

# 1 CONGRESO LATINOAMERICANO de Gestión Cultural

Santiago | Chile | 23 al 27 | Abril | 2014

## **La difusión y el fomento de las competencias culturales en estudiantes de la LGC del SUV de la Universidad de Guadalajara en espacios virtuales de comunicación.**

Valentina Arreola Ochoa <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Profesora/investigadora de la Licenciatura en Gestión Cultural y el IGCAAV. Sistema de Universidad Virtual, Universidad de Guadalajara - México.

Los estudiantes del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara (México) pertenecen a una comunidad heterogénea que participa en los diversos programas de formación media superior y superior en la modalidad educativa en línea. La práctica de enseñanza-aprendizaje se desarrolla sin sesiones presenciales; los estudiantes y asesores colaboran reunidos en las aulas virtuales de la plataforma denominada MiSUV, el cual se constituye como el entorno para el aprendizaje autogestivo.

El SUV centra su atención en el desarrollo de competencias y en el diseño y ejecución de proyectos que fortalezcan las habilidades, los conocimientos, así como los valores y actitudes de sus miembros.

El presente trabajo pretende abordar específicamente la noción de competencias culturales para diseñar e implementar proyectos que favorezcan el fortalecimiento de tales competencias de los estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural y los impulse a producir bienes culturales propicios para su difusión y exhibición en los ambientes virtuales del Sistema.

El fundamento de esta investigación es, entre otras razones, el de fomentar el desarrollo de actividades de Extensión y Difusión cultural (Tercera función sustantiva) dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje, incorporando la participación activa de su comunidad que muestra en lo general tener un conjunto de destrezas (competencias culturales) que requieren acciones culturales que las fomenten y fortalezcan en las nuevas modalidades de comunicación cultural en línea.

Conceptos relacionados: Competencias culturales, competencias artísticas, gestión cultural, acción cultural, actividades culturales, extensión de la cultura, educación virtual, servicios culturales, entre otros.

**Objetivo:** Indagar acerca de las competencias culturales de los estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara, con relación a las nuevas formas de producción, distribución y consumo cultural para su difusión en ambientes virtuales.

## Introducción

El Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la Universidad de Guadalajara, está basado en el modelo curricular por competencias (las actitudes, los conocimientos y las habilidades procedimentales interactuando en un desempeño integral) (Tobón: 2005) que desarrolla tareas sustantivas de docencia, investigación y extensión en la modalidad de educación virtual. El escenario educativo es un ambiente virtual, el soporte electrónico como el recurso para el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, facilita la extensión de los servicios educativos sin fronteras geográficas, vía la Internet. El ambiente virtual sirve indiscutiblemente para el desarrollo de proyectos de investigación, de su difusión y socialización que encuentran grandes potencialidades en las herramientas tecnológicas que propician la generación de redes de conocimiento. En estos escenarios virtuales las funciones de la Universidad se han ido fortaleciendo desde las experiencias convencionales de la educación a distancia que tuvo como antecedente. Así que la Docencia (primera función sustantiva) tiene un potencial reconocido en la virtualidad, dada su capacidad para una cobertura más amplia. Al igual que la Investigación (segunda función sustantiva) en la Red hace posible una inclusión en redes de investigación en todas las latitudes.

Por su parte la Extensión de la cultura y los servicios -tercera función sustantiva- ha tenido en sus antecedentes a las actividades artísticas (tradicionalmente organizadas para los foros físicos, delimitados por reconocidos perfiles y vocación artística) han sido difícilmente superadas en el ambiente virtual educativo. El servicio social y la atención de demandas específicas en zonas vulnerables conforman también el amplio ámbito de la extensión universitaria, con la cual la Universidad se vincula con la sociedad y los diversos sectores productivos.

El escenario virtual de ventajas y alcances importantes -sustentados en el desarrollo de las TIC- para el fortalecimiento y la gestión de la Extensión de la cultura y los servicios requiere de diseños tecnológicos, agentes y bienes y servicios culturales de cualidades específicas para los soportes electrónicos. La articulación del campo cultural para la extensión universitaria virtual no ha tenido el mismo impulso institucional para su desarrollo. Sin embargo, en el SUV se hace un esfuerzo interesante para resolver la articulación dialéctica de las tres funciones sustantivas, se reflexiona y diseñan proyectos para la comunicación cultural "para y desde" la virtualidad.

En este material no se abunda sobre la oferta educativa que ofrece el SUV para el nivel medio superior, superior y posgrados, salvo la que nos interesa referir en el campo de la profesionalización de la Gestión Cultural. La Licenciatura en Gestión Cultural (LGC) vigente desde el 2006, cuenta en la actualidad con una población de 425 estudiantes, provenientes de 28 estados de la República mexicana y del Distrito Federal; con presencia en ocho países; hay al menos 67 docentes en el programa, que deben fundamentar su trabajo en el aprendizaje significativo basado en el desarrollo de proyectos de investigación e intervención cultural,

mediante la interacción comunicativa mediada por las TIC, ya que todo el proceso de enseñanza y aprendizaje es en línea y no se realizan sesiones presenciales, excepto aquéllas que un estudiante llegue a solicitar.

## **Extensión de la cultura y los servicios en la educación en línea**

“La tarea de difundir el conocimiento forma parte de las tareas fundamentales de las instituciones universitarias. La ANUIES menciona que “dada la diversidad de acciones de la extensión, será conveniente que se aborde su planeación y operación de manera integral, independientemente de la ubicación de las distintas dependencias” (ANUIES, 1999).

En el del ámbito de los servicios, el SUV ofrece educación continua, media superior y superior, a comunidades (vulnerables, emergentes, con capacidades diferentes, etc.) mediante estrategias de inclusión social y atendiendo la diversidad cultural.

En la Universidad de Guadalajara hay acciones culturales de difusión en espacios físicos; algunos de sus programas cuentan con el reconocimiento nacional e internacional como por ejemplo la Feria Internacional del Libro y el Festival Internacional de cine en Guadalajara y la Cátedra Latinoamericana Julio Cortázar; ahora bien, en el contexto de una educación no presencial, donde los estudiantes están en diferentes localidades atendiendo en diferentes horarios sus actividades educativas, ha sido necesario reconocer otras necesidades de formación, así como nuevas formas de producción, circulación, intercambio y consumo culturales que se basan en una participación e interacción dinámica dentro de espacios virtuales.

En virtud del proceso de diseño y desarrollo de espacios virtuales para las actividades y servicios culturales del SUV para su comunidad universitaria, han surgido diversas inquietudes, como la de cuestionar si los estudiantes y académicos de la modalidad educativa en línea, no demandan dentro de su ambiente escolar la participación cultural; se ha indagado sobre la actividad artística que desarrollan sus estudiantes, las necesidades de interacción e intercambio y se ha pretendido conocer, si la carencia de los servicios culturales influye de alguna manera en la deserción y baja eficiencia terminal de los estudiantes. Sin duda esto es motivo de estudios específicos, hacia la mejora de los servicios culturales y educativos del SUV. Por ahora estas exploraciones iniciales nos han permitido proponer el diseño de un sitio para promover la cultura en ambientes virtuales y discutir la pertinencia de una política cultural específica para nuestro contexto educativo.

Con la certeza de que se requiere una política cultural específica, varios investigadores y profesores de la LGC, nos dimos a la tarea de trabajar con los diversos agentes involucrados en la organización de todas las tareas del SUV y elaboramos el documento que estructura la acción cultural en el documento " " .

Estas nuevas modalidades educativas incorporarán necesariamente procesos de gestión cultural propias de la era del conocimiento, y se enfrenta el problema de generar una oferta cultural virtual con agentes que tienen competencias para la gestión de acciones para la presencialidad.

La estructura organizacional del SUV está diseñada para desarrollar tareas de extensión en sus dos ámbitos: el de la difusión cultural y el de los servicios, en varias de coordinaciones: la de Recursos Informativos, de Desarrollo Tecnológico, Producción, Control Escolar. El Instituto de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV) y la Unidad de Promoción, colaboran desde el 2007 en el desarrollo de un ambiente o espacio virtual con vocación y políticas culturales de democracia participativa para las acciones culturales en el contexto de Internet, ya que el impacto en los ambientes virtuales es insuficiente todavía.

En ese sentido, el Consejo Técnico del Ambiente Cultural Virtual del Sistema de Universidad Virtual, decidió implementar un diagnóstico cultural para conocer las necesidades culturales de la comunidad del SUV y evaluar la oferta cultural actual con vías a la generación de propuestas que contribuyeron al diseño de una política cultural universitaria del SUV.

El diagnóstico fue implementado entre los meses de octubre del 2011 y febrero del 2012 utilizando para ello tanto herramientas virtuales como presenciales. La propuesta para emprender un diagnóstico para conocer las demandas y opiniones sobre la oferta y las necesidades culturales de los sectores de la universidad virtual requirió una dinámica de trabajo entre las áreas de Promoción, Evaluación, la Dirección Académica y el Instituto de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV).

En los resultados del diagnóstico se analizó la información de las técnicas empleadas (entrevistas, cuestionario, grupos focales) en las cuales el componente central fue conocer las necesidades y competencias culturales de los miembros de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, trabajadores administrativos, directivos) así como la opinión que tienen sobre los servicios culturales existentes en su oferta y las propuestas para diseñar líneas de acción cultural del Sistema de Universidad Virtual. Lo anterior con la perspectiva de desarrollar un trabajo colectivo para diseñar en principio las políticas culturales para la modalidad educativa a distancia y virtual; implementarlas y evaluar resultados. En la Universidad de Guadalajara ese trabajo fue inédito y lo realizamos a partir de nuestra experiencia docente en la Licenciatura en Gestión Cultural y en las

trayectorias personales dentro de la práctica y la investigación de la gestión cultural.

Lo anterior se hizo con el propósito de motivar una participación activa de todos los agentes involucrados en la comunidad virtual, donde los encuentros solo son en el ambiente virtual, que es primordialmente destinado a la función de la Docencia y la Investigación. Para el desarrollo de la Extensión y la difusión cultural pensando en su actualización e impacto en estos escenarios digitales se ha tenido que resolver el problema desde varios niveles, entre otros los del diseño tecnológico del ambiente cultural, la gestión del proyecto, la creación de contenidos y oferta cultural, la mediación, la formación de los gestores que intervienen, etcétera. En el eje de todos estos niveles pusimos especial interés en el diseño de la política cultural.

## Las competencias culturales

Ante la evidente complejidad teórica del concepto "competencia" en la educación superior y su insistente aplicación en los modelos educativos que se basan en la formación de competencias, como en el SUV, me interesa delimitar su comprensión en este trabajo, a partir de la discusión que establece Sergio Tobón, (2006) para fijar su propuesta en el ámbito educativo sobre este término tan utilizado en nuestro medio y en el sector productivo.

"[...] consideramos que la definición más pertinente y de mayor impacto para la transformación de la educación con base en una política de calidad, es la que presenta Tobón (2005), quien plantea que las competencias son procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, teniendo como base la responsabilidad."

"[...] las competencias son mucho más que un *saber hacer en contexto*, pues van más allá del plano de la actuación e implican compromiso, disposición a hacer las cosas con calidad, raciocinio, manejo de una fundamentación conceptual y comprensión. Además, son procesos complejos porque implican la interacción con muchas dimensiones del ser humano y del contexto, como también la asunción y afrontamiento de la incertidumbre, uno de los grandes retos para la educación (Morin, 2000). (Tobón 2006)"

Con esa fundamentación la LGC se propone una formación de gestores culturales capaces de ejecutar actividades profesionales, a partir del análisis y solución de problemas, mediante la investigación. En la práctica docente se insiste en una sólida formación conceptual, metodológica y con actitudes críticas, positivas y responsables con su entorno.

El concepto de competencia tendrá sin duda diversas variables, una de ellas es la de competencia artística. La cual es útil para referirnos a los conocimientos necesarios para una participación en prácticas culturales, ya sea como productor (profesional o aficionado) de bienes culturales, o consumidor de objetos y productos (espectador, público).

Las prácticas culturales como "actividades de producción y recepción cultural: escribir, componer, pintar y bailar son, en este rubro prácticas culturales tanto como asistir al teatro, al cine, a conciertos, etcétera". (Coelho: 2000) Y las competencias consideradas como conocimientos de un individuo o de los públicos para comprender una obra en diferentes niveles simbólicos, también la consideramos como la habilidad de producir, interpretar y ejecutar obras y contenidos artísticos.

### **De competencias culturales y artísticas: un tema con muchas interrogantes para la innovación en gestión cultural**

En el contexto digital -se sabe- la cultura experimenta cambios profundos que impactan a todos los ámbitos sociales; al menos en el arte -para acotar este tema- estamos ante nuevos lenguajes estéticos, soportes digitales, híbridos artísticos, obras colectivas, hipertextualidades, libre acceso al conocimiento, nuevo uso de los derechos de autor, etcétera, que están redefiniendo prácticas culturales de creación y de consumo. Con todos estos elementos, necesariamente nos asumimos frente a nuevos modos de gestión cultural que ponen a discusión los temas de formación de públicos (internautas, de acuerdo a García Canclini (2007), creación, exhibición, circulación y recepción artística. Habremos de tomar en cuenta que la dinámica cultural es intensa y las prácticas actuales de consumo y creación cultural le asignan una complejidad adicional al campo institucional de la Extensión de la cultural y los servicios en los entornos virtuales, para que logren contribuir a la formación integral de los individuos.

La discusión acerca del "desarrollo de competencias culturales" para los estudiantes en la modalidad de educación en línea, nos plantea entonces reconocer que sus prácticas culturales nos enfrentan al reto de difundir las competencias artísticas y culturales dentro de ambientes virtuales y compartirlas con públicos de habilidades ciberculturales. Son estudiantes dentro de una modalidad no convencional, con unas competencias tecnológicas (desarrolladas o por fortalecer aún para la búsqueda, análisis, sistematización, comprensión y aplicación del conocimiento) que están involucrados en su formación profesional en contacto permanente con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En las nuevas generaciones de la LGC los estudiantes jóvenes son

nativos digitales y poseen un hábil manejo de las tecnologías, sin embargo pueden mostrar deficiencias en sus competencias para el análisis de la información.

Con estos elementos complejos, la acción cultural que buscamos en el SUV podría influir en la formación integral de los estudiantes, acorde a los lineamientos contemporáneos que incorporan como principios universales para la educación el desarrollo de las competencias culturales, véase por ejemplo, las actividades recientes de la UNESCO en su informe mundial (2010) y sus 8 objetivos para el Milenio, (objetivo 8, meta 8f) para una mejor competencia cultural en el uso de las TIC.

"La aceleración de los procesos de mundialización acrece el valor de las competencias interculturales, tanto individuales como colectivas, que nos permiten hacer frente a la diversidad cultural de modo más eficaz y seguir de cerca el cambio cultural. Sin esas competencias, es probable que proliferen los malentendidos arraigados en los problemas de identidad. El fortalecimiento de esas competencias es un aspecto esencial de las recomendaciones del presente informe, cuya aplicación debería ser una prioridad para los gobiernos, las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, el sector privado y la sociedad civil." (<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001878/187828s.pdf>).

Ante este conjunto importante de temas actuales en la agenda cultural internacional, en la LGC pretendemos alinear las acciones culturales en ese marco y participar desde nuestro ámbito educativo en el fortalecimiento de competencias culturales para intervenir con responsabilidad y creatividad dentro de las TIC, ya sea en nuestra propuesta educativa y las acciones culturales dentro de nuestros entornos virtuales. Para esto es necesario incorporar la participación cultural de su comunidad.

### **La virtualidad y la democracia participativa**

Al realizar el Diagnóstico de necesidades y competencias artísticas en el SUV consideramos que este fue el trabajo inicial para articular los esfuerzos institucionales en materia cultural y es clave para cimentar las bases de la interacción entre la investigación, la docencia y la extensión de los servicios y la cultura en los ambientes educativos de la Universidad.

Para este trabajo sobre las competencias culturales es importante destacar que en el documento "Políticas culturales del SUV" (inédito) se exponen ocho principios básicos:

"1. Inclusión: Participación abierta a los diferentes sectores de la sociedad y de los grupos que conforman la comunidad universitaria.

2. Diversidad: Reconocimiento de la importancia de la diversidad cultural y la utilidad de la diversificación de medios y modos para atender las necesidades y demandas de los distintos públicos.
3. Concurrencia: propiciar la concurrencia en espacio y tiempo, la convergencia tecnológica y la multimedición.
4. Innovación: Generación de nuevas formas de producir, circular y consumir los bienes y servicios culturales incentivando la creatividad y la apertura.
5. Democracia participativa: Fomentar y fortalecer la participación colaborativa de la comunidad universitaria en el diseño, ejecución y evaluación de la acción cultural institucional procurando su equidad y pertinencia.
6. Sustentabilidad: Propiciar la vinculación entre ambiente y los sujetos generando sinergias para el desarrollo de competencias culturales.
7. Trascendencia: Privilegiar la generación de procesos que propicien la significación y la transformación social.
8. Comunicación: Generación de sentido y acción en común propiciando la interacción y convivencia." (IGCAAV: 2012)

Con estos principios se articulan las acciones específicas que desarrollará el SUV para fomentar y promover las obras artísticas, intelectuales y proyectos de intervención cultural que realizan sus estudiantes en colaboración con otros agentes comunitarios. El espacio virtual para su exhibición se denomina Ambiente Cultural Virtual y se está trabajando actualmente en un rediseño tecnológico acorde a las nuevas herramientas digitales y las nuevas prácticas de producción, circulación, intercambio y consumo cultural contemporáneo.

## **BIBLIOGRAFÍA**

COELHO, Teixeira (coord.), (2000), *Diccionario crítico de política cultural: cultura e imaginario*. México: Conaculta, ITESO, Secretaría de Cultura, Gobierno de Jalisco.

GARCÍA CANCLINI, Néstor, (edit.), (1987), "Políticas culturales en crisis de desarrollo", en *Políticas Culturales en América Latina*. México: Grijalbo.

GARCÍA CANCLINI, Néstor, (2005), *La producción simbólica. Teoría y método en sociología del arte*. México: Siglo XXI.

GARCÍA CANCLINI, Néstor, (2007), *Lectores, espectadores e internautas*. España: Gedisa editorial.

MOLINA ROLDÁN, Ahtziri, Casillas Alvarado, Miguel Ángel, Colorado Carvajal, Aldo, Ortega Guerrero Juan Carlos. *Usos del tiempo y consumo cultural de los estudiantes universitarios*. México, D.F. ANUIES, 2012.

TOBÓN, Sergio, Rial Sánchez, Antonio, Carretero Díaz Miguel Ángel, García Fraile, Juan Antonio. Competencias, calidad y educación superior. Bogotá, Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio, 2006.

U. de G. Virtual/IGCAAV (2013) Inédito. Mariscal Orozco, José Luis, Arreola Ochoa, Valentina, Brambila Medrano Blanca, Reporte técnico: Diagnóstico y diseño de la Política cultural del Sistema de Universidad Virtual.

#### WEBGRAFÍA

UNESCO (2010) Informe mundial de la UNESCO. Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural. Recuperado el 31 de marzo de 2014 en (<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001878/187828s.pdf>).