático y los documentos guía para los talleristas que conformarán el programa de Neuroartes AMARTE.

8.1.3. Fase III. Prueba piloto

Durante un año y con una periodicidad semanal, se dará inicio a la implementación del programa diseñado con la participación de 15 menores y uno de sus cuidadores. El objetivo de ésta fase es implementar la herramienta diseñada, con miras a ajustar tiempos,

procesos, métodos, materiales y otras observaciones que se estimen pertinentes para el diseño definitivo del programa; adicionalmente, contar con resultados tangibles sobre los aprendizajes en cuanto a la IE en este grupo inicial.

8.1.4. Fase IV. Ajuste del programa

Finalmente, se plantean cinco encuentros finales para culminar la fase de diseño con el programa ya testeado y mejorado para su implementación tanto en el barrio bella vista, como en los territorios o con las poblaciones en estas edades que así lo requieran.

9. MODELO DE GESTIÓN

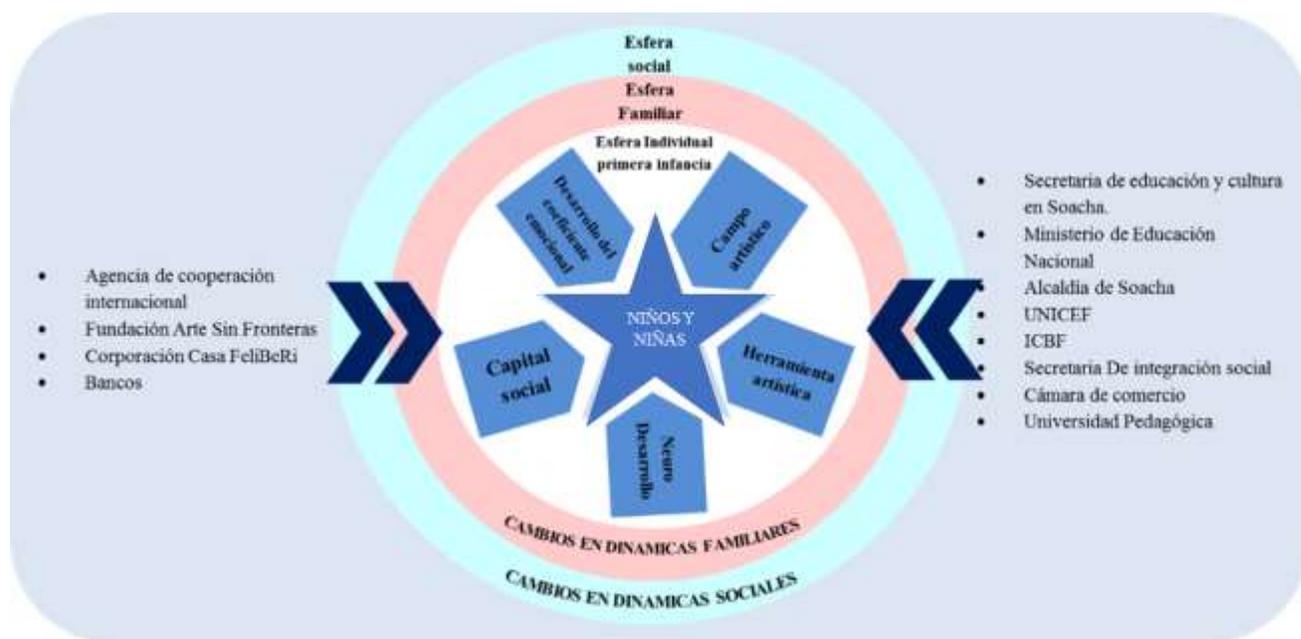


Figura 4. Forma gráfica del modelo de gestión para el proyecto AMARTE. Fuente: Creación propia.

Este modelo de gestión nos permite visualizar las estrategias del proyecto AMARTE; los elementos teóricos que se han utilizado representan los pilares fundamentales; aspectos como el desarrollo de un proceso cognitivo de la inteligencia

emocional, intra e interpersonal, las artes en pro a una herramienta pedagógica, el neuro desarrollo y un propósito de cambio social, enmarcan nuestro proyecto.

Es importante resaltar que se fundamenta en tres esferas de modelo de gestión; en primer lugar, visualizado desde una esfera individual, en la que cada niño se ve inmerso en un proceso de desarrollo y conocimiento, posterior a esto y una esfera familiar, que se presenta de suma importancia para la vinculación de nuestro grupo poblacional principal, y en tercer lugar la esfera social, en la que se van a ver reflejados grandes cambios con la realización del proyecto.

De igual forma es importante recalcar que todo un desarrollo social como ya se ha planteado, responde a una unión de fuerzas y capacidades individuales, por consiguiente, se realizaran alianzas estratégicas con grupos de interés claves para el diseño, ejecución, evaluación y ampliación del proyecto; siendo una de estas la Fundación Arte sin Fronteras, organización que actualmente desarrolla labores en el territorio que propenden en los cuatro pilares del desarrollo integral de la primera infancia, entre sus actividades se encuentra el comedor comunitario, la educación inicial, brigadas de salud y acompañamiento a padres.

10. MARCO REFERENCIAL

10.1. Grupos de Interés

AMARTE, Analizó las diferentes entidades o instituciones, personas, con las que era indispensable relacionarse para que el desarrollo de esta propuesta sea exitoso. A continuación, se listan las relaciones más importantes a gestionar.

10.1.1. Político - Administrativos

Tabla 2.

Identificación de actores político - administrativos para el proyecto AMARTE

	Grupos de interés	¿Por qué relacionarse?	¿Para qué? – Que esperamos y que esperan ellos de nosotros
1	Secretaría de Educación y Cultura de Soacha	Ésta es la entidad encargada de coordinar las actividades en colegios e instituciones académicas.	Que sean un ente de control, y un aliado para la formulación del proyecto en el plan de desarrollo municipal.
2	Secretaría de Desarrollo Social y Participación Comunitaria de Soacha	Realiza un acercamiento directo y bidireccional con la comunidad.	Para que el proyecto se tome como una herramienta en su objetivo principal.
3	Ministerio de educación Nacional	Es el ente regulador de la educación.	Nos proporciona los parámetros y directrices para la formulación y desarrollo del proyecto.
4	Secretaría de Salud Soacha	Es el ente regulador de las condiciones de salubridad en establecimientos educativos. “Espacios adecuados”	Para que el proyecto cumpla con los estándares de seguridad y salubridad requeridos para establecimientos educativos de primera infancia.
5	Alcaldía Municipal de Soacha	Es un ente de control para los derechos y deberes de la ciudadanía.	Para recibir el aval. Plantea en su plan de desarrollo municipal un articulado en particular sobre la Primera infancia.
6	Secretaría de Integración Social	Porque es un ente que busca la inclusión de la comunidad.	Puede tener información relevante sobre nuestra actividad, pero en el Distrito Capital.
7	Cámara de Comercio de Bogotá	Porque es un actor que certifica la participación de un proyecto a nivel comercial.	Capacitación y asesoría a empresas inscritas
8	Junta de Acción Comunal Barrio Bella Vista	Porque es la entidad que está en contacto directo con la población en cuestión.	Para buscar aval en el desarrollo del proyecto e información relevante sobre la realidad del territorio.
9	UNICEF	Porque es el ente encargado de brindar herramientas para el desarrollo integral en la infancia.	Apoyo estratégico para llevar el proyecto como herramienta pedagógica internacionalmente. Puede ser una posible fuente de financiación.
10	ICBF	Porque es quien se encarga de la prevención y protección de la primera infancia.	Ya que nuestro proyecto entra en el marco del desarrollo integral, lograr un acercamiento y puesta en práctica del mismo en su institución.

11	Universidad Pedagógica Nacional	Porque es un actor que tiene alto capital humano y social.	Apoyo técnico y documental de sectores artístico, psicológico y pedagógico.
12	Universidad Nacional de Colombia	Porque es un actor que tiene alto capital humano y social.	Para buscar alianzas con distintos sectores

Fuente: Creación propia

10.1.2. Económico – Sociales

Tabla 3.

Identificación de actores económico - sociales para el proyecto AMARTE

	Actores con quién relacionarse	¿Por qué relacionarse?	¿Para qué? – Que esperamos y que esperan ellos de nosotros
14	Fondo Emprender	Porque es una entidad de financiación	Para buscar financiación.
15	Innpulsa	Porque es una entidad de financiación a partir de proyectos de innovación.	Para buscar financiación.
16	Agencias de cooperación internacional	Porque se muestra como un actor a nivel internacional.	Apoyo estratégico para llevar el proyecto como herramienta pedagógica internacionalmente.
17	Cuidadores de niños y niñas entre 3 y 5 años de edad	Porque son una conexión directa con la población infantil.	Para establecer lazos pedagógicos con los niños. Son los primeros posibles multiplicadores de las actividades en casa.
18	Niños y niñas entre 3 y 5 años de edad	Porque son la población principal a la que va dirigido el proyecto.	Para el desarrollo del proyecto.

Fuente: Creación propia

10.1.3. Ideológico – Culturales

Tabla 4.

Identificación de actores ideológico - culturales para el proyecto AMARTE

	Actores con quién relacionarse	¿Por qué relacionarse?	¿Para qué? – Que esperamos y que esperan ellos de nosotros
19	Academia de Artes Guerrero (Fundación Arte Sin Fronteras)	Es la entidad que nos proporciona un acercamiento a la población vinculada en primera instancia al proyecto.	Porque nos suministra infraestructura, recurso humano y el acercamiento a los niños. Tiene la experiencia de trabajo artístico en el territorio por más de 25 años. De igual forma aporta a la población varios aspectos como alimentación, brigadas de salud, acompañamiento familiar, y vincula a los niños a procesos artístico-formativos desde temprana edad. Lo que lo convierte en un actor muy importante contribuyendo en los 4 aspectos del desarrollo integral.
20	Corporación Casa FeliBeRi	Es la ESAL dirigida por uno de los integrantes del grupo que cuenta con personal técnico para esta propuesta.	Es una entidad cuyos integrantes cuentan con experiencias previas en trabajos artísticos y pedagógicos.
21	Centro Cultural Masaharu	Porque es un proyecto educativo que actualmente se está desarrollando y en él se encuentra vinculada una de las integrantes del presente proyecto.	Para crear alianzas con otros proyectos, adquirir recurso humano, y experiencia.

Fuente: Creación propia

10.2. Normatividad Jurídica de Referencia

La normativa que se relaciona con el proyecto es la siguiente:

- **Ley 1098 de 2006 Código de infancia y adolescencia.** Allí se establece el derecho al desarrollo integral de la primera infancia.
- **Ley 1295 de 2009.** Cuyo objetivo es contribuir a mejorar la calidad de vida de las madres gestantes y las niñas y niños menores de 6 años.
- **Plan Nacional de Desarrollo 2018 – 2022 “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad”. Artículo 121.** que contiene la Política de Atención Integral a la Primera Infancia y Adolescencia
- **Plan de desarrollo municipal de Soacha “Juntos formando ciudad” 2016 – 2019. Artículo 22B.** Subprograma juntos por la primera infancia
- **Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia “De cero a siempre”**
- **Constitución Política 1991. Artículo 67.** La educación es un derecho para las personas, y de compren de desde los 5 hasta los 15 años. No se menciona nada de formación personal del individuo.
- **Constitución Política 1991. Artículo 70.** El estado tiene la obligación de fomentar el acceso a la cultura.
- **Ley 115 (Ley general de educación) Artículo 23.** Establece como área fundamental y obligatoria del conocimiento y la formación, la educación artística y cultural. Es obligatorio impartir esta educación desde preescolar, básica y media. La educación artística desde preescolar es obligatoria.
- **Ley general de cultura (Ley 397 - 1997).** Reconoce la educación artística y cultural como factor de desarrollo social. Y le otorga competencias al Ministerio de Cultura, creándose el SINFAC (Sistema nacional de formación Artística y cultural).

11. TALENTO HUMANO DEL PROYECTO

Para el desarrollo de la presente propuesta se requiere de un equipo de coordinación (conformado por dos personas) que se mantendrá en actividades durante los 12 meses de ejecución y de un equipo de talleristas que irán interviniendo de acuerdo con las temáticas a desarrollar en los talleres.

- Director general

Gestor cultural que se encargará de gerenciar y administrar el proyecto. (Personal incluido en el rubro por administración del presupuesto)

- Coordinador general

Gestor cultural encargado del desarrollo operativo del proyecto (Personal incluido en el rubro por administración del presupuesto).

- Talleristas

Artistas profesionales, con experiencia en trabajo con primera infancia (preferiblemente) encargados de terminar de perfilar la propuesta artístico – pedagógica hacia los logros deseados respecto al desarrollo cognitivo frente a las emociones y relaciones intra e interpersonales de los infantes.

12. RECURSOS

12.1. Recursos propios de la labor del gestor cultural

- En los cuales, a partir de la identificación de un problema o requerimiento específico de un grupo social; proponemos, diseñamos y ponemos en marcha proyectos que brinden soluciones interdisciplinarias.
- Capacidad de gestión y articulación entre actores sociales y grupos de interés, los cuales brinden al proyecto recursos propios de cada uno.

12.2. Recursos en relación con la formación base del equipo ejecutor

- Acompañamiento en procesos artísticos del área musical y artes plásticas.
- Articulación con distintas ciencias. Por un lado, el área de la salud con procesos de fisiología y neurodesarrollo del individuo. Salud integral en la que convergen la mental y la física del individuo.
- Capacidad de realización de redes entre actores del área de la salud, (Psicólogos, neurocientíficos) y el área de las artes (Artistas plásticos, músicos).

12.3. Recurso Físico

- Mediante la formación de redes por parte de los integrantes del grupo, con entidades propias de las artes en el territorio (Fundación Arte sin Fronteras), en el que se planea desarrollar el proyecto, se logra gestionar un espacio físico provisto de indumentaria específica para el desarrollo de las actividades.

12.4. Recursos financieros

- Por medio de gestión de recursos con ONG's y algunas empresas privadas se obtendrán los fondos necesarios para la creación del programa de neuro artes para la primera infancia AMARTE.

13. INDICADORES

Tabla 5.

Resumen de indicadores relacionados con los objetivos y actividades del proyecto AMARTE

PROBLEMA

Los niños y niñas entre 3 y 5 años del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca conviven en entornos que no facilitan ni estimulan el desarrollo integral de su ser.

OBJETIVO GENERAL

Contribuir en el desarrollo integral de los niños y niñas entre 3 y 5 años del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca.

	ACTIVIDADES	INDICADORES DE RESULTADO	INDICADORES DE IMPACTO	
OBJETIVO ESPECIFICO 1 Diseñar un programa de neuroartes que aporte en el desarrollo integral de la niñez desde el componente emocional del individuo.	Fase I. Valoración inicial. Línea base	# de talleres realizados ----- X 100		
	<ul style="list-style-type: none"> Talleres con cuidadores Talleres con niños y niñas 	# de talleres planeados		
		# de asistentes ----- X 100		
		# de asistentes planeado		
	Fase II. Construcción del programa	# de talleres realizados ----- X 100	•	
	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorios de co-creación. Elaboración de documento guía con las especificaciones de cada sesión del programa. 	# de talleres planeados		
		# de asistentes ----- X 100		
		# de asistentes planeado		
	Fase III. Prueba piloto			Niveles a evaluar con el indicador de impacto. La fórmula se aplica con cada uno de ellos:
	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar sesiones del programa construido durante 1 año con los cuidadores e infantes de la Fase I. 	# de sesiones realizadas ----- X 100		<ul style="list-style-type: none"> Autoconciencia: Capacidad de reconocer sus emociones. Autorregulación: Capacidad de controlar y proyectar positivamente sus emociones. Motivación: la voluntad de logro, entusiasmo, liderazgo sin importar obstáculos. Empatía: capacidad de reconocer y entender las emociones ajenas Habilidad social: capacidad de gestionar relaciones interpersonales de forma asertiva a través de la simpatía, confianza y respeto. compromiso: Compromiso que tuvieron los asistentes al programa.
	# de sesiones planeados			
	# de asistentes ----- X 100			
	# de asistentes planeado			
		Nivel de avance logrado ----- X 100		
		Nivel de avance inicial (línea base)		

Fase IV. Ajustes y entrega del programa de neuroartes AMARTE.		
	<ul style="list-style-type: none"> Mejoras y síntesis del programa y del método en documento Guía (Cartilla física o digital). 	$\frac{\% \text{ de avance de la Cartilla alcanzado}}{\text{1 cartilla terminada}} \times 100$
OBJETIVO ESPECIFICO 2	<ul style="list-style-type: none"> Documentar el desarrollo de las actividades relacionadas con la valoración inicial, la construcción y la prueba piloto de programa. Realizar un evento de socialización (lanzamiento) del programa en el que participen los diferentes grupos de interés. 	$\frac{\# \text{ de actividades documentadas}}{\# \text{ de actividades planeadas}} \times 100$
Establecer alianzas con los grupos de interés, para la implementación definitiva del programa AMARTE en el Barrio Bella vista, del municipio de Soacha - Cundinamarca.		$\frac{\% \text{ de avance en la organización del evento}}{\text{1 evento organizado}} \times 100$

Fuente: Creación propia

14. PRESUPUESTO

Tabla 6.

Resumen del presupuesto del proyecto **AMARTE**

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDAD	Costo unitario	Cant	Und. De medida	Total	Total Fase	% De cada Fase Frente al Total del proyecto	TOTAL POR OBJETIVO	% de cada Objetivo respecto al total del proyecto	Tiempos		
Contribuir en el desarrollo integral de los niños y niñas entre 3 y 5 años del barrio Bella Vista del municipio de Soacha Cundinamarca	Objetivo Específico 1: Diseñar un programa de neuroartes que aporte en el desarrollo integral de la niñez desde el componente emocional del individuo.	Fase I. Valoración inicial. Línea base											
		Talleres con cuidadores	\$ 980.000	4	Talleres	\$ 3.920.000	\$ 8.312.000	4%	\$ 149.070.000	80%	1 mes		
		Talleres con niños y niñas	\$ 1.098.000	4	Talleres	\$ 4.392.000					4 meses		
		Fase II. Construcción del programa											
		Laboratorios de co-creación.	\$ 2.711.000	32	Talleres	\$ 86.752.000	\$ 89.527.000	48%			1 mes		
		Elaboración de documento guía con las especificaciones de cada sesión del programa.	\$ 555.000	5	Encuentros	\$ 2.775.000					12 meses		
	Fase III. Prueba piloto												
	Desarrollar sesiones del programa construido durante 1 año con los cuidadores e infantes de la Fase I.	\$ 947.000	48	Talleres	\$ 45.456.000	\$ 45.456.000	25%						
	Fase IV. Ajustes y entrega del programa de neuroartes AMARTE.												
	Mejoras y síntesis del programa y del método en documento Guía	\$ 555.000	5	Encuentros	\$ 2.775.000	\$ 5.775.000	3%			1 mes			
	Diseño de cartilla digital	\$ 3.000.000	1	Diseño	\$ 3.000.000								
	Objetivo específico 2: Establecer alianzas con los grupos de interés, para la implementación definitiva del programa AMARTE en el Barrio Bella Vista del municipio de Soacha	Documentar el desarrollo de las actividades relacionadas con la valoración inicial, la construcción y la prueba piloto de programa. (Documento audiovisual)	300000	1	Docufilm	\$ 300.000	\$ 5.300.000	3%	\$ 5.300.000	3%	Permanente		
	Realizar un evento de socialización (lanzamiento) del programa en el que participen los diferentes grupos de interés.	5000000	1	evento	\$ 5.000.000						1 mes		
Total del proyecto sin Administración	20%			\$ 154.370.000			83%						
				\$ 30.874.000			17%			20 meses tota			
TOTAL DEL PROYECTO						\$ 185.244.000							

Nota: Se adjunta presupuesto detallado por actividad en **anexo 2** - Costeo AMARTE. **Fuente:** Creación propia

Como se puede observar en la **Tabla 6**, el presupuesto se encuentra organizado por objetivos, sus respectivas actividades y los costos de las mismas. El 87% del presupuesto está orientado a las actividades específicas del proyecto con sus beneficiarios; el 17% restante, corresponde a los valores de administración que requiere la organización ejecutante para coordinar las actividades.

El objetivo específico 1, tiene la mayor carga presupuestal (80%), debido a que allí se encuentra el fuerte de la propuesta conformado por las fases necesarias para completar el diseño y testeado final del programa de neuroartes **AMARTE**.

En la primera Fase, con la que se trazará la línea base para el proyecto, se invertirá el 4% del presupuesto, que se invertirá en materiales, talleristas y talleres con padres, cuidadores, niños y niñas. Estas actividades tomarán un mes del cronograma para su desarrollo.

La segunda fase, en la que se realizarán laboratorios de co-creación con expertos y el contenido programático de cada sesión; es la fase que requiere mayor inversión del proyecto, con un costo que corresponde al 48% del presupuesto total. La razón de este costo es la realización de 32 sesiones de trabajo con expertos en diferentes temas, para completar el documento guía con los contenidos a realizar en cada sesión del programa de Neuroartes **AMARTE**.

La fase III, es el segundo ítem con mayor carga presupuestal (25%); pues allí se desarrollará la prueba piloto del programa con niños, niñas y sus cuidadores; para validar la pertinencia de los contenidos diseñados en la fase anterior. Se trata de un taller que se realiza

una vez por semana, durante un año, con la participación de 15 menores con su respectivo cuidador.

La fase final para la consecución del objetivo específico No. 1. Se trata de la realización de los ajustes finales y la entrega del programa de neuroartes AMARTES, con sus correspondientes contenidos programáticos y documento guía para los talleristas. Implica la inversión del 3% del presupuesto.

Respecto al objetivo específico No. 2. se manejará una inversión del 3% del presupuesto, para el establecimiento de alianzas con los grupos de interés, en aras de la implementación definitiva del programa AMARTE en el Barrio Bella vista, del municipio de Soacha - Cundinamarca.

15. ESTRATEGIA DE FINANCIACIÓN

15.1. Recursos meta

Por fortuna, el proyecto AMARTE ya cuenta con la aprobación de algunos recursos para su ejecución. La **Tabla 7**, muestra que del 100% de los fondos para el desarrollo de la propuesta (\$185.244.000), ya se encuentra gestionado el 17% de los mismos (\$30.874.000) que será proporcionado por parte de los proponentes y la Fundación Arte Sin Fronteras y que se encuentran representados en espacios físicos equipados e instrumentos para el desarrollo de las actividades. El 83% restante del presupuesto, se deberá obtener de patrocinios, donaciones, convocatorias y fondos de cooperación internacional; los cuales se enfocan exclusivamente a las actividades misionales del presente proyecto.

Tabla 7.*Fondos meta para el proyecto AMARTE*

	COSTO TOTAL DEL PROYECTO	FONDOS A OBTENER	RECURSOS PROPIOS
Costo total del proyecto para el diseño del programa de neuroartes AMARTE Duración: 2 años	\$185.244.000	\$154.370.000	\$30.874.000
Porcentajes	100%	83%	17%

Fuente: Creación propia

15.2. Metas y actividades para la obtención de fondos

De acuerdo con lo observado en el punto anterior, se establecen las siguientes metas y actividades para ser desarrolladas con los posibles financiadores de la propuesta, como se puede observar en la **Tabla 8**.

Tabla 8.*Metas y actividades para obtención de fondos para el proyecto AMARTE.*

META	ACTIVIDADES
Obtener el 83% de los fondos para el diseño del programa AMARTE con patrocinios, donaciones y cooperación internacional	<ul style="list-style-type: none"> • División de la propuesta AMARTE en los diferentes componentes a ser patrocinados. • Listado con los posibles patrocinadores que apliquen con el proyecto e intereses del mismo. • Menú de patrocinios según el estudio realizado a los posibles patrocinadores y los intereses que están en juego. • Posicionamiento de la idea de diseño del programa AMARTE en la mente y en los corazones de los posibles patrocinadores. (Se buscan recursos desde el componente de responsabilidad social empresarial de las empresas). • Búsqueda y aplicación a convocatorias de cooperación internacional. <p>Se adjunta el anexo 3. con una lista con posibles financiadores del programa AMARTE</p>
Realizar alianzas estratégicas con 10 organizaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de las posibles organizaciones aliadas, según temática e intereses en común. • Crear una oferta de trueque en servicios.

-
- Comunicar y posicionar nuestro diseño del programa **AMARTE**

Fuente: Creación propia

Dentro de los posibles financiadores destacamos tres grandes grupos:

- **Empresas privadas:** Empresas que vendan productos o servicios dirigidos a la primera infancia a manera de patrocinios. También empresas que se encuentran ubicadas cerca del Barrio Bella Vista y que se encuentran relacionadas con la extracción de minerales, desde sus recursos para Responsabilidad Social.
- **Convocatorias:** Se buscan invitaciones de OSC's o convocatorias de entidades públicas nacionales en las que pueda participar el proyecto AMARTE.
- **Organizaciones de la sociedad civil y agencias de cooperación internacional:** Organizaciones, fundaciones o entidades del orden internacional que tengan interés en la población y el territorio seleccionado para el desarrollo de esta propuesta.

Tabla 9.

Cronograma de actividades proyecto AMARTE

16. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PROYECTO AMARTE																								
ACTIVIDADES	MESES																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Fase I. Valoración inicial. Línea base	■																							
Fase II. Construcción del programa		■	■	■	■	■																		
Fase III. Prueba piloto							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Fase IV. Ajustes y entrega del programa de neuroartes AMARTE																			■					
Documentar el desarrollo de actividades																				■	■	■		
Realización de un evento de socialización																							■	■

Fuente: Creación propia

17. CONCLUSIONES Y ASPECTOS CLAVE PARA EL PROYECTO AMARTE

A continuación, se destacan las principales conclusiones y aspectos clave para el desarrollo de la presente propuesta. Estas conclusiones, también se pueden tomar a manera de recomendación para la ejecución del programa, no sólo en el territorio seleccionado para esta propuesta; sino en futuras aplicaciones en otros territorios con sus correspondientes adecuaciones al contexto.

- Es de resaltar que el desarrollo integral de la niñez implica los ámbitos de cuidado y protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano; por lo tanto, es necesario que la ejecución del proyecto AMARTE esté acompañada de instituciones, personas, organizaciones, entidades y programas, que velen por que el desarrollo en todos estos aspectos se pueda garantizar, de forma que la efectividad del programa tenga mayores beneficios.
- En el caso de esta propuesta y para aplicaciones en otros territorios vulnerables con índices de violencia e inseguridad, se recomienda la alianza con por lo menos una organización que ya esté establecida en el territorio para garantizar la seguridad de los talleristas y la comunidad en general. En el caso del proyecto AMARTE, la alianza estratégica con la Fundación Arte Sin Fronteras, no sólo garantiza estos aspectos, sino que por tener instalaciones en el lugar, facilita la ejecución del proyecto; aspecto a tener en cuenta para otras aplicaciones.
- Una vez diseñado el programa se pueden buscar formas de financiación mixtas que combinen, por una parte, la venta de servicios derivados de la propuesta a consumidores pagadores, que subsidien a menores de bajos recursos y adicionalmente; continuar con la búsqueda de financiación para beneficiar a menores sin posibilidades monetarias para acceder al presente programa.

BIBLIOGRAFIA

Buitrago E. (2012). Contexto Escolar e Inteligencia Emocional en Instituciones Educativas Públicas del Ámbito Rural y Urbano del departamento de Boyacá. Tesis doctoral. Universidad de Granada. Recuperado de:

<https://hera.ugr.es/tesisugr/20956575.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006, Código de infancia y adolescencia. Recuperado de:

https://www.oas.org/dil/esp/Codigo_de_la_Infancia_y_la_Adolescencia_Colombia.pdf

Cabiati H, y Folgherraiter F. (2014). La metodología relacional de la red. Perspectivas y principios básicos. Tomado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5000846>

Cacciuto M. (2010). La teoría del capital social: Análisis de sus aportes y aplicación a estudios turísticos orientados al desarrollo. (monografía). Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina. Tomado de:

http://nulan.mdp.edu.ar/1148/1/cacciutto_m.pdf

Garcés-Vieira MV, y Suárez-Escudero JC. (2014). Neuroplasticidad: aspectos bioquímicos y neurofisiológicos. Revista CES Medicina, 28(1), 119-132. Recuperado de

<http://www.scielo.org.co/pdf/cesm/v28n1/v28n1a10.pdf>

Gardner H. (1993). Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples. (1a ed. Electrónica). EEUU. Fondo de Cultura Económica.

Goleman D. (1996). Inteligencia Emocional. Madrid, España. Editorial: KAIROS.

González C. (2010). Hacia una educación artística 4.0. Universidad de Sevilla.
Tomado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS1010110135A/5748>

Kliksberg B. (1999). Capital Social y Cultura, Claves del Desarrollo. Revista de la cepal 69. Tomado de: http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/CapitalSocialyCultura_Kliksberg_1999.pdf

ONU. 2015. Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Resolución aprobada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015.
Tomado de: http://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1_es.pdf

Ortega R, y Villaizan A. (2017). UNIR. Aprendiendo a sentir, proyecto sobre las emociones para la escuela Sentir. Universidad Internacional de la Rioja. Tomado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5647/ORTEGA-VILLAIZAN%20ABAD%2C%20ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sandoval E. (2002). El capital social: un paradigma en el actual debate sobre desarrollo. Tomado de:
<https://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Capital%20Social.pdf>

Sen A. (2006). Identity and violence: The ilusion of destiny. New York, Norton and Company [Ed. cast.: Identidad y violencia. La ilusión del destino. Buenos Aires, Katz. 2008]. Tomado de: http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/CapitalSocialyCultura_Kliksberg_1999.pdf

Sen A. (1999). Desarrollo y Libertad. Introducción y Capítulo 1. Planeta.

ANEXOS

A continuación, se relacionan los anexos que serán entregados en formato CD.

Anexo 1. Investigación realizada por el grupo AMARTE, en la comunidad de Bella vista Soacha, Titulada ***“EI ARTE COMO HERRAMIENTA DE TRANSFORMACIÓN SOCIALFUNDACIÓN ARTE SIN FRONTERAS”***

Anexo 2. Presupuesto detallado del proyecto AMARTE, Neuro Artes en Primera Infancia

Anexo 3. Directorio de potenciales financiadores del proyecto, AMARTE, Neuro Artes en Primera Infancia.

Anexo 4. Plan de mercado AMARTE

Anexo 6. PAP en formato digital.