

**PROGRAMA DE MULTISENSORIALIDAD INTERACTIVA,
EN LA CASA DE LA CULTURA DEL MUNICIPIO DE RIONEGRO, ANTIOQUIA**



JULIÁN DAVID ÁLVAREZ
OLGA LUCÍA ANGULO MEJÍA
GLORIA LUCÍA DÍAZ BERMÚDEZ

Profesores

LUIS ENRIQUE IZQUIERDO REYES Y RAÚL NIÑO BERNAL

Cultura y Organizaciones

Especialización Virtual en Gerencia y Gestión Cultural



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primer lugar a mi madre, Marleny, que desde muy niño me inculcó el amor y la importancia de la educación para afrontar los retos que nos trate la vida. A mis dos hermanas, Carolina y Catalina, que me ayudaron con sus consejos cada vez que lo necesité. A mi esposa, Yesica, que con su gran amor y cariño siempre me apoyó y acompañó en todo este proceso. A la doctora Andrea Martinez, que siempre estuvo presta a darme la información para mejorar procesos en la Subsecretaría de Cultura del Municipio de Rionegro y también a compartirme sus puntos de vista y consejos, y por último, quiero agradecer a la Universidad del Rosario por darnos los conocimientos y herramientas necesarias para mejorar nuestra labor como Gerentes y Gestores Culturales.

Julián David Álvarez Valencia

A Dios y a María Santísima, que me guían con tanto amor...

A Mariana, Ana Lucía, mis padres, mis hermanas y el resto de mi familia por su apoyo incondicional, su tolerancia, su comprensión en durante tantas noches de estudio, y durante los momentos difíciles y complicados. Los amo. Les debo a ustedes mi valentía, mi fortaleza y mi perseverancia. A Gloria Lucía por sus palabras, sus consejos y por ser mi soporte frente a cada etapa de mi proceso en la universidad. Gracias por ser mi compañera y mi amiga. Siempre agradeceré a Dios haberte conocido. A nuestros asesores de proyecto, por sus orientaciones y enseñanzas, pero, sobre todo, por su paciencia. Los admiro mucho. Cuando sea grande, quiero ser así de lista. A todas y cada una de las personas que no nombro, pero que sé (y saben) que enriquecieron mi experiencia a lo largo de estos meses de estudio.

Olga Lucía Angulo Mejía

Agradezco a Dios por regalarme otra gran bendición, a la Virgen María por acompañarme en las noches de estudio. A Sergio mi esposo que es fortaleza y apoyo en mi vida, a Sergio Mario, y a Iván Darío mis hijos que cada día me enseñan el camino del amor sin condiciones, a mis padres que desde el cielo siguen viendo lo que ellos empezaron a construir en mi vida. A la Universidad del Rosario y a los docentes que ha sido el vínculo para ayudarme a crecer profesionalmente, a los Profesores Raúl Niño, Luis Izquierdo y a Johanna Mahuth, por ser nuestra guía, por su paciencia, sus conocimientos, correcciones y sugerencias siempre atinentes y en el mejor momento y porque han sido el mejor regalo que nunca antes recibí. A Julián por esta oportunidad de trabajar juntos y quiero hacer especial agradecimiento a Olga Lucía Ángulo mi compañera y amiga de esfuerzos, batallas y trasnochos, por el valor de la palabra dada y porque gracias a ella la soledad nunca llegó. A todos mis compañeros por este tiempo maravilloso compartido, por trazar puentes, por su colaboración y amistad y a todas esas personas que, aunque no menciono sé que Jesucristo ha puesto en mi camino para que de una manera u otra siempre me ayudaran, me dieran una palabra de ánimo, me regalaran siempre una oración o una sonrisa. A todos por la alegría y el entusiasmo de transformar el mundo. Gracias totales!!!

Gloria Lucía Díaz Bermúdez.

RESUMEN EJECUTIVO

Título 	Programa de multisensorialidad interactiva en la casa de la cultura del Municipio de Rionegro, Antioquia.
Integrantes	Julián David Álvarez Olga Lucía Angulo Gloria Lucía Díaz Bermúdez
Descripción del Proyecto	El programa de multisensorialidad interactiva es un contenido académico de aprendizaje que aborda innovadores modelos de formación, de experiencias abiertas y creativas abocadas a la transformación cultural y a la construcción del nuevo tejido social de la casa de la cultura, que será el puente entre la comunidad del municipio de Rionegro y el oriente antioqueño.
Objetivo General	Diseñar un programa que integre espacios creativos nuevos y abiertos que vinculen arte, cultura y tecnología.
Justificación	Adopción de un programa que vincule procesos novedosos de experiencias de multisensorialidad virtuales, que eliminen las barreras de inclusión digital, y cumplan los estándares requeridos en la oferta de un servicio de alta calidad.
Beneficiarios Directos e Indirectos	• Alumnos • Docentes • Artistas • Usuarios de los servicios culturales • Comunidad en general.
Costo Total	\$ 246.540.000
Tiempo de Ejecución	2019-2024

Contenido

INTRODUCCIÓN	8
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	10
ANTECEDENTES	12
A NIVEL INTERNACIONAL	12
A NIVEL NACIONAL	12
A NIVEL DEPARTAMENTAL	15
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	16
ANÁLISIS DEL ENTORNO	19
CAUSAS.....	20
CONSECUENCIAS	22
DIAGNÓSTICO.....	27
ÁRBOL DE PROBLEMAS	27
JUSTIFICACIÓN	33
OBJETIVOS	36
OBJETIVO GENERAL.....	36
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	36
MARCO LÓGICO DEL PROYECTO	36
MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO	37
ADOPCIÓN DE UN PROGRAMA DE MULTISENSORIALIDAD INTERACTIVA.....	44
PROGRAMA A DESARROLLAR.....	45
ELEMENTOS, APLICACIONES Y PORTALES	67
MARCO REFERENCIAL	69
MARCO JURÍDICO	69
METODOLOGÍA.....	75

TIPO DE METODOLOGÍA.....	75
PROPUESTA DE MODELO DE GESTIÓN.....	82
ESTRATEGIAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO N°1.....	83
ESTRATEGIAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO N°2.....	85
ESTRATEGIAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO N°3.....	87
PRESUPUESTO	90
CRONOGRAMA.....	97
INDICADORES	98
CONSIDERACIONES FINALES	101
BIBLIOGRAFÍA.....	103
ANEXO 1 – ENCUESTA	109
ANEXO 2 - MARCO LÓGICO DEL PROYECTO.....	127
ANEXO 3 - LISTADO DE TALLERES Y LABORATORIOS A IMPLEMENTAR.....	128
ANEXO 4 – ANÁLISIS DE COSTOS DE ACUERDO AL MARCO LÓGICO	129
ANEXO 5 - INDICADORES DEL PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL - RIONEGRO 2016-2019.	
COMPONENTE CULTURA.....	132
ANEXO 6 - FORMATO DE SEGUIMIENTO PARA TALLERES DE MULTISENSORIALIDAD.....	133
ANEXO 7 - CONVENIO VIVELAB CON LA CASA DE LA CULTURA.....	134
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	
Ilustración 1. Encuesta de consumo cultural. Fuente: Dane.....	18
Ilustración 2. Árbol de Problemas. Creación propia.	27
Ilustración 3. Programa de multisensorialidad interactiva. Creación propia.....	44
Ilustración 4. Punto Vive Digital Rionegro Fuente: Min tic Sala de Prensa / Noticias	45
Ilustración 5. Ejemplo del Taller A la Vista. Tomado de: https://www.dw.com/en/is-virtual-reality-the-future-of-art/a-37942941	50

Ilustración 6. Ejemplo del taller Paisajes Sonoros. Tomado de:	
https://www.wearvr.com/apps/soundstage	53
Ilustración 7. Ejemplo del taller Visuales Con Cardboard. Tomado de:	
https://es.slideshare.net/visual.plastica/presentacin-taller-experiencias-multisensoriales-inmersivas-con-realidad-virtual	57
Ilustración 8. Ejemplo del taller Kuerpos en Movimiento y Salud. Tomado de:	
https://medium.com/alive-in-plasticland/dancing-in-the-dark-6e1eb0e7c851	61
Ilustración 9. Etapas o procesos del aprendizaje experiencial. Creación propia	77
Ilustración 10. Enfoque epistemológico experiencialista - vivencialista. Creación propia	79
Ilustración 11. Propuesta de modelo de gestión para el programa de Multisensorialidad Interactiva. Creación propia.....	82
Ilustración 12. Estrategias para el cumplimiento del primer objetivo. Creación propia.	83
Ilustración 13. Estrategias para el cumplimiento del segundo objetivo. Creación propia.	85
Ilustración 14. Estrategias para el cumplimiento del tercer objetivo. Creación propia.	87
Ilustración 15. Ecosistema digital de la estrategia verde digital. Creación propia.....	89



INTRODUCCIÓN

El Programa de Multisensorialidad Interactiva será el nuevo contenido académico de la Casa de la Cultura del Municipio de Rionegro, el cual busca generar nuevos espacios donde se disfrute del arte y la cultura por medio de la tecnología, y de esta forma dar cumplimiento al artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos que dice que “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

Este programa parte de los avances que en las últimas décadas ha tenido la tecnología y su impacto en la Educación y de las necesidades existentes en la casa de la cultura, sumadas a las necesidades propias del territorio, del contexto sociocultural, a las transformaciones actuales y a la premisa de que los jóvenes tienen más futuro que pasado, y que por lo tanto urge una estrategia que les permita potenciar su talento y sus habilidades y que puedan convertirlas en una herramienta productiva; a su vez, esto hace que la institución se convierta en un referente de desarrollo llevando consigo un mensaje de transformación y crecimiento dentro de la sociedad.

De igual forma se pretende dejar una guía para diseñar un programa que integre espacios creativos nuevos y abiertos que vinculen arte, cultura y tecnología, orientado como una nueva alternativa para que en la casa de la cultura se den procesos que integren la cultura y las artes con las nuevas tecnologías como lo son, la realidad virtual y la realidad aumentada, y que a su vez brinden oportunidades a los miembros de la comunidad para que sean partícipes de este nuevo contenido que les permitirá acceder a espacios de innovación donde puedan potenciar la creatividad, y que surja como un puente para su desempeño a futuro.

El diagnóstico marcó la ruta a seguir debido a que fue sustentado en cifras de fuentes oficiales entre ellas destacamos el DANE, la administración municipal y la casa de la cultura, al igual que los resultados de una encuesta realizada a diferentes estudiantes de la casa de la cultura.

Posteriormente se realizó la revisión bibliográfica de conceptos, que tienen que ver con cada uno de los temas que tocan directa e indirectamente este trabajo, esto para sustentar desde el punto de vista teórico la investigación y propuestas planteadas en este proyecto que trae consigo nuevas prácticas pedagógicas para el crecimiento y el desarrollo intelectual y tecnológico de la comunidad.

Además, se propusieron una serie de talleres para desarrollar desde el programa de Multisensorialidad Interactiva planteado como una propuesta innovadora en concordancia con los nuevos retos y posibilidades que ofrecen las tecnologías actuales y las plataformas digitales.

Posteriormente se desarrolló un marco de referencia donde se hizo una revisión minuciosa de la legislación desde el nivel nacional y local, relacionado con la Cultura, la Tecnología y la Educación, temas transversales y pilares de este proyecto, donde se dejó claro que existe el suficiente soporte legal, para sustentar esta propuesta del Programa de Multisensorialidad Interactiva.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El programa de multisensorialidad interactiva es un contenido académico de aprendizaje que aborda innovadores modelos de formación, de experiencias abiertas y creativas abocadas a la transformación cultural y a la construcción del nuevo tejido social de la casa de la cultura, que será el puente entre la comunidad del municipio de Rionegro y el oriente antioqueño.

La casa de la cultura en su oferta cultural carece de espacios formativos de aprendizaje que integren conocimientos de arte y cultura con tendencias multisensoriales y procesos de innovación tecnológica y virtual, donde se pueda aprender a experimentar a través de la exploración con los sentidos, las emociones, vivencias y habilidades, aportando conocimientos aprendidos previamente, en un entorno del ecosistema virtual. Estos procesos generarán cambios de gran importancia en la práctica, en la capacidad de ser creativos, en la imaginación, capacidad inventiva, reflexión crítica y resolutiva, para la toma de decisiones, en los procesos matemáticos lógicos y abstractos y en el desarrollo de habilidades digitales acordes al mundo de hoy.

Por lo anterior es necesario incluir un componente académico que brinde la oportunidad de realizar experiencias innovadoras que favorezcan procesos de crecimiento en la formación en una cultura globalizada que nos lleva a replantear los esquemas conocidos y a cumplir con los requerimientos del ministerio de tecnologías de la información y de las comunicaciones Min Tics y el Ministerio de Cultura, al igual que brindarle nuevas oportunidades a los agentes culturales para incursionar en nuevas propuestas que generarán procesos de impacto en otros campos del saber.

Esta propuesta presenta como eje estratégico el diseño y la implementación de un programa multisensorial interactivo, el cual se desarrollará por medio de procesos formativos de aprendizaje de experiencias abiertas de inmersión que integren los sentidos, el cuerpo y las emociones en espacios acondicionados de los agentes y colectivos propios de la tecnología y la cultura digital, para así, enfrentar la problemática de los desafíos actuales y reducir la brecha digital en los jóvenes de la región.



ANTECEDENTES

Existen diversos antecedentes a nivel internacional, nacional y departamental que se han convertido en experiencias exitosas o mejoradas, y que se tomaron como referentes, por sus acciones orientadas a integrar las sensaciones con las dinámicas de procesos de inclusión digital y de integración entre el arte, la cultura, la tecnología entre ellos tenemos:



A NIVEL INTERNACIONAL

MediaLab - Prado (España)

Funciona en Madrid. Es un laboratorio ciudadano que funciona como lugar de encuentro para la producción y difusión de proyectos culturales abiertos, talleres y seminarios, donde cualquier persona puede participar y hacer propuestas o sumarse a otras y llevarlas a cabo de manera colaborativa. Esta actividad se realiza en equipos de trabajo, se hacen convocatorias abiertas para la producción de proyectos, investigación colaborativa y comunidades de aprendizaje en torno a temas muy diversos.



A NIVEL NACIONAL

El Ministerio de Cultura

Por medio del plan decenal de cultura 2012 - 2021 en el cual está contemplada la línea estratégica de desarrollo de los laboratorios en el programa de: Fortalecimiento de la creación artística en todas sus expresiones, el cual identifica a: Bogotá laboratorio de creación artística que comprende las prácticas, la formación y la investigación que apuntan

a la realización de procesos, artísticos combinados con los diversos públicos, haciendo uso de espacios físicos y virtuales.

Por medio del programa nacional de estímulos, en su línea estratégica de Incentivos el cual está implementado por el programa: Becas para la creación de contenidos audiovisuales, en temas de ciencia, tecnología e innovación (CTel).

Alcaldía Mayor de Bogotá

La Alcaldía Mayor de Bogotá también incursiona en ésta nueva dinámica contemplada en el plan de desarrollo: Bogotá Mejor para todos 2016 - 2020, en el sector Cultura, Recreación y Deporte, mediante la línea estratégica: Integración entre el arte, la cultura científica y la tecnología, en la estrategia transversal: Construcción de Comunidad y Cultura Ciudadana, por medio del cual se ejecutaron varios proyectos que hacen referencia a esta realidad sociocultural por intermedio del Instituto Distrital de las Artes entre sus lineamientos tenemos:

Instituto Distrital de las Artes IDARTES.

Teniendo en cuenta los cambios que se han dado en las urbes contemporáneas se han implementado estrategias para fomentar las nuevas formas de relación existente entre el arte, ciencia y tecnología, en el contexto de las líneas estratégicas: Creación, formación, circulación apropiación e investigación entre las cuales se desarrollaron a través de los siguientes programas o líneas estratégicas:

- Convocatorias interdisciplinarias: Por medio de Estímulos Distritales que se ejecutó por medio de la Beca Exposición en el Encuentro del arte, ciencia y tecnología, 2015, en Buenos Aires Argentina, entre otras.
- La línea estratégica de Arte, Ciencia y Tecnología: Se da específicamente en el campo artístico, con nuevas propuestas entre ellas las posibilidades proporcionadas por el big data, el Internet de las cosas, la digitalización, la inmaterialidad y conservación de las obras, los proyectos hechos en red, el internet 2.0 y 3.0 y la activa

participación ciudadana¹. La anterior línea estratégica busca expandir los límites creativos de las prácticas artísticas, y abrir nuevas posibilidades de acceso a las poblaciones marginadas y aumentar los canales de difusión de las creaciones artísticas de la mano de la lógica digital. convirtiendo a los escenarios como el nuevo edificio del nuevo Centro Cultural para las artes audiovisuales o Nueva Cinemateca, La Galería Santa Fe, en la Plaza La Concordia y el Planetario de Bogotá, en nodos fundamentales para la innovación artística, tecnológica y urbana.

- Los Laboratorios Interactivos: Son espacios de construcción de conocimiento a través de la creación y experimentación, desde diversas temáticas y campos disciplinares. Se han desarrollado laboratorios como: Laboratorio de Ciencia Ficción OVNI-NERD, Microfonía, Creación y Hackeo, Videomapping, Laboratorio de Mobiliario Abierto.
- Domo Lleno: Es un festival de video experimental para domo de planetario, el cual es un evento de alcance internacional que nace con el propósito de fomentar la exploración audiovisual en nuevos formatos y de visibilizar el trabajo de autores tanto emergentes como consolidados en la escena de las artes visuales la ciencia y la tecnología.
- Plataforma Bogotá: Es un laboratorio interactivo de arte, ciencia y tecnología, creado para apoyar la producción, investigación, formación y difusión del arte, la ciencia y la cultura digital en entornos interdisciplinares que convocan a públicos de todas las edades y a especialistas de todas las ramas del conocimiento y de las artes, interesados en desarrollar proyectos y prototipos a través del software libre, el código abierto y el saber digital.
- Plataforma Bogotá de laboratorio interactivo: Genera dinámicas de laboratorio interactivo, los cuales se caracterizan por su horizontalidad y la experimentación transdisciplinar y abierta de sus participantes. La interacción entre la investigación, la reflexión y la práctica, hacen de Plataforma Bogotá un espacio propicio para el desarrollo de prototipos, exploraciones, ideas y nuevos horizontes respecto a los

¹ Tomado de: <http://idartes.gov.co/es/lineas-estrategicas/arte-ciencia-tecnologia>

cruces entre el arte, la ciencia y la tecnología, Plataforma Bogotá, abre anualmente procesos de inscripción de propuestas de laboratorios a realizarse en su sede.

- Beca Plataforma Bogotá en arte, ciencia y tecnología: Es una beca pionera en el sector público para los campos del arte, ciencia y tecnología a los cuales se convoca anualmente por medio de procesos de inscripción de propuestas de laboratorios a realizarse en su sede.



A NIVEL DEPARTAMENTAL

Parque explora

Es un grupo multidisciplinario de experimentación con ciencia, arte y tecnología y se realiza a través de Laboratorios creativos que tienen como temática el arte, el diseño y la ciencia.

Laboratorios Creativos de la Universidad de Antioquia: Arte Antioquia.

Diálogos de Arte y Territorio 2016-2017: Un plan que busca que cada laboratorio sea una bolsa creativa para la ejecución de su propio proyecto, y que tendrá el acompañamiento de líderes del municipio, de los entes de gobierno locales e instituciones aliadas, que garanticen lo necesario para que las comunidades del departamento de Antioquia se empoderen del arte como una herramienta de reflexión y análisis a las problemáticas sociales, culturales, ambientales, tecnológicas, entre otras.



PROBLEMA CULTURAL

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El problema cultural que se aborda tiene que ver con la ausencia de estrategias tecnológicas, interactivas e incluyentes en la Casa de la Cultura, originadas en una falta de soluciones creativas con interacciones entre las emociones, la imaginación, el pensamiento y la capacidad de innovar que permitan que el acceso a las artes y a la cultura sea creciente y más dinámico y que la comunidad sea reflexiva, crítica y participativa en el uso de las tecnologías digitales en el oriente antioqueño.

El Ministerio de Cultura, dentro de sus planes y programas, tiene un claro compromiso con la cultura y la política de Cultura Digital, ya que dentro de los procesos está contemplado el “Fomento a la cultura digital: proyectos cuyo propósito es generar la apropiación social de la cultura digital y de la creación a través del uso de nuevas tecnologías entre los ciudadanos y muy especialmente los del sector cultural.”²

La política de Cultura Digital busca que Colombia pase de ser una nación consumidora de contenidos externos a desarrollar el talento humano, convirtiéndose en un país creador de producciones locales, de calidad internacional. Lo anterior parte de que Colombia es una nación rica en diversidad y por eso los contenidos que surjan estarán nutridos de todos los sectores de la comunidad del apoyo del Ministerio de Cultura el cual a su vez sería facilitador de éstos procesos, de ésta manera se convertiría en una política que generará un impacto profundo en la sociedad, porque estaría orientada al crecimiento, el desarrollo y la competitividad, lo que permitiría en la comunidad la capacidad de identificar los potenciales de cada persona y crecerían a partir de la diferencia. Las nuevas tecnologías de la información abren un espacio a las oportunidades para el acceso a la información y a la

² Tomado de: https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cultura-digital/Documents/11_politica_cultura_digital.pdf

difusión del talento, desde diferentes plataformas, aplicaciones y páginas web, lo que sería un factor de innovación para la sociedad, y le permitiría mayor visibilidad de sus proyectos. Por lo anterior nos damos cuenta que el Ministerio de Cultura está creando nuevas alternativas para que seamos partícipes de la apropiación, de las dinámicas culturales y digitales actuales y que la convergencia tecnológica plantea en el mundo de hoy, pero para poder aprovecharlas, los estudiantes deben estar dispuestos para formar parte del sector de la comunidad que tiene acceso al proceso de inclusión digital, y de esta manera ser parte activa en esta propuesta.

Teniendo en cuenta lo anterior, hemos tomado información de la encuesta realizada en el año 2017, por el Dane sobre consumo cultural en Colombia³, y encontramos que por rango de edad de 12 años y más, el 25% de las personas asistieron a cursos o talleres de formación artística y cultural en forma presencial, el 72,5% ha usado internet desde sus dispositivos celulares, y el 25% desde computadores en sus casas, de los cuales sólo el 11.8% visita o accede a servicios en línea a espacios culturales virtuales como bibliotecas virtuales, museos, galerías; observándose de esta manera un escaso consumo cultural para actividades de formación cultural y artística que integren procesos de aprendizaje y tecnología digital en espacios virtuales, y como el dispositivo tecnológico que más usan es el celular, se deduce que su mayor consumo es para el acceso a redes sociales, y que aunque a los contenidos a los que acceden son a espacios virtuales como bibliotecas virtuales, museos, galerías que se caracterizan más por el tipo de investigación, cultural o de observación y entretenimiento, pero no lo hacen para procesos formativos.

El otro aspecto que podemos observar es el bajo consumo dedicado a la cultura (11,8%) frente a otro tipo de actividades como escuchar música (65,2%), para Ver televisión o escuchar radio en línea el 20,3%, Buscar, descargar o leer revistas y periódicos en línea el 24% siendo este consumo muy bajo frente a los demás consumos.

³ Tomado de: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/consumo-cultural>

Teniendo el compilado de esta información, la cual nos muestra que hay una carencia muy alta para éstos nuevos procesos de transformación cultural, desde la Casa de la Cultura, analizaremos la población y el entorno para determinar posibles escenarios de dinámicas en la construcción del tejido social de la comunidad.

2017							
Actividades en las que las personas utilizaron Internet		Total		Hombres		Mujeres	
		Personas	%	Personas	%	Personas	%
Total de personas de 12 años y más que usaron Internet	Total	22 210	100,0	10 740	48,3	11 470	51,7
	e.v.e.%	0,6	0	0,6	0,4	0,6	0,4
	ICs	347	0,9	197	0,4	150	0,4
	SI	14 496	65,2	7 209	67,1	7 277	63,4
Buscar, descargar o escuchar música en línea	e.v.e.%	1,4	1,1	1,6	1,2	1,6	1,2
	ICs	296	1,4	150	1,4	146	1,5
	No	7 730	34,8	3 531	32,9	4 199	36,6
	e.v.e.%	2,1	2	2,6	2,5	2,3	2,1
Ver televisión o escuchar radio en línea	ICs	321	1,4	160	1,5	161	1,5
	SI	4 504	20,3	2 301	21,4	2 204	19,2
	e.v.e.%	3,9	3,7	4,3	4	4,2	4
	ICs	344	1,5	166	1,7	178	1,5
Buscar, descargar o leer revistas y periódicos en línea	No	17 712	79,7	8 439	78,6	9 273	80,8
	e.v.e.%	1,1	0,9	1,3	1,1	1,2	0,9
	ICs	295	1,5	156	1,7	139	1,5
	SI	5 341	24,0	2 626	24,4	2 715	23,7
Visitar o acceder a servicios en línea en espacios culturales virtuales (bibliotecas virtuales, museos, galerías)	e.v.e.%	3,5	3,3	4,1	3,7	3,6	3,2
	ICs	365	1,5	209	1,9	156	1,5
	No	16 875	76,0	8 114	75,6	8 761	76,3
	e.v.e.%	1	1	1,3	1,2	1,1	1
Buscar, descargar o leer libros en línea	ICs	240	1,5	105	1,9	135	1,5
	SI	2 611	11,8	1 309	12,2	1 302	11,3
	e.v.e.%	4,2	4,1	5,2	5	4,5	4,4
	ICs	214	0,9	102	1,2	112	1,0
Buscar, descargar o jugar videojuegos en línea	No	10 605	48,2	5 431	50,9	5 174	45,7
	e.v.e.%	0,9	0,8	1,1	0,7	1	0,6
	ICs	359	0,9	200	1,2	159	1,0
	SI	4 014	18,1	1 936	18,0	2 078	18,1
Buscar, descargar o ver películas o videos en línea	e.v.e.%	3,3	3	4,2	3,9	3,6	3,4
	ICs	257	1,1	159	1,4	147	1,2
	No	18 202	81,9	9 804	92,0	8 398	73,9
	e.v.e.%	0,9	0,7	1,1	0,9	1,1	0,8
Buscar, descargar o jugar videojuegos en línea	ICs	323	1,1	193	1,4	130	1,2
	SI	5 110	23,0	2 357	21,3	2 753	23,3
	e.v.e.%	2,5	2,3	2,6	2,2	2,1	2
	ICs	290	1,0	163	1,4	140	1,2
Buscar, descargar o ver películas o videos en línea	No	17 105	77,0	7 383	68,7	9 723	84,7
	e.v.e.%	1	0,7	1,3	1	1,1	0,7
	ICs	245	1,0	100	1,4	107	1,2
	SI	14 414	64,9	7 167	66,7	7 247	63,1
Buscar, descargar o ver películas o videos en línea	e.v.e.%	1,5	1,2	1,7	1,3	1,7	1,4
	ICs	430	1,5	233	1,7	243	1,8
	No	7 802	35,1	3 672	33,3	4 229	36,9
	e.v.e.%	2,3	2,2	2,7	2,6	2,5	2,4
	ICs	201	1,5	100	1,7	100	1,6

Fuente: DANE – Encuesta de Consumo Cultural

Nota: Datos expandidos con proyecciones de población, con base en los resultados del Censo 2005.

Nota: Los valores absolutos que aparecen en la publicación son presentados en miles.

Nota: El cálculo de las variables puede diferir ligeramente por la aproximación de decimales.

Actualizado el 10 de diciembre de 2018

Ilustración 1. Encuesta de consumo cultural. Fuente: Dane



ANÁLISIS DEL ENTORNO

La Ley de la Cultura 397 de 1997, creó el Ministerio de Cultura y el traslado de algunas dependencias al Ministerio de Cultura, en la cual está contemplada la organización, coordinación y regulación de las casas de cultura, como también las políticas, programas y proyectos, que las rigen como entes culturales; las cuales revisamos al encontrar una problemática que se viene presentando en el municipio de Rionegro para la cual se desarrolla una propuesta que busca integrar los procesos de aprendizaje con las prácticas culturales, artísticas, tecnológicas, en espacios virtuales abiertos, con los sentimientos y la empatía de los estudiantes, por medio de la casa de la cultura que se proyectará como un ícono histórico y cultural donde converge la cultura, la naturaleza, la espontaneidad del ser humano y que permita el encuentro de los actores del sector.

En este sentido, se realizará el estudio para determinar la adopción de un nuevo componente entre sus programas; el de Multisensorialidad interactiva, el cual será el pilar hacia una cultura de enseñanza más innovadora, más integradora que ofrezca más oportunidades a la zona teniendo en cuenta que nos encontramos con una serie de situaciones como la desigualdad social, la falta de oportunidades laborales y de acceso a la educación, la delincuencia, la pobreza, la crisis del medio ambiente, el bullying, y que desde ésta oferta se podrían confrontar, ya que habrá un choque con los saberes tradicionales y las formas de acceder a ellos, pero que son las nuevas demandas del presente, que más que un desafío, son las que marcan el camino y que adaptarse a ellos y verlos como una oportunidad, es su equivalente para iniciar un nuevo camino hacia una transformación social y hacia la construcción de un nuevo tejido social, con más apertura, más oportunidades, con el desarrollo de nuevas habilidades, que nos enseñen a tener un mundo de más respuestas, de más rapidez, más competitivo, y a la vez más pacífico.



CAUSAS

Carencia de nuevas estrategias para incluir un programa innovador con conceptos de última generación y de acuerdo con los parámetros del uso de tecnologías de la información y contenidos virtuales, vinculados a tendencias globalizadas en procesos de aprendizaje para que sean más dinámicos que incentiven la creatividad y estimulen las habilidades.

La Propuesta diseñada en este proyecto está encaminada a establecer una relación entre los objetivos y los indicadores, para identificar el escenario futuro con el que se quiere impactar a la comunidad, desde los resultados que se verán por la transformación social que se dará, motivo por el cual todo el trabajo estará orientado a cumplir los objetivos y generar los cambios que sean necesarios de acuerdo con los hallazgos encontrados y se identificarán las posibles oportunidades de mejora.

Se aborda el programa de multisensorialidad interactiva basado en la encuesta sobre el uso de internet, espacios y dispositivos virtuales y el impacto generado en ellos y establecer si les agradara integrar estos procesos a una actividad académica. Esto garantizará la vinculación de la población objeto de marginación y exclusión del uso del internet, espacios y redes virtuales.

En este proceso se priorizaron la asignación de recursos en función de los usos, a fin de ajustarse a los límites físicos de la metodología, la cual es experiencial que lleve al fortalecimiento institucional, al tiempo que se preservan las contribuciones sociales más valiosas de las tecnologías digitales. Esto requiere cuestionar la pertinencia de la utilidad de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, uno de los cuales es la realidad virtual y los espacios de inmersión virtual en cuyo uso nos enfocamos al integrarlo a la cultura, el arte, destacando que este es un proceso innovador en sus componentes, y que

contribuye a un aprendizaje que derivará en la transformación social del entorno, derribando las barreras geográficas y sociales, encontrando nuevas formas de interacción entre profesores y alumnos, y generando un aprendizaje más participativo y constructivo, para lo cual se analizarán los contenidos de formación cultural y se asociarán con imaginarios de atraso ligados a lo tradicional y se tendrán en cuenta nuevos espectros de como serían en el futuro los procesos de aprendizaje que involucren tecnologías de información, y se revisará y ajustará si es necesario el Proyecto Educativo y de Formación Institucional y el currículo con miras a los procesos de calidad contemplados en los objetivos de desarrollo sostenible 2030, con sus componentes de acuerdo a los ejes estratégicos, a las temáticas, los costos y el presupuesto asignado; y a definir si es necesario, para cumplir con los requerimientos del ministerio de cultura, ministerio de nuevas tecnologías de la información MinTics, del plan de desarrollo departamental, plan de desarrollo municipal y de la casa de la cultura igualmente se harán ajustes a la carga laboral estrictamente necesaria después de definidas las actividades pedagógicas, lúdicas artísticas y culturales incluyendo políticas de sostenibilidad, que impulsen el talento, la creatividad, vinculando procesos de innovación en tecnologías y espacios virtuales, con el compromiso de responsabilidad en el uso de los recursos naturales, cambio climático, y demás contenidos que apliquen de los ODS, dándole cumplimiento a la norma.

La medición por indicadores permite entender y medir el efecto o los resultados previstos a partir del actuar de la casa de la cultura y están interconectados entre sí por medio de marcos que nos llevan al objetivo común.

Para definir los indicadores, se planteó la relación entre el contexto, los procesos, resultados e impactos que generará la casa de la cultura a partir de los objetivos específicos. Se seleccionó el instrumento de la investigación a realizar que es la Encuesta, porque es la única que nos permite conocer la información de primera mano acerca de las preferencias del acceso al internet de los estudiantes, para la cual se diseñó la encuesta, se seleccionó la muestra de 353 estudiantes; se hizo la identificación, la caracterización de la población y la tipificación de un grupo de estudiantes de la casa de la cultura, se aplicaron las encuestas

de forma virtual, y luego se interpretaron, se hizo el análisis y la sistematización de la información recogida. Se consolidaron los datos y se elaboró el diagnóstico.

Entrega del Informe final, recomendando la adopción de un Programa de multisensorialidad interactivo el cual permite el acceso de estudiantes al programa por medio del componente de inclusión digital, lo cual es novedoso porque integrar a la cultura y las artes, la tecnología ofrece a las personas oportunidades de comunicarse e interactuar de una manera inmediata, y al mismo tiempo es de gran utilidad para satisfacer las necesidades de la sociedad contemporánea que se caracteriza por un progresivo aumento de la complejidad, la velocidad y la multiplicidad de cambios e innovaciones producidas por la globalización y el desarrollo de la ciencia y la tecnología,.

Luego se elaboró el proyecto y se socializó para su sensibilización y adopción de este componente.



CONSECUENCIAS

La institución implementará el programa de multisensorialidad interactiva con miras a promover los temas esenciales del desarrollo de la cultura y las actividades artísticas del municipio, debido a que la oferta de programas de formación artística y cultural para la población se brinda sin diferencia etaria, y teniendo en cuenta que la población Joven es el renglón con mayor número de interesados para acceder a programas de este tipo, y que la mayor parte se quedan sin acceso a estos beneficios, ya que la subsecretaría de la cultura no alcanza a cubrir la demanda.

Teniendo en cuenta que en la zona ninguna otra institución oferta estos servicios, en los cuales se incorporen las nuevas tecnologías y la multisensorialidad a la educación, éste nuevo escenario que se propone, está marcado por procesos de innovación disruptivos de aprendizaje, que le permite a los jóvenes una re conceptualización tecnológica porque

estarán en las puertas de una alfabetización virtual, producto de los términos que se usan en los nuevos medios digitales y esto sería para los estudiantes una formación más integral que pone a su disposición herramientas de información y tecnología virtual, que les facilitará el desarrollo de habilidades globalizadas, que les enseñará a ser más críticos, a trabajar en equipo, lo que se convierte en un plus en los conocimientos que adquieren porque estarían más calificados al momento de desempeñarse en un futuro laboral, lo cual sería un contexto de diferenciación para su inserción laboral en un contexto actual en el que la inmediatez ha logrado que se haya vuelto cada vez más exigente a nivel nacional e internacional.

De acuerdo a los procesos que se están dando en la actualidad, se dan cambios cada día, que son de gran beneficio para la comunidad en general y podemos anotar que éste cambio nos lleva a mirar hacia nuevas alternativas que forman parte de las nuevas tendencias que nos motiva a presentar ésta nueva opción, como lo es introducir un nuevo componente que nace de la realidad actual, y de cómo se viene dando la dinámica de los procesos educativos del momento, en el cual se vinculan varios subcomponentes para que sea una opción más completa, que cada vez son más rápidos, con acceso a información y a nuevos procesos que vinculan el uso de internet, y que los indicadores en educación y cultura han cambiado con referencia al uso de las nuevas tecnologías y de las tics que están contempladas, en las políticas públicas del ministerio de cultura y que las expectativas de los jóvenes, de sus familias y de la sociedad, son que puedan aprender a desenvolverse en espacios interactivos; donde desarrollen su creatividad, potencien sus conocimientos y aprendan a manejar equilibradamente sus emociones. Teniendo en cuenta las posibilidades existentes en la ciudad, y conscientes de la necesidad se realizó la investigación que involucra aspectos como el análisis de los siguientes aspectos:

La evolución constante de la tecnología y la virtualidad, sumada a los procesos de inmersión y de interrelación, los sistemas de información y el intercambio de comunicación, en el contexto de la cotidianidad del ser humano, constituyen una transformación profunda en

la generación de medios tecnológicos, que redefinen un nuevo escenario, con nuevos lenguajes, del cual surgen diversas posibilidades de investigación y de uso, en temáticas como la medicina, la industria cultural, la educación, el turismo y el entretenimiento. Estos procesos nos presentan un nuevo tipo de relación entre la información, el medio de comunicación y el ser humano; utilizando como vínculo la tecnología y el espacio.

Las nuevas tecnologías involucran la realidad virtual, la realidad aumentada, el sensor de movimiento corporal, los dispositivos vestibles (wearables), los cascos de realidad virtual o HMD, las gafas de realidad aumentada, las aplicaciones de realidad aumentada para computadores y equipos móviles o sensores de movimiento MSID (Motion Sensing Input Devices) abriendo un sinnúmero de oportunidades experienciales, en el flujo de comunicación direccionado en varios sentidos, que se mezclan con las emociones multisensoriales, de la persona que se involucra en el proceso de inmersión en el espacio⁴.

La realidad virtual es una tecnología que se introdujo en los noventa. Compañías como Sense 8, W y Division, incursionaron en el mercado con sistemas de entretenimiento. Después, en 1.994, un médico cirujano del Hospital de la Universidad Johns Hopkins de Baltimore EE UU, por primera vez extirpó una vesícula biliar, con el apoyo de un sistema de realidad virtual.

“El rasgo que define la realidad virtual es su carácter inmersivo, su capacidad para abstraer al usuario de la realidad física, fundamentalmente a partir de los sentidos de la vista y del oído y la propiocepción (capacidad de sentir la posición de los órganos en el espacio). No obstante, la tecnología permite ir incorporando otros sentidos como el tacto (tecnologías hápticas) y el olfato, de manera que la inmersión se vea, cada vez, incrementada cuantitativamente, a medida que la tecnología lo permite. Esto implicaría, por un lado, el

⁴ Tomado de:

https://www.researchgate.net/publication/318883503_Tecnologias_de_Realidad_Virtual_y_Aumentada_como_Medios_Emergentes_para_la_Divulgacion_y_Comunicacion_de_la_Ciencia_Procesamiento_y_Representacion_de_la_Informacion

incremento del grado de desconexión del usuario del mundo físico y, por otro, la creación de mundos artificiales configurados en base a información digital, donde las posibilidades de simulación permitirían concebir potencialmente un número ilimitado de situaciones.”⁵

De esta manera, es claro que la realidad virtual involucra los órganos de los sentidos, al igual, que el sistema nervioso, que está formado por receptores sensoriales y partes del cerebro involucradas en la recepción sensorial y además, es el responsable de procesar la información sensorial, y sus principales sistemas sensoriales son: la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato; por lo anterior, tener experiencias en realidad virtual, genera vínculos emocionales y sensoriales en las personas que participan de dichas actividades.

En la actualidad, la casa de la cultura tiene un programa por medio la Escuela de Formación Artística que busca llevar el arte y la cultura a diferentes veredas del municipio de Rionegro, pero este programa se queda corto porque no puede abarcar toda la comunidad rural del municipio, lo cual hace que en éste proceso de cambio y transformación se vuelva un escenario atractivo para incluirlos y aprovechar para adoptar los ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible del milenio, para valernos de las experiencias de los jóvenes en el área rural, lo cual es enriquecedor para las experiencias tecnológicas y de realidad aumentada, al socializarlos para crear en los jóvenes el sentido de responsabilidad con los cambios climáticos, por lo tanto se adaptarán como política de inclusión los ODS ecológicos 13 y 15, los que los llevarán a futuro, a la adopción de los otros objetivos de desarrollo sostenible que benefician a toda la comunidad.

Por lo anterior y por la notoria carencia de estrategias tecnológicas, interactivas e incluyentes de la Casa de la Cultura, originadas por una falta de soluciones creativas que fomenten interconexiones entre las emociones, la imaginación, el pensamiento y la capacidad de innovar para facilitar con ello el acceso a las artes y a la cultura, para formar

⁵ Revista Cine, Imagen, Ciencia. (1) 2017. La Imagen como Expresión Comunicativa de la Ciencia.

de esta manera, una comunidad crítica y participativa con cimientos en el uso de las tecnologías digitales.

De esta manera se plantean procesos innovadores partiendo de la generación de un convenio tomando como alternativas de plataformas de interactividad los laboratorios ViveLab, los cuales que se adaptarán a los estándares requeridos para mantener los procesos de calidad y que estarían acorde al momento de virtualidad del mundo de hoy, donde se integren la ciencia, la cultura, el arte y la tecnología.



DIAGNÓSTICO

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Ilustración 2. Árbol de Problemas. Creación propia.

Para determinar el diagnóstico de este eje estratégico, se tuvieron en cuenta los lineamientos de las políticas del gobierno nacional, establecidas por el Ministerio de Cultura, en el Plan operativo anual de inversiones POAI 2019, contempladas en el eje de ejecución:

Fortalecimiento de la gestión cultural a nivel nacional, a nivel departamental en la línea estratégica: Fortalecimiento y Gestión cultural de la ciudadanía, en los campos de acción:

Favorecer el diálogo intercultural a través de programas de formación

Fomentar la incorporación de nuevas tecnologías y de comunicación al servicio del diálogo intercultural con la adopción de un componente de multisensorialidad interactiva, en el municipio de Rionegro, en el cual usamos como instrumento, la encuesta: *gustos y preferencias en el uso de herramientas tecnológicas*⁶⁶, con la cual identificaremos los gustos, conocimiento, las preferencias, identificación sociodemográfica, inclusión digital y los niveles de satisfacción en el uso de herramientas tecnológicas y virtuales; los cuales enmarcamos en tres categorías para ésta investigación.

NOMBRE DE LA ENCUESTA GUSTOS Y PREFERENCIAS EN EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	
Encuesta realizada a	Estudiantes de la casa de la cultura.
Fecha de recolección	Julio de 2019
Ciudad	Rionegro, Antioquia
Tamaño de la muestra	353 personas
Técnica de recolección	Cuestionario estructurado.
Fecha del reporte	Septiembre de 2019

Cuadro 1. Ficha de la encuesta. Elaboración propia.

⁶⁶ Ver en Anexo 1.

CATEGORÍAS	Sociodemográficas
	Uso de Tecnología
	Inclusión Digital

Cuadro 2. Categorías de la encuesta. Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de la Casa de la Cultura, del Programa de Formación Artística y cultural con la intención de conocer los intereses, preferencias y necesidades de los habitantes de Rionegro y la región aledaña, en los resultados de la encuesta online realizada⁷, en lo referente a las características Sociodemográficas, se puede observar que casi la mitad de los encuestados (45%) tienen de 19 a 29 años, seguido de un 35% que tiene edades entre 9 a 18 años, resultados que contrastan bastante frente a un 1% que tienen 60 o más años. De esto se concluye que la gran mayoría de los beneficiarios de los programas que se ofrecen en la casa de la cultura comprenden edades entre los 9 y 29 años.

En lo referente al uso de tecnología, se observa que el 65% de los encuestados tiene acceso a la tecnología diariamente, el 20% tres veces por semana, el 11% semanal, el 3% de forma quincenal y el 1% mensualmente, lo cual muestra que independientemente de la frecuencia, el uso de la tecnología es una tendencia en la que todos quieren participar.

Para analizar la Inclusión Digital, el resultado nos muestra que el 71% de los encuestados tienen celulares en sus casas, el 15% tienen computadores, el 8% tienen tableta, el 6% tienen videojuegos, por lo que podemos decir que el porcentaje de tenencia de equipos tecnológicos es bastante alto y por lo tanto la inclusión digital es un fenómeno en crecimiento constante, lo cual es normal para el desarrollo de todos los procesos de la vida de hoy.

⁷ Ver Anexo 1.

Entre los resultados más destacados en la encuesta se encuentran que los encuestados que hacen uso de tecnología son jóvenes entre los 19 a 29 años de edad y que entre las personas que más tienen equipos tecnológicos están en nivel básica primaria y le siguen los de secundaria; nos muestra también que el 71% de los encuestados tienen equipos tecnológicos en sus casas, y que ningún encuestado manifiesta tener otros equipos tecnológicos aparte de los mencionados. De todo esto se puede concluir que los encuestados manifiestan un uso de tecnología constante, incluso en casa, y que prácticamente todos los encuestados poseen equipos tecnológicos de algún tipo en casa.

Quienes más se interesan por acceder a internet para realizar tareas se concentran en el grupo etario de los 9 a 18 años, que es la edad en la cual los jóvenes se encuentran culminando sus estudios primarios y haciendo sus estudios de secundaria.

Es importante destacar que, de acuerdo con los resultados, 7 de cada 10 estudiantes de música tiene interés en participar en una clase que integre la música con la tecnología y que entre sus preferencias para el acceso a contenidos virtuales la gran mayoría tiene interés de emplear las herramientas de la Realidad Aumentada para su formación artística. Uno de los datos más interesantes que arrojó la encuesta es que los que más tienen equipos tecnológicos, son la mayor parte de los que muestran su interés y gusto por la naturaleza y la tecnología, con el 71% de preferencia para hacerlo de manera libre y más de la mitad tienen interés por mezclar la fotografía, el video y la tecnología en sus clases.

También se observó que entre las páginas y aplicaciones, la más usada es Google y que las aplicaciones que más se usan son google, whatsapp, e-mail y páginas web⁸, lo cual indica que las Tics sí han incursionado en el sector, y que el impacto podría ser aún mayor, si desde la casa de la cultura, se puede brindar una opción innovadora que incluya contenidos de espacios virtuales con experiencias libres multisensoriales que integren la tecnología, el arte

⁸ Ver Anexo 1.

y la cultura porque a lo largo de la historia, la tecnología siempre ha ofrecido nuevas herramientas de expresión a los artistas, para reducir la brecha de inclusión digital.

Adicional a los resultados encontrados en la encuesta, se encontraron varios artículos en los que se menciona literatura relacionada con el uso de las simulaciones y los laboratorios virtuales. Scalise et al. (2011)⁹ publicaron una síntesis de 79 estudios que integran simulaciones científicas y laboratorios virtuales. Esta síntesis mostró que el 53% de los estudios que se incluyeron en la síntesis mostraban que había un beneficio o ganancia en el aprendizaje como resultado del uso de simulaciones; el 18% sólo en las condiciones adecuadas y el 4% no reportaron beneficios en el aprendizaje. Igualmente Cheng y Tsai (2013)¹⁰, encontraron que en el espectro del uso de la RA-Realidad Aumentada, éstas son herramientas con muchos beneficios para el aprendizaje de los estudiantes de las ciencias porque estimulan el uso de habilidades y la comprensión de conceptos, como también la capacidad espacial. También, en la Revista Internacional de Ciencias de la Educación N° 37 de 2015, en la investigación de futuros científicos virtuales (partiendo de qué tan inmersos se encuentran los estudiantes en la experiencia presencial y la facilidad y rapidez con que los estudiantes usan las herramientas tecnológicas en tiempo real, usando el computador con acceso a internet), el resultado ubica a los estudiantes de la experiencia presencial como los más lentos, y a los que lo hicieron de manera remota en el computador con acceso a internet, en la que los estudiantes controlaron la tecnología de manera más fácil y rápida que el grupo experimental.

“El Informe Horizon de 2016 publicado por Johnson Et Al. (2016), muestra que la realidad aumentada se vislumbra como una aplicación que se incorporará en las aulas al año 2020. Este hecho presenta un reto para los docentes, quienes deberán estar preparados para

⁹ Tomado de: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbe2.141> Emerging technologies as pedagogical tools for teaching and learning science: A literature review.

¹⁰ Tomado de: https://www.researchgate.net/publication/235437879_Affordances_of_Augmented_Reality_in_Science_Learning_Suggestions_for_Future_Research

romper exitosamente los esquemas tradicionales, (Marín, 2016) gracias a que esta tecnología multimedial permite la exploración de lenguajes expresivos amplios, que podrían ser aprovechados para efectos pedagógicos, teniendo en cuenta que los estudiantes son consumidores y al mismo tiempo, productores de este tipo de recursos (Área y Guarro, 2012).”¹¹ pues bien, conscientes que estamos en puertas del año 2020, y soportados en los resultados que arrojó la investigación realizada de la encuesta: GUSTOS Y PREFERENCIAS EN EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS y que en las políticas del actual gobierno está contemplado el componente de inclusión digital para los municipios, el cual lleva al nivel de cambio y de inclusión de estrategias innovadoras que van más allá, porque van en línea con los valores, las creencias y el comportamiento humano, y de esta manera, ir transformando poco a poco, los procesos de formación artística y cultural llegando así a la construcción unánime de procesos de mejora y de bienestar del ser humano.

¹¹ Tomado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v29n1/0718-0764-infotec-29-01-00049.pdf>



JUSTIFICACIÓN

Adopción de un programa que vincule procesos novedosos de experiencias de multisensorialidad virtual, que eliminen las barreras de inclusión digital, y cumplan los estándares requeridos en la oferta de un servicio de alta calidad.

De esta manera, éste programa permitirá desarrollar un nuevo patrón cultural, actitudes creativas a través de la integración de las artes, la cultura, las emociones y los sentidos, que lleven a implementar estrategias que respondan a las expectativas de interactividad y a los contenidos de los planes del Ministerio de Cultura y de las Tics, que están orientados a mejorar la forma de vida de la comunidad y a propiciarles bienestar social, y es por ello que éste componente es de mucha importancia, además del impacto que producirá en el sector, ya que muestra el camino a seguir en los futuros procesos de enseñanza, que estarán definidos por la innovación y las tecnologías al servicio de la educación y la creatividad.

Lo anterior se ha generado por la carencia de estrategias que contengan componentes novedosos de aprendizaje y que estimulen a la población y a un aumento en la demanda sobre la oferta artística y cultural, siendo la población Joven los más interesados en la inserción a éste tipo de vinculación y que quedaban sin acceso a éste tipo de beneficio, debido a que la casa de la cultura no alcanza a atender a ésta población, y no dispone de ésta herramienta, ni de los recursos tecnológicos para tal fin; debido a que la casa de la cultura ofrece varios programas culturales de formación artística, cultural y musical, que incentivan procesos que se generan desde la cotidianidad, con modelos tradicionales y que se desarrollan en forma presencial.

De esta manera se brindarán nuevas alternativas de plataformas de interactividad que se adaptarán a los estándares requeridos para mantener los procesos de calidad y que estarían

acorde al momento de virtualidad al mundo de hoy, así como con el contexto social y cultural del municipio.

La Subsecretaría de Cultura tiene actualmente las siguientes líneas de acción:

- Economía Naranja: La cual tiene los programas de Intercambio de diversidad Cultural y Estímulos Artísticos.
- Gestión del Patrimonio: Administra el patrimonio inmaterial y material del municipio.
- Escuela de Formación Artística: tiene los programas de Extensión, Descentralización y Proyección.
- Gestión de Bibliotecas: Se maneja las bibliotecas públicas del municipio.
- Gestión de Museos: Se gerencia los museos públicos del municipio.
- Eventos y logística: Se gestiona diversos eventos culturales que se realizan en el municipio.
- Conservación de Archivo Histórico: Cuida y preserva de acuerdo a las normas vigentes el Archivo Histórico que está a cargo de la Administración Municipal.
- Divulgación de Procesos Culturales: Se administra la página web, contenido digital y publicaciones oficiales.

Esta propuesta nos brinda la posibilidad de una apertura más amplia de líneas de acción, diversificando en la oferta de los servicios que incluyan herramientas acordes con la realidad actual; y es así como se plantea la posibilidad de incluir una línea tecnológica integrada a varios campos de formación, por esto se constituye en un ecosistema digital de aprendizaje que permite la conexión e interacción de los usuarios con la realidad virtual y la realidad aumentada brindando nuevas experiencias abiertas, aprovechando los avances que hay en la actualidad y de esta manera acercamos a la comunidad local, a un mundo lleno de posibilidades y oportunidades que ofrecen los medios audiovisuales, la tecnología y el arte; por lo anterior se introduciría el Programa de Multisensorialidad Interactiva. La finalidad de esta línea de acción es dar un paso a la construcción de un esquema que

permita desarrollar la creatividad a través de la unión del arte y la cultura, con las emociones y los sentidos, que lleven a implementar estrategias que respondan a las expectativas de interactividad y a los contenidos de los planes del Ministerio de Cultura y el Ministerio de Tecnologías de la Información y de las comunicaciones el cual en su componente de Inclusión digital, tiene estipulado “a partir del diseño y la implementación de proyectos que tienen como meta mejorar la calidad de vida de cada colombiano, reducir la brecha digital, disminuir la pobreza y contribuir al desarrollo del país con la apropiación de las TIC”¹² orientado a mejorar el bienestar social y a abrir un espacio que enriquece los procesos educativos y al que el mismo sistema social nos ha ido llevando con la aparición de nuevos conceptos creativos.

¹² Tomado de: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Ministerio/Viceministerio-de-Economia-Digital/Direccion-de-Apropiacion-de-TIC/>



OBJETIVOS



OBJETIVO GENERAL

Diseñar un programa que integre espacios creativos nuevos y abiertos que vinculen arte, cultura y tecnología para los estudiantes de la casa de la cultura en Rionegro.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar procesos de formación cultural y artística con experiencias multisensoriales y virtuales para la transformación social.
- Generar procesos de innovación interactiva por medio de herramientas de realidad virtual de acuerdo a las dinámicas contemporáneas de aprendizaje.
- Favorecer el ecosistema digital a través de las ViveLab existentes en la región.



MARCO LÓGICO DEL PROYECTO

Véase el Anexo 2.



MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

En esta parte se desarrollará una revisión bibliográfica de los conceptos a partir de los cuales se sustenta el análisis de este proyecto, los conceptos a definir son: Cultura, Educación, Efa, Arte, Patrimonio, Derechos Fundamentales, multisensorialidad, ciberespacio, interactivo, tecnología, casa de la cultura, etc.

Cultura: según Claude Lévi-Strauss la cultura es «Un fragmento de la humanidad que, desde el punto de vista de la investigación de que se trate y de la escala en que esa investigación se lleva a cabo, presenta diferencias significativas con respecto al resto de la humanidad...»¹³.

A partir de este concepto, la cultura puede considerarse como un conjunto de sistemas simbólicos que tienen situados en primer término el lenguaje, las reglas matrimoniales, las relaciones económicas, el arte, la ciencia y la religión. Estos sistemas tienen como finalidad expresar determinados aspectos de la realidad social, e incluso las relaciones de estos dos tipos de realidad entre sí, y las que estos sistemas simbólicos guardan los unos frente a los otros.

La conferencia mundial sobre políticas culturales celebrada en ciudad de México en 1982 y organizada por la UNESCO, definió la cultura como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores tradicionales y las creencias¹⁴.

¹³ (Strauss, 1953)

¹⁴ (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, 2001)

Educación: Es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.¹⁵

Educación Artística: Es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio.¹⁶

EFA: Escuela de Formación Artística EFA, de la Casa de la Cultura, de la cual se desprenden los programas de Formación Artística ofrecidos por la institución.

Arte: El arte es toda forma de expresión de carácter creativo que puede tener un ser humano. Se trata de expresar lo que una persona siente a través de una infinidad de formas y técnicas¹⁷. Existen numerosos conceptos de arte, éste varía de acuerdo con cada disciplina, a cada personaje que la describe, a la rama, a la escuela histórica, de acuerdo con el lugar de donde proviene o incluso de acuerdo a la época, pero siempre es hacia el mismo sentido.

Patrimonio: “Es el legado que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras”. “Sin embargo, el patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos. Comprende también expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional”¹⁸.

¹⁵ (Ley General de Educación, 1994)

¹⁶ (Plan Nacional de Educación Artística Medellín., 2007)

¹⁷ (<https://concepto.de/arte/#ixzz64MUhqQmM>, s.f.)

¹⁸ (<http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/cultural-heritage/>, s.f.)

Derechos Fundamentales: Los derechos fundamentales del hombre fueron promulgados por primera vez en la carta de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en 1945, resumimos lo que en sus Artículos del 1 al 30 promulgan que: Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros, toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona, tanto si se trata de un país independiente, como de un territorio bajo administración fiduciaria, no autónomo o sometido a cualquier otra limitación de soberanía, todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona, nadie estará sometido a esclavitud ni a servidumbre, la esclavitud y la trata de esclavos están prohibidas en todas sus formas, nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes¹⁹.

Derechos de la Cultura: A partir de la creación en 1945 de la UNESCO en el seno de las Naciones Unidas, grande ha sido la producción de instrumentos normativos internacionales relacionados con la cultura, vinculantes u obligatorios para los países signatarios, como las convenciones, y no vinculantes, como las recomendaciones.

El primero de esos instrumentos es la Declaración Universal de los Derechos Humanos 21, que en su artículo 27 reconoció el derecho de la cultura, así²⁰: Artículo 27.

1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

¹⁹ (Organización de las Naciones Unidas, 1948)

²⁰ (Organización de las Naciones Unidas, 1948)

2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora²¹.

Multisensorialidad: Experiencia libre sensorial en la cual se combinan las emociones y sensaciones producidas por los sentidos: La vista, el olfato, el oído, el gusto y el tacto, ayudando a reconocer y a responder a su entorno.

Ciberespacio: Infraestructura tecnológica como instrumento y vehículo de flujos de información que se realizan a través de procesos dinámicos de cognición, basada en una común de comunicación mediada por computador, bajo estándares comunes de hardware y software.

Tecnología: Es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con el objetivo de conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto²².

Tics: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un grupo de tecnologías creadas para gestionar información y mandarla de un lugar a otro. Esto toma en cuenta actividades como almacenar, procesar y elaborar reportes con los datos que se alimentan²³.

Brecha Digital: De acuerdo con el ministerio de Tecnología es lo que hace referencia a la diferencia socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen accesibilidad a las TIC y aquellas que no, y también hace referencia a las diferencias que hay entre grupos según su capacidad para utilizar las TIC de forma eficaz, debido a los distintos niveles de alfabetización y capacidad tecnológica²⁴.

²¹ (Grupo de Friburgo, 2007)

²² (<https://www.ecured.cu/Tecnolog%C3%ADa#Definici.C3.B3n>, s.f.)

²³ (<https://www.gestiopolis.com/la-cultura-digital/>, s.f.)

²⁴ (<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/5467:Brecha-Digital>, s.f.)

Conectividad: Es el número total de vínculos de un nodo concreto (número de los vecinos más cercanos). Los estudios de diferentes redes del mundo real mostraron que, en algunas de dichas redes, la conectividad de nodos concretos difiere en escala, ya que a menudo se basa en distribuciones de enlaces por ley potencial, es decir, conteniendo unos pocos nodos que poseen un grado muy alto de conectividad (muchos enlaces) y otros muchos nodos con un grado bajo de conectividad (pocos enlaces) (voice). Ese tipo de redes se llaman "redes libres de escala", ya que en ellas no existe un nodo que sea característico (típico) para todos los demás nodos. Un ejemplo de ley potencial, es decir, una red libre de escala se registró en redes de citación, la World Wide Web, Internet, redes metabólicas, gráficos de llamadas telefónicas, contactos sexuales humanos, redes de colaboración, etc., donde unos pocos nodos con muchos enlaces coexisten con una gran cantidad de nodos con pocos enlaces²⁵.

Realidad Virtual: La Realidad Virtual, o en inglés VR, Virtual Reality, es la creación de nuevos entornos o replicar los que ya existen por medio de un campo tecnológico. Para crearlos se utiliza un ordenador, y para visualizarlos el usuario utilizan las head-mounted-displays o gafas de realidad virtual y puede observar la realidad virtual o el entorno con una visión completa de 360º, de una forma inmersiva, lo cual genera la de estar fuera de la realidad y estar realmente en ese lugar²⁶.

“La realidad virtual es de carácter inmersivo, con su capacidad para abstraer, al usuario, de la realidad física, fundamentalmente a partir de los sentidos de la vista y del oído y la propiocepción (el espacio). No obstante, la tecnología permite ir incorporando otros sentidos como el tacto (tecnologías hápticas) y el olfato, de manera que la inmersión se vea, cada vez, incrementada cuantitativamente, a medida que la tecnología lo permite”.

²⁵ (atalayagestioncultural.es/capitulo/redes-digitales-herramientas-profesionales-cultura/, s.f.)

²⁶ (La Imagen como Expresión Comunicativa de la, 2017)

Realidad Aumentada: Es aquella información adicional a la real que se obtiene de la observación de un entorno, captada a través de la cámara de un dispositivo que previamente tiene instalado un software o programa específico. La información adicional identificada como realidad aumentada puede traducirse en diferentes formatos. Puede ser una imagen, un carrusel de imágenes, un archivo de audio, un vídeo o un enlace²⁷.

Lab de realidad aumentada: Esta es una propuesta de laboratorios de tecnología orientada a construir espacios en una plataforma adaptativa, libre y variable que puede ser dirigida a cualquier tipo de personas con el único objetivo de desarrollar habilidades y destrezas en el uso de programas y aplicaciones de inmersión, y sistemas de simulación visuales, de sonidos envolventes, de movimiento, de danza, de baile, de videojuegos, de temperatura, con cierto tipo de olores, y donde se puede combinar la actividad física con la interacción de equipos y computadores con para la creación de propuestas más innovadoras, éstas se combinan con múltiples sensaciones que producen en el usuario y con cualquier tipo de actividad, las cuales traen grandes beneficios como el desarrollo de capacidades cognitivas, creativas, mentales, de solución de conflictos, de creación de idiomas, producción de los modelos de cinemática, en la ciencia, en la medicina para la incorporación de conceptos en la estimulación para personas con discapacidades, también favorece en la facilidad, precisión y rapidez en el uso de la tecnología; lo cual va generando, en el usuario una personalidad proactiva y de crecimiento para el desenvolvimiento de su vida laboral a futuro.

Lab de inmersión y realidades mixtas: Es un espacio, tipo laboratorio que combina plataformas de realidad virtual, con la realidad aumentada, con el objetivo de explorar con estímulos multisensoriales, para construir nuevas posibilidades de percepción, sensación y acción, así como, emitir desde un sentido crítico, procesos de reflexión respecto al estado actual y el futuro de los medios inmersivos, la tecnología y sus usos.

²⁷ (http://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada__Educacion.pdf)

Según el CONPES 166 del 2013 en su estrategia para el reconocimiento de la diversidad, menciona que para el cumplimiento del uno de sus objetivos, que es “generar y fortalecer el desarrollo humano de las personas con discapacidad traducido en un aumento de sus capacidades, la de sus familias y cuidadores, y la equiparación de oportunidades para el desarrollo y participación en todos sus ámbitos” ... “se asegurará la accesibilidad de las personas con discapacidad a la alfabetización digital, el uso de dispositivos, y tecnologías de la información, las telecomunicaciones y la señalética”... “se implementará la política de diversidad cultural reconociendo el abordaje de la discapacidad.”



ADOPCIÓN DE UN PROGRAMA DE MULTISENSORIALIDAD INTERACTIVA



Ilustración 3. Programa de multisensorialidad interactiva. Creación propia.

Es un programa en el cual se combinan la experimentación, producción y reproducción de imágenes, sonidos y luces. Muchas veces nos referimos a estos como sala o laboratorio, ubicándolo en la perspectiva de un espacio de experimentación donde se crea un vínculo entre la producción y la formación. En este proceso de generar o crear aparecen otros actores del proceso que son los nodos que se desarrollan. realmente está conformado por una superficie de dispositivos analógicos con una mezcladora de cemento que es ésta la que refleja las imágenes que son proyectadas sobre su interior, sumado al movimiento natural de la máquina y a las intervenciones que el usuario ejerce sobre el panel o superficie

de control. Por el hecho de estar vinculados con la producción y reproducción de imágenes, sonidos y luces; logra en el usuario una serie de sentimientos y emociones, sacándolo realmente de su propia realidad y creando un entorno en el que él se siente inmerso o dentro el que es totalmente diferente al real.



PROGRAMA A DESARROLLAR

El programa de innovación en el desarrollo de actividades artísticas y culturales por medio de herramientas tecnológicas y virtuales, en las cuales haremos uso de la disponibilidad tecnológica y virtual existente en la ciudad Vive Lab Rionegro, con los cuales se establecerá un convenio entre las partes; éste se hará por medio del uso de la sala existente y se añadirán componentes de interacción física a la telepresencia para de ésta manera volverla multisensorial, a partir de robots programas y aplicaciones que llevarán a cabo acciones y órdenes de comandos telecontrolados vía Internet y que serán articuladas mediante interfaces humanas, analógicas y digitales.



Ilustración 4. Punto Vive Digital Rionegro Fuente: Min tic Sala de Prensa / Noticias

Objetivo: Contribuir a la reducción de la brecha digital en el departamento de Antioquia.

Punto Vive Digital, con el que se pretende mejorar la calidad de vida y contribuir al desarrollo social y económico de la población del oriente antioqueño, consta de 24 equipos portátiles, dos televisores con consola, una sala de capacitación con proyector y tablero, dos computadores en el área de Gobierno en Línea, dos administradores y un canal de 6 megas de internet.

"Desde Puntos Vive Digital como éste, se podrá acceder a diferentes procesos de formación y capacitación, enfocados a mejorar las competencias culturales, académicas y laborales de la población. Con este proyecto le estamos apostando a la generación de empleo y a la productividad del país", manifestó el Ministro TIC, Diego Molano Vega.

Con la llegada del Punto Vive Digital al municipio de Rionegro, el Gobierno Nacional busca acercar a la población a un mundo lleno de oportunidades que representan las TIC. Con la efectiva apropiación de este espacio, se espera reducir los índices de pobreza, generar más oportunidades de trabajo y empoderamiento de la ciudadanía.

El proyecto Puntos Vive Digital, hace parte del Plan Vive Digital, y tiene como objetivo contribuir a la masificación de Internet en el país, a través de la creación de 800 Puntos que se instalarán hasta el 2014, y que servirán como espacios de capacitación y educación para las personas.²⁸

El punto Vive Lab Digital de Rionegro, actualmente está articulado en el plan “El futuro digital es de todos” enmarcado en el componente estratégico y línea de acción Colombia se conecta: Masificación de la banda ancha e inclusión de todos los Colombianos, en el eje temático: Inclusión social de todos los Colombianos²⁹.

Iniciativas del plan de acción 2019³⁰ : En la actualidad el Ministerio de Tecnologías de la información y las telecomunicaciones Min Tics, también pone a disposición de las entidades territoriales y municipales, el servicio de capacitación en tecnologías digitales mediante las políticas de Planeación estratégica el componente de Gobierno abierto e Innovación

²⁸ (<https://www.mintic.gov.co/portal/Punto/Vive/Digital/Rionegro>)

²⁹ (<https://docs.google.com/document/d/1M3wutxIEcyZOOHJkclWwA-5RAZR7UpUb7lqXP6Y-R0Q/ed>)

³⁰ (https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-1785_plan_accion_2019_20190131.pdf)

abierta³¹: La Dirección de Gobierno Digital pone a disposición de las regiones la evolución de los sitios web territoriales: Los portales de Mi Colombia Digital, los cuales han sido desarrollados bajo los conceptos de Gobierno Abierto e Innovación Abierta, y que darán mayores beneficios a las entidades y los usuarios, como: Fortalecimiento de la Participación ciudadana³².

La Casa de la Cultura aprovechará los medios tecnológicos de libre acceso, las redes sociales existentes y las herramientas de almacenamiento de información, donde almacenarán la base de datos de los estudiantes y docentes de los Laboratorios, donde se tendrá una carpeta para subir las evidencias de los trabajos e informes mensuales, toda esta información será de fácil acceso al personal administrativo que corresponda para verificar las tareas llevadas a cabo.

Por lo anterior, desarrollaremos 4 talleres o laboratorios con contenido adaptable a diferentes dispositivos:

A continuación, se presentan los componentes de los laboratorios para todo el proyecto de multisensorialidad y los talleres que se realizarán explicados en sus diferentes aspectos.

³¹ (<https://estrategia.gobiernoonlinea.gov.co/623/w3-propertyvalue-7702.html>)

³² (https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-1785_plan_accion_2019_20190131.pdf)

LABORATORIOS	OBJETIVOS	PROCESOS	INDICADORES	COMPONENTES DEL COSTO
A LA VISTA	Estimular la creación de experiencias libres inmersivas y en la cual los diseños sean accesibles para artistas y creadores a través de un ecosistema de software libre	- Conocer la obra de un artista procesados RV y RA. - Observar los efectos en espacios virtuales deambulatorios. - Experimentar las emociones del sonido, las imágenes y la interactividad. - Establecer comunicación entre la realidad con la realidad virtual observada.	N° de participantes N° de personas convocadas Actividades Realizadas	Software libre Gafas de realidad virtual Teléfonos inteligentes compatibles con los programas propuestos Espacios virtuales deambulatorios Ordenadores Estudiantes Profesor
PAISAJES SONOROS	Crear obras de arte a partir de sonidos, sin involucrar la palabra hablada o la música como elemento central.	- Diseñar un dibujo u obra de arte desde espacios RV y RA. - Realizar un dibujo u obra de arte - Guardar el registro del paisaje sonoro. - Recibir el dibujo u obra de arte por correo electrónico	N° de participantes N° de personas convocadas Obras elaboradas	Kit de vinilos (5 litros de colores) kits de pinceles Lienzos Software libre Gafas de realidad virtual Teléfonos inteligentes compatibles con los programas propuestos Espacios virtuales deambulatorios Ordenadores Estudiantes Profesor

LABORATORIOS	OBJETIVOS	PROCESOS	INDICADORES	COMPONENTES DEL COSTO
VISUALES CON CARDBOARD	Generar entornos de encuentro y juego espontáneo a través de la proyección de imágenes y objetos, en espacios de experimentación que potencie las sensaciones al máximo.	- Diseñar y elaborar un visor de imágenes de inmersión. - Seguir instrucciones de un programa de software de modelado 3D de distribución libre. - Conceptualizar el boceto inspirado en sistemas biológicos. - Re apropiarnos del conocimiento programa cardboard. - Proyección de contenidos audiovisuales. - Vivenciar la experiencia tecnológica inmersiva desde la multisensorialidad	N° de participantes N° de actividades propuestas Visor de imágenes realizados	30 Láminas de cartón micro corrugado Pegante líquido 30 Tijeras o bisturís Láminas de acetato Profesor Software libre Gafas de realidad virtual Teléfonos inteligentes compatibles con los programas propuestos Espacios virtuales deambulatorios Ordenadores Estudiantes
KUERPOS EN MOVIMIENTO Y SALUD	Integrar acciones colectivas en un espacio de inmersión, donde se proyecte imágenes del cuerpo en movimiento, creando un diálogo con las diversidades funcionales, las tecnologías y las emociones, desde imaginarios visuales futuros y soluciones en salud primarias.	- Implementar el Laboratorio Cuerpos, Salud y Sociedad. - Sumergirse en arte visual, confrontando con la realidad corporal personal por medio de un programa interactivo. - Apropiarse del conocimiento de propuesta de reanimación. - Experimentar emociones y sensaciones en prácticas de reanimación.	N° de participantes N° de acciones programadas Conocimiento adquirido	Software libre Gafas de realidad virtual Teléfonos inteligentes compatibles con los programas propuestos Espacios virtuales deambulatorios Ordenadores Estudiantes Profesor

Cuadro 3. Talleres propuestos para el programa de multisensorialidad interactiva.

OBJETIVO	Dar paso a la construcción de un esquema que permita desarrollar la creatividad a través de la unión del Arte y la Cultura, con las emociones y los sentidos, que lleven a implementar estrategias que respondan a las expectativas de interactividad y a los contenidos de los planes del Ministerio de Cultura y de las Tics, orientados a mejorar el bienestar social.
TEMA	Programa Multisensorial en espacios interactivos ViveLab
METODOLOGÍA	Talleres experienciales de realidad aumentada en espacios interactivos ViveLab del municipio.
DESARROLLO	Línea tecnológica, la cual emplearía tecnología que permita la conexión e interacción de los usuarios con la realidad virtual y la realidad aumentada para brindar nuevas experiencias abiertas, aprovechando los avances tecnológicos que hay en la actualidad y de esta manera acercamos a la comunidad local, en un mundo lleno de posibilidades y oportunidades, que ofrecen la tecnología y el arte, por lo anterior se introduciría el Programa de Multisensorialidad Interactiva.

Taller 1.



Ilustración 5. Ejemplo del Taller A la Vista. Tomado de: <https://www.dw.com/en/is-virtual-reality-the-future-of-art/a-37942941>

Nombre: A la Vista

Responsable: Profesor con conocimientos técnicos y experiencia en campos como audio digital, gráficos por computadora, redes, desarrollo de software e integración multimedia.

Áreas: Programación, diseño, arte visual y soporte en composición sonora.

Componente Multisensorial: Táctil, visual, sonoro, auditivo, mental.

Objetivo: Estimular la creación de experiencias libres inmersivas y en la cual los diseños sean accesibles para artistas y creadores a través de visitas a un ecosistema de software libre.

Software Sugerido: Software libre, principalmente especializados en sensores, robótica y programación Pure Data, Arduino u otro tipo de software libre de interacción, así como artistas de cualquier disciplina interesados por la interactividad, el streaming, la realidad virtual, el trabajo colaborativo en red.

Participantes: Todo público.

Materiales: Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos.

Tiempo: 90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades.

Procesos: Incluyen técnicas experienciales de Arte digital, Telepresencia, inmersión, video mapping y sonido especializado, que se exploran a través de proyectos de producción.

Actividades: Es una instalación de realidad virtual donde se observará un despliegue de un camino escenográfico que evoca el papel de un artista visual, acompañado de música, donde se integran el arte, la cultura, la tecnología, la realidad virtual con los sentidos produciendo experiencias sensoriales únicas.

- La experiencia se centra en la obra de la artista Jeannette Perreault y sus retratos dibujados en el espacio público. Estos son "los otros", llevados a procesos de realidad virtual aumentada.
- Este proyecto combina los efectos de la presencia en relación con los espacios virtuales deambulatorios.
- Experiencia donde se visitan las obras de una artista, con retratos dibujados en el espacio público.
- Se combina el sonido, las imágenes y la interactividad logrando unas emociones que se disfrutarán todo el tiempo.
- Se logrará establecer puentes de comunicación con la realidad virtual observada.

Cuadro 4. DISEÑO CURRICULAR - Taller A La Vista

NOMBRE DEL CURSO		Taller A la Vista
INTENSIDAD SEMANAL		90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades, un encuentro al mes
POBLACIÓN		De 9 a 60 años, Estudiantes de la EFA - Casa de la Cultura
OBJETIVO GENERAL		Estimular la creación de innovadoras experiencias libres inmersivas y en la cual los diseños sean accesibles para artistas y creadores a través de un ecosistema de software libre.
OBJETO DE ESTUDIO		Artes Plásticas Audiovisual, espacios de inmersión RV y RA.
PROCESOS		Técnicas experienciales de Arte digital, Telepresencia, inmersiva, video mapping y sonido especializado, que se exploran a través de proyectos de producción.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETIVO CONCEPTUAL	Visitar una instalación de realidad virtual donde se observará un despliegue de un camino escenográfico que combina el arte, la cultura, la tecnología, la realidad virtual; con los sentidos produciendo experiencias sensoriales únicas.
	OBJETIVO PROCEDIMENTAL	Vivenciar el papel de un artista visual, por medio de sus obras acompañadas de técnicas visuales digitales y música en un espacio de inmersión virtual.
	OBJETIVO ACTITUDINAL	Experimentar a través de sensaciones y emociones, el diseño de un ecosistema que genera libertad en procesos artísticos y culturales.

Cuadro 5. Ejes Temáticos - Taller A La Vista.

EJES TEMÁTICOS	
COMPONENTE 1	Conocer la obra de un artista a través de retratos dibujados en el espacio público, llevados a procesos de realidad virtual aumentada.
COMPONENTE 2	Observar los efectos de la presencia en relación con los espacios virtuales deambulatorios.

COMPONENTE 3	Experimentar las emociones que se disfrutarán por el sonido, las imágenes en procesos interactivos.
COMPONENTE 4	Establecer puentes de comunicación entre la realidad con la realidad virtual observada.
RECURSOS	Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos.
BIBLIOGRAFÍA	https://www.digitalavmagazine.com/2014/01/14/proyecto-huesped-telepresencia-artistica-y-multisensorial-en-medialab ³³

Cuadro 6. Indicadores de Logro - Taller A La Vista.

INDICADORES DE LOGRO		
CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Actividades Realizadas	N° de personas convocadas	N° de participantes

Taller 2



Ilustración 6. Ejemplo del taller Paisajes Sonoros. Tomado de: <https://www.wearvr.com/apps/soundstage>

³³ (<https://www.digitalavmagazine.com/2014/01/14/proyecto-huesped-telepresencia-artistica-y-multisensorial-en-medialab>)

Nombre: Paisajes sonoros

Responsable: Profesor de música y artista sonoro.

Áreas: Artes plásticas y actuaciones en directo, música experimental, audio y vídeo procesado, vídeo-juegos, media-fachadas.

Componente Multisensorial: Sonoro, auditivo, visual y mental.

Objetivo: Crear obras de arte a partir de sonidos, sin involucrar la palabra hablada o la música como elemento central.

Software Sugerido: Soundstage, o Software libre, principalmente especializados en sonidos instrumentales, sensores, robótica y programación Pure Data, Arduino u otro tipo de software libre de interacción, así como artistas de cualquier disciplina interesados por la interactividad, el streaming, la realidad virtual, el trabajo colaborativo en red.

Participantes: Todo público y los interesados en arte sonoro.

Procesos: Escuchar las instrucciones, sumergirse en realidad virtual y realidad aumentada, a partir de la música y los paisajes, crear un dibujo con técnica libre.

Materiales: Equipo de RV, arte digital, tres obras audiovisuales, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos, lienzos, tubos de pintura, pinceles, paletas, diluyentes, celulares.

Tiempo: 90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades.

Actividades: Espacio de experimentación creativa en torno a las artes sonoras, visuales y escénicas basadas en procesos abiertos y colaborativos, que llevará la percepción hacia una dimensión futurista y tecnológicamente sofisticada, combinada con una muestra de artes electrónicas que contará con sonoridad y arte digital en la que se expondrán obras audiovisuales bajo una perspectiva musical y transversal que incluye sonidos, paisajes, imágenes, donde los medios audiovisuales darán la sensación del movimiento de las formas y se podrá sentir este desplazamiento en el escenario que interactúa con los sentidos de los participantes.

Participar activamente desde la estética digital que irá de lo minimalista a lo orgánico y de lo orgánico a lo minimalista.

Actividades:

- Sumergirse en una experiencia sinestésica multisensorial.
- Combinar aspectos audiovisuales y espaciales multimedia y de hipermedia.
- Ampliar la oferta de actividades relacionados con arte digital.
- Realizar grabaciones de campo, registro directo de los sonidos ambientales, en sitios de la ciudad con los que tengan familiaridad y que les parezcan más interesantes, desde el punto de vista auditivo.
- Lograr el paisaje sonoro para evocar una sensación de espacio y tiempo vívido, muchas veces más allá de lo verbal o lo racional.
- Crear dibujos a partir de recorridos por paisajes que combinan recuerdos con varios sitios de la ciudad, fomentando las formas de la narración sonora y el paisaje sonoro.
- Comunicar las limitaciones y obstáculos a los que suelen enfrentarse, pero también, la riqueza de matices en los sitios que encuentran más representativos.
- Transitar espacios urbanos en áreas públicas y desde su perspectiva.

Las actividades serán impartidas por el profesor de música y artista sonoro. Él estará encargado de acompañar el proceso técnico de registro y edición de los trabajos.

Se enviarán los trabajos realizados por correo electrónico.

Requerimientos: Asistir con teléfono que pueda grabar sonido o grabadora de mano el que desee guardar el registro.

Cuadro 7. Diseño curricular - Taller Paisajes Sonoros

NOMBRE DEL CURSO	PAISAJES SONOROS
INTENSIDAD SEMANAL	90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades, un encuentro al mes
POBLACIÓN	De 9 a 60 años, Estudiantes de la Efa - Casa de la Cultura
OBJETIVO GENERAL	Crear obras de arte a partir de sonidos, sin involucrar la palabra hablada o la música como elemento central.
OBJETO DE ESTUDIO	Artes Plásticas

PROCESOS		Escuchar las instrucciones, con base en la experiencia de inmersión de realidad virtual y realidad virtual aumentada desarrollar el proceso creativo del dibujo u obra de arte.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETIVO CONCEPTUAL	Planear un dibujo u obra de arte, luego de sumergirse en una experiencia sinestésica multisensorial de realidad virtual, que lo llevará por paisajes y música experimental.
	OBJETIVO PROCEDIMENTAL	Elaborar un dibujo u obra de arte usando la teoría del color en la pintura con técnica libre, guardando el registro de un escenario libre que interactúa con los sentidos de los participantes.
	OBJETIVO ACTITUDINAL	Participar activamente desde la estética digital que irá de lo minimalista a lo orgánico y de lo orgánico a lo minimalista.

Cuadro 8. Ejes Temáticos - Taller Paisajes Sonoros.

EJES TEMÁTICOS	
COMPONENTE 1	Experimentación creativa: Partir de un entorno de las artes sonoras, visuales y escénicas basadas en procesos abiertos y colaborativos, que llevará a la percepción de una dimensión futurista, tecnológicamente sofisticada e incluyente.
COMPONENTE 2	Evocar los sonidos ambientales, en sitios de la ciudad con los que tengan familiaridad y que les parezcan interesantes, desde el punto de vista auditivo.
COMPONENTE 3	Lograr el registro del paisaje sonoro para evocar una sensación de espacio y tiempo vívido, muchas veces más allá de lo verbal o lo racional.
COMPONENTE 4	Recibir el registro directo de las obras elaboradas mediante correo electrónico.
RECURSOS	Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos, lienzos, paletas, diluyentes, pinceles, tubos de pintura, vinilos, celulares.

BIBLIOGRAFÍA	https://es.slideshare.net/visual.plastica/presentacin-taller-experiencias-multisensoriales-inmersivas-con-realidad-virtual
--------------	---

Cuadro 9. Indicadores de logro - Taller paisajes Sonoros.

INDICADORES DE LOGRO		
CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Obras elaboradas	N° de personas convocadas	N° de participantes

Taller 3



Ilustración 7. Ejemplo del taller Visuales Con Cardboard. Tomado de: <https://es.slideshare.net/visual.plastica/presentacin-taller-experiencias-multisensoriales-inmersivas-con-realidad-virtual>

Nombre: VISUALES CON CARDBOARD

Responsable: Profesor de Arte, programador creativo, conocimientos en modelado, multimedia y producción audiovisual en tiempo real.

Áreas: Fomenta la conceptualización, experimentación y revisión crítica sobre la utilización de tecnologías 3D, para la realización de piezas artísticas y de biodiseño y visuales, auditivos, mentales y creativos.

Componente Multisensorial: Táctil, visual, auditivo, mental

Objetivo: Generar entornos de encuentro y juego espontáneo a través de la proyección de imágenes y objetos, en espacios de experimentación que potencie las sensaciones al máximo.

Software Sugerido: Google Cardboard, Visor cardboard, Software libre, software Blender instalado, principalmente especializados en sensores, robótica y programación Pure Data, Arduino u otro tipo de software libre de interacción, así como artistas de cualquier disciplina interesados por la interactividad, el streaming, la realidad virtual, el trabajo colaborativo en red.

Participantes: Todo público, personas interesadas en experimentar y explorar los usos de la realidad virtual desde el espacio cotidiano.

Materiales: Proporcionados por la Casa de la Cultura, Visor cardboard, Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos.

Tiempo: 90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades.

Actividades: Es una instalación de Laboratorio de inmersión y realidades mixtas, desde el paradigma del biodiseño, dedicado a la exploración de estímulos multisensoriales, para construir nuevas posibilidades de percepción y creación de un elemento de elemento digital: Cardboard o visor de realidad virtual.

Iniciamos con la construcción de visores de realidad virtual de fácil ensamblaje, usando la tecnología de Google Cardboard, la cual es muy accesible y brinda la oportunidad de experimentar sensaciones y explorar en los usos cotidianos de la realidad virtual, desde el espacio cotidiano de internet; que permite explorar colectivamente las posibilidades de creación y visualización de imágenes de realidad virtual. Cada participante se llevará su propio visor de realidad virtual con la posibilidad de compartirlo y replicarlo en su comunidad, seguir las instrucciones de elaboración de acuerdo con las indicaciones recibidas en la aplicación, donde el modelado y diseño parten de la idea o concepto relacionado con los procesos geométricos y matemáticos que nos permite manipular con mayor precisión nuestro diseño para llegar a los resultados deseados.

- Diseñar y elaborar un visor de imágenes de inmersión.

- Realizar un diseño con formas orgánicas a partir de un programa de software de modelado 3D de distribución libre.
- Conceptualizar desde la primera idea y el boceto inspirado en sistemas biológicos.
- Re apropiarnos del programa cardboard como oportunidad de la experiencia de uso más allá del copyright.
- Crear la ilusión de proyección con contenidos audiovisuales de calidad.
- Valorar la influencia de las tecnologías digitales en las transformaciones de la narrativa audiovisual y de vídeo digital.
- Vivenciar la experiencia tecnológica inmersiva desde las percepciones, sensaciones y emociones en el entorno artístico y cultural.

Cuadro 10. Diseño curricular - Taller Visuales con cardboard

NOMBRE DEL CURSO		VISUALES CON CARDBOARD
INTENSIDAD SEMANAL		90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades, un encuentro al mes
POBLACIÓN		De 9 a 60 años, Estudiantes de la Efa - Casa de la Cultura
OBJETIVO GENERAL		Generar entornos de encuentro y juego espontáneo a través de la proyección de imágenes y objetos, en espacios de experimentación que potencie las sensaciones al máximo.
OBJETO DE ESTUDIO		Artes Plásticas (Biodiseño de pieza usada para observar espacios virtuales sumergidos en ellos)
PROCESOS		Guiarse de las experiencias, por medio del uso de programas de inmersión para la realización de piezas usadas en el mismo.
OBJETIVOS	OBJETIVO CONCEPTUAL	Fomentar la conceptualización y creación de Visor de imágenes audiovisuales inmersivas.

ESPECÍFICOS	OBJETIVO PROCEDI- MENTAL	Experimentar la técnica de modelado en 3D, de acuerdo a las instrucciones recibidas en espacios de realidad virtual para la realización de piezas artísticas y de biodiseño.
	OBJETIVO ACTITUDINAL	Revisión crítica sobre el uso de las tecnologías, para los procesos creativos y la observación de imágenes y formas audiovisuales.

Cuadro 11. Ejes Temáticos - Taller Visuales con Cardboard.

EJES TEMÁTICOS	
COMPONENTE 1	Instalación de Laboratorio de inmersión y realidades mixtas, desde el paradigma del biodiseño, dedicado a la exploración de estímulos multisensoriales, para construir nuevas posibilidades de percepción y creación de un elemento de elemento digital: Cardboard o visor de realidad virtual.
COMPONENTE 2	Seguir las instrucciones de elaboración de acuerdo a las indicaciones recibidas en la aplicación, donde el modelado y diseño parten de la idea o concepto relacionado con los procesos geométricos y matemáticos que nos permite manipular con mayor precisión nuestro diseño para llegar a los resultados deseados.
COMPONENTE 3	Valorar la influencia de las tecnologías digitales en las transformaciones de la narrativa audiovisual y de vídeo digital.
COMPONENTE 4	Vivenciar la experiencia tecnológica inmersiva desde las percepciones, sensaciones y emociones en el entorno artístico y cultural.
RECURSOS	Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos.
BIBLIOGRAFÍA	https://www.medialab-prado.es/actividades/jugar-con-visuales

Cuadro 12. Indicadores de logro - Taller Visuales con cardboard.

INDICADORES DE LOGRO		
CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Visor de imágenes realizados	N° de actividades propuestas	N° de participantes

Taller 4



Ilustración 8. Ejemplo del taller Kuerpos en Movimiento y Salud. Tomado de: <https://medium.com/alive-in-plasticland/dancing-in-the-dark-6e1eb0e7c851>

Nombre: KUERPOS EN MOVIMIENTO Y SALUD

Responsable: Profesor de Arte, artista, conocimientos en anatomía, multimedia y producción audiovisual en tiempo real.

Áreas: Audio y vídeo procesado, vídeo-juegos, media-fachadas, artes escénicas y actuaciones en directo.

Componente Multisensorial: Táctil, visual, sonoro, auditivo, mental, cognitivo y físico.

Objetivo: Integrar acciones colectivas en un espacio de inmersión, donde se proyecte imágenes del cuerpo en movimiento, creando un diálogo con las diversidades funcionales, las tecnologías y las emociones, desde imaginarios visuales futuros y soluciones primarias.

Software Sugerido: Software libre, Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos.

– Programa de Salud, funciones del cuerpo humano y técnicas de reanimación prioritaria.

- Ética del conocimiento libre, el copyleft y el movimiento del software libre.
- Revisión del material audiovisual de los participantes.
- Postproducción con medios libres audiovisuales.
- Formatos de salida. Soporte fijo y tiempo real.
- Tipos de montaje y pautas para la composición audiovisual
- Políticas materiales y medios de producción audiovisual.
- Estudio técnico de software I: Kdenlive/OpenShot/ Cinelerra / Avidemux / Blender.
- Software II: Kdenlive/ OpenShot/ Audacity / ffmpeg / MPEG Streamclip
- Conversión de formatos de audio y vídeo: Handbrake, VLC.
- Software III: SuperCollider / Ardour / Audacity /PraxisLive / OpenFrameworks / Hydra.

Participantes: Todo público

Procesos: Procesos integrados al uso de Tecnología, internet, Realidad Virtual, Realidad aumentada

Materiales: Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos, Equipo de RV, arte digital, programa de inmersión audiovisual con contenidos de imágenes del cuerpo humano, funciones y software I: Kdenlive/ OpenShot/ Cinelerra / Avidemux / Blender, Software II: Kdenlive/ OpenShot/ Audacity / ffmpeg / MPEG Streamclip, Software III: SuperCollider / Ardour / Audacity /PraxisLive / OpenFrameworks / Hydra, video beam, formatos de audio y vídeo Handbrake, VLC, Internet, computadores, Suite Adobe, videos, celulares.

Tiempo: 90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades.

Actividades: Taller laboratorio que vincula experiencias virtuales en espacios de reflexión, experimentación y creación artística centrado en el cuerpo, la diversidad funcional y las asistencias técnicas y de reanimación incluso con el uso de dispositivos extracorporales. Esta es una propuesta para la generación de nuevas estéticas y espacios de inclusión entre arte y diversidad, que integren la Tecnología, el Arte, el Cuerpo y el uso de dispositivos Extracorporales.

Se hará mediante el desarrollo de los siguientes aspectos:

1. Cuerpos conectados: Explorar desde el comportamiento de cuerpos que dialogan entre sí, hasta cómo los cuerpos se conectan con el entorno a través de interfaces y tecnologías.
2. Movimiento sin movimiento: Interrogar cómo diferentes cuerpos se pueden poner en acción en su entorno, con diferentes ritmos, hasta la quietud.
3. Forma y función: Superar la funcionalidad para reconstruir el cuerpo y sus movimientos; abordar los conceptos desde la salud, lo estético y lo intuitivo para ampliar los imaginarios de salud de los cuerpos diversos en escena.
4. Puesta en escena: Hacer una representación de posibles escenarios y eventualidades resultantes de algunos episodios de emergencias en salud.

Las actividades serán las siguientes:

- Implementar el Laboratorio Kuerpo, Salud y Sociedad, fundamentado en una experiencia multisensorial que integre del arte, ciencia, tecnología y comunidad, con la finalidad de mejorar la salud y calidad de vida personal y de la comunidad; parte de la conexión en un programa interactivo con proyección de diversidad de imágenes y cuerpos en el espacio, la ubicación de los órganos del cuerpo, la explicación del funcionamiento de los prioritarios y las posibilidades de asistencia y reanimación básica en casos de emergencias.
- Construir nuevos puentes, desde el ámbito de la cultura, redefiniendo el carácter simbólico de las instituciones, generar nuevos imaginarios y nuevas maneras de entender a la sociedad para mejorar las relaciones sociales y aumentar el bienestar social, en el área de trabajo para la que se desarrollen propuestas de autonomía en las capacidades corporales, la salud comunitaria, donde el arte, el conocimiento y la producción tecnológica sean una herramienta para el abordaje de estas temáticas.
- Apropiarse del conocimiento que los lleve a trasladarse desde lo más cotidiano, en la autonomía personal y la salud comunitaria de procesos en los que el arte visual, el internet y los programas interactivos son factores de mejora e inclusión, desde el cuerpo y la diversidad, con políticas de sensibilización y asistencia de los seres humanos, hasta el

bienestar social, para contribuir con ello a la salud de la comunidad y a la permanencia de la vida en el planeta.

- Experimentar emociones y sensaciones al identificar saberes de su propio cuerpo en el desarrollo de realidad virtual, en espacios de inmersión, para responder a los desafíos contemporáneos de imaginarios futuros.
- Explorar estéticas, arte y cultura: por medio de dispositivos, programas o tecnologías que refuercen este concepto.

Crear una conexión que permita la construcción de conocimientos para entender la salud desde propuestas sonoras y visuales.

- Canalizar y conectar una experiencia de crecimiento libre e individual que afiance un rango más amplio en su proyecto de vida reflejado en la comunidad.
- Mirar al arte y a la tecnología como un espacio de pensamiento propositivo y crítico que estarán presentes en las posibles acciones que propendan a la vida y a la salud de los seres humanos.
- Integrar saberes y prácticas con las emociones y la satisfacción interior que se siente ante una visión amplia de lo que representa el apoyo y la ayuda ante las diversidades funcionales del cuerpo humano y su salud.

Los laboratorios fueron adaptados de BANCOS DE PROYECTOS INTERACTIVOS: (Ver Anexo N° 2)

Cuadro 13. Diseño curricular - Taller Kuerpos en movimiento.

NOMBRE DEL CURSO	KUERPOS EN MOVIMIENTO Y SALUD
INTENSIDAD SEMANAL	90 Minutos y 5 minutos de tolerancia después de efectuadas las actividades, un encuentro al mes.
POBLACIÓN	De 9 a 60 años, Estudiantes de la Efa - Casa de la Cultura
OBJETIVO GENERAL	Integrar acciones colectivas en un espacio de inmersión, donde se proyecte imágenes del cuerpo en movimiento, creando un diálogo

		con las diversidades funcionales, las tecnologías y las emociones, desde imaginarios visuales futuros y soluciones primarias.
OBJETO DE ESTUDIO		Artes Plásticas (Espacio de inmersión, donde se proyecte imágenes del cuerpo en movimiento)
PROCESOS		Procesos integrados al uso de Tecnología, internet, Realidad Virtual, Realidad aumentada
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETIVO CONCEPTUAL	Implementar el Laboratorio Kuerpo, Salud y Sociedad, fundamentado en una experiencia multisensorial que integre del arte, ciencia, tecnología y comunidad, con la finalidad de mejorar la salud y calidad de vida personal y de la comunidad; parte de la conexión en un programa interactivo con proyección de diversidad de imágenes y cuerpos en el espacio, la ubicación de los órganos del cuerpo, la explicación del funcionamiento de los prioritarios y las posibilidades de asistencia y reanimación básica en casos de emergencias.
	OBJETIVO PROCEDIMENTAL	Construir nuevos puentes, desde el ámbito de la cultura, redefiniendo el carácter simbólico de las instituciones, generar nuevos imaginarios y nuevas maneras de entender a la sociedad para mejorar las relaciones sociales y aumentar el bienestar social, en el área de trabajo para la que se desarrollen propuestas de autonomía en las capacidades corporales, la salud comunitaria, donde el arte, el conocimiento y la producción tecnológica sean una herramienta para el abordaje de estas temáticas.
	OBJETIVO ACTITUDINAL	Apropiarse del conocimiento que los lleve a trasladarse desde lo más cotidiano, en la autonomía personal y la salud comunitaria de procesos en los que el arte visual, el internet y los programas interactivos son factores de mejora e inclusión, desde el cuerpo y la diversidad, con políticas de sensibilización y asistencia de los seres humanos, hasta el bienestar social, para contribuir con ello a la salud de la comunidad y a la permanencia de la vida en el planeta.

Cuadro 14. Ejes Temáticos - Taller Kuerpos en movimiento.

EJES TEMÁTICOS	
COMPONENTE 1	Cuerpos conectados: Explorar desde el comportamiento de cuerpos que dialogan entre sí, hasta cómo los cuerpos se conectan con el entorno a través de interfaces y tecnologías.
COMPONENTE 2	Movimiento sin movimiento: Observar cómo diferentes cuerpos se pueden poner en acción en su entorno, con diferentes ritmos y acciones, hasta la quietud.
COMPONENTE 3	Forma y función: Superar la funcionalidad para reconstruir el cuerpo y sus movimientos; abordar los conceptos desde la salud, lo estético y lo intuitivo para ampliar los imaginarios de los cuerpos diversos en escena.
COMPONENTE 4	Puesta en escena: Hacer una representación de posibles escenarios y eventualidades resultantes de algunos episodios de emergencias en salud.
RECURSOS	Equipo de RV, video beam, Internet, computadores, Suite Adobe, videos.
BIBLIOGRAFÍA	https://www.bbva.com/es/bienvenido-bbva-labs/

Cuadro 15. Indicadores de logro - Taller Kuerpos en movimiento.

INDICADORES DE LOGRO		
CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Conocimiento adquirido	Nº Número de acciones programadas	Nº Número de participantes



ELEMENTOS, APLICACIONES Y PORTALES

En la actualidad existen diversos elementos que son de fabricación doméstica que puede ayudarnos para recibir el mismo beneficio que otras como es el caso del Visor de imágenes en realidad virtual y realidad aumentada, pero además existen otros elementos que son útiles y necesarios para la ejecución de las actividades pertinentes a este proyecto, para lo cual dispondremos de la existencia que hay en Vive Lab de Rionegro, provisto por el Min Tics y además se incluirá el dispositivo de telefonía móvil, cómo es el caso de los celulares para quienes lo tengan y deseen guardar en el caso que lo requiere, se sugieren portales, programas, software y aplicaciones de uso masivo, en los que se puede disfrutar de la gratuidad de los mismos, para evitar recaer en costos adicionales, lo cual encarecería ésta práctica.

Entre los elementos, portales, programas, software y aplicaciones sugeridos están los siguientes:

- Google
- Google Cardboard
- Software Libre
- Living lab
- Team lab
- Media lab
- Bbva Lab
- Creative Lab
- App cardboard
- App demostraciones de google cardboard
- Place your phone into your cardboard
- v1 viewer
- App recorrido de google cardboard

- App camera cardboard
- App camera cardboard fotos panorámicas 360° + sonido
- Google street view
- App roller coaster
- App jurrasic vr
- Theta s app
- Equipo de RV
- Video beam
- Acceso a Internet
- Computadores
- Suite Adobe
- Videos
- Equipo de RV
- Arte digital
- Software I: Kdenlive/ OpenShot/ Cinelerra / Avidemux / Blender
- Software II: Kdenlive/ OpenShot/ Audacity / ffmpeg / MPEG Streamclip
- Software III: SuperCollider / Ardour / Audacity /PraxisLive / OpenFrameworks / Hydra
- Video beam
- Formatos de audio y vídeo Handbrake, VLC
- Suite Adobe
- Programas de inmersión audiovisual con contenidos de imágenes y figuras de Realidad virtual y realidad Virtual Aumentada.
- Videojuegos a través de Sony y Microsoft
- Gafas de RV para PC
- Otros accesorios Guantes, plataformas, simuladores que permiten la inmersión RV Y RA.



MARCO REFERENCIAL



MARCO JURÍDICO

Constitución Política de Colombia de 1991

“La Constitución Política situó en la cultura el fundamento de la nacionalidad colombiana. Una nacionalidad que concebimos como un proyecto creativo y como un gran acuerdo entre la diversidad que es preciso renovar permanentemente.”³⁴

ARTÍCULO 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente [...]

ARTÍCULO 70: El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

³⁴ (MINISTERIO DE CULTURA. Observatorio de políticas culturales., 2002)

ARTÍCULO 71: La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

ARTÍCULO 72. El patrimonio cultural de la Nación está bajo la protección del Estado. El patrimonio arqueológico y otros bienes culturales que conforman la identidad nacional, pertenecen a la Nación y son inalienables, inembargables e imprescriptibles. La ley establecerá los mecanismos para adquirirlos cuando se encuentren en manos de particulares y reglamentará los derechos especiales que pudieran tener los grupos étnicos asentados en territorios de riqueza arqueológica.

ARTÍCULO 298. Los departamentos tienen autonomía para la administración de los asuntos seccionales y la planificación y promoción del desarrollo económico y social dentro de su territorio en los términos establecidos por la Constitución. Los departamentos ejercen funciones administrativas, de coordinación, de complementariedad de la acción municipal, de intermediación entre la Nación y los municipios y de prestación de los servicios que determinen la Constitución y las leyes.

Margo legal Nacional

Cuadro 16. Marco legal nacional

Marco legal nacional		
Normatividad	Argumentación	Ley O Decreto
Derechos y Deberes a la Cultura	Propone un modelo para gestionar la política cultural del país a partir de procesos estratégicos de planeación, financiación, formación e información; y orientó sus acciones	LEY 397 de 1997. Ley General de Cultura. La Ley General de Cultura es el producto de varios años de estudio, discusión y sistematización de derechos y deberes relacionados con la identidad, la diversidad, la participación, la

	desde la descentralización administrativa y la participación ciudadana se consideran indispensables.	memoria, la creatividad y las prácticas culturales, de las diferentes culturas que conviven en Colombia. Asimismo, aporta las bases para el proceso de transformación de la cultura, partiendo de los principios de descentralización, participación, planeación, autonomía territorial y competencias territoriales, establecidos en la Constitución Política de 1991. Uno de los avances significativos dados en esta ley es la creación del Ministerio de Cultura, como entidad responsable de formular y poner en marcha la política cultural y liderar el Sistema Nacional de Cultura.
Patrimonio Material e Inmaterial	Instancias y procesos de desarrollo institucional, que posibilitan la protección del patrimonio cultural de la Nación.	Ley 1185 de 2008 - Por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 –Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones. La declaratoria de un bien material como de interés cultural, o la inclusión de una manifestación en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural material e Inmaterial de Colombia. Se ocupa del patrimonio material e inmaterial de Colombia ampliando definiciones, estableciendo espacios de participación en el tema, como son los Consejos de Patrimonio, y dictando las líneas de acción y controles para su conservación y salvaguarda. Esta ley es reglamentada posteriormente por los Decretos 1313 de 2008, 763 de 2009 y 2941 de 2009. En materia presupuestal, el Decreto 4934 de 2009 reglamenta la inversión de los recursos del hoy impuesto al consumo a la telefonía móvil destinados al patrimonio.
Apoyo a la Cultura	Fomenta el acceso, la innovación, la creación y la producción artística y cultural en el municipio.	Leyes 715 de 2001 y 1176 de 2007. Ambas leyes contemplan ajustes y mejoras para el Sistema General de Participaciones que incluyen aportes al sector cultural. La Ley 715 dicta las normas orgánicas con relación a los recursos girados a las entidades territoriales a través del Sistema General de Participaciones, para la disposición que le corresponda en cumplimiento de los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política.
Espectáculos Públicos	Estímulo del estado a las representaciones en vivo de expresiones artísticas.	Ley 1493 de 2011 - Por la cual se toman medidas para formalizar el sector del espectáculo público de las artes escénicas, se otorgan competencias de inspección,

		vigilancia y control sobre las sociedades de gestión colectiva y se dictan otras disposiciones.
Sistema Nacional de Cultura	Integra los diferentes actores o instancias nacionales y territoriales que planearán y ejecutarán las actividades culturales.	Decreto 1589 de 1998 – Por el cual se reglamenta el Sistema Nacional de Cultura (SNCu) y se dictan otras disposiciones. Esta norma determina los componentes, así como la naturaleza y los tipos de agentes culturales que intervienen en el Sistema, plantea condiciones y requisitos para la participación.
Consejo Nacional de Cultura	Asesorará en la formulación e implementación del Plan Nacional de Cultura y vigilará la ejecución del gasto público invertido en cultura.	Decreto 1782 de 2003 - Por medio del cual se reglamenta la composición y funcionamiento del Consejo Nacional de Cultura, la elección y designación de algunos de sus miembros y se dictan otras disposiciones. A través de este decreto se concretan requisitos, procedimientos y formas de elección de los consejeros nacionales, facilitando un marco de acción en el ámbito nacional.
Consejos Nacionales de las Artes y la Cultura	Instancias para fortalecer los procesos de descentralización autonomía y participación que rigen entre la sociedad civil y el Estado para el acceso de la comunidad a los bienes y servicios culturales.	Decreto 3600 de 2004 – Por el cual se reglamenta la composición y funciones de los Consejos Nacionales de las Artes y la Cultura y se dictan otras disposiciones. En esta norma se estipula la naturaleza como los mecanismos de convocatoria y elección de consejeros, determina las inhabilidades para acceder como delegado, así como las funciones específicas de estas instancias de participación.
Formalización de los espectáculos públicos y el derecho de autor	Disminuir la evasión fiscal por concepto de venta de boletería en espectáculos públicos.	Decreto 1258 de 2012 - Por el cual se reglamenta la Ley 1493 de 2011. Reglamentación de las disposiciones sobre realización de espectáculos públicos de las artes escénicas. A través de este decreto se determinaron medidas de formalización de los espectáculos públicos, el cumplimiento del derecho de autor y las funciones de otras entidades e instancias del Estado en la materia.

Marco Legal Local

Cuadro 16. Marco legal local

Marco legal local		
Acuerdo	Fecha	Descripción
081	13 de junio de 1984	Por el cual se funda el Centro de Bellas Artes Ricardo Rendón, y se dictan otras disposiciones.
023	29 de julio de 1993	Por el cual se expide el Estatuto Municipal para el Manejo del Patrimonio Inmobiliario Histórico- Cultural del municipio de Rionegro
059	17 de enero de 1994	Por el cual se crea el Consejo Municipal de Cultura y se reestructura la junta del Fondo Mixto de Fomento Cultural y Artístico
108	26 de diciembre de 1995	Por el cual se establecen las fiestas de la industria, calzado, artesanía y se establece el reinado popular.
146	18 de julio de 1996	Por el cual se crean unos premios a las actividades culturales en el municipio de Rionegro.
216	22 de mayo de 1997	Por el cual se reglamenta el uso y preservación de la Casa Museo de la Convención, se crea y una junta y a su interior se crea el Museo de Córdoba.
O44	13 de agosto de 1998	Por el cual se reestructura el Consejo Municipal de Cultura y se deroga el Acuerdo 059 de 1994.
045	13 de agosto de 1998	Por el cual se crea una estampilla y se hace obligatorio su uso en Rionegro.
122	22 marzo del 2000	Por el cual se convoca a la comunidad Rionegrera a la participación social para asignar un nombre al palacio de la cultura de Rionegro y se rinde un homenaje a un personaje rionegrero en las artes y en las letras.
137	14 de agosto de 2000	Por el cual se oficializa el nombre de Ricardo Rendón Bravo, para el palacio de cultura y se crea el museo de Rendón en Rionegro.
028	21 de septiembre de 2001	Por el cual se adoptan tarifas para la formación de valores artísticos en el municipio de Rionegro, Antioquia.
175	9 de agosto de 2005	Por medio del cual se reglamenta el manejo, préstamo y uso del auditorio Ricardo Rendón Bravo.
060	14 de noviembre de 2006	Por el cual se crea y fortalece la Escuela de Bandas de Música de la Ciudad Santiago de Arma de Rionegro.

011	17 de diciembre de 2015	Por el cual se deroga el acuerdo 060 de 2006 y se crea la Escuela de Música Benjamín Marín Álvarez.
019	21 de noviembre de 2018	Por el cual se modifica el acuerdo 044 de 1998 y reestructura el Consejo Municipal de Cultura del Municipio de Rionegro.



METODOLOGÍA



TIPO DE METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará en el desarrollo de éste proyecto es la experiencial; según David Kolb, ésta combina la experiencia, la percepción, la cognición y el comportamiento; menciona que son las experiencias anteriores, las que guían las futuras pautas de comportamiento, con procesos cíclicos de crecimiento, es aprender haciendo.

Hay muchos teóricos en esta área como por ejemplo John Dewey (1938) y más recientemente David Kolb (1984). Simon Fraser University define al aprendizaje experiencial como:

“La participación estratégica y activa de los estudiantes en contextos en los que aprenden haciendo y reflexionando sobre esas actividades, lo que los faculta para aplicar sus conocimientos teóricos a los proyectos prácticos en una multitud de configuraciones dentro y fuera del aula.”³⁵

La metodología experiencial está basada en el Constructivismo, porque es utilizado de la siguiente forma: Consciente, planificado, y formativo; además se adapta a los diversos estilos de aprendizaje, propiciando la formación y transformación de las personas en relación con sus competencias, su liderazgo, capacidad de toma de decisiones, así como desde el punto de vista sinérgico y sistémico, en la interrelación con otros individuos en la convivencia armónica, en la comunicación efectiva, en la conformación de equipos de trabajo de alto rendimiento, en la concienciación de la seguridad y salud, así como el fortalecimiento de sus valores y de su cultura.³⁶

³⁵ (<https://cead.pressbooks.com/chapter/3-6-aprendizaje-experiencial-aprender-haciendo-2/>)

³⁶ (<https://www.aprendizaje-experiencial.org> › método)

De acuerdo a estudios, la “NTL | National Training Laboratories presentó The Learning Pyramid (Pirámide del Aprendizaje) basado en investigaciones, en la que se concluye que aprendemos el 5% de lo que escuchamos, el 10% de lo que leemos, el 20% de lo que escuchamos y vemos, el 50% cuando argumentamos en grupos de discusión guiados, el 75% cuando hacemos las cosas, y el 80% cuando lo hacemos y facilitamos a otros³⁷.

Esta metodología se argumenta en este estudio, ya que, lo que hacemos y facilitamos a otros, tiene una valoración del 80%, , es decir, que las actividades basadas en la experiencia nos generan mayor aprendizaje y nos proporcionan un conocimiento fundamentado en la experiencia, el razonamiento y el entendimiento.

Por otro lado, el maestro, Edgar Dale, investigando las mejores y peores maneras de aprendizaje, presentó en 1969: The Cone of Learning (El Cono del Aprendizaje) en el que se concluye que luego de 2 semanas tendemos a recordar el 90% de lo que decimos y hacemos, el 70% de lo que hacemos, el 50% de lo que escuchamos y vemos, el 30% de lo que vemos, el 20% de lo que escuchamos, el 10% de lo que leemos³⁸.

De esta manera, nos damos cuenta que lo que decimos y hacemos son las cosas que aprendemos y no se nos olvidan, porque son basadas en la experiencia y son las que realmente se reflexionan desde las vivencias.

Etapas o procesos del aprendizaje experiencial

³⁷ (Yturralde, 2008)

³⁸ (Dale, 2001)



Ilustración 9. Etapas o procesos del aprendizaje experiencial. Creación propia

La casa de la cultura empezará con una práctica de formación innovadora combinando las acciones necesarias de poner a disposición de los estudiantes la sala virtual ViveLab, los recursos físicos y tecnológicos, en un entorno de aprendizaje presencial y virtual que partirá desde experiencias vividas y el apoyo a los procesos de aprendizaje.

Experiencia Abierta: Esta primera etapa se caracterizará por la vivencia como tal de la actividad; se dará inicio a vivir la Experiencia, destacando las vivencias personales y el conocimiento previo y en grupo, ésta se hará en un entorno de aprendizaje orientativo presencial virtual y se aprenderá a partir de la experiencia concreta inmediata, es decir, los estudiantes experimentarán por medio de la realización de los talleres y experiencias libres, propiciadas por espacios vivenciales de inmersión interactivos, de realidad virtual y realidad aumentada, por medio del uso de herramientas tecnológicas, que potencien el sentir, se creen espacios de diálogo y realización conjunta de las actividades, promoviendo la participación individual y grupal, en las cuales se combinarán acciones artísticas y culturales contempladas en el Programa de Multisensorialidad interactiva, donde se aprenderá a partir de la experiencia.

Reflexión: En esta etapa será el punto de partida de la experiencia vivida con el proceso, se harán episodios de reflexión interna, el profesor dará sus puntos de vista en base a la

reflexión de lo experimentado, y luego se hará un análisis colectivo y una evaluación de la experiencia, de lo que se ha vivido, de lo que se ha sentido en la experiencia de inmersión en espacios virtuales y cómo las emociones han participado en lo experimentado en los laboratorios virtuales, se harán propuestas de hallazgos y se apropiarán del conocimiento generando un documento con las posibles propuestas y soluciones a problemas encontrados o conocidos y que se quieran resolver, el cual se entregará a dirección para integrarlo al programa.

Conceptualización: En esta etapa, se hará un análisis de la implementación del programa de multisensorialidad interactiva, propiciando el debate al revisar los procesos vividos con los referentes y antecedentes, haciendo comparaciones, revisando similitudes y diferencias con otras experiencias vividas, que se ha sentido, como han sido las percepciones, las emociones ante esta experiencia única de poder integrar la cultura, el arte con procesos de inmersión y de tecnología virtual, dando paso a un espacio de construcción.

Aplicación: En esta etapa se partirá de como se ha vivido la experiencia del laboratorio, desde lo que se ha sentido al interior de los procesos y cómo ha sentido que ha sido su participación y luego se emitirá la conceptualización para los posteriores laboratorios y se socializará ante los compañeros y profesores incluso si lo hubieran hecho de manera diferente.

La Metodología Experiencial se destaca porque entre las principales características para el programa de multisensorialidad interactiva por la vivencia personal, que al mismo tiempo crea una conexión con lo que se siente, lo que se ve, lo que se escucha, y se experimenta, a nivel de los sentidos, lo cual es básico para emitir conceptos, en base a lo que se ha aprendido para aplicarlo nuevamente.

Enfoque epistemológico experiencialista - vivencialista.

ENFOQUE	NATURALEZA DEL CONOCIMIENTO	MÉTODO DE HALLAZGO	MÉTODO DE CONTRASTACIÓN	LENGUAJE	OBJETO DE ESTUDIO
• Experiencial • Vivencial	• Construcción simbólica subjetiva del mundo social y cultural. • El conocimiento es un acto de entendimiento.	• Introspección (con)vivencia • [Texto]	• Análisis lógico • Consenso experiencial	• Lógico matemático • Verbal académico	• Realización de eventos • Símbolos valores • Normas • creencias actitudes

Ilustración 10. Enfoque epistemológico experiencialista - vivencialista. Creación propia

Palabras clave: Epistemología, teoría del conocimiento, investigación social, metodología de la investigación.

Epistemología: Viene de la palabra griega EPISTEME. Significa ciencia o teoría de la ciencia; según Aristóteles es ciencia y tiene por objeto conocer las cosas en su esencia y en sus causas. Realizamos una actividad reflexiva de los saberes y de la teoría del conocimiento, en búsqueda de la epistemología de los diferentes enfoques para darnos cuenta que el referente elegido fue: La teoría del aprendizaje experiencial.

El conocimiento se basa en la forma como la inteligencia humana, es capaz de explorar el escenario de la realidad objetiva y sus características, hacer un proceso de reflexión interna y definir un concepto sobre la cosa, símbolo, idea, hecho, o circunstancia conocida.

Los enfoques epistemológicos a través de la historia de la ciencia, nos ubican en el contexto de este estudio y poder explicar las relaciones que se dan en las secuencias de la investigación, por lo que fue necesario, retomar las distintas posturas de los investigadores desde el conocimiento científico, el método científico, la teoría del conocimiento científico, al igual que las formas de recopilar la información, con sus variables, categorías, fuentes y objetivos, hasta la validez de las operaciones y el modelo de interpretación, con las técnicas de análisis y estrategias para la construcción de la información cualificada y detallada que evidencian los enfoques epistemológicos.

La elección se hizo teniendo en cuenta, que este enfoque de investigación es el que más se ajusta a las necesidades, porque se encuentra siempre en proceso de transformación y crecimiento.

“El Aprendizaje Experiencial consiste en generar espacios que posibiliten la VIVENCIA, que puedan ser sucedidos de momentos de reflexión para que dicha vivencia se convierta en EXPERIENCIA.”³⁹

Los científicos, para realizar los procesos de investigación, análisis y conclusiones respecto a realidades y situaciones, en las cuales se reflexiona para luego realizarlas por medio de la experiencia, parten desde la teoría de la ciencia para determinar cómo se fundamentan las investigaciones cualitativas. Es por esto que, los procesos cognitivos y los estilos de pensamiento serían los que los caractericen, diferencien y definan como únicos dentro del conjunto de problemas o situaciones.

En este enfoque las interpretaciones de las formas o los simbolismos socioculturales a través de los cuales los actores de este determinado grupo social abordan la realidad humana, cultural, educativa y social, se constituyen en el producto del conocimiento. De manera que partir de una realidad externa, genera el conocimiento y la interpretación de esta realidad se ubica en el interior de los espacios de la conciencia, o sea que no es descubrimiento ni invención; el conocimiento en este enfoque es un acto de entendimiento, de comprensión. Por lo anterior, el rol que desempeña la ciencia es definido como un mecanismo de transformación y de crecimiento de las personas y la sociedad y no es visto como un mecanismo de control o de ejercer poder en el medio social en que se desarrolla la situación.

La epistemología casi dogmática del aprendizaje y la experienciación es la racionalidad técnica, donde la casa de la cultura se involucra en una nueva experiencia, basada en la

³⁹ (Equipo CISNE, 2007)

experiencia de adopción de un componente multisensorial interactivo, el cual servirá de reflexión tanto para la casa de la cultura con sus diferentes estamentos organizacionales como para los estudiantes quienes desde varias perspectivas formularán conceptos, que se integrarán con teorías lógicas, políticas institucionales y educación para una sociedad en red; los cuales servirán para ser más creativos, más participativos, tomar decisiones y resolver problemas.

Las relaciones entre estas fases fueron identificadas a partir de las siguientes categorías de análisis:

1. Cerebro predominante.
2. Canal.
3. Foco de atención.
4. Forma de abordar la realidad.
5. Características de las estructuras cognitivas.
6. Formas de procesar la información.
7. Lenguaje.
8. Características relevantes.

Se obtuvo como hallazgo significativo que el cerebro es predominante en el estilo de aprendizaje experiencial:

El cerebro es un centro de energía constante.

Es el centro del pensamiento: toma de decisiones, interpretación de lo que vemos y oímos, poder de captación y aceptación, capacidad de expresar opiniones, escuchar, entender y analizar.

Es la fuente del pensamiento creativo y del aprendizaje, pues permite percibir, organizar, almacenar, construir y recordar información.

Posee la capacidad de aprender y almacenar una infinita cantidad de información.

Procesa la información en forma inmediata.

Es capaz de retener, recuperar y mejorar el intelecto.



PROPUESTA DE MODELO DE GESTIÓN



Ilustración 11. Propuesta de modelo de gestión para el programa de Multisensorialidad Interactiva. Creación propia.

El modelo de gestión que se propone para Casa de la Cultura de Rionegro se constituye de acuerdo con la metodología experiencial, por lo tanto partiremos de las experiencias y conocimientos adquiridos con anterioridad en el sector cultural donde tenemos en cuenta los avances tecnológicos más recientes para mejorar los procesos de formación desde la adopción del Programa de Multisensorialidad Interactiva, propuesto en este proyecto, teniendo en cuenta que hay un cúmulo de aprendizaje puesto en marcha y que planteará un nuevo giro en las actividades a seguir en el futuro en la institución.

Las estrategias planteadas en este Modelo de Gestión, están interrelacionadas de tal manera que crea una sinergia que facilita el desarrollo armónico de los laboratorios,

convirtiéndose en piezas fundamentales por el uso de la tecnología en la vida diaria, con este enfoque propendemos por fortalecer a su vez la inserción de las tecnologías digitales destacando su importancia por los cambios que han marcado trascendencia en la comunicación personal, de masas, a través de las redes sociales, los medios de comunicación, los dispositivos de información y de comunicaciones, los portales de comunicación, etc.

El modelo de gestión propone que los objetivos establezcan correlación con las estrategias. Se propone la mirada a través de visores semejando a los visores que se usan en realidad virtual y realidad aumentada para tener una visión más amplia que nos ubica en el contexto de las estrategias necesarias para la consecución de los objetivos.



ESTRATEGIAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO N°1



Ilustración 12. Estrategias para el cumplimiento del primer objetivo. Creación propia.

Estrategia Cultural: Identidad cultural

Dentro de la Casa de la Cultura se contará con una Red de profesores de arte que apoyarán las diferentes manifestaciones artísticas y culturales del municipio.

Por medio de la Escuela de Formación Artística se promoverá y formará a la comunidad en las diferentes expresiones artísticas para el fomento y preservación de la cultura y tradiciones.

Se implementarán 4 laboratorios para fomentar la interacción, socialización e integración de la comunidad en las dinámicas culturales y artísticas teniendo en cuenta que son contenidos que generan emociones desde las vivencias.

Se facilitarán espacios de encuentro que fomenten la relación de los participantes sin distinguir entre los diferentes perfiles.

Promover las experiencias de multisensorialidad a los procesos pedagógicos para estimular la creatividad y la transformación social.

Conservación de la memoria histórica, el valor y respeto por nuestras tradiciones.

Estrategia social: Equilibrio rural y urbano: Para la casa de la Cultura será importante resaltar el valor de la integración Social de la gente del municipio y de las veredas aledañas al mismo.

Promover la participación de la comunidad en los laboratorios, integrando lo urbano y lo rural y de ésta manera se crearán espacios de enriquecimiento que potencien los conocimientos de unos y las habilidades de otros.

Vincular la mayor cantidad de habitantes en los programas culturales y artísticos que se propongan como un medio de enriquecimiento de experiencias que posteriormente favorezcan las interacciones de los habitantes entre sí.

Estrategia tecnológica: Inmersión Virtual - La casa de la cultura contará con alianzas estratégicas o convenios con instituciones y demás entidades que trabajen y promuevan el

uso de la tecnología, para poder tener acceso a espacios virtuales minimizando de ésta manera los costos.

Brindar conocimientos y herramientas en el uso de espacios inmersivos virtuales libres y abiertos desde los cuales se tendrán experiencias significativas y de gran crecimiento a nivel cultural y formativo que además preparan al estudiante para ser más competentes en una sociedad tecnológica.

Los procesos de creación artística desde los medios digitales acercarán el arte desde Rionegro hasta los lugares más importantes alrededor del mundo y desde artistas reconocidos, de prestigio mundial hasta las personas de la región.



ESTRATEGIAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO N°2



Ilustración 13. Estrategias para el cumplimiento del segundo objetivo. Creación propia.

Estrategia comunicativa: Innovación

La Casa de la Cultura dispone de una oficina de comunicaciones, que ayudará a fomentar y a divulgar la adopción del nuevo Programa de Multisensorialidad Interactiva, a través de la innovación al usar la base de datos de estudiantes y docentes existentes en la entidad.

Los estudiantes y docentes harán actividades de publicidad con imágenes atractivas para generar interés, que serán difundidas por medios masivos de comunicación, en el tiempo previo a la iniciación del Programa, para lograr mayor convocatoria.

Se implementarán herramientas comunicativas, que se darán a conocer y serán divulgadas a través de las redes sociales de la Casa de la Cultura como: Whatsapp, facebook, correo electrónico, twitter, instagram, etc, para que sean replicadas o reenviadas, tratando de llegar al mayor número de habitantes de la población del área urbana y la zona rural cercana.

Estrategia Financiera: Transformación de Recursos

La Casa de la Cultura en su portafolio de servicios está destinada a fomentar la cultura y el arte en el municipio, de acuerdo a los hallazgos encontrados, para la implementación de este proyecto, observamos que su ejecución es técnicamente viable y financieramente responsable.

Para la ejecución de este programa se tendrá un soporte financiero bajo los mismos ejes presupuestales de la asignación del rubro presupuestal municipal, departamental, y las transferencias a nivel nacional del Ministerio de Cultura correspondientes a Cultura, con la asignación anual que corresponde a sus necesidades, para la vigencia 2020 y las adiciones presupuestales que sean necesarias.

En lo referente a la adopción del Programa Multisensorial Interactivo, por un valor presupuestal proyectado de \$246.540.000 (el cual puede tener una variación de acuerdo al IPC, al momento de su ejecución), los gastos que éste ocasione tendrán un soporte financiero de la asignación del rubro presupuestal municipal de cultura, contemplado en el eje presupuestal del componente: Generación y fortalecimiento de espacios de oferta cultural, el cual generalmente es un rubro que no se ejecuta en su totalidad. Lo obtenido por los ingresos provenientes del ejercicio de sus funciones, en lo referente a matrículas, nos garantiza un excedente para la sostenibilidad del proyecto, se estima que habrá un punto de equilibrio porque no habrá ganancias pero tampoco habrá pérdidas, sumado a esto se aumentará la demanda por éste nuevo servicio ofertado, para los próximos períodos académicos, lo cual se constituye como un aporte de good will y buen nombre

para la Casa de la Cultura, que está incursionando en la nueva temática de procesos de formación cultural con acceso a tecnologías interactivas, de acuerdo a las exigencias del mundo actual y que cumple con los estándares del Min Tic, de reducir la brecha en el componente de Inclusión digital.



ESTRATEGIAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO N°3



Ilustración 14. Estrategias para el cumplimiento del tercer objetivo. Creación propia.

Estrategia Política: Cooperación colectiva

Desde las políticas públicas se promoverá la democracia y la cooperación.

Las actividades de cooperación serán en primera medida concertadas con el sector cultural de la Casa de la cultura y con ellos se formularán las políticas culturales en base al cronograma de actividades.

Se hará un convenio con entidades gubernamentales en este caso con el punto ViveLab digital que hay en el municipio, con el fin de poner a disposición de los estudiantes la tecnología y la virtualidad existente para la implementación de los laboratorios.

Se promoverá la alfabetización tecnológica, orientada a fortalecer los programas de formación artística y cultural para con ello, sacar adelante el Programa de Multisensorialidad Interactiva y dejar un impacto positivo en la comunidad.

Estrategia Ecológica: Verde Digital

Se adoptarán los ODS, aprovechando los espacios de realidad virtual para enseñarles de las experiencias libres como experiencia de los jóvenes que viven en el área rural, para crear en los participantes la mentalidad del respeto a los ecosistemas terrestres, como forma sostenible para combatir el cambio climático, frenar la pérdida de la diversidad biológica y sus efectos.

De igual manera, los conocimientos de los estudiantes del área rural estarán cargados de naturaleza, de colores, de procesos naturales donde la diversidad es fuerza, es riqueza, es garantía de vida y todo esto será combinado con espontaneidad en las experiencias que vivirán.

Las estrategias están fundamentadas en las líneas de acción del plan de desarrollo municipal cultural, las cuales se ajustan a las políticas departamentales y éstas toman las directrices de los ejes temáticos del Ministerio de Cultura y de los ejes temáticos del Ministerio de telecomunicaciones

Ecosistema digital de la estrategia verde digital



Ilustración 15. Ecosistema digital de la estrategia verde digital. Creación propia.

Los componentes de este ecosistema digital están basados en la transformación del tejido social y en un estilo de innovación abierta que integra varios campos del saber, sensoriomotores, del conocimiento, la naturaleza, la cultura y la tecnología.



PRESUPUESTO

El siguiente presupuesto es proyectado en base al presupuesto de la vigencia 2019, pero está enmarcado en la vigencia 2020, fecha para la cual será la adopción del Programa de Multisensorialidad Interactiva en la Casa de la Cultura de Rionegro, además se tuvo en cuenta un porcentaje aproximado del 6,0 de aumento del salario mínimo para el año 2020 analizando con ello un valor porcentual para el aumento del IPC, como también el boletín de prensa número 14 emitido por Fecode, donde se hace claridad de la reforma constitucional consensuada incluida en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022, lo anterior para establecer una aproximación de los aportes del Sistema General de Participaciones, a la casa de la cultura con la finalidad de satisfacer las necesidades que acarrea el sostenimiento de la institución.

PRESUPUESTO PROGRAMA DE MULTISENSORIALIDAD INTERACTIVA VIGENCIA 2020

HONORARIOS POR PRESTACION DE SERVICIOS	NÚMERO DE COLABORADORES	TIEMPO	VALOR	CANTIDAD	TIEMPO	SUBTOTAL
Coordinador del programa	1	MENSUAL	3,000,000	12	MES	36,000,000
Profesores por área	4	MENSUAL	1,800,000	12	MES	21,600,000
Asistentes	4	MENSUAL	1,000,000	12	MES	12,000,000
Auxilios de transporte	-		-			0
Seguridad Social	-		-			0
Provisión prestaciones sociales	-		-			0
Provisión aportes parafiscales	-		-			0
SUBTOTAL			-			69,600,000

Cuadro 17. Presupuesto resumido. Creación propia.

En lo concerniente a la contratación de personal altamente calificado, debido a que será necesario proveer varios cargos de talento humano competente y específico para ejecutar estas actividades para las cuales ya se hizo la proyección como también su fuente de financiación.

Es importante definir que se necesita un coordinador del programa, el cual durante un año supervisará las labores acordadas por los profesores de área para el desarrollo de las actividades. A su vez, habrá asistentes que colaborarán a los profesores para el correcto desarrollo de las tareas y actividades en cada clase.

PRESUPUESTO PERSONAL TÉCNICO

PERSONAL TÉCNICO	NÚMERO DE PROVEEDORES	TIEMPO	VALOR	CANTIDAD	TIEMPO	SUBTOTAL
Experto en redes	1	MENSUAL	1,000,000	12	MES	12,000,000
Asesor en programación	1	MENSUAL	1,000,000	12	MES	12,000,000
Mantenimiento de equipos	1	BIMENSUAL	500,000	6	MES	3,000,000
Alquiler de equipos	1	MENSUAL	2,000,000	12	MES	24,000,000
SUBTOTAL						51,000,000

Cuadro 17. Presupuesto personal técnico. Creación propia.

Para el correcto desarrollo de las actividades se necesita coordinar un equipo que pueda hacerse cargo de la entrega y el funcionamiento del hardware y el software en las condiciones necesarias. También se tiene en cuenta el alquiler de equipos necesarios para los salones.

RESUMEN DEL PRESUPUESTO 2

INSUMOS	TIEMPO	VALOR	CANTIDAD	SUBTOTAL
Papelería	0 MENSUAL	100,000	12	1,200,000
Tóner Impresora	0 MENSUAL	150,000	12	1,800,000

Software	0	MENSUAL	500,000	12	6,000,000
SUBTOTAL					9,000,000

Cuadro 19. Presupuesto insumos. Creación propia

Esta parte incluye los insumos necesarios para el funcionamiento de la oficina del programa.

RESUMEN DEL PRESUPUESTO 3

VARIOS	NÚMERO DE PROVEEDORES	TIEMPO	VALOR	CANTIDAD	SUBTOTAL
Cafetería	0	MENSUAL	100,000	12	1,200,000
Aseo	0	MENSUAL	100,000	12	1,200,000
SUBTOTAL					2,400,000

Cuadro 20. Presupuesto de varios. Creación propia.

Este rubro contempla los gastos de cafetería y aseo de la oficina y de los salones correspondientes al programa.

RESUMEN DEL PRESUPUESTO 4

MATERIALES PARA TALLERES	CANTIDAD	TIPO	VALOR	TIEMPO	SUBTOTAL
Gafas de realidad virtual	40	UNIDAD	70,000	1	2,800,000
Teléfonos inteligentes compatibles con los programas propuestos	40	UNIDAD	500,000	1	20,000,000
Vinilos	60	litros	65,000	12	780,000
kits de pinceles	30	kits	200,000	12	2,400,000
Lienzos	30	unidad	180,000	12	2,160,000
Láminas de cartón micro corrugado	30	UNIDAD	40,000	12	480,000
Pegantes	1	kits	20,000	12	240,000
Tijeras o bisturíes	30	UNIDAD	120,000	12	1,440,000
Láminas de acetato	1	kits	20,000	12	240,000
SUBTOTAL					30,540,000

Cuadro 21. Presupuesto de materiales. Creación propia.

En esta parte se relacionan los costos asociados al desarrollo del programa.

ESPACIOS	UNIDADES	TIEMPO	VALOR	CANTIDAD	-	SUBTOTAL
Arriendo de espacios	4	MENSUAL	1.500.000	12		72,000,000
Arriendo Oficina	1	MENSUAL	1,000,000	12		12,000,000
SUBTOTAL						84,000,000

Cuadro 22. Presupuesto de costos asociados al programa. Creación propia.

Para finalizar, se mencionan los costos de arriendo de los espacios necesarios para el desarrollo de las actividades.

En resumen, los costos están explicados en la siguiente tabla.

HONORARIOS	69,600,000
PERSONAL TÉCNICO	51,000,000
INSUMOS	9,000,000
VARIOS	2,400,000
MATERIALES	30,540,000
ESPACIOS	84,000,000
GRAN TOTAL	\$ 246,540,000

Cuadro 23. Presupuesto total. Creación propia.

PRESUPUESTO GENERAL PROYECTADO PARA LA CASA DE LA CULTURA DE RIONEGRO

VIGENCIA 2020 (EN PESOS)

GASTOS DE FUNCIONAMIENTO	
GASTOS DE PERSONAL	2,573,900,000
GASTOS ASOCIADOS A LA NÓMINA	2.074.400.000
SUELDOS DE PERSONAL DE NÓMINA	1.880.000.000
PRIMAS LEGALES	90.000.000
AUXILIO DE TRANSPORTE DE FUNCIONARIOS	400.000.
PAGOS POR CESANTÍAS PARCIALES Y/O DEFINITIVAS	90.000.000
HORAS EXTRAS Y DÍAS FESTIVOS	9.000.000
INDEMNIZACIÓN DE PERSONAL	5.000.000
SERVICIOS PERSONALES INDIRECTOS	235.000.000
SERVICIOS DE OUTSOURCING VIGILANCIA	110.000.000

SERVICIOS DE OUTSOURCING SERVICIOS GENERALES	105.000.000
SERVICIOS TÉCNICOS	20.000.000
CONTRIBUCIONES INHERENTES A LA NÓMINA	264.500.000
APORTES PENSIÓN FUNCIONARIOS PÚBLICOS	140.000.000
APORTES ARP FUNCIONARIOS PÚBLICOS	4.500.000
APORTES CESANTÍAS FUNCIONARIOS PÚBLICOS	110.000.000
APORTE ICBF FUNCIONARIOS	3.000.000
APORTE SENA FUNCIONARIOS	3.000.000
CAJAS DE COMPENSACIÓN FUNCIONARIOS	4.000.000
GASTOS GENERALES	385.000.000
ADQUISICIÓN DE BIENES	-
MATERIALES Y SUMINISTROS	-
ADQUISICIÓN DE SERVICIOS	332.000.000
IMPRESOS Y PUBLICACIONES	5.000.000
SEGUROS DE BIENES INMUEBLES	50.000.000
OTROS SEGUROS	5.000.000
CONTRIBUCIONES, TASAS, IMPUESTOS Y MULTAS	2.000.000
TELECOMUNICACIONES	33.600.000
ALCANTARILLADO, ACUEDUCTO Y ASEO	20.400.000
ENERGÍA	50.000.000
MANTENIMIENTO Y REPARACIONES	35.000.000
OTROS GASTOS FINANCIEROS	2.000.000
CAPACITACIÓN PERSONAL ADMINISTRATIVO	24.000.000
VIÁTICOS Y OTROS PAGOS DE VIAJE PARA FUNCIONARIOS	40.000.000
OTROS GASTOS DE ADQUISICIÓN DE SERVICIOS	65.000.000
GASTOS DE BIENESTAR SOCIAL	20.000.000
GASTOS DE BIENESTAR SOCIAL Y SALUD OCUPACIONAL	20.000.000
OTROS GASTOS GENERALES	20.000.000
OTROS GASTOS GENERALES	20.000.000
TRANSFERENCIAS CORRIENTES	13.000.000
SENTENCIAS Y CONCILIACIONES	3.000.000
TRANSFERENCIAS CORRIENTES A OTRAS ENTIDADES	10.000.000
INVERSIÓN EN CULTURA	-

MANTENIMIENTO DE LA INFRAESTRUCTURA ARTÍSTICA Y CULTURAL	80.000.000
MANTENIMIENTO Y ADECUACIÓN Y DOTACIÓN DE EQUIPAMIENTOS CULTURALES	80.000.000
FOMENTO, APOYO Y DIFUSIÓN DE EVENTOS Y EXPRESIONES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	620.000.000
DESARROLLO DE CONVOCATORIAS PÚBLICAS PARA CREACIÓN, INNOVACIÓN Y FORTALECIMIENTO CULTURAL	500.000.000
IMPLEMENTACIÓN DE AGENDA INSTITUCIONAL	50.000.000
FORTALECIMIENTO CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL	70.000.000
FORMACIÓN, CAPACITACIÓN E INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL	300.000.000
PROGRAMA 1 - FORMACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL	250.000.000
PROGRAMA 2 - IMPLEMENTACIÓN DE PROCESOS DE GESTIÓN Y PLANIFICACIÓN CULTURAL	50.000.000
PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO	120.000.000
PROGRAMA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL	120.000.000
PROGRAMA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL	-
DOTACIÓN DE BIBLIOTECAS	85.000.000
PLANES DE LECTURA, ESCRITURA Y BIBLIOTECA	85.000.000
FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL	
PROCESOS DE EVALUACIÓN INSTITUCIONAL	6.000.000
FORTALECIMIENTO DEL SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DEL NUEVO INSTITUTO	6.000.000
PROGRAMA DE CAPACITACIÓN Y ASISTENCIA TÉCNICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	85.000.000
PROGRAMA DE CAPACITACIÓN Y ASISTENCIA TÉCNICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	85.000.000
COMPONENTE DE MULTISENSORIALIDAD INTERACTIVA	246.540.000
COMPONENTE DE MULTISENSORIALIDAD INTERACTIVA	246.540.000
<u>TOTAL PRESUPUESTO</u>	<u>2.843.980.000</u>

FUENTES DE FINANCIACIÓN

Las siguientes son las fuentes de financiación proyectadas para la Casa de la Cultura de Rionegro, Antioquia.

TIPO	VALOR
PRESUPUESTO ASIGNADO POR EL GOBIERNO MUNICIPAL	\$ 1.342.000.000
TRANSFERENCIAS SISTEMA GENERAL DE PARTICIPACIÓN, LEY. 715 DE 2001	\$ 700.000.000
CONVENIOS	\$ 400.000.000
INGRESOS POR MATRÍCULAS	\$ 55.000.000
OTROS	\$ 400.000.000
TOTAL	\$ 2.897.000.000

Teniendo en cuenta que los ingresos para la casa de la cultura en la vigencia 2020 son por un valor de \$ 2.897.000.000,00 y los egresos suman \$ 2.843.980.000,00 de los cuales el presupuesto general proyectado para la casa de la cultura de rionegro en su vigencia 2020 (en pesos) es por el valor de \$ 2.577.440.000,00 el cual suma el componente de Multisensorialidad Interactiva por valor de \$ 246,540,000 por lo anterior observamos que el presupuesto cubre las necesidades presupuestadas para la vigencia del año 2.020, cubriendo aún el Componente de Multisensorialidad interactiva que se encuentra implícito en éste presupuesto y que aún así queda un excedente por un valor de \$ 73.020.000,00 lo cual es dejado como un remanente para alguna provisionalidad o un imprevisto aún no contemplado.



CRONOGRAMA

Se guardan registros de fechas planeadas y de las actividades elaboradas, de acuerdo a los procesos de elaboración del proyecto.

OBJETIVO	ACTIVIDADES	2019				2020			
		TRIM	TRIM	TRIM	TRIM	TRIM	TRIM	TRIM	TRIM
		1	2	3	4	1	2	3	4
Fomentar procesos de formación cultural y artística con experiencias multisensoriales y virtuales para la transformación social.	Definir el Instrumento								
	Identificación de la población								
	Caracterización de la misma								
	Tipificación de un grupo representativo de jóvenes de la población beneficiaria.								
	Diseño de la encuesta								
	Asesorar a los participantes.								
	Aplicación y Seguimiento.								
	Interpretación de la información.								
	Análisis y sistematización de la información recogida.								
	Consolidación del diagnóstico y determinar la estrategia que sea más conveniente.								
	Elaborar el diagnóstico.								
	Documento impreso con el diagnóstico validado y realizado.								
Generar procesos de innovación interactiva por medio de herramientas de realidad virtual de acuerdo a las dinámicas contemporáneas de aprendizaje.	Diseñar el programa de multisensorialidad interactiva.								
	Diseño curricular del programa.								
	Socialización a la comunidad educativa del programa a implementar.								
	Planear las estrategias para la adopción del Programa.								
Favorecer el ecosistema digital a través de las ViveLab existentes en la región.	Implementar y dinamizar el programa de experiencias tecnológicas multisensoriales interactivo.								

Cuadro 24. Cronograma del proyecto. Creación propia.



INDICADORES

Los indicadores nos permiten confrontar el logro de los objetivos frente a los resultados esperados, se eligieron indicadores de gestión, de procesos, de resultados y de impacto; para con ellos teniendo en cuenta el contexto en el cual se desarrollan las actividades, para respaldar las acciones y la objetividad del comportamiento que se produce con los cambios que dan en la sociedad.

Indicadores para el primer objetivo específico.

OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DE INDICADORES	INDICADORES	NOMBRE DEL INDICADOR	ESTRATEGIAS
Fomentar procesos de formación cultural y artística con experiencias multisensoriales y virtuales para la transformación social.	Gestión	Instrumento de investigación a realizar	Nivel de participación	Estrategia social: Equilibrio rural urbano
		N° de personas del área rural convocadas para la encuesta	Nivel de satisfacción global	
		N° de personas de la zona urbana convocadas para la encuesta	Oportunidad	
		N° de encuestados	Consolidado de la encuesta	
		N° de encuestas planeadas		
	Procesos	Diagnóstico elaborado		
	Resultado	Número de estudiantes que reciben formación en asignaturas artísticas, culturales y tecnológicas en la casa de la cultura	Infraestructura Lógica y tecnológica	Estrategia cultural: Identidad cultural
		Acceso a Contenidos multimedia	Software de aplicaciones	Estrategia tecnológica: Inmersión Virtual
		Información disponible		
		Grado de conectividad disponible	Plataformas virtuales	

Cuadro 25. Indicadores para el primer objetivo específico. Creación propia.

Indicadores para el segundo objetivo específico.

OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DE INDICADORES	INDICADORES	NOMBRE DEL INDICADOR	ESTRATEGIAS
Generar procesos de innovación interactiva por medio de herramientas de realidad virtual de acuerdo a las dinámicas contemporáneas de aprendizaje.	Gestión	Peticiones para ideas innovadoras	Proporción de actividades convencionales sobre actividades innovadoras	Estrategia comunicativa: Innovación
		N° de colaboradores en acciones e iniciativas innovadoras	Laboratorios innovadores de acciones integradas	
		N° de Laboratorios a realizar		
		N° de Laboratorios planeados		
	Procesos	N° de participantes en los Laboratorios realizados	Participación en los Laboratorios	
		N° de participantes a los Laboratorios convocados	Asistencia a Laboratorios	
		N° de iniciativas propuestas de ideas innovadoras	Iniciativas implementadas	
	Resultado	Campos sensoriomotores, del saber, la cultura, el conocimiento y tecnológicos integrados.	Indice de pertinencia	Estrategia financiera: Transformación de recursos
		Capital financiero asignado	Recursos financieros	
		Precios asequibles para acceder a eventos culturales		
		N° de acciones novedosas culturales priorizadas	Apropiación del Conocimiento	
		Comunidad educativa informada	Información entregada	
		N° de encuentros con la comunidad en general	Proporción de acciones novedosas sobre vitalidad cultural	
N° de asistentes a encuentros y reuniones		Asistencia a los encuentros		
Nivel de Calidad en el servicio de la Casa de la Cultura		Satisfacción global del servicio		
N° de personas beneficiadas con la oferta cultural				

Cuadro 26. Indicadores para el segundo objetivo específico. Creación propia.

Indicadores para el tercer objetivo específico.

OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DE INDICADORES	INDICADORES	NOMBRE DEL INDICADOR	ESTRATEGIAS
Favorecer el ecosistema digital a través de las ViveLab existentes en la región.	Gestión	N° de equipos de cómputo disponibles en Vivelab digital	Conectividad	Estrategia ecológica: Verde digital
		Laboratorios libres propuestos en espacios virtuales	Estructura física de las redes y de computadoras conectadas	
		N° de participantes a los Laboratorios o talleres libres propuestos	Diversidad natural	
		Mejora en las habilidades tecnológicas creativas	Laboratorios o Talleres libres propuestos	
	Procesos	N° de Jóvenes con acceso a contenidos de inclusión digital	Jóvenes con acceso a la inclusión digital	
		Nuevas formas de expresar la identidad cultural local en obras de arte	Identidad cultural	
		Cualidades de la voz, del cuerpo, de las imágenes, texturas, olores y sabores	Acciones y experiencias tecnológicas multisensoriales y virtuales	
	Resultados	Programa libre para todos los públicos	Acceso a Contenidos con procesos de realidad virtual y realidad aumentada	
		N° de Contenidos con procesos de realidad virtual y realidad aumentada	Economía creativa	
		Programa de multisensorialidad interactivo implementado.	Cooperación	
		N° de acciones tecnológicas y virtuales implementadas.	Política Min Tic	
		Acciones gubernamentales		
		N° de estudiantes con acceso al programa de inclusión digital.	Inclusión digital	
		Disminución de la pobreza facilitado por el desarrollo de la economía creativa		
		Reducción del índice de inclusión digital	Equidad	
		Reducción de la brecha digital		
	Acceso equitativo de la comunidad en la participación y el disfrute cultural.	Participación		

Cuadro 27. Indicadores para el tercer objetivo específico. Creación propia.



CONSIDERACIONES FINALES

Este proyecto no hubiera sido posible sin los conocimientos adquiridos en cada uno de los documentos, ejercicios, talleres y demás actividades desarrollados en todos los cursos de la Especialización en Gerencia y Gestión Cultural de la Universidad del Rosario, donde los temas tratados en dichos cursos se ven reflejados de manera directa o indirecta en el proyecto, evidenciando que fue de mucho valor el apoyo académico brindado por la universidad y que cuando se trabaja con la cultura, se trabaja con el corazón de una sociedad, por eso todo lo propuesto en este proyecto fue pensado para el bien de la comunidad y del municipio.

El Componente de Multisensorialidad Interactiva se constituye en una nueva oportunidad para la sostenibilidad de la casa de la cultura con una propuesta de una oferta cultural innovadora, que se convierte en un plus de gran impacto para la comunidad, a la que le brinda opciones de ser partícipes de procesos de competitividad y al que se pueden integrar desde su ubicación geográfica, resaltamos que el objetivo es integrar a la población de la zona urbana con la del área rural, para que puedan enriquecer estos procesos desde la riqueza de la diversidad, de la naturaleza, del colorido de las flores silvestres y de la vigorosidad del paso acelerado de los ríos, y compartir ese escenario desde la espontaneidad de sus emociones hasta asumir los retos de la era digital con las oportunidades que genera tener acceso a información a la orden del día, que les brinde oportunidades como participar en procesos de talentos creativos que ayuden a reducir la pobreza, a verse involucrados en campañas pedagógicas de cambios climáticos, que propicien la transformación y la construcción de un nuevo tejido social de respeto y tolerancia para el bienestar de la humanidad en el corto y largo plazo.

Creemos en el valor que la Cultura tiene para lograr un desarrollo humano y sostenible, en el gran potencial que una sociedad puede lograr alcanzar, si le apuesta a mejorar las

condiciones de su sector cultural, donde se reconocen y valoran su identidad y memoria, y con este tipo de proyectos, se está caminando hacia ese sentido.



BIBLIOGRAFÍA

- Gabinete Municipal. (2016). Plan de desarrollo 2016-2019 “Rionegro, Tarea de Todos” Rionegro, Colombia: Alcaldía de Rionegro.
- Kolb D. (1984) Experiential Learning: Experience as the source of learning and development Englewood Cliffs NJ: Prentice Hall.
- Moon, J.A. (2004) A Handbook of Reflective and Experiential Learning: Theory and Practice New York: Routledge
- Atkins, Robert. El arte de hoy: Arte, Ciencia y Tecnología. Un panorama crítico. Buenos Aires: 2007, 109.
- Dewey, J. (1938). Experience & Education. New York, NY: Kappa Delta Pi
- Pourtois, J.P. y Desmet, H. (1992) Epistemología e Instrumentación en Ciencias Humanas. Barcelona, Herder.
- Lévi-Strauss, C. (1953) Antropología estructural. Buenos Aires: Eudeba.
- MINISTERIO DE CULTURA. (2002) Diálogos de Nación – una política para la interacción de las culturas. Observatorio de políticas culturales. Bogotá
- COMISIÓN MUNDIAL DE CULTURA Y DESARROLLO. Nuestra Diversidad Creativa: Informe de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo. París: UNESCO, 1996.

- CONPES 3582 de 2009. Política Nacional de ciencia, tecnología e innovación.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2001) Declaración universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural. [S. l.]: UNESCO, preámbulo, párrafo 4
- CASTELLS, Manuel (1997); La Sociedad Red: Una visión Global. Madrid. Colección La Era de la Información, Economía, sociedad y Cultura. Editorial Alianza. 557 pp.
- M. Borrus (1993): The Future of Networking, documento de trabajo BRIE, Universidad de California. Berkeley.
- Banegas, Jesus (ed.) (1993): La industria de la información. Situación actual y perspectivas, Madrid, Fundesco.
- Bassalla, George (1988): The Evolution of Technology, Cambridge, Cambridge University Press.
- Galperín, Hernán Sociedad digital: Brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe.
- Brenes, Alonso El rol de la política social para hacer frente a los desastres
- Hinostroza, Enrique Tic, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe
- López i Amat, J. (2010). De la Sociedad de la información a la(s) Sociedad(es) del Conocimiento. Vasos comunicantes en el cambio de milenio. 1960-2010. (Trabajo de Investigación – D.E.A.). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

- CONPES 3162 de 2002. Lineamientos para la sostenibilidad del Plan Nacional de Cultura 2001 – 2010 “Hacia una ciudadanía democrática cultural”.

WEBGRAFÍA

- Recuperado de: Plan de desarrollo 2012 - 2015 (Página 77 - Justificación de para integrar lo rural y lo urbano con conceptos de cultura)
<http://cdim.esap.edu.co/BancoMedios/Documentos%20PDF/rionegroantioquiapd2012-2015.pdf>
- Recuperado de: Estadísticas Dane.
<https://www.google.com/search?q=dane+2019+poblacion+rionegro+antioquia&q=dane+2019+poblacion+rionegro+antioquia&aqs=chrome..69i57.10461j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Recuperado de: Aprendizaje Experiencial, Modelo. <https://www.aprendizaje-experiencial.org › metodo>.
- Recuperado de:
https://www.researchgate.net/profile/Marisela_Arraga/publication/294259959_Aprendizaje_enfoques_epistemologicos_y_estilos_de_pensamiento/links/56bf5e7a08ae2f498ef7efcf/Aprendizaje-enfoques-epistemologicos-y-estilos-de-pensamiento.pdf.
- Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/294259959_Aprendizaje_enfoques_epistemologicos_y_estilos_de_pensamiento.
- Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/cultural-heritage/>

- Recuperado de: https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cultura-digital/Documents/11_politica_cultura_digital.pdf
- Recuperado de: <https://www.gestiopolis.com/la-cultura-digital/>
- Recuperado de:
<http://cdim.esap.edu.co/BancoMedios/Documentos%20PDF/rionegroantioquiapd2012-2015.pdf>
- Recuperado de:
<https://www.rionegro.gov.co/Documents/Plan%20de%20Desarrollo%202016-2019.pdf>
- Recuperado de: <https://www.medialab-prado.es/actividades/jugar-con-visuales>
- Recuperado de:
http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/conpes_3582.pdf
- Recuperado de:
<https://www.digitalavmagazine.com/2014/01/14/proyecto-huesped-telepresencia-artistica-y-multisensorial-en-medialab>
- Recuperado de:
<https://es.slideshare.net/visual.plastica/presentacin-taller-experiencias-multisensoriales-inmersivas-con-realidad-virtual>
- Recuperado de:

<https://www.medialab-prado.es/convocatorias/late-creacion-y-experimentacion-colectiva>

- Recuperado de:
<https://maloka.org/index.php/paratodos/portafolio-de-proyectos/crea-tus-proyectos-con-maloka#pam>
- Plan de Desarrollo de Rionegro 2016-2019. Recuperado de:
<https://www.rionegro.gov.co/Documents/Plan%20de%20Desarrollo%202016-2019.pdf>
- Conpes 3582 Reglamentación. Recuperado de:
http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/conpes_3582.pdf

LICENCIAS DE USO DE VECTORES PARA LA CREACIÓN DE ILUSTRACIONES

- [Vector de Marco](https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/marco) creado por freepik - www.freepik.es
- [Vector de Ribbon](https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/ribbon) creado por aranjuezmedina - www.freepik.es
- [Virtual Reality](https://www.vecteezy.com/free-vector/virtual-reality) Vectors by Vecteezy
- [Background](https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background) vector created by freepik - www.freepik.com
- [Infographic](https://www.freepik.com/free-photos-vectors/infographic) vector created by katemangostar - www.freepik.com
- [Infographic](https://www.freepik.com/free-photos-vectors/infographic) vector created by katemangostar - www.freepik.com

- Vector de Fondo
creado por rawpixel.com - www.freepik.es
- Vector de Icono
creado por freepik - www.freepik.es
- Logo vector created
by saragnzalez - www.freepik.com

ANEXO 1 – ENCUESTA

ENCUESTA “GUSTOS Y PREFERENCIAS EN EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS”, RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

Tema de investigación: Nivel de participación en actividades interactivas con experiencias de realidad virtual y realidad aumentada que vinculen las emociones y los sentidos.

Población Objetivo: 4.338 estudiantes de todos los programas de la Escuela de Formación Artística, de la Casa de la Cultura del municipio de Rionegro.

Muestra: Aplicando la fórmula para encontrar el valor de la muestra, con un margen de error del 5%, un porcentaje de confiabilidad del 95% y una Población total de 4.338 estudiantes, la cantidad de personas que se deben encuestar es de **353**.

Categoría de investigación: Uso de la Tecnología

Variable: Inclusión Digital

CATEGORÍAS:

Sociodemográficas

Uso de Tecnología

Inclusión digital

Encuesta para identificar las preferencias, intereses y prácticas tecnológicas de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística.

Forma de aplicación: Encuesta Online

Base de datos: Suministrada por la dirección de la Casa de la Cultura.

Objetivo: Sondear las preferencias de los estudiantes de la Escuela de Formación artística de la casa de la cultura de Rionegro.

Encuesta

Lo invitamos a responder esta breve encuesta sobre las actividades que realiza para conocer sus gustos, intereses y prácticas tecnológicas. Gracias por su participación!!

1. Nombre y apellido	
2. Correo electrónico	

3. ¿A cuál intervalo de edad corresponde la tuya?

- ☐ 9 a 18
☐ 19 a 29
☐ 30 a 39
☐ 40 a 49
☐ 50 a 59
☐ 60 o más

4. Identifica tu sexo en la casilla correspondiente

- ☐ Masculino
☐ Femenino

5. ¿En cuál estrato se encuentra ubicada tu vivienda?

Dirección _____ -

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6

6. ¿La zona donde vives a cuál de éstas corresponde?

- ☐ Zona urbana de Rionegro
☐ Zona rural de Rionegro
☐ Otro municipio

7. Ubica tu nivel de estudio

- ☐ Primaria
☐ Secundaria
☐ Bachiller
☐ Técnico
☐ Profesional
☐ Especialista
☐ Maestría
☐ Doctorado

8. ¿En cuál o en cuales áreas de Formación Artística estudias actualmente en la EFA)

- ☐ Teatro
☐ Música
☐ Danza
☐ Artes plásticas y visuales

9. Usas internet?

- ☐ Si
☐ No

10. Si la respuesta es afirmativa ¿Cada cuánto te conectas?

- ☐ Diario
☐ 3 veces a la semana
☐ Semanal
☐ Quincenal
☐ Mensual
☐ Nunca

11. ¿Qué actividades realizas en internet con más frecuencia?

- ☐ Hacer tareas
☐ Consultar mis redes sociales
☐ Subir fotos
☐ Revisar mi correo
☐ Buscar información
☐ Para leer
☐ Todas las anteriores

12. ¿Qué páginas usas para hacer las tareas?

- ☐ Google
☐ Wikipedia
☐ Otra

13. ¿Tienes redes sociales?

- ☐ Si
☐ No

14. Si la respuesta es afirmativa ¿Cada cuánto las usas?

- ☐ Diario
☐ 3 veces a la semana
☐ Semanal
☐ Quincenal
☐ Mensual
☐ Nunca

15. ¿En tu casa tienen equipos o dispositivos tecnológicos para la conexión a internet?

- ☐ Si
☐ No
☐ No se sabe

16. Si la respuesta es afirmativa ¿Cuáles?

- ☐ Celulares
☐ Computadores
☐ Tableta
☐ Consola de videojuegos
☐ Otros

17. ¿Te sientes cómodo con el uso de la Tecnología?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns nr

18. ¿Crees que tienes las herramientas necesarias para usar adecuadamente la Tecnología?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns nr

19. ¿Qué tipo de herramientas te gusta que se utilicen en las clases?

- ☐ Televisor
☐ Computador
☐ Videobeam
☐ Cámara fotográfica
☐ Cámara de videos
☐ Consola de videojuegos
☐ Celulares
☐ Otros

20. ¿Te gustaría que el salón de clases tenga decoración en las paredes?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

21. ¿Cómo te parecería una clase con equipos tecnológicos?

- ☐ Interesante
☐ Aburrida
☐ Dinámica
☐ Cansona

22. ¿Conoces la Realidad Aumentada?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

23. ¿Conoces la Realidad Virtual?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

24. Has utilizado la Realidad Aumentada?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

25. Has utilizado la Realidad Virtual?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

26. ¿Te gustaría aprender a utilizar la Realidad Aumentada para tu formación artística?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

27. ¿Desearías aprender a manejar tecnología con Realidad virtual para tus proyectos artísticos?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

28. ¿Te gustaría participar en una clase donde puedas utilizar elementos de la naturaleza y la tecnología de manera libre?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

29. ¿Estarías interesado en participar en una clase donde se mezcle la pintura y la tecnología?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

30. ¿Participarías en una clase donde se mezcle la fotografía, el video y la tecnología?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

31. ¿Estarías interesado en participar en una clase donde se mezclen elementos de música y la tecnología para afianzar el aprendizaje?

- ☐ Si
☐ No
☐ Ns Nr

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

1. Edad	
9 a 18	125
19 a 29	158
30 a 39	28
40 a 49	22
50 a 59	16
60 o más	4

2. Sexo	
Masculino	149
Femenino	204

3. Estrato	
1	78
2	117
3	83
4	35
5	22
6	18

4. Vives en	
Zona urbana de Rionegro	207
Zona rural de Rionegro	133
Otro municipio	13

5. Nivel de estudio	
Primaria	149
Secundaria	129
Bachiller	47
Técnico	18
Profesional	8
Especialista	1
Maestría	1
Doctorado	0

6. ¿En cuál o en cuales áreas de Formación Artística estudias actualmente en la EFA)

Teatro	99
Música	256
Danza	180
Artes plásticas y visuales	288

7. Usas internet?	
Si	335
No	18

8. Si la respuesta es afirmativa ¿Cada cuánto te conectas?

Diario	218
3 veces a la semana	66
Semanal	37
Quincenal	10
Mensual	4
Nunca	0

9. ¿Qué actividades realizas en internet con más frecuencia?

Hacer tareas	235
Consultar mis redes sociales	154
Subir fotos	71
Revisar mi correo	159
Buscar información	120
Para leer	62
Todas las anteriores	189

10. ¿Qué páginas usas para ver, para hacer las tareas?

Google	295
Wikipedia	211
Otra	67

11. ¿Tienes redes sociales?	
Si	258
No	77

12. Si la respuesta es afirmativa ¿Cada cuánto las usas?

Diario	232
3 veces a la semana	8
Semanal	5
Quincenal	3
Mensual	5
Nunca	5

13. ¿En tu casa tienen equipos o dispositivos tecnológicos para la conexión a internet?

Si	223
No	69

No sabe, no responde	61
----------------------	----

15. Si la respuesta es afirmativa, ¿Cuáles?

Celulares	159
Computadores	34
Tableta	18
Consola de videojuegos	12
Otros	0

16. ¿Te sientes cómodo con el uso de la Tecnología?

Si	233
No	35
No sabe, no responde	85

17. ¿Crees que tienes las herramientas necesarias para usar adecuadamente la Tecnología?

Si	198
No	85
No sabe, no responde	70

18. ¿Qué tipo de herramientas te gusta que se utilicen en las clases?

Televisor	322
Computador	300
Videobeam	100
Cámara fotográfica	123
Cámara de videos	119
Consola de videojuegos	50
Celulares	190
Otros	33

19. ¿Cómo te parecería una clase con equipos tecnológicos?

Interesante	190
Aburrida	21
Dinámica	102
Cansona	40

20. ¿Conoces la Realidad Aumentada?

Si	21
----	----

No	321
No sabe, no responde	11

21. ¿Conoces la Realidad Virtual?

Si	32
No	311
No sabe, no responde	10

22. Has utilizado herramientas de Realidad Aumentada?

Si	43
No	289
No sabe, no responde	21

23. Has utilizado herramientas de Realidad Virtual?

Si	26
No	288
No sabe, no responde	21

24. ¿Te gustaría aprender a utilizar herramientas de Realidad Aumentada para tu formación artística?

Si	259
No	55
No sabe, no responde	21

25. ¿Desearías aprender a manejar tecnología con Realidad virtual para tus proyectos artísticos?

Si	249
No	58
No sabe, no responde	28

26. ¿Te gustaría participar en una clase donde pueda utilizar elementos de la naturaleza y la tecnología de manera libre?

Si	275
No	35
No sabe, no responde	43

27. ¿Estarías interesado en participar en una clase donde se mezcle la pintura y la tecnología?

Si	266
No	62

No sabe, no responde	27
----------------------	----

28. ¿Participarías en una clase donde se mezcle la fotografía, el video y la tecnología?

Si	235
No	84
No sabe, no responde	34

29. ¿Estarías interesado en participar en una clase donde se mezclen elementos de música y la tecnología para afianzar el aprendizaje?

Si	255
No	66
No sabe, no responde	32

INTERPRETACIÓN

¿A cuál intervalo de edad corresponde tu edad?



En este resultado de la encuesta se puede observar que el 45% de los encuestados tienen de 19 a 29 años frente a un 1% de los que tienen de 60 o más años. Siendo el intervalo que más se acerca el que tiene el 35% de 9 a 18 años.

Identifica tu sexo



Estos resultados dejan en evidencia que la mayoría de los estudiantes que asisten a los cursos es del género femenino, con una diferencia del 16%, es decir que de cada 10 estudiantes 6 son mujeres.

¿En cuál estrato se encuentra ubicada tu vivienda?



La gran mayoría de los estudiantes hacen parte de la clase baja y media, lo cual evidencia que los estratos que menos posibilidades de pagar por estos tipos de cursos en instituciones privadas son los que acceden a la EFA.

¿La zona donde vives a cuál de éstas corresponde?



Con esos resultados, es claro que los mayores beneficiados de los servicios que ofrece la EFA viven en el casco urbano de Rionegro y que los habitantes de otros municipios son los que menos acceden a estos servicios, sólo un 4% del total todos los estudiantes.

Ubica tu nivel de estudio



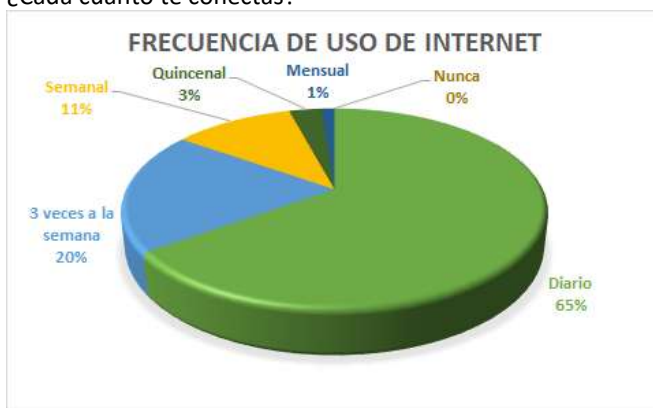
Gracias a estos resultados, podemos observar que la mayoría de los estudiantes están en la educación básica 42% y media el 37% del Sistema Educativo Colombiano y el 0 corresponde a especialización igualando al 0% de maestría.

¿En cuál o en cuales áreas de Formación Artística estudias actualmente en la EFA?



Las dos áreas de formación artísticas que mayor demanda tienen son la de música y artes plásticas.

¿Cada cuánto te conectas?



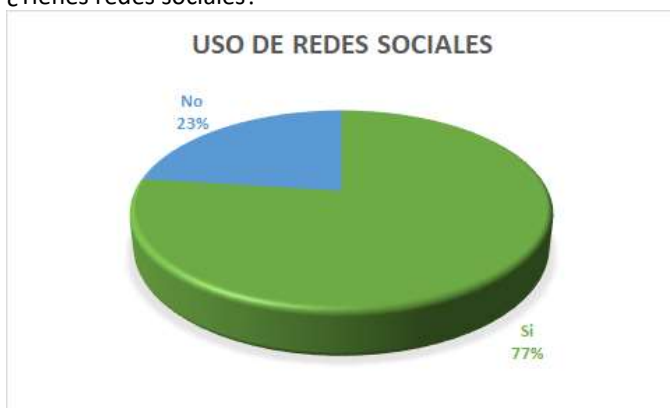
Se observa que el 65 % de los encuestados tiene acceso a la tecnología diariamente, el 20 % de los encuestados tiene acceso a la tecnología 3 veces por semana, el 11 % de los encuestados tiene acceso a la tecnología semanal, el 3 % de los encuestados tiene acceso a la tecnología quincenal y el 1 % de los encuestados tiene acceso a la tecnología mensualmente.

¿Qué páginas usas para ver, para hacer las tareas?



Estos resultados muestran que el buscador más popular del mundo, también lo es para los estudiantes de la EFA para realizar sus diferentes consultas.

¿Tienes redes sociales?



Casi 8 de cada 10 estudiantes usan alguna Red Social, lo cual es una tendencia mundial y los usuarios de la EFA no son la excepción.

¿Qué actividades realizas en internet con más frecuencia?



Con estos resultados se muestra que el 24% de los encuestados usan el internet para hacer las tareas, el 16% lo usa para revisar el correo electrónico, al igual que para consultar las redes sociales, el 16% para todas las anteriores, el 12% lo usa para buscar información y el 6% para leer, lo cual nos demuestra que es muy parejo el uso que los estudiantes le dan a la internet, dejando en primer lugar hacer las tareas, y es entendible pues la mayoría de los estudiantes están en edad escolar.

¿En tu casa tienen equipos tecnológicos?



Esta gráfica muestra que la gran mayoría de los encuestados tienen dispositivos tecnológicos en sus casas, el 20% de los encuestados no tienen dispositivos tecnológicos en sus casas y el 17% no sabe o no responde.

¿Cuál equipo o dispositivo tecnológico tienes en la casa?



Un gran porcentaje de los encuestados tienen celulares en sus casas, seguido de computadores, tableta y consola de videojuegos. Ningún encuestado manifiesta tener algún otro dispositivo.

¿Te sientes cómodo con el uso de la Tecnología?



Esta gráfica muestra que los estudiantes ven la tecnología como un elemento cotidiano de su día a día, y se sienten cómodos con ella.

¿Crees que tienes las herramientas necesarias para usar adecuadamente la Tecnología?



Estos datos muestran que la mayoría de los estudiantes son alfabetas tecnológicos, puesto que tienen los conocimientos y herramientas necesarios para poder usarla.

¿Qué tipo de herramientas te gusta que se utilicen en las clases?



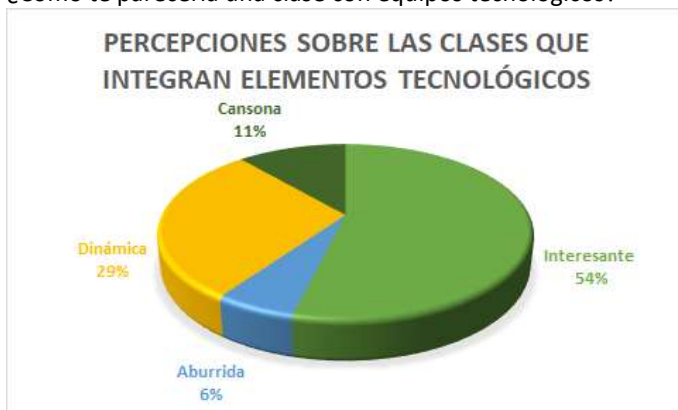
El computador y el televisor siguen siendo los que lideran los gustos como herramienta para las clases, gracias a sus beneficios y características.

¿Cómo te parecería una clase con equipos tecnológicos?



Estos resultados muestran que las personas tienen un gran interés en emplear equipos tecnológicos en sus clases de arte.

¿Cómo te parecería una clase con equipos tecnológicos?



Esta gráfica evidencia que la tecnología genera un valor agregado a las clases, pues de la sensación que se convierten más interesantes.

¿Conoces la Realidad Aumentada?



Es super claro con estos resultados que existe un alto desconocimiento sobre la Realidad Virtual.

¿Has utilizado la Realidad Aumentada?



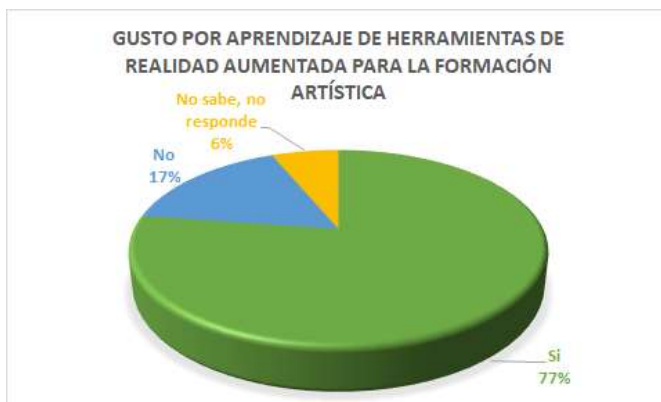
Estos resultados muestran que la gran mayoría de las personas aún no han tenido la experiencia de usar herramientas de realidad aumentada.

¿Has utilizado la Realidad Virtual?



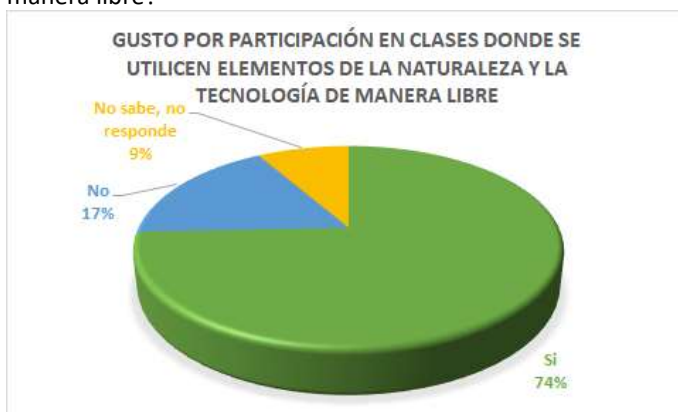
La inmensa mayoría, casi 9 de cada 10 estudiantes no han utilizado herramientas de Realidad Virtual.

Te gustaría aprender a utilizar herramientas de realidad aumentada para tu formación artística?



Esta gráfica muestra que la gran mayoría tiene interés de emplear las herramientas de la Realidad Aumentada para su formación artística.

¿Te gustaría participar en una clase donde puedas utilizar elementos de la naturaleza y la tecnología de manera libre?



Con estos resultados, la mayor parte de los estudiantes muestran su interés y gusto por la naturaleza y la tecnología, y hacerlo de manera libre.

¿Estarías interesado en participar en una clase donde se mezcle la pintura y la tecnología?



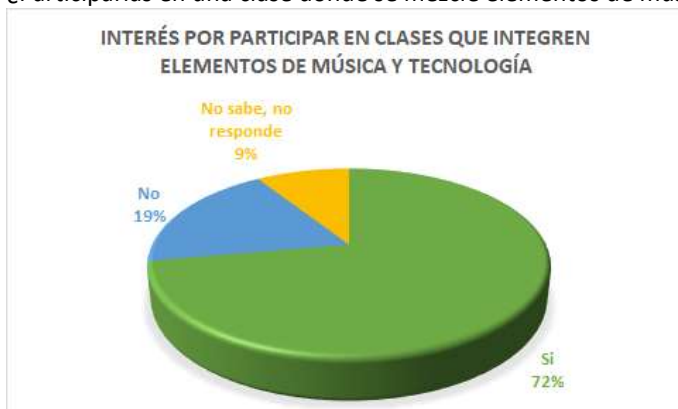
Los estudiantes de la EFA, tienen un alto interés por emplear la pintura y la tecnología simultáneamente.

¿Participarías en una clase donde se mezcle la fotografía, el video y la tecnología?



Más de la mitad de los estudiantes de la EFA tienen interés por mezclar la fotografía, video y tecnología para hacerlo en sus clases.

¿Participarías en una clase donde se mezcle elementos de música y tecnología?



Según estos resultados, 7 de cada 10 estudiantes de música de la EFA tiene interés en participar en una clase que integren la música con la tecnología.

ANEXO 2 - MARCO LÓGICO DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	RESULTADOS	ACTIVIDADES
Diseñar un programa que integre espacios creativos nuevos y abiertos que vinculen arte, cultura y tecnología para los estudiantes de la casa de la cultura en Rionegro.	Fomentar procesos de formación cultural y artística con experiencias multisensoriales y virtuales para la transformación social.	Instrumento de investigación a realizar N° de encuestas planeadas. N° de encuestados Diagnóstico Elaborado.	1. Definir el Instrumento 1.1. Identificación de la población 1.2. Caracterización de la misma 1.2.1. Tipificación de un grupo representativo de jóvenes de la población beneficiaria. 1.3. Diseño de la encuesta 1.4. Asesorar a los participantes. 1.5. Aplicación y Seguimiento. 1.5.1. Interpretación de la información. 1.5.2. Análisis y sistematización de la información recogida. 1.5.3. Consolidación del diagnóstico y determinar la estrategia que sea más conveniente. 1.6. Elaborar el diagnóstico. Diagnóstico. 1.7. Documento impreso con el diagnóstico validado y realizado.
	Generar procesos de innovación interactiva por medio de herramientas de realidad virtual de acuerdo a las dinámicas contemporáneas de aprendizaje.	Reducción del índice de inclusión digital Comunidad educativa informada.	2. Diseñar un programa de multisensorialidad interactiva. 2.1. Diseño curricular del programa de multisensorialidad interactiva. 2.2. Socialización a la comunidad educativa del programa a implementar. 2.3. Planear las estrategias para la adopción del componente de multisensorialidad interactiva. 2.4. Identificar los cambios necesarios en los estudiantes
	Favorecer el ecosistema digital a través de las ViveLab existentes en la región.	Programa de multisensorialidad interactivo implementado. N° de estudiantes con acceso al programa de inclusión digital.	3. Implementar y dinamizar el programa de experiencias tecnológicas multisensoriales interactivo.

ANEXO 3 - LISTADO DE TALLERES Y LABORATORIOS A IMPLEMENTAR

Adaptados de BANCOS DE PROYECTOS INTERACTIVOS:

- BBVA-Labs BBVA
- Medialab Laboratorios de Medialab
- BioCrea: Espacio Abierto de Biología Creativa
- Fablab: laboratorio de fabricación digital
- Encuentros AVLAB
- Laboratorios Bibliotecarios

ANEXO 4 – ANÁLISIS DE COSTOS DE ACUERDO AL MARCO LÓGICO

Para el primer objetivo específico:

OBJETIVO	PROCESOS	INDICADORES	FASE	ANÁLISIS DE COSTOS
Fomentar procesos de formación cultural y artística con experiencias multisensoriales y virtuales para la transformación social.	Instrumento de investigación a realizar.	Instrumento de investigación a realizar	En el transcurso del proyecto	Diseño y realización de las encuestas: \$600.000,00 Donación Sistematización de encuestas: \$1.100.000,00 Donación
		N° de personas del área rural convocadas para la encuesta	Durante el proyecto.	
		N° de personas de la zona urbana convocadas para la encuesta	Durante el proyecto.	
		N° de encuestados	Durante el proyecto.	
		N° de encuestas planeadas	Durante el proyecto.	
	Seleccionar la muestra y aplicar las encuestas planeadas.	N° de encuestados	Durante el proyecto.	
		N° de encuestas planeadas	Durante el proyecto.	
	Diagnóstico a elaborar.	Diagnóstico elaborado	Durante y al finalizar el proyecto.	
		Número de estudiantes que reciben formación en asignaturas artísticas, culturales y tecnológicas en la casa de la cultura	Durante y al finalizar el proyecto.	
	Socialización de la Propuesta a estudiantes y docentes.	Acceso a Contenidos multimedia	Al finalizar el proyecto.	
Información disponible				
Grado de conectividad disponible				

Para el segundo objetivo específico:

OBJETIVO	PROCESOS	INDICADORES	FASE	ANÁLISIS DE COSTOS
Generar procesos de innovación interactiva por medio de herramientas de realidad virtual	Identificar las ideas creativas y convertirlas en Laboratorios o talleres de aprendizaje innovadoras	Peticiones para ideas innovadoras	Durante el proyecto.	Análisis de Costo de Laboratorios para minimizar costos y maximizar
		N° de colaboradores en acciones e iniciativas innovadoras	Durante el proyecto.	
		N° de Laboratorios a realizar	Durante el proyecto.	

de acuerdo a las dinámicas contemporáneas de aprendizaje.	Definir los Laboratorios a implementar	N° de Laboratorios planeados	Durante y al finalizar el proyecto.	beneficios en los estudiantes y en la comunidad \$1.500.000,00 Donación
		N° de participantes en los Laboratorios realizados	Durante y al finalizar el proyecto.	
		N° de participantes a los Laboratorios convocados	Durante y al finalizar el proyecto.	
	Tener la disponibilidad de los inscritos para los Laboratorios interactivos	N° de iniciativas propuestas de ideas innovadoras	Durante el proyecto.	
	Convocar a toda la comunidad área rural y zona urbana	Campos sensoriomotores, del saber, la cultura, el conocimiento y tecnológicos integrados.	Al finalizar el proyecto. Al finalizar el proyecto. Al finalizar el proyecto. Al finalizar el proyecto.	
	Diseñar iniciativas innovadoras con salida de manejo de habilidades tecnológicas	Capital financiero asignado		
	Seleccionar campos a integrar para el desarrollo de habilidades y actitudes de crecimiento personal y académico	Precios asequibles para acceder a eventos culturales		
	Definir responsablemente la distribución de los costos para que haya mayor capacidad de convocados y asistentes	N° de acciones novedosas culturales priorizadas		
	Disminuir los costos y maximizar ganancias en los Laboratorios	Comunidad educativa informada		
	Definir acciones novedosas y de mayor impacto en la comunidad	N° de encuentros con la comunidad en general		
	Definir Agenda y realizar reuniones con la comunidad educativa	N° de asistentes a encuentros y reuniones		
	Verificar asistencia a las reuniones			
	Definir acciones que contemplen el máximo de calidad en los procesos	Nivel de Calidad en el servicio de la Casa de la Cultura		
	Mostrar los beneficios de la oferta cultural que se brinda	N° de personas beneficiadas con la oferta cultural		

Para el tercer objetivo específico:

OBJETIVOS	PROCESOS	INDICADORES	FASE	ANÁLISIS DE COSTOS
Favorecer el ecosistema digital a	Analizar la infraestructura y organizar los procesos	N° de equipos de cómputo disponibles en Vivelab digital	Al finalizar el proyecto.	Programa de multisensorialidad interactiva. \$ 246.540.000
	Diseñar el programa	Laboratorios libres propuestos en espacios virtuales		

través de las ViveLab existentes en la región.	Analizar la conectividad y rapidez del proceso	N° de participantes a los Laboratorios o talleres libres propuestos		
	Verificar el desarrollo de habilidades tecnológicas	Mejora en las habilidades tecnológicas creativas		
	Garantizar la equidad para acceder a los programas propuestos	N° de estudiantes con acceso a contenidos de inclusión digital		
	Programa de multisensorialidad interactivo implementado que permite el acceso de Jóvenes al programa de inclusión digital.	Nuevas formas de expresar la identidad cultural local en obras de arte		
		Cualidades de la voz, del cuerpo, de las imágenes, texturas, olores y sabores.		
		Programa libre para todos los públicos		
	Poner a disposición los contenidos virtuales culturales	N° de Contenidos con procesos de realidad virtual y realidad aumentada		
	Programa de multisensorialidad interactivo implementado que permite el acceso de estudiantes al programa de inclusión digital.	Porcentaje de avance del programa de multisensorialidad interactivo implementado		
	Tener todo organizado y disponible para la ejecución	N° de acciones tecnológicas y virtuales implementadas.		
		Acciones gubernamentales		
	Definir las acciones de más disfrute y que garanticen aprendizaje	N° de estudiantes con acceso al programa de inclusión digital.		
	Atender las disposiciones del gobierno	Disminución de la pobreza facilitado por el desarrollo de la economía creativa		
	Programa de multisensorialidad interactivo implementado que permite el acceso de Cumplir las políticas del gobierno nacional Mincultura y Min tics	Reducción del índice de inclusión digital		
		Reducción de la brecha digital		
	Disponer de las políticas de inclusión digital.	Acceso equitativo de la comunidad en la participación y el disfrute cultural.		

Cuadro 19. Análisis de Costos e indicadores para el primer objetivo específico. Creación propia.

ANEXO 5 - INDICADORES DEL PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL - RIONEGRO 2016-2019. COMPONENTE CULTURA

Nombre	Objetivo del programa	Indicador de Producto	Línea de Base	Meta de producto	Tipo de meta de producto	Unidad de medida	2016	2017	2018	2019
Planificación estratégica cultural y patrimonial	Planificar estratégicamente el desarrollo cultural y patrimonial del municipio de Rionegro, mediante la actualización y socialización del Plan de Cultura y Patrimonio.	Plan de cultura y patrimonio actualizado y desarrollado	-	100	Incremento	Porcentaje	40	20	20	20
Generación y fortalecimiento de espacios de oferta cultural	Ofrecer espacios a la comunidad para que se desarrolle, apoye, reconozca y genere integración comunitaria, a través de procesos culturales.	Encuentros culturales de integración comunitaria realizados	20	200	Incremento	Número	35	45	50	50
Fomento y apoyo a todas las manifestaciones artísticas y culturales	Fomentar la educación artística para la formación integral de niños, jóvenes y adultos con el propósito de construir identidad y convivencia pacífica y cultura ciudadana.	Agentes culturales intervenidos	2.500	10.000	Incremento	Número	1.000	2.000	2.500	2.000
Recuperación de la identidad y memoria histórico-cultural de Rionegro, como un aporte a la construcción de paz.	Fortalecer la identidad cultural y rescatar la memoria histórica y la importancia del municipio en el contexto nacional de postconflicto, paz y reconciliación, con la gestión, fomento, mantenimiento, intervención y recuperación de espacios, elementos y bienes patrimoniales del municipio de Rionegro.	Proyectos de recuperación y fomento de patrimonio ejecutados	-	4	Incremento	Número	1	1	1	1
Construcción, mantenimiento, rehabilitación y restauración de la infraestructura cultural del municipio de Rionegro.	Mejorar, mantener e incrementar la infraestructura y mobiliario para las actividades en cultura del municipio de Rionegro.	Espacios físicos para el desarrollo cultural	4	10	Incremento	Número	1	2	2	1
Recuperación y mantenimiento del archivo histórico y de obras de colección de museo.	Recuperar, mantener y reforzar el acervo documental y museístico de Rionegro.	Obras y documentos intervenidos	-	60	Incremento	Número	10	20	20	10
Implementación del parque ambiental y cultural del municipio de Rionegro	Crear un espacio que brinde esparcimiento con la naturaleza y las artes a todos los habitantes del municipio de Rionegro y de la región.	Parque ambiental y cultural realizado	-	100	Incremento	Porcentaje	20	20	50	10

ANEXO 6 - FORMATO DE SEGUIMIENTO PARA TALLERES DE MULTISENSORIALIDAD

<i>FECHA</i>	
<i>HALLAZGO - RECOMENDACIÓN</i>	
<i>TEMA GENERAL</i>	
<i>SEGUIMIENTO</i>	
<i>FECHA SEGUIMIENTO</i>	
<i>ESTADO</i>	
<i>ACCIÓN SUGERIDA</i>	
<i>RESPONSABLE</i>	
<i>FECHA PARA CUMPLIMIENTO</i>	
<i>SEGUIMIENTO DE OBSERVACIONES</i>	

Diseño: Creación propia.

ANEXO 7 - CONVENIO VIVELAB CON LA CASA DE LA CULTURA

CONVENIO DE COOPERACIÓN N° 001 DE 2020, SUSCRITO ENTRE EL LABORATORIO VIVELAB DIGITAL DEL MUNICIPIO DE RIONEGRO, ANTIOQUIA Y LA CASA DE LA CULTURA DE RIONEGRO, ANTIOQUIA.

EL LABORATORIO VIVELAB DIGITAL DEL MUNICIPIO DE RIONEGRO ANTIOQUIA, quien en lo sucesivo se denominará "Vivelab Rionegro", representado por este acto por el Señor (a), _____ mayor de edad e identificado (a) con la cédula de ciudadanía No. _____ de _____, quien actúa en su calidad de _____ nombrado (a) mediante el Decreto No. _____ del ____ de _____ del año _____ y posesionado como consta en el Acta No. _____ del ____ de _____ del año _____. debidamente facultado (a) para celebrar convenios mediante Resolución de Delegación No. _____ del ____ mes de ____ del año de _____, y LA CASA DE LA CULTURA DE RIONEGRO, ANTIOQUIA, que en lo sucesivo se denominará "La Casa de la Cultura de Rionegro". Creada mediante ordenanza No. _____ del ____ mes de ____ del año de _____, representada en este acto por el Señor (a), _____ mayor de edad e identificado (a) con la cédula de ciudadanía No. _____ de _____, quien actúa en su condición de Director (a) nombrado (a) mediante el Decreto No. _____ del ____ de _____ del año _____ y posesionado como consta en el Acta No. _____ del ____ de _____ del año _____. debidamente facultado (a) para celebrar convenios mediante Resolución de Delegación No. _____ del ____ mes de ____ del año de _____, de Rionegro. Hemos acordado en suscribir el convenio identificado con el número que encabeza este Preámbulo, regido por el clausulado contenido en documento separado denominado "CUERPO PRINCIPAL ESTÁNDAR DE TODOS LOS CONVENIOS DE COOPERACIÓN SUSCRITOS POR VIVELAB RIONEGRO y EL MINISTERIO DE INFORMACIÓN Y TECNOLOGÍAS MIN TICS y ,modelos de los suscritos por la CASA DE LA CULTURA" Vigencia del convenio de colaboración: El presente convenio de colaboración estará vigente desde el momento de su

suscripción hasta el 31 de diciembre de 2020. Liquidación del convenio de colaboración: Se llevará a cabo dentro de los seis (6) meses siguientes contados a partir del vencimiento de la vigencia del convenio de colaboración. El presente Convenio es suscrito por sus partes en dos (2) ejemplares y se perfecciona con la firma de las partes y a partir de la fecha de su suscripción, que es el 27 de ENERO de 2020 Por LA CASA DE LA CULTURA DE RIONEGRO Y Por VIVELAB RIONEGRO.

Por todo lo expuesto anteriormente, ambas partes firman de común acuerdo.

Nombre

Representante Legal VIVELAB Rionegro

Nombre

Director CASA DE LA CULTURA Rionegro

Rionegro, 27 de Enero de 2020

Elaboró: Creación propia

CONVENIO DE COOPERACIÓN N° 001 DE 2020, SUSCRITO ENTRE EL LABORATORIO VIVELAB DIGITAL DEL MUNICIPIO DE RIONEGRO, ANTIOQUIA Y LA CASA DE LA CULTURA DE RIONEGRO, ANTIOQUIA.

CLÁUSULAS

CLÁUSULA PRIMERA - Naturaleza. Que el Estatuto aprobado del estudiante de la casa de la cultura, reconoce, que los estudiantes puedan «disponer de la posibilidad de realización de prácticas, curriculares o extracurriculares, que podrán realizarse en entidades externas y en los centros, estructuras o servicios de la casa de la cultura, según la modalidad prevista y garantizando que sirvan a la finalidad formativa de las mismas» y a «contar con tutela efectiva de docentes o acompañantes, académica y profesional en las prácticas externas que se prevean en el plan de estudios» Por otra parte, el Estatuto estudiantil regula las prácticas académicas externas, sus clases y características generales, así como la extensión de su realización a todos los estudiantes matriculados en cualquier enseñanza impartida por la casa de la cultura u otra institución o

en cooperación de otras instituciones o centros adscritos a las mismas. CLÁUSULA SEGUNDA - Objeto. Que se aprueba la normativa de gestión de prácticas externas de los estudiantes de la casa de la cultura en entidades o instituciones, estableciendo que las prácticas externas son una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes de la casa de la cultura y supervisada por Vivelab Rionegro. Su objetivo es permitir al alumnado aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica y favorecer la adquisición de competencias tecnológicas que le preparen para el ejercicio de actividades que faciliten sus estudios y su empleabilidad.

CLÁUSULA TERCERA - Que en los Estatutos del Vivelab Rionegro, se establece que se dará un adecuado uso a los equipos tecnológicos, que la conectividad será solo para uso formativo de los estudiantes y que no se accederá a otro tipo de páginas virtuales que vayan en contra del bien de la comunidad y que no se preste para actividades que vayan en contra de la moralidad y páginas que no sean de uso de aprendizaje diferente al estipulado por los talleres aprobados en las fechas agendadas con anterioridad para su disponibilidad de salones, equipos y redes de conectividad virtual.

CLÁUSULA CUARTA - Que en los Estatutos del Vivelab Rionegro, se establece que se les hará mantenimiento a los equipos y que serán entregados en perfectas condiciones de uso y tal y como se les entregaron a la persona que a bien tenga destinar la Casa de la cultura para tal fin.

CLÁUSULA QUINTA - Que queda aprobado y estipulado su interés por desarrollar este convenio de colaboración entre ambas partes para la realización de prácticas académicas externas curriculares virtuales.

CLÁUSULA SEXTA - COMPROMISOS - Las partes se comprometen a 1) Colaborar recíprocamente en los asuntos que sean de interés común, sin perjuicio de las funciones propias en el cumplimiento del objeto del presente convenio. 2) Asistir a las reuniones que se programen para la Coordinación para el desarrollo del presente convenio por las partes. 3) Las partes deben realizar a través de la supervisión el seguimiento de la ejecución del convenio. 4) En el evento en que se requiera realizar una modificación al convenio, las partes deberán suscribir la minuta correspondiente.

CLÁUSULA SÉPTIMA - VIGENCIA- Este convenio estará vigente desde el momento de su perfeccionamiento hasta la fecha señalada en el preámbulo, el cual hace parte integral del presente convenio.

CLÁUSULA OCTAVA - MODIFICACIÓN DEL CONVENIO POR PRÓRROGA - El presente convenio podrá prorrogarse por mutuo acuerdo de las partes, previa suscripción de la minuta correspondiente, identificadas en cada caso en documento separado denominado "Preámbulo"

CLÁUSULA NOVENA - SUSPENSIÓN DEL CONVENIO - El presente convenio podrá suspenderse por circunstancias de fuerza mayor y/o caso fortuito o cuando las partes en ejercicio de sus funciones, deba atender necesidades de emergencia y en consecuencia por tales circunstancias sea necesaria la suspensión. De la ocurrencia de cualquier hecho o circunstancia se dará aviso en un plazo no superior a cuatro (4) días hábiles contados desde aquel en el cual estos se presenten, durante el tiempo que dure la suspensión. Igualmente este convenio se suspenderá cuando por motivos de caso fortuito y/o fuerza mayor debidamente justificada, alguna de las partes tenga que interrumpir sus actividades en el sector de interés o cuando esta no haga entrega en perfectas condiciones de los equipos para su uso oportuno. Vivelab Rionegro deberá notificar al director de la casa de la cultura en un plazo no superior a cuatro (4) días hábiles contados desde aquel en el cual estos se presenten. Si llegase a presentarse los hechos antes descritos, el coordinador del convenio deberá solicitar por escrito la suspensión temporal de la ejecución del convenio, justificando las circunstancias de tiempo, modo y lugar que originaron tales hechos. La persona encargada del Convenio de la casa de la cultura o de Vivelab Rionegro o quien haga sus veces, elaborará el acta de suspensión, previa revisión de los salones y de los equipos. Una vez realizado este proceso, se remitirá el acta de suspensión para firma de las partes. Una vez suscrita se remitirá copia del acta de suspensión al coordinador del convenio dentro de los tres (3) días hábiles siguientes a su legalización. En el caso en que lleguen a desaparecer los hechos que originaron la suspensión, se deberá solicitar su reiniciación, dejando constancia del tiempo total de la suspensión temporal y del vencimiento final del convenio.

CLÁUSULA DÉCIMA - CAUSALES DE TERMINACIÓN - El presente convenio se podrá dar por

terminado en los siguientes casos: 1) Por mutuo acuerdo entre las partes. 2) Por expiración del término de su vigencia y cumplimiento de su objeto y alcance. 3) Por suspensión cuando éste supere la mitad del término de su vigencia. 4) Por terminación anticipada de cualquiera de las partes, en los eventos de hechos constitutivos de caso fortuito y/o fuerza mayor que imposibiliten el cumplimiento de las actividades objeto del convenio, también en el caso de no poderse resolver amigablemente alguna controversia que exista entre las partes o en cualquier otro evento, que haga imposible la debida ejecución del convenio. En estos casos de terminación anticipada deberá darse aviso mediante comunicación escrita enviada a la otra parte, por lo menos treinta (30) días calendario, antes de la fecha en la que se hará efectiva la terminación del convenio. PARÁGRAFO: En cualquiera de los eventos, ya sea en que se suspenda, se termine total o anticipadamente el convenio, se efectuará la evaluación y balance final correspondiente, con el fin de cumplir con lo acordado hasta el momento de su terminación, de lo anterior se dejará constancia en un acta final. En estos eventos se entenderá que la parte que de por terminado este convenio suspenderá sus labores, sin perjuicio de las obligaciones a la otra parte.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMERA - FUERZA MAYOR Y/O CASO FORTUITO - Ninguna de las partes del presente convenio será responsable de la no ejecución de los compromisos que asumen en virtud del mismo, si se presentaren circunstancias constitutivas de fuerza mayor y/o caso fortuito. La parte a la cual acaeciere la fuerza mayor y/o caso fortuito, se obligará para con la otra a informar por escrito acerca de la ocurrencia de cualquiera de tales circunstancias, acompañada de la correspondiente exposición de motivos, en un plazo no superior a cuatro (4) días hábiles contados desde aquel en el cual estos se presenten.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA - SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS - Las partes acordarán los medios directos de conciliación que se requieren para resolver de manera amigable cualquier discrepancia que llegare a presentarse con ocasión de la interpretación y aplicación del convenio, como de su ejecución y liquidación. De no poderse resolver amigablemente la controversia, la partes individualmente podrán hacer uso de la facultad de terminar anticipadamente el convenio.

Por todo lo expuesto anteriormente, ambas partes firman de común acuerdo.

Nombre

Representante Legal VIVELAB Rionegro

Nombre

Director CASA DE LA CULTURA Rionegro

Rionegro, 27 de Enero de 2020

Elaboró: Creación propia