

ARTECPAZ: Iniciativa creativa para jóvenes

Laura Camila Ortiz Cortés

Andrea del Pilar Linares

Asesor

Juan Sebastián Ávila

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH

Psicología

2024

Resumen

Se presenta los resultados obtenidos como parte de la sistematización que se realizó sobre la experiencia de innovación social-creativa denominada Escuela de Formación Cultural Arte Tecnología y Cultura para la Paz “ARTECPAZ” la cual busca la formación de los jóvenes a través del fortaleciendo de sus habilidades artísticas como la danza y la pintura, el compromiso y la adquisición de disciplina que les permita desempeñarse en actividades culturales y artísticas que gesten comportamientos positivos en la población juvenil y sensibilizándolos sobre el alcance de la paz mediante las propuestas artísticas y culturales.

Para el proceso de sistematización de la experiencia se realiza una exploración del entorno donde la asociación tiene incidencia, lo que permite reconocer el contexto social y el itinerario histórico que han trazado desde su origen en el año 2006. Posteriormente, se lleva a cabo la aplicación de la herramienta entrevista de tipo estructurado, que facilitó la comprensión de la iniciativa y el conocimiento desde las propias palabras de quien asume el cargo directivo de la misma, sobre los diversos actores sociales que brindan su apoyo para la ejecución de las actividades innovadoras y los roles que cumplen dentro de la organización, como también las necesidades que son abordadas. Finalmente, evaluar el nivel en el que se ubica la experiencia teniendo en cuenta el índice TRL.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la sistematización, se concluye que la experiencia de innovación es una opción con viabilidad que se encuentra lista para ser replicada en otros entornos para el fortalecimiento de las ideas novedosas de las juventudes para promover de manera creativa el desarrollo social del municipio.

Palabras clave: arte, innovación, creatividad, jóvenes, sistematización.

Abstract

The results obtained as part of the systematization of the experience of social-creative innovation called Cultural Training School Art Technology and Culture for Peace “ARTECPAZ” which seeks the training of young people through the strengthening of their artistic skills such as dance and painting, commitment and the acquisition of discipline that allows them to perform in cultural and artistic activities that generate positive behaviors in the youth population and sensitizing them on the scope of peace through artistic and cultural proposals are presented.

For the process of systematization of the experience, an exploration of the environment where the association has an impact is carried out, which allows recognizing the social context and the historical itinerary that has been traced since its origin in 2006. Subsequently, the application of the structured interview tool was carried out, which facilitated the understanding of the initiative and the knowledge from the own words of the person who assumes the directive position of the same, about the various social actors who provide support for the implementation of innovative activities and the roles they play within the organization, as well as the needs that are addressed. Finally, to evaluate the level at which the experience is placed taking into account the TRL index. Taking into account the results obtained in the systematization, it is concluded that the experience is at the level of the TRL index.

Keywords: art, innovation, creativity, young people.

Tabla de contenido

Introducción	5
Metodología	6
Resultados	8
Conclusiones	13
Recomendaciones	14
Referencias bibliográficas.....	15

Introducción

El propósito principal de ARTECPAZ es promover las capacidades autónomas de los jóvenes desde el emprendimiento y la creatividad, creando oportunidades a través de las cuales ellos puedan desglosar un alto potencial en talentos e ideas preparándose para los retos de desarrollo social y económicos que se gestan en sus territorios. Así lo sostiene Carballo Concepción, J. A., (2017) al considerar que existe un consenso “en torno a la importancia de desarrollar la creatividad vinculada a los procesos de innovación y emprendimiento en la sociedad, para alcanzar un desarrollo socio-económico sostenible y dar respuesta a los enormes desafíos globales que enfrentamos como humanidad”. (p. 49).

De ahí que al ser una experiencia de innovación, ARTECPAZ coadyuva a la generación de un cambio de gran significado ante las insuficiencias que atraviesan los ámbitos sociales y comunitarios, posicionándose como una oportunidad para la participación de las juventudes en los eventos artísticos que desencadenen el progreso de su bienestar, ya que la innovación social “Es una acción transformadora concreta, generalmente de carácter colectivo, que ofrece una respuesta a un problema social determinado mediante procesos, técnicas y formas de organizar la acción de una comunidad”. Jailler et al, (2017, p. 24).

Se presenta en este artículo de investigación, los resultados alcanzados en el proceso de sistematización de la experiencia ARTECPAZ, destacando cómo se gestó esta iniciativa, su evolución y crecimiento a lo largo del tiempo, enfocándose en la formación y capacitación de los jóvenes emprendedores a través del arte conllevando a que se creen espacios de gran importancia para el bienestar y desarrollo de esta población.

Metodología

La presente investigación se apoya en el enfoque de tipo cualitativo, la cual permite la obtención de datos e información no numérica, profundizando en percepciones y palabras de quienes están estrechamente vinculados con el objetivo que está siendo investigado. Dicha investigación cualitativa “puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta”. Salazar-Escorcia, E. (2020, p.103).

Para el logro de la sistematización de esta experiencia innovadora desde la creatividad, se manejaron algunas herramientas evaluativas que facilitaron el conocimiento del quehacer de ASOJE, su propósito, los actores sociales que participan y apoyan la experiencia con sus aportes de gran relevancia, las principales necesidades que son resueltas, la manera en que se organizan internamente y cumplen roles para el adecuado desarrollo.

Primero, se pretende identificar el entorno social que la asociación con gran relevancia y significado en innovación social, determinando mediante la exploración documental la información sobre la población que aborda, los aspectos innovadores que los fortalece y caracteriza como también las necesidades o problemáticas que se intentan resolver.

Segundo, se explora el territorio donde la iniciativa de innovación social ejerce su contribución a través de la exploración física y el trabajo de campo. Tercero, se establece contacto con la fundación y se programa una entrevista con quien asume el rol de directora dentro de ASOJE y se le aplica una entrevista semiestructurada con el objetivo de lograr la comprensión profunda de la experiencia creativa ARTECPAZ, al igual que reconocer detalladamente el ecosistema de actores que integran la fundación y apoyan su propósito social y

cultural, obteniendo resultados de gran relevancia al proveer información sobre las características de carácter transformador, participativo, expansivo, vigente y genuino que hacen que esta iniciativa sea considerada como innovación social.

Cuarto, se identifica el tipo de innovación al que pertenece la experiencia teniendo en cuenta el Grafico 9 Tipos de Innovación Social en Colombia, propuestas por Jailler & otros, 2017. Como quinta parte, se reconoce el grado de maduración que tiene dicha experiencia.

Resultados

El autor Jailler et al, (2017), propone una metodología para analizar la evolución de las innovaciones sociales, a través de la cual, categoriza la evolución en cuatro etapas: Gestión de las ideas y de la creatividad, Gestión del desarrollo interactivo aplicativo, Gestión del proceso y finalmente, Gestión de las oportunidades y gestión del cambio, las cuales permiten reconocer el tipo de iniciativa social que es ARTECPAZ y el nivel de desarrollo en el que se encuentra, obteniéndose los siguientes resultados:

En la primera etapa, Gestión de las ideas y de la creatividad, se identifica que la idea del proyecto ARTECPAZ se gesta desde la participación y potencialización de cualidades artísticas de la población joven como una alternativa para fortalecer su emprendimiento y la solvencia de sus necesidades sociales y económicas. “Las interpretaciones que realizan los jóvenes sobre sus propias realidades son clave para comprender sus acciones y comportamientos. También para adaptar los proyectos y programas socioeducativos a las nuevas dinámicas sociales. Úcar, X., Planas, A., Novella, a., & Rodrigo Moriche, M. (2017, p. 69).

Como también, se reconoce que los actores principales son los jóvenes rurales y urbanos que se vinculan a esta iniciativa creativa, al igual que academias de danza y arte del municipio como Kabú Ballet, Rumba Latín Show y CI Dance Studio que aportan a la formación en el baile a los jóvenes, así mismo entidades como el SENA que contribuye a la cualificación y profesionalismo de los jóvenes en los temas de cultura y arte, fortaleciendo sus capacidades para la interpretación de instrumentos musicales, expresión en artes escénicas e integración de contenidos digitales. De la misma manera, la Alcaldía Municipal de Puerto Salgar Cundinamarca, crea oportunidades como “Estímulos Culturales 2024” y “Semana de la Juventud” para que los jóvenes expresan su creatividad y competencias artísticas. Se reconoce

entonces, que con esta experiencia de innovación creativa, se aporta al desarrollo personal, creativo, artístico y emprendedor de la población juvenil, desde el mecanismo de la participación en iniciativas que generen un impacto positivo en sus vidas y en los diferentes entornos que lo rodea. “La creatividad es necesaria para una infinidad de aspectos de la vida diaria, el desarrollo de la creatividad a través de la educación es necesaria por su importancia transversal en la interacción con el entorno social, humano, empleo, etc”. Peñaherrera León, M., & Cobos Alvarado, F. (2012, p. 240).

En la segunda etapa de Gestión del desarrollo interactivo aplicativo, se establece que cada actor que hace parte de la experiencia, reconoce bien cuál es su rol y sus funciones dentro de ella, tal es el caso de la líder quien direcciona cada evento y actividad relacionada con arte y tecnología en los que participan los jóvenes, al igual que los socios los cuales fortalecen los vínculos con otras academias e instituciones en la experiencia e invitan a nuevos jóvenes a unirse a cada estrategia realizada.

Dentro de la etapa de Gestión del proceso, ARTECPAZ ha implementado estrategias han implementado para que el proyecto pueda mantenerse en el tiempo, como la presentación y participación en eventos municipales y nacionales tales como la Semana de la juventud, Agroferia Nacional Jóvenes Rurales y COP16 Nacional, en las que se desarrollan actividades artísticas en música, danza, dibujo, pintura: Se fomenta el sentido rítmico, la concentración y la sensibilidad desde el uso de instrumentos musicales como la guitarra, el piano, el violín entre otros. Además, se desarrolla actividades de baile, se despliega el desarrollo de habilidades físicas, como la fuerza y la resistencia, cognitivas como como la concentración y emocionales para la expresión de sus emociones y a la reducción del estrés. Igualmente, se fortalece las

competencias artísticas de los jóvenes a partir del dibujo, el muralismo, la fotografía, la literatura y el teatro.

Finalmente, Gestión de las oportunidades y gestión del cambio, permite visibilizar los aprendizajes que se ha alcanzado con la implementación de la experiencia, Jailler et al, (2017). Para lo cual, se reconoce que dentro de los principales aportes que la ejecución del proyecto ha originado en las comunidades urbanas y rurales de estos municipios, se destaca la suscitación de espacios formativos como reuniones y encuentros presenciales de formación en arte y danza para más de 100 jóvenes de los territorios de impacto en la inclusión de los jóvenes en jornadas de emprendimiento y artísticas como Danzares del río y el Carnaval del Río y el Sol.

Además, se identifica que la experiencia ARTECPAZ se plantea continuar con el diseño proyectos de emprendimiento para las juventudes, fortalecer los encuentros productivos y culturales, y continuar participando en las políticas públicas nacionales de juventud, proponiendo resolver problemas de sostenibilidad, ampliando los espacios de incidencia y gestionando el apoyo con otras entidades gubernamentales y de desarrollo social para la generación de oportunidades que promueva el goce de los derechos de los jóvenes.

Sobre los escenarios en los que ARTECPAZ ha compartido los aprendizajes obtenidos, se destaca su participación en el proyecto “Los Jóvenes emprenden en Red”, con una duración de 36 meses en los cuales se abarcaron diversos municipios como Cundinamarca, Nariño, Chocó, Caquetá, entre otros, con el propósito de promover el desarrollo empresarial de los jóvenes a partir del reconocimiento y fortalecimiento de las capacidades artísticas y culturales de las juventudes. Y es que la experiencia de innovación también ha formado alianzas con otras comunidades que buscan en el fortalecimiento de proyectos productivos de los jóvenes y para el

mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades, como la Red Nacional de Jóvenes Rurales, han logrado la visibilización de las potencialidades de los grupos rurales juveniles.

De la misma manera, ARTECPAZ ha logrado una acogida y receptividad de manera positiva por parte de las comunidades rurales y urbanas, quienes se han beneficiado directamente por la gestión de alternativas de paz como los Blogueros Rurales, Haciendo lo visible, lo invisible y Aguas que pasaron que se han implementado con las juventudes en estos territorios, conllevando a que se mejore la cohesión de los colectivos comunitarios en la búsqueda de alternativas para la superación de necesidades. Se denota la continuidad del proyecto, y las iniciativas que aportaran al surgimiento de nuevos proyectos que beneficien a los jóvenes, sus familias y comunidades.

Una vez realizado el análisis de cada una de las etapas de innovación social, se ubica la experiencia entre los niveles de innovaciones sociales y los niveles de alistamiento tecnológico de la Escala de Maduración Tecnológica TRL. Esta escala “representa una métrica ampliamente utilizada para evaluar la madurez de una tecnología determinada. Cada proyecto se evalúa en función de parámetros específicos para cada nivel y se asigna una calificación TRL en función del progreso del proyecto”. Otalora, J., Valero, H., & Callejas, M. (2021, p. 27).

En cuanto al nivel de maduración tecnológica TRL 1 – Principios básicos observados y reportados, hace referencia a una investigación científica de tipo básica, en el caso de la experiencia ARTECPAZ se distingue que la líder a organizado el equipo de trabajo para el planteamiento de los logros.

Para el TRL2 – formulación conceptual de la tecnología/proceso/metodología, se tiene claridad sobre los socios, jóvenes y demás sistemas que van a formar parte de esta iniciativa ARTECPAZ, además sobre la problemática en la que desean impactar.

En el TRL 3 - pruebas o validación inicial de la tecnología/ proceso/ metodología, ARTECPAZ tiene clara la necesidad que la experiencia va a impactar y el rol de los actores que se relacionan con el propósito de esta, por su parte el TRL 4 “Se caracteriza por la identificación de los componentes individuales que constituyen una tecnología y la determinación de si estos componentes son capaces de funcionar de manera integrada como un sistema”. Díaz Rodríguez, L. V., (2006, p. 23). Mientras que en el TRL5 “5 forma parte de la categoría de desarrollo de prototipo”. Tlapanco, E., & Castaño, C. (2022). Por otra parte, el TRL 6 “En esta etapa se desarrolla un prototipo o modelo piloto representativo del sistema que este muy cercano al producto final, se realizan las configuraciones de rendimiento, aspecto físico e interfaces y se prueban en un entorno pertinente, bien sea en un laboratorio con las condiciones controladas o en un entorno que simula el ambiente real” Escobar, G., Goenaga, M., & Rojas, A. (2020, p. 16). En el TRL 7, “Esta etapa comprende la prueba del prototipo o modelo base en un entorno operativo, es decir, se realizan pruebas del prototipo o modelo en un ambiente operativo planeado”. Escobar, G., Goenaga, M., & Rojas, A. (2020, p. 16).

ARTECPAZ según el TRL, se encuentra ubicado en la categoría 8 pues demuestra el potencial que tiene la experiencia, es aprobada por la comunidad dado los beneficios y los resultados que propende en los entornos rurales y urbanos del municipio, tales como el empoderamiento de los jóvenes a través del arte, donde los jóvenes han encontrado oportunidades para fortalecer sus capacidades y más adelante desempeñarse laboralmente. “En esta etapa se completan las pruebas del producto con cada vez menos condiciones controladas, se califica el desempeño de este en diferentes escenarios operativos simulados, se prueban todos sus componentes integrados en su forma final; los aspectos de fabricación y ciclo de vida están completamente definidos” Escobar, G., Goenaga, M., & Rojas, A. (2020, p. 17).

Conclusiones

Se concluye que el proceso de sistematización de una experiencia de innovación social, es de gran importancia ya permite la apropiación de conocimientos adquiridos, comprenderlos de manera teórica y orientar las ideas hacia un futuro, así mismo facilitó el análisis de su contexto, la manera en que se organiza y el rol de sus actores para contribuir al posicionamiento de la experiencia. En este caso, el proceso de sistematización favoreció el reconocimiento del tipo de innovación con la cual se está realizando el trabajo de investigación, si opera desde la intervención directa en los fenómenos, desde la organización social con fines productivos y los emprendimientos, desde lo educativo, el conocimiento, o el saber común como forma de conocimiento, desde la apropiación de los objetos innovadores en el mundo social y desde la creatividad - creación de nuevos objetos para fines sociales.

Recomendaciones

En correlación con los resultados obtenidos en el presente proceso investigativo, se logra la plantear que la experiencia ARTECPAZ, tiene un buen grado de maduración, pero se recomienda que su replicabilidad es necesario ya que puede impactar otros territorios y otra población sin distinción de género y edades, donde se involucren mayormente sus familias, personas y actores sociales y comunitarios, también se requiere que se amplie la oferta que forje en los jóvenes la evolución de potencialidades y sus competencias artísticas, para que sean reconocidos como un modelo a seguir en otros entornos.

Aunque ASOJE hacen uso de los medios tecnológicos y digitales, se recomienda fortalecer la presentación de sus proyectos en las diferentes redes sociales, ya que la promoción y muestra de las actividades realizadas es un tanto escasa y no se cumple con el objetivo de dar a conocer sus iniciativas y resultados alcanzados, por lo cual la invitación a otra población para sumarse y asociarse en el diseño y puesta en marcha de los proyectos es limitada y dispersa.

Referencias bibliográficas

- Cantard, A., (2011). La cohesión social: continuidades y rupturas. *Revista de Extensión Universitaria +E*, (1),6-13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=564172830002>
- Carballo Concepción, J. A., (2017). Reflexiones acerca de la creatividad, la innovación y el emprendimiento. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 5(3),32-39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552377262004>
- Díaz Rodríguez, Luz Victoria. (2006), "Gestión del conocimiento y tecnología de información y comunicaciones." *Revista Escuela de Administración de Negocios*, Vol., núm.58, pp.41-59. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20605804>
- Jailler, É; González, S; Arias, C; Suárez; L (2020). *Construyendo la innovación social*. Guía para comprender la innovación social en Colombia. Capítulos 1 y 2. DOI: <http://doi.org/10.18566/978-958-764-809-6>
- Otalora, J., Valero, H., & Callejas, M. (2021). Madurez tecnológica e innovación en empresas mexicanas *Investigación Administrativa*, vol. 50, núm. 128, pp. 1-27. <https://www.redalyc.org/journal/4560/456067615009/html/>
- Peñaherrera León, M., & Cobos Alvarado, F. (2012). LA CREATIVIDAD Y EL EMPRENDIMIENTO EN TIEMPOS DE CRISIS. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2),238-247. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596016>
- Sanabria Ramos, G., (2001). Participación social y comunitaria.Reflexiones. *Revista Cubana de Salud Pública*, 27(2),89-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21427202>
- Salazar-Escorcía, E. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y*

Tecnología, Vol. 6, N°. 11, 2020, págs. 101-110.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390995>

Gestión de la Madurez Tecnológica Nivel 1 (TRL 1); Estrategia de Gestión de la Innovación de Producto en Procesos de Diseño Mecánico, Revista Politécnica, vol. 49, núm. 1, pp. 7-17.

<https://www.redalyc.org/journal/6887/688772210001/html/>

Usar, X., Planas, A., Novella, a., & Rodrigo Moriche, M. (2017). evaluación participativa del empoderamiento juvenil con grupos de jóvenes. análisis de casos. *Pedagogía Social*.

Revista Interuniversitaria, (30),67-80.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135052204006>