(RE)IMAGINANDO LA CULTURA

Gestión, educación y patrimonio en el entorno digital

Coordinación

María Sandra Ontiveros Melgar

Revisión académica

Samuel Alejandro Santillana Limón

EL CLAUSTRO

RUGC MX
Red Universitaria de Gestión Cultural México

(Re)imaginando la cultura. Gestión, educación y patrimonio en el entorno digital

Primera edición: octubre de 2026
ISBN: 978-88-6788-462-9
Edición no venal de distribución interna

Los textos que integran este volumen derivan de las ponencias presentadas en el 6° Encuentro Nacional de Gestión Cultural, celebrado en la Universidad del Claustro de Sor Juana los días 16, 17 y 18 de octubre de 2024.

D. R. © 2026, Universidad del Claustro de Sor Juana, A. C.
José María Izazaga 92, Centro Histórico, Cuauhtémoc, 06080, Ciudad de México
D. R. © 2026, Red Universitaria de Gestión Cultural México
D. R. © 2026, de los textos: sus autoras y autores

Coordinación académica y editorial: María Sandra Ontiveros Melgar
Revisión académica: Samuel Alejandro Santillana Limón
Diseño editorial, formación y cubierta: IF Press s.r.l.

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio sin autorización por escrito de los titulares de los derechos.

El contenido de cada capítulo es responsabilidad exclusiva de sus autoras y autores.

Hecho en México

ÍNDICE

Prólogo
José Luis Mariscal Orozco 5

Prefacio
Lina del Carmen Pulido Orozco 7

Parte I. Gestión cultural y políticas públicas en clave digital
María Sandra Ontiveros Melgar 9

1. Políticas culturales locales con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad: una propuesta desde Iberoamérica
José Luis Mariscal Orozco y Luisa Beatriz Velásquez Santiago 13

2. Políticas culturales en la era digital: desafíos económicos y adaptación
Karem Cecilia Morales Zúñiga 29

3. Hacia un futuro digital sostenible: equilibrando políticas culturales, economía y creatividad. El caso de la iniciativa gubernamental *México Creativo*
María Sandra Ontiveros Melgar 41

4. Niñez, gestión cultural y políticas culturales en la era digital
Joliette Otárola Martínez 53

5. Organización de eventos culturales en línea en Tabasco. Experiencias universitarias
Aurora Kristell Frías López 69

6. Las redes sociales y el uso de internet como medio de divulgación de la cultura, y sus alcances para cerrar las brechas de accesibilidad: el caso de Culturamía, Porque lo vale… Hablemos cultura
Miroslava Martínez González y Francisco Castillo Cancino 81

Parte II. Educación, saberes y formación en la cultura digital
María Sandra Ontiveros Melgar 103

1. El impacto de la etiqueta: @GestiónCultural
Nancy Sámano Velázquez 107

2. Aprendizaje de gestión sociocultural. Romper fronteras a través de la tecnología. Experiencia entre estudiantes de la carrera de Gestión Cultural del ITESO y de la carrera de gestión social de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador (PUCE)
María Judith Chávez Pavón y Ruth A. Rangel Bernal 123

3. Distancia geográfica, cercanía cultural.
Adaptación de la educación en contextos digitales
Alfonso Hernández Barba y Ruth A. Rangel Bernal 147

4. Memes, YouTube y otras formas *fast* de aprendizaje.
Cultura digital en la adquisición de saberes a nivel universitario
Ana Laura Torres Hernández 165

Parte III. Patrimonio, artes y mediaciones tecnológicas
María Sandra Ontiveros Melgar 185

1. Museo Digital de la Insurrección Sexual: de la exposición digital a la mediación educativa
Benjamín José Manuel Martínez Castañeda 189

2. Experiencia de la radio comunitaria: La Voz del Viento, *Jeeka Nok Jíiawai*, en Cócorit, Sonora
Ana Laura Aguilar Torres y Jorge Esteban Amézquita Murillo 201

3. Experiencias con modelos tridimensionales y realidad virtual para la innovación en educación patrimonial
Ignacio Moreno Nava 221

4. De la digitalidad creativa a las redes colaborativas femeninas transgeneracionales: el caso de *Diario de un encierro*
Ana Isabel Pérez Gavilán Ávila y Talía Barredo García 243

Semblanzas 247

PRÓLOGO

La transformación digital ha reconfigurado todos los aspectos de la vida cotidiana: las formas de comunicarnos, de estudiar, de realizar trámites burocráticos, de hacer y recibir pagos bancarios, de buscar pareja, entre muchas otras prácticas. En este sentido, la gestión cultural no es ajena a esta tendencia global. Lejos de ser un simple avance tecnológico, la digitalización ha permeado las prácticas artísticas y el trabajo cultural, convirtiendo la virtualidad en un nuevo espacio público. En este contexto, la Red Universitaria de Gestión Cultural México abre un espacio para debatir sobre una cuestión crucial: cómo la tecnología puede convertirse en un motor para la participación y el fortalecimiento de los derechos culturales, en lugar de limitarse a ser únicamente una herramienta de difusión.

Este tema resulta especialmente relevante en un momento en que la cultura digital atraviesa todas las dimensiones de la vida social, económica, política y cultural. La pandemia aceleró los procesos de aprendizaje en torno al uso y la apropiación de tecnologías digitales, reconfigurando tanto las prácticas artísticas y culturales como el trabajo de gestión cultural. La incorporación masiva de estas tecnologías ha transformado contextos y competencias de los agentes culturales, favoreciendo el uso de la virtualidad como un espacio público para la acción cultural. Es decir, la virtualidad no solo como medio, sino como un espacio donde se desarrolla la vida cultural, ya sea de manera digital, presencial o híbrida.

El impacto de las tecnologías digitales en el ámbito cultural genera, sin embargo, una dualidad de percepciones. Por un lado, existe un gran entusiasmo ante las nuevas posibilidades que ofrecen: digitalización de colecciones, apertura de repositorios, actividades interactivas, interconectividad entre diversos grupos sociales, reducción de costos de difusión y expansión de audiencias más allá del ámbito local. Por otro lado, persiste una notable desconfianza hacia la tecnología —en especial hacia la inteligencia artificial— como generadora de contenidos culturales. Inicialmente percibidos como estandarizados y de baja calidad estética, estos contenidos han evolucionado y se han adaptado a distintos contextos, ideas, estéticas y poéticas, lo que ha encendido alertas y dado lugar a un creciente temor sobre lo que podría perderse con su uso indiscriminado, no solo en términos del trabajo artístico, sino también en relación con los sesgos ideológicos que pueden acompañar su producción.

Esta reacción, sin embargo, no es exclusiva de nuestra época. Como la historia y la antropología han demostrado, la incorporación de nuevas tecnologías ha sido una constante en la historia de la humanidad y ha generado tanto filias y fobias: desde las técnicas de construcción y los artefactos de guerra hasta la imprenta, los autómatas, la máquina de vapor, la radio o la televisión. Todas estas tecnologías surgieron como respuesta a necesidades específicas y, al incorporarse a la vida social, transformaron profundamente las dinámicas culturales. No obstante, esta relación entre tecnología y cambio cultural no debe entenderse de forma vertical, sino dialéctica: las tecnologías emergen a partir de condiciones culturales concretas y, a su vez, su uso en la vida cotidiana genera nuevos comportamientos, significados y formas de comprender el mundo, que propician el surgimiento de nuevas tecnologías.

Sin embargo, el núcleo del debate sobre la tecnología en la gestión cultural no debe reducirse a concebirla únicamente como una herramienta de acceso a bienes y servicios culturales. Si bien facilitar el acceso es fundamental —sobre todo para sectores históricamente marginados, donde la brecha tecnológica profundiza las desigualdades—. El verdadero potencial de las herramientas digitales y de la cultura digital en general radica en su capacidad para promover la participación. El enfoque debe orientarse hacia un marco de derechos humanos, en el que la tecnología permita que los agentes y las comunidades culturales no solo consuman, sino que también participen en el diseño de políticas culturales y en la autogestión de sus propios procesos de transformación local, desde modelos más horizontales, sostenibles y socialmente pertinentes.

Esto implica que las y los gestores culturales desarrollen nuevas competencias digitales, pero sin perder de vista que la gestión cultural debe orientarse a generar condiciones para el ejercicio del derecho a la cultura. La pandemia aceleró este proceso, demostrando que la virtualidad puede constituirse como un espacio legítimo para la acción cultural y la toma de decisiones. Así, la tecnología se convierte en un medio para el empoderamiento de las comunidades, permitiéndoles imaginar y construir sus propios futuros. De ahí la importancia de los espacios de socialización y reflexión colectiva: a partir de las experiencias y los casos documentados, es posible valorar lo que se gana y lo que se puede perder, aquello que se desea conservar y lo que se busca construir en la vida cultural en esta era digital.

JOSÉ LUIS MARISCAL OROZCO
Presidente de la Red Universitaria de Gestión Cultural México

PREFACIO

En octubre de 2024, la Universidad del Claustro de Sor Juana fue sede del sexto Encuentro Nacional de Gestión Cultural (ENGC), la máxima cita en el ámbito académico de nuestro país para discutir, reflexionar e intercambiar experiencias en torno a los temas más perentorios de esta disciplina. El Encuentro Nacional de Gestión Cultural, cuya primera edición se llevó a cabo en 2006 en el Instituto Tecnológico de Sonora, en Ciudad Obregón, se ha desarrollado desde entonces de manera bienal gracias a la iniciativa y el esfuerzo de la Red Nacional de Gestión Cultural de México, una asociación de universidades públicas y particulares cuya oferta educativa incluye programas de gestión cultural o que destacan por sus actividades enfocadas en la difusión y promoción de la cultura.

La sexta edición del ENGC centró sus reflexiones en la digitalización del sector cultural. En la actualidad, la humanidad experimenta el desarrollo de tecnologías que han implicado transformaciones sustanciales en las interacciones sociales: en los lenguajes a través de los cuales nos comunicamos, en el flujo de los movimientos económicos, en la manera en que organizamos y concebimos el tiempo, en la forma en que nos orientamos en el espacio y en los modos en que compartimos información. A ello se suman, como consecuencia, tensiones políticas, desafíos éticos, la creciente falsabilidad de la imagen, la inasible condición de la verdad y, incluso, la dependencia de los dispositivos como si se tratara de artículos de primera necesidad.

Todo lo anterior afecta, transforma, impulsa y problematiza las formas, los medios y las maneras en que acontecen los fenómenos culturales. En este contexto, la gestión cultural se enfrenta a retos, desafíos y oportunidades que fueron discutidos a lo largo de los tres días de duración del encuentro.

Este libro constituye una recopilación de las reflexiones compartidas durante esos tres días, a partir de una curaduría temática organizada en tres partes: la primera se centra en la gestión cultural y las políticas públicas en clave digital; la segunda, en la educación, los saberes y en la formación en la cultura digital; y la tercera, en el patrimonio, las artes y las mediaciones tecnológicas.

En la primera parte, la sección se abre con el artículo "Políticas culturales locales con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad: una propuesta desde Iberoamérica", que sienta las bases conceptuales al proponer un modelo orientador para la acción cultural fundamentado en la cultura

como derecho humano y en la integración estratégica de la cultura digital como dimensión transversal para potenciar la comunicación y el acceso. A partir de este marco, los demás artículos exploran temas diversos: desde experiencias institucionales en la organización de eventos en línea y las oportunidades que representan las redes sociales e Internet como potenciales democratizadores de la cultura, hasta los desafíos económicos que implica la digitalización cultural, la sostenibilidad y las implicaciones de la era digital en relación con la niñez y su derecho al disfrute cultural.

En la segunda parte se reúnen reflexiones sobre el uso estratégico de las redes sociales en proyectos escénicos como una vía para acercar públicos y sostener comunidades durante y después de la pandemia; los resultados del aprendizaje colaborativo entre dos naciones a partir del trabajo en línea; la relación entre la gestión cultural y el Servicio Exterior Mexicano, así como la influencia de las expresiones digitales de la llamada "cultura fast" en los procesos de aprendizaje de estudiantes universitarios.

Por último, la tercera parte incluye artículos sobre experiencias en espacios culturales como museos digitales y radios comunitarias; explora el uso de herramientas como la realidad virtual y los modelos tridimensionales en la educación patrimonial universitaria; y cierra con una reflexión sobre las redes colaborativas femeninas que, desde el arte digital, resignificaron el espacio virtual durante la pandemia.

La creación de este libro ha sido posible gracias al esfuerzo conjunto de la Red Universitaria de Gestión Cultural en México (RUGCMX) y al liderazgo de su presidente, el doctor José Luis Mariscal Orozco; al compromiso institucional de la Universidad del Claustro de Sor Juana, bajo la conducción de su rector, el doctor Rafael Tovar y López Portillo; así como a la labor de compilación de la maestra María Sandra Ontiveros Melgar, profesora de tiempo completo del Colegio de Arte y Cultura y coordinadora académica del sexto Encuentro Nacional de Gestión Cultural. A ello se suma, por supuesto, la participación de todas y todos los autores cuyos textos integran este valioso testimonio de reflexión colectiva sobre los desafíos, posibilidades y retos que enfrenta el sector cultural ante el desarrollo tecnológico, las redes digitales y la revolución cibernética.

Esperamos que el público interesado en estas temáticas encuentre en esta publicación una aproximación significativa para comprender la relevancia de la gestión cultural en la era digital, a través de las experiencias compartidas, los diálogos sostenidos y las reflexiones sustantivas que definieron el sexto Encuentro Nacional de Gestión Cultural.

LINA DEL CARMEN PULIDO OROZCO

PARTE I

GESTIÓN CULTURAL Y POLÍTICAS PÚBLICAS EN CLAVE DIGITAL

La transformación digital ha modificado profundamente las formas en que se concibe, se gestiona y se vive la cultura. Aunque este proceso comenzó hace décadas, la pandemia de COVID-19 aceleró su despliegue y obligó a diversos actores culturales a trasladarse al entorno virtual. Esta transición no ha sido exclusivamente técnica, sino que ha generado nuevas formas de relación con los públicos, ha reconfigurado los roles institucionales y ha exigido una revisión crítica de los marcos normativos que regulan la acción cultural.

Esta primera parte del libro agrupa seis estudios que exploran, desde múltiples perspectivas, cómo la gestión cultural y las políticas públicas se enfrentan —y en ocasiones son desbordadas— por los desafíos del ecosistema digital. Lejos de ofrecer una mirada homogénea, los textos conforman un mosaico de reflexiones situadas que vinculan lo institucional, lo comunitario y lo educativo.

Para abrir esta sección, el artículo de José Luis Mariscal Orozco y Luisa Beatriz Velásquez Santiago propone una visión fundacional para la gestión cultural en Iberoamérica, basada en la cultura como un derecho humano. El modelo presentado surge de experiencias articuladas entre agentes gubernamentales, comunitarios y universitarios, con el objetivo de superar enfoques tradicionales de mercantilización o democratización cultural. Se estructura en cuatro ejes: participación cultural, inclusión y equidad, cultura ambiental y saberes agroecológicos, y sostenibilidad común; con dos dimensiones transversales: género y cultura digital. Esta última se aborda como un componente estratégico para fomentar la comunicación horizontal, el diálogo colectivo y la participación, abriendo caminos hacia una inteligencia cultural compartida.

El segundo artículo analiza las tensiones económicas y regulatorias que emergen en la era digital, destacando la confrontación entre soberanía cultural y globalización, así como el poder de las plataformas tecnológicas en

México y Chile. En esta misma línea, el estudio sobre la iniciativa gubernamental *México Creativo* examina el intento de articular políticas culturales con economía creativa y sostenibilidad. El texto señala sus virtudes y sus limitaciones estructurales, enmarcadas por desafíos técnicos y sociales.

Por su parte, el artículo dedicado a niñez y políticas culturales enfatiza el derecho de niñas y niños a ser reconocidos como sujetos culturales. Se argumenta que la gestión cultural debe resguardar este derecho frente a la lógica digital dominante. Asimismo, la experiencia universitaria en Tabasco sobre la organización de eventos culturales en línea da cuenta de los aprendizajes derivados del trabajo en contextos formativos, en los que la tecnología se convierte en herramienta y desafío para el desarrollo cultural local.

Finalmente, el estudio sobre el proyecto *Culturamía* —"*Porque lo vale… Hablemos Cultura*"— ofrece un ejemplo concreto de divulgación digital orientada a cerrar brechas de accesibilidad. A través del uso estratégico de redes sociales e Internet, se busca democratizar la información en materia de economía y estadística culturales.

En conjunto, estos trabajos señalan que pensar la cultura en clave digital exige más que incorporar tecnología: requiere una revisión crítica de los fundamentos que orientan nuestras políticas. Esta sección inaugura el volumen con un llamado a reflexionar sobre cómo construir entornos digitales que, lejos de reproducir desigualdades, impulsen la participación, el acceso equitativo y marcos culturales más inclusivos y sostenibles.

SANDRA ONTIVEROS MELGAR

Políticas culturales locales con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad: una propuesta desde Iberoamérica

José Luis Mariscal Orozco

Luisa Beatriz Velásquez Santiago

Introducción

En las últimas dos décadas en Iberoamérica hemos sido testigos de tres grandes procesos relacionados con la gestión cultural. El primero tiene que ver con el proceso de profesionalización y formalización disciplinar de la gestión cultural a través de la generación de programas de formación universitaria y la conformación de una comunidad académica con producción y espacios de socialización de los conocimientos. El segundo son los diferentes ejercicios realizados por diversas instituciones gubernamentales y organismos internacionales que han definido de manera multilateral una serie de lineamientos y posicionamientos sobre la orientación que debe tener la acción cultural en los diferentes niveles, ya sea a través de cartas de derechos culturales, declaraciones, convenciones, etc. El tercer proceso tiene que ver con el Movimiento Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria, desde el cual diversas organizaciones de base comunitaria se organizan para visibilizar, potenciar y articular acciones culturales desde los territorios.

Estos tres procesos se han generado de manera paralela y también influyéndose mutuamente, pero tienen en común la construcción y el posicionamiento de la cultura como un derecho humano (desde lo académico, desde lo gubernamental y desde lo comunitario), lo que plantea superar la política cultural basada en la dicotomía del arte y patrimonio cultural desde una perspectiva de refinamiento, mercantilización o democratización cultural que han tenido las políticas culturales, sobre todo a nivel local.

Abordar el contexto latinoamericano desde su realidad compleja, diversa, desigual y como un espacio rico en ideologías, teorías y expresiones culturales implica reconocer que atraviesa un momento histórico marcado por movimientos sociales y políticos que buscan reivindicar su herencia ancestral y construir futuros armónicos y pacíficos. Asimismo, esto demanda marcos teóricos y conceptuales que integren la interculturalidad del mundo globalizado actual sin dejar de reconocer las culturas, identidades y dinámicas sociales propias de la región. Asimismo, supone atender la aparición de lo que Balán (2015) menciona como "núcleos discursivos y acciones

institucionales con una resonancia positiva en aquellas organizaciones y referencias ligadas a la tradición de la búsqueda de una Patria Grande latinoamericana, emancipada de los imperialismos y con una justicia social efectiva en la vida cotidiana" (p. 29).

En este contexto, en 2023 surgió la iniciativa de cooperación triangular *Estrategias culturales para la participación ciudadana*, impulsada por la alianza entre la Dirección de Cultura del Gobierno Municipal de Guadalajara (México), la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá (Colombia); el Ministerio de Cultura de la República Argentina; la Fundação Casa Rui Barbosa (Brasil); la Secretaría General Iberoamericana; ADELANTE 2 (agencia de cooperación de la Unión Europea), y la Universidad de Guadalajara. Su objetivo fue la construcción colectiva de un *Modelo de orientación para la acción cultural con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad* (en adelante, Modelo) (Mariscal, Velásquez, Ortega y Prieto, 2024), a partir de la sistematización de experiencias de agentes gubernamentales, comunitarios y universitarios, con el propósito de generar un instrumento metodológico que permita a los agentes culturales diseñar e implementar acciones culturales a nivel local desde estas perspectivas.

El propósito de este escrito es exponer las bases históricas, conceptuales y metodológicas que sustentan la construcción del Modelo, así como destacar su importancia y relevancia en las formas de gestión cultural en los territorios. Para ello, se analizarán los grandes procesos mencionados anteriormente, con el fin de caracterizar sus contribuciones a la gestión cultural y su incidencia en la construcción del Modelo.

La profesionalización de la gestión cultural en América Latina

En las últimas tres décadas, la región iberoamericana ha experimentado un proceso de institucionalización de la gestión cultural orientado hacia su profesionalización y formalización como un campo académico disciplinario emergente. Este proceso ha surgido a partir de un debate colectivo, constante y gradual en torno a los alcances, límites, características y particularidades que distinguen a la gestión cultural de otros agentes del campo cultural. Dicho proceso se ha caracterizado por cinco componentes fundamentales:

1. El análisis de los perfiles, conocimientos, habilidades y necesidades formativas de los trabajadores culturales —principalmente del ámbito gubernamental—, quienes anteriormente recibían denominaciones diversas, como promotores, animadores, mediadores o

administradores culturales. Con la influencia de la Organización de Estados Iberoamericanos, estas figuras comenzaron a agruparse bajo el término *gestión cultural*, al considerarse una noción amplia capaz de articular las distintas prácticas desarrolladas en los territorios (Zuribia Samper, Abello Trujillo y Tabares, 2001; Mariscal, 2006; Schargorodsky, Bayardo, Costanzo, Neugovsen y Ariel Olmos, 2003).

2. La sistematización y documentación de las experiencias y conocimientos prácticos de los profesionales del ámbito cultural, así como su difusión mediante programas de formación laboral y publicaciones. Esto permitió iniciar procesos de tipificación recíproca de las acciones habituales derivadas de la praxis (Berger y Luckmann, 2005), además de sentar las bases para la legitimación social de dichas acciones tanto en el ámbito cultural como en el institucional (Méndez y Orozco, 2012; Bustamante, 2014).
3. El impulso de los gobiernos nacionales para promover y fortalecer programas de educación universitaria orientados a robustecer los procesos de intervención estatal (Canelas Rubim, Yanez Canal y Bayardo, 2016), inicialmente dirigidos a instituciones gubernamentales y empresariales vinculadas con el ámbito cultural (Martinell, 2001; Mariscal, 2009), y posteriormente diversificados en planes de estudio y énfasis formativos (Mariscal, 2015).
4. La consolidación de programas universitarios mediante la incorporación de profesores de tiempo completo a sus núcleos académicos y la organización de grupos de investigación. Esto favoreció la generación y socialización de nuevo conocimiento en gestión cultural, así como la actualización constante de los planes de estudio (Mariscal y Rodríguez, 2022).
5. La conformación de la gestión cultural como un campo académico disciplinario emergente, inmerso en un proceso de construcción epistemológica (Gómez Agudelo, 2018) y de definición de una matriz disciplinar propia (Pacheco, 2024). Este debate se desarrolla en congresos académicos y publicaciones especializadas, impulsado por el crecimiento de la investigación científica y el fortalecimiento de las comunidades académicas correspondientes (Salinas-Arango, Barajas-Gamboa y Bernal-Bernal, 2020).

En este contexto, el proceso de institucionalización generó las condiciones necesarias para la formalización de saberes prácticos en diálogo con los

saberes académicos. Asimismo, los espacios de socialización —como encuentros y congresos— han propiciado una hibridación entre ambos tipos de conocimiento, fortaleciendo la práctica mediante conceptos y metodologías, al tiempo que acercan la academia a perspectivas más congruentes y pertinentes con las realidades territoriales (Mariscal y Gutiérrez, 2024).

Entre las transformaciones más relevantes de este proceso destaca el distanciamiento progresivo de los programas universitarios respecto de los modelos de gestión cultural centrados en la administración de servicios culturales —provenientes del norte global— y su creciente aproximación a una acción cultural fundamentada en la cultura como derecho. Esta perspectiva retoma postulados del pensamiento latinoamericano desde marcos de democracia y pluralismo cultural, cuyas raíces se encuentran en las estructuras organizativas tradicionales de las comunidades mesoamericanas y andinas; en los conceptos de etnodesarrollo de Bonfil Batalla; en la filosofía pluralista de Olivé y Villoro, y en el pensamiento decolonial de Dussel, Quijano, Santos y Kusch (Mariscal y Guerra, 2022).

Desde esta base epistemológica y conceptual, la gestión cultural se orienta hacia la transformación social, partiendo del análisis de problemáticas o necesidades culturales para, a partir de ello, diseñar, implementar, evaluar y sistematizar acciones culturales dirigidas a atenderlas. Asimismo, se sustenta en una concepción de la cultura como derecho humano, no solo en términos de acceso a bienes y servicios culturales, sino, sobre todo, en la creación de condiciones y procesos de empoderamiento de grupos y comunidades mediante su participación activa en la reproducción, conservación, preservación e innovación de sus culturas, así como en el diálogo intercultural. En consecuencia, toda acción cultural debe construirse de manera colectiva, evitando imponerse desde el exterior y procurando escuchar e incorporar las diversas voces y perspectivas presentes dentro y entre las comunidades.

La multilateralidad internacional como orientación de la acción cultural

De manera paralela al proceso de profesionalización, se han desarrollado diversas iniciativas internacionales impulsadas por organismos multilaterales y gobiernos locales en distintos contextos, marcos institucionales y líneas de acción. Aunque estas iniciativas presentan énfasis diferenciados, comparten un mismo propósito: generar lineamientos, criterios y recomendaciones para la formulación de políticas culturales a escala nacional, regional y local. En términos generales, es posible identificar tres tipos de iniciativas:

1. *Iniciativas entre gobiernos nacionales.*

   Se trata de acuerdos establecidos entre gobiernos nacionales con el objetivo de delinear la actuación del Estado en materia cultural. Entre ellos destacan las declaraciones promovidas por la UNESCO, la Carta Cultural Iberoamericana y la Estrategia Iberoamericana de Cultura y Desarrollo Sostenible impulsada por la Secretaría General Iberoamericana. Este tipo de iniciativas suele enfatizar los compromisos que los Estados adquieren respecto de las acciones culturales gubernamentales que implementan, ya sea mediante la generación y cumplimiento de normativas o a través de mecanismos de intervención directa e indirecta.

2. *Iniciativas entre gobiernos locales y regionales.*

   Son esfuerzos promovidos por gobiernos municipales o regionales con el propósito de orientar el diseño y la implementación de políticas culturales locales. El caso de mayor influencia es la *Agenda 21 de la cultura*, concebida como una plataforma desde la cual se orienta la acción cultural gubernamental a partir de principios como los derechos humanos, la diversidad, la democracia participativa, la sostenibilidad y la paz (Ciudades y Gobiernos Locales Unidos, 2004).

3. *Cartas de derechos culturales.*

   Estas iniciativas surgen de la articulación entre gobiernos locales y sociedad civil, y tienen como propósito reconocer oficialmente la cultura como un derecho dentro de una determinada demarcación geográfica. Asimismo, definen los derechos y obligaciones tanto de la ciudadanía como de las instituciones gubernamentales, no como parte de una agenda político-partidista, sino como un derecho ciudadano. En consecuencia, establecen bases jurídicas para la elaboración de ordenanzas y reglamentos municipales, además de ofrecer un marco para el ejercicio y la posible exigencia de dichos derechos por parte de la ciudadanía. Entre los ejemplos más relevantes se encuentran la *Carta de los Derechos Culturales de la Ciudad de Mérida*, la *Carta de Roma 2020*, la *Carta de la Ciudad de San Luis Potosí por los Derechos Culturales* y la *Carta de Direitos Culturais de Niterói*, en Brasil.

La principal aportación de estas iniciativas radica en considerar la cultura como un elemento fundamental para el bienestar, incorporándola al marco de los derechos humanos. Esto favorece la participación de los

agentes culturales y de sus comunidades en el reconocimiento de la identidad, la diversidad de manifestaciones culturales y el derecho de las comunidades a ejercer su autonomía cultural y fortalecer sus propias formas de vida. En consecuencia, la gestión cultural debe orientarse a "resignificar el valor del sujeto como el agente que, gracias a sus cualidades, impulsa, preserva y representa a su comunidad, barrio o colectivo. Este agente identifica problemas culturales comunes y, en síntesis, ejerce su derecho a participar en la construcción y transformación de la cultura y sus manifestaciones en un tiempo y lugar determinados" (Mariscal, Velásquez, Ortega y Prieto, 2024, pp. 35-36).

No obstante, para hacer posible el ejercicio de la cultura como derecho humano, resulta indispensable situarse en un modelo de democracia cultural en el que las personas no sean concebidas únicamente como consumidoras de la cultura dominante promovida por el Estado o accesible según su capacidad económica, sino como productoras activas de su propia cultura.

Este modelo representa una oportunidad para vincular la cultura con el desarrollo sostenible y con ejercicios de gobernanza territorial, otorgando a las organizaciones culturales comunitarias herramientas y mecanismos que les permitan gestionar su propio desarrollo.

Coelho (2009) establece diferencias claras entre la democratización de la cultura y la democracia cultural. Como se señaló anteriormente, estas distinciones se enmarcan, principalmente, en posicionamientos ético-políticos que inevitablemente se traducen en la implementación de programas públicos. Así, el autor distingue entre ambos conceptos:

"La democratización de la cultura es, en esencia, un proceso de popularización de las denominadas artes eruditas (artes plásticas, ópera, música erudita, etc.). En el centro de estos programas de popularización está la idea de que diferentes sectores de una población quisieran acceder a estas formas culturales —o podrían ser estimulados a recurrir a ellas— si se utilizaran los instrumentos adecuados de educación, sensibilización y facilitación de estas prácticas (...).

Para los defensores de la democracia cultural, la cuestión principal no reside en ampliar la población consumidora, sino en discutir quién controla los mecanismos de producción cultural y en facilitar el acceso a la producción de la cultura en sí misma. Las políticas de democracia cultural no se apoyarían en la noción de servicios culturales prestados a la población, sino en el proyecto de ampliación del capital cultural de una colectividad" (Coelho, 2009, p. 118).

Como puede observarse, la democracia cultural implica necesariamente la participación ciudadana. En este sentido, Carámbula (2023) sostiene que la democracia a la que hoy se aspira no puede concebirse sin el ejercicio pleno de la libertad cultural. Desde esta perspectiva, una democracia entendida como la capacidad de elegir libremente exige el desarrollo integral de la capacidad de ser y discernir, algo que solo puede alcanzarse plenamente mediante la cultura en su sentido más amplio, dado que la cultura constituye una dimensión fundamental en la construcción de ciudadanía.

Movimiento latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria

Las políticas culturales en América Latina no han sido responsabilidad exclusiva de los Estados; también han sido impulsadas por la sociedad civil y por diversas iniciativas no estatales. Movimientos sociales como el feminismo, las luchas por los derechos indígenas, las causas ambientales y los derechos de las comunidades LGBTIQ+ han influido de manera significativa en las percepciones y políticas vinculadas con la identidad, la diversidad y la inclusión en la región. Estos movimientos ponen de manifiesto que la cultura constituye un espacio de construcción y negociación colectiva, en el que las distintas voces y perspectivas comunitarias desempeñan un papel fundamental en la configuración cultural latinoamericana.

Desde la segunda mitad del siglo XX, América Latina ha experimentado una compleja interacción entre identidad, resistencia cultural, transformaciones políticas y procesos de globalización en los estudios, análisis y aplicación de políticas culturales. La región ha contribuido de manera significativa al patrimonio cultural mundial gracias a la riqueza derivada de la interacción entre migraciones europeas y asiáticas, pueblos originarios y comunidades afrodescendientes. A partir de la articulación de estos elementos, así como de procesos de movilización y lucha permanente representados en espacios como el Foro Social Mundial y el Movimiento Zapatista, entre otros, en Brasil se consolidó un paradigma de política cultural de base comunitaria que ha adquirido fuerza gracias a las prácticas y la incidencia de los agentes culturales. Su antecedente más importante fue el Programa Puntos de Cultura.

Iniciado en Brasil en 2004, este programa fue formulado e implementado por Celio Turino, entonces secretario de Ciudadanía y Diversidad Cultural durante el primer gobierno de Luiz Inácio Lula da Silva. Turino define la cultura viva como: "La cultura que las personas hacen, la cultura como proceso, las diferentes interpretaciones de la realidad, los deseos, los sueños,

los modos de ser, el arte, la tradición y la invención conviviendo juntas, promoviendo permanencia y ruptura al mismo tiempo" (Turino, 2015, p. 15).

Esta definición concibe la cultura como un proceso inherente a la vida misma, al ser y al estar de la existencia humana, y no únicamente como un producto. A partir de ello, se construyó un andamiaje político y conceptual para la formulación de una política pública que posteriormente fue replicada en países como Argentina, Perú, Costa Rica y El Salvador, entre otros. Del mismo modo, diversos gobiernos municipales adaptaron este programa a sus propios contextos y dinámicas territoriales, como ocurrió en Medellín, Lima y Guadalajara.

En consonancia con una corriente política continental, comenzaron a establecerse espacios de diálogo entre organizaciones comunitarias y autoridades gubernamentales que compartían un enfoque de cultura como derecho y que simpatizaban con los esfuerzos desarrollados a partir del Programa Puntos de Cultura. Estos encuentros propiciaron la interacción y el debate entre líderes de organizaciones de base comunitaria y representantes del Estado. Como resultado, en 2010, en Medellín, Colombia, se creó la Plataforma Puente de Cultura Viva Comunitaria, posteriormente conocida como Movimiento Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria. Este proceso contribuyó al fortalecimiento de los vínculos entre los Estados y las organizaciones comunitarias de la región.

La consolidación de este movimiento se fortaleció mediante la participación de sus organizaciones en encuentros internacionales como el IV Congreso Iberoamericano de Cultura, realizado en Mar del Plata, Argentina, en 2011, y el Foro Social de Porto Alegre, Brasil, en 2012.

El Movimiento Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria constituye una red de organizaciones culturales comunitarias orientada a fomentar la participación, la transformación social y la preservación de los saberes ancestrales. Su estructura se articula mediante los llamados "círculos de la palabra" —espacios de debate colectivo— y a través de congresos bienales en los que se reflexiona, se intercambian experiencias y se construyen acuerdos sobre las rutas de acción del movimiento mediante mecanismos asamblearios.

Si bien la cultura viva comunitaria mantiene afinidades con las luchas populares, los movimientos sociales y las expresiones de cultura popular, resulta pertinente establecer ciertas distinciones. Aunque comparten algunos rasgos comunes, existen elementos que marcan diferencias sustanciales, entre ellos:

1. El valor de la acción cultural se centra en el proceso colectivo y no en el producto cultural.
2. Los procesos culturales son, por naturaleza, colectivos; aunque los liderazgos son importantes y reconocidos, no se construyen a partir de agentes culturales individuales ni exclusivamente de portadores del patrimonio vivo.
3. La acción cultural desarrollada posee una vocación explícita de visibilizar la capacidad de transformación de la realidad desde, con y para las propias comunidades.

De este modo, una de las principales aportaciones del Movimiento Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria a la gestión cultural latinoamericana consiste en situar la cultura viva comunitaria no solo como una oportunidad para el desarrollo local, sino también como una vía efectiva para garantizar el bien común y los derechos culturales de las personas que habitan los territorios donde las comunidades logran organizarse y convertirse en protagonistas de su propia vida cultural. En este sentido, la cultura viva comunitaria se configura como una práctica emancipadora y de democracia participativa.

Modelo de orientación para la acción cultural con enfoque de derechos humanos y sostenibilidad

A partir de los bagajes conceptuales, metodológicos y de los aprendizajes derivados de los procesos paralelos expuestos anteriormente, se construyó el *Modelo de orientación para la acción cultural con enfoque de derechos humanos y sostenibilidad*. Este surge de la Iniciativa de Cooperación Triangular *Estrategias de Participación Cultural*, financiada por el programa Ventana Adelante 2 de la Unión Europea.

La cooperación triangular se distingue de la cooperación bilateral tradicional porque incorpora un tercer actor encargado de facilitar y coordinar la relación entre el país donante y el país receptor. Esta modalidad permite compartir experiencias, transferir tecnología, fortalecer las capacidades institucionales y fomentar relaciones horizontales entre las entidades participantes. Su estructura operativa se articuló de la siguiente manera:

1. **Beneficiarias:** corresponde a las entidades que demandan apoyo para responder a un reto de desarrollo y que, de manera opcional, pueden aportar experiencia, conocimientos y recursos financieros. En este caso participaron la Dirección de Cultura del Gobierno

Municipal de Guadalajara y la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá.

2. **Primer oferente:** se refiere a entidades latinoamericanas o caribeñas que cuentan con experiencia y conocimientos para responder al reto planteado por las entidades beneficiarias en contextos similares. Asimismo, pueden aportar recursos financieros de manera opcional. En esta iniciativa participaron la Fundação Rui Barbosa de Brasil y el entonces Ministerio de Cultura de Argentina.
3. **Segundo oferente:** incluye instancias europeas que contribuyen al reto planteado mediante la aportación de conocimientos, experiencia y recursos financieros. En este caso participaron la Secretaría General Iberoamericana, a través de IberCultura Viva, y Ventana Adelante.
4. **Colaboradoras:** son aquellas instituciones con capacidad y disposición para contribuir con recursos humanos, conocimientos y experiencia específica a los objetivos de la Iniciativa de Cooperación Triangular (ICT). En esta función participó la Maestría y Doctorado en Gestión de la Cultura de la Universidad de Guadalajara.

El propósito de esta alianza fue construir un modelo de orientación para la acción cultural con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad a partir de la identificación y sistematización de experiencias, conocimientos y aprendizajes de agentes culturales gubernamentales y comunitarios cuya práctica incorpora —de manera explícita o implícita— enfoques de derechos humanos y desarrollo sostenible. Estos saberes se gestionaron desde una perspectiva de la complejidad. Por un lado, se analizaron los conocimientos de agentes que trabajan en tres ámbitos vinculados con el desarrollo sostenible: 1) cultura ambiental y saberes agroecológicos; 2) inclusión y equidad, y 3) sostenibilidad común. Asimismo, en todos los casos se consideraron dos ejes transversales: a) la visión y el posicionamiento respecto de la cultura como derecho, y b) las estrategias metodológicas implementadas para favorecer la participación social activa.

Se optó por una metodología cualitativa con enfoque interdisciplinario y participativo, de manera que los sujetos de estudio participaron en actividades orientadas al reconocimiento de experiencias y aprendizajes propios para socializarlos y contrastarlos con otros pares. Esto permitió generar información susceptible de documentarse y analizada y, al mismo tiempo, propició procesos de capacitación y autorreflexión entre los agentes participantes.

Como resultado, se construyó un modelo integrado por cuatro ejes principales que orientan el diseño y la implementación de acciones culturales con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad:

1. **Participación cultural:** promueve la participación activa e inclusiva de la ciudadanía en la planificación y ejecución de iniciativas culturales, con el propósito de responder a las necesidades, intereses, problemáticas y particularidades de las comunidades. Se plantea desde un enfoque democrático y pluralista orientado a fortalecer la pertinencia, coherencia, sostenibilidad e innovación de la acción cultural.
2. **Inclusión y equidad:** se orienta a garantizar la participación de todas las personas y de los distintos grupos sociales y comunidades desde una perspectiva de pluralidad que reconozca sus condiciones, expresiones y formas de pensamiento. Busca reducir las brechas y desigualdades derivadas de factores como género, grupo étnico, edad, diversidad funcional, condición migratoria e identidad, mediante el respeto, reconocimiento y valoración de la diversidad como derecho humano.
3. **Cultura ambiental y saberes agroecológicos:** dirige la acción cultural hacia la apropiación y puesta en práctica de perspectivas, principios, conocimientos y formas de interacción con el entorno natural que favorezcan el bienestar colectivo y la convivencia con el medio ambiente.
4. **Sostenibilidad común:** orienta las acciones culturales para garantizar la continuidad del trabajo cultural a largo plazo, fortaleciendo las capacidades socioeconómicas de los agentes culturales y su interacción equilibrada y congruente con el entorno y con los demás ejes del modelo.

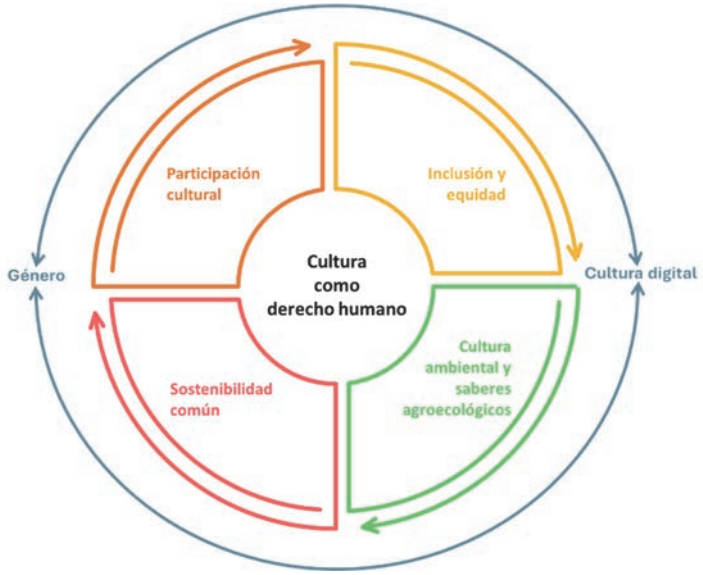
Estos ejes orientadores incorporan, además, dos dimensiones transversales:

a) **Género:** pretende atender las disparidades y dinámicas sociales patriarcales que influyen en la construcción de identidades femeninas y masculinas. Asimismo, subraya la necesidad de concienciar y visibilizar las causas estructurales de las discriminaciones, así como sus manifestaciones, normas socioculturales y discursos de dominación y segregación presentes en el ámbito cultural. Todo ello, con el propósito de prevenir y erradicar cualquier forma de discriminación y violencia

basada en el género, la orientación sexual y la identidad de género, garantizando así el derecho a la cultura.

b) **Cultura digital:** reconoce el carácter estratégico de la cultura digital en el diseño e implementación de toda acción cultural. Mediante la apropiación y uso de tecnologías digitales, así como el desarrollo de competencias ciberculturales, se fortalecen procesos de comunicación horizontal y se generan dispositivos para el diálogo, la colaboración y la articulación colectiva. Esto favorece la construcción de inteligencia colectiva entre personas y organizaciones de distintos territorios y regiones, propiciando condiciones para una participación cultural activa.

Figura 1. Ejes orientadores y dimensiones transversales del Modelo



Fuente: Mariscal, Velásquez, Ortega y Prieto, 2024, p. 46.

Conclusiones

En la actualidad, resulta fundamental comprender la gestión cultural desde un enfoque que conciba la cultura como un derecho humano y que, al mismo tiempo, esté orientado hacia la transformación social. Esta perspectiva supera la visión tradicional centrada en la alta cultura y se orienta

hacia la inclusión y la participación activa de las personas en la creación, recreación y preservación de sus propias expresiones culturales. En este sentido, no se trata únicamente de facilitar el acceso a bienes y servicios culturales, sino de garantizar que las comunidades participen activamente en la gestión, apropiación y fortalecimiento de su vida cultural.

La profesionalización de la gestión cultural en América Latina ha sido un proceso decisivo para consolidar la cultura como un derecho y para formar profesionales capaces de generar acciones orientadas al ejercicio de ese derecho en los ámbitos gubernamental, empresarial y comunitario. La formalización de este campo ha permitido articular conocimientos académicos y saberes prácticos, configurando marcos metodológicos más pertinentes para las realidades locales. De este modo, la gestión cultural no solo se limita a administrar servicios culturales, sino que desempeña un papel fundamental en la construcción de identidades, el fortalecimiento del tejido social y la atención de problemáticas colectivas.

Asimismo, la cooperación multilateral ha demostrado ser un mecanismo estratégico para el desarrollo de políticas culturales orientadas a los derechos humanos y la sostenibilidad. Iniciativas como la Cooperación Triangular *Estrategias culturales para la participación ciudadana* han favorecido la participación activa de las comunidades y fortalecido las capacidades locales. Este tipo de colaboración entre gobiernos, instituciones y organizaciones ha resultado fundamental para promover la inclusión, la equidad y la participación social en la acción cultural.

Por su parte, el Movimiento Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria ha emergido como un paradigma de gobernanza cultural participativa. A través de la acción colectiva, este movimiento ha contribuido a transformar las dinámicas comunitarias, promoviendo la justicia social y fortaleciendo las identidades culturales. La acción cultural comunitaria, centrada en los procesos colectivos más que en los productos culturales, se ha consolidado como una herramienta eficaz para impulsar el desarrollo sostenible y la democracia participativa en la región.

No obstante, la implementación de políticas culturales inclusivas continúa enfrentando desafíos importantes, particularmente en términos de desigualdad social, económica y de género. En este contexto, la construcción de un modelo de orientación para la acción cultural con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad busca ofrecer herramientas metodológicas que permitan a distintos agentes culturales diseñar e implementar acciones pertinentes, congruentes y contextualizadas. Sobre todo, se busca fortalecer

la participación activa de las comunidades en el ejercicio pleno de su derecho a la cultura.

Referencias

Balán, E. (2015). Caminos de los futuros: aporte al Consejo Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria. En J. Melguizo (Ed.), *Cultura viva comunitaria: convivencia para el bien común* (pp. 23-34). Editorial Renacer.

Berger, P., y Luckmann, T. (2005). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.

Bustamante Lozano, U. (2014). Emergencias de la gestión cultural en América Latina. En C. Yáñez Canal (Ed.), *Emergencias de la gestión cultural en América Latina* (pp. 17-28). Universidad Nacional de Colombia.

Canelas Rubim, A. A., Yáñez Canal, C., y Bayardo, R. (2016). *Panorama da gestão cultural na Ibero-américa*. EDUFBA.

Carámbula, G. (2023). *Ecosistema cultural*. RGC Libros.

Ciudades y Gobiernos Locales Unidos. (2004). *Agenda 21 de la cultura*. https://agenda21culture.net/es/documentos/agenda-21-de-la-cultura

Coelho, T. (2009). *Diccionario crítico de política cultural*. Gedisa.

Gómez Agudelo, J. W. (2018). *Epistemes para la gestión cultural: algunas pistas para construir su campo de conocimiento*. EGAC Ediciones.

Mariscal Orozco, J. L. (2006). Formación y capacitación de los gestores culturales. *Apertura, 6*(4), 56-73. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800406

Mariscal Orozco, J. L. (2009). Cruces e interacciones entre educación y gestión cultural. En J. L. Mariscal Orozco (Ed.), *Educación y gestión cultural: experiencias de acciones culturales en prácticas educativas* (pp. 17-44). Universidad de Guadalajara.

Mariscal Orozco, J. L. (2019). Gestión cultural: aproximaciones empírico-teóricas. En J. L. Mariscal Orozco y U. Rucker (Eds.), *Conceptos clave de la gestión cultural: enfoques desde Latinoamérica* (1.ª ed., pp. 162-186). Ariadna Ediciones. https://doi.org/10.26448/ae9789568416768.34

Martinell Sempere, A. (2001). *La gestión cultural: singularidad profesional y perspectiva de futuro*. Cátedra UNESCO de Políticas Culturales y Cooperación.

Méndez Medina, A. C., y Orozco Heredia, M. G. (2012). De prácticas y consensos: la profesionalización de los gestores culturales en Guadalajara. En J. L. Mariscal Orozco (Ed.), *Profesionalización de gestores culturales en Latinoamérica: Estado, universidades y asociaciones* (pp. 73-84). Universidad de Guadalajara.

Mariscal Orozco, J. L., y Guerra Veas, R. (2022). *Repensar la gestión cultural latinoamericana*. RGC Libros.

Mariscal Orozco, J. L., y Gutiérrez Molina, N. D. (2024). Formalización del saber experiencial en cultura: el caso del Encuentro Nacional de Gestión Cultural México. En J. L. Mariscal Orozco y L. G. Hernández (Eds.), *Estudios de caso en la gestión cultural* (pp. 19-45). Editorial Transdigital. https://doi.org/10.56162/transdigitalb28

Mariscal Orozco, J. L., y Rodríguez, C. S. (2022). Mapeo de grupos de investigación en gestión cultural en México. *Culturas. Revista de Gestión Cultural, 9*(1), 21-51. https://doi.org/10.4995/cs.2022.17585

Mariscal Orozco, J. L., Velásquez Santiago, L. B., Ortega Sánchez, K. M., y Prieto, F. (2024). *Modelo de orientación para la acción cultural con enfoque en derechos humanos y sostenibilidad*. IberCultura Viva. https://doi.org/10.5281/zenodo.10892127

Pacheco García, A. (2024). *La conformación de la matriz disciplinar de la gestión cultural en Latinoamérica*. Universidad de Guadalajara.

Salinas-Arango, N. A., Barajas-Gamboa, J. A., y Bernal-Bernal, L. M. (2020). Relevancia y desarrollo de la gestión cultural en Iberoamérica: formación, publicaciones y pertinencia. *Culturas. Revista de Gestión Cultural, 6*(2). https://doi.org/10.4995/cs.2019.12434

Schargorodsky, H., Bayardo, R., Costanzo, C. A., Neugovsen, G., y Olmos, H. A. (2003). *Estudio de perfiles profesionales del personal de cultura en América Latina y el Caribe*. Observatorio Cultural UBA y UNESCO.

Turino, C. (2015). PC = (a + p) r: la fórmula de la cultura viva. En J. Melguizo (Comp.), *Cultura viva comunitaria: convivencia para el bien común*. Impresos Renacer. https://issuu.com/congresocvc.elsalvador/docs/libro_ii_congreso_latinoamericano_d

Zuribia Samper, S., Abello Trujillo, I., y Tabares, M. (2001). *Conceptos básicos de administración y gestión cultural*. Cuadernos de Iberoamérica. Organización de Estados Iberoamericanos.

Políticas culturales en la era digital: desafíos económicos y adaptación

KAREM CECILIA MORALES ZÚÑIGA

Resumen

La digitalización ha transformado profundamente los procesos de producción, distribución y consumo cultural, lo que ha obligado a los Estados a replantear marcos normativos originalmente concebidos para soportes analógicos. Este ensayo compara la evolución de las políticas culturales de México y Chile —basadas, respectivamente, en un modelo federal centralizado y en un esquema regional descentralizado— con el propósito de responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera ambos países han enfrentado la transformación digital y cuáles son los principales desafíos que enfrentan para garantizar la participación ciudadana y la diversidad cultural? A partir de un análisis documental y estadístico, el estudio reconstruye la trayectoria institucional de cada país e identifica tres obstáculos estructurales persistentes: la volatilidad de las fuentes de financiamiento, las brechas de conectividad y acceso, y la obsolescencia de los marcos legales frente a la economía algorítmica. Los hallazgos muestran que, si bien las plataformas de financiamiento en línea y los programas de alfabetización digital han avanzado de forma significativa, la centralización administrativa mexicana y las desigualdades regionales chilenas continúan limitando la consolidación de ecosistemas culturales sostenibles. En este contexto, se propone fortalecer los mecanismos de financiamiento, robustecer las infraestructuras comunitarias de conectividad y desarrollar modelos regulatorios flexibles, en consonancia con la noción de la cultura como bien público mundial impulsada por la UNESCO. El estudio concluye que la articulación entre financiamiento diversificado, alfabetización digital crítica y regulación adaptativa constituye una condición indispensable para garantizar la inclusión y la sostenibilidad cultural en la era digital.

Palabras clave: brecha digital; cibercultura; digitalización; financiamiento cultural; políticas culturales.

Abstract

Digitalization has profoundly transformed the processes of cultural production, distribution, and consumption, compelling States to rethink regulatory frameworks originally designed for analog media. This essay examines the evolution of cultural policies in Mexico and Chile — respectively structured around a centralized federal model and a decentralized regional system— in order to address the following question: how have both countries responded to digital transformation, and what are the principal challenges they face in guaranteeing citizen participation and cultural diversity? Drawing on documentary and statistical analysis, the study reconstructs the institutional trajectory of each country and identifies three persistent structural obstacles: the volatility of funding sources, connectivity and access gaps, and outdated legal frameworks struggling to respond to the algorithmic economy.

The findings reveal that, although online funding platforms and digital literacy programs have advanced considerably, Mexico's administrative centralization and Chile's regional inequalities continue to hinder the consolidation of sustainable cultural ecosystems. In response to these challenges, the essay proposes strengthening financing mechanisms, reinforcing

community-based connectivity infrastructures, and developing flexible regulatory models aligned with UNESCO's conception of culture as a global public good. The study concludes that the articulation of diversified funding, critical digital literacy, and adaptive regulation is indispensable for ensuring cultural inclusion and long-term sustainability in the digital era.

Keywords: digital divide; cyberculture; digitalization; cultural financing; cultural policies.

Introducción

Durante la última década, la digitalización ha transformado profundamente los procesos de producción, distribución y consumo de bienes culturales, obligando a los Estados a replantear políticas originalmente concebidas para soportes analógicos. México y Chile —sustentados, respectivamente, en un modelo federal centralizado y en un esquema regional descentralizado— comparten el desafío de garantizar la sostenibilidad financiera, el acceso y el pluralismo cultural en entornos digitales. Aunque ambos países han implementado plataformas de financiamiento en línea y programas de alfabetización digital, persisten tres obstáculos estructurales: la inestabilidad de las fuentes de financiamiento, las brechas de conectividad y acceso, y la insuficiente actualización de los marcos normativos frente al acelerado avance tecnológico.

Ante este panorama, el presente ensayo plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo han evolucionado las políticas culturales en México y Chile frente a los procesos de digitalización y cuáles son los principales retos que enfrentan para garantizar la participación ciudadana y la diversidad cultural en entornos digitales? Para responderla, el texto se organiza en varias secciones. En primer lugar, se desarrolla un marco conceptual que revisa definiciones clásicas y contemporáneas de cultura y política cultural en contextos digitales. Posteriormente, se presenta un análisis comparativo de la evolución institucional y de las estrategias de adaptación implementadas en cada país. Más adelante, se identifican los principales desafíos económicos y tecnológicos que continúan vigentes. Finalmente, se formulan recomendaciones —alineadas con la noción de la cultura como bien público mundial promovida por la UNESCO— orientadas al diseño de políticas inclusivas, resilientes y capaces de fortalecer la cohesión democrática dentro del ecosistema cultural. De esta manera, la estructura del ensayo articula la problematización inicial con las soluciones propuestas, con el propósito de que las políticas culturales digitales se consoliden como instrumentos efectivos para la diversidad creativa y el fortalecimiento democrático.

Conceptualización: cultura y política cultural

La cultura, entendida como un conjunto dinámico de prácticas, valores y representaciones, ha experimentado profundas transformaciones derivadas de la digitalización. Tradicionalmente, Tylor (1993) la definió como "ese complejo total que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, ley, costumbre y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad" (p. 64), subrayando su carácter integral. Williams (1985) complementó esta visión al señalar que la cultura es "una de las dos o tres palabras más complicadas de la lengua inglesa…, usada para conceptos importantes en disciplinas y sistemas de pensamiento incompatibles entre sí" (p. 87), enfatizando así su polisemia y su carácter históricamente disputado.

Trasladadas al entorno digital, estas definiciones convergen con la noción de cibercultura propuesta por Lévy (2007), quien la describe como "el conjunto de técnicas (materiales e intelectuales), prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio" (p. 1). En consecuencia, la cultura digital no constituye únicamente un soporte tecnológico; se trata, más bien, de un espacio semiótico y relacional dotado de lógicas propias para la producción, circulación y consumo de significados. En este sentido, Castells (2009) caracteriza la sociedad-red como un "hipertexto digital, global, multimodal y multicanal" (p. 188), en el que la circulación de información prescinde de mediaciones jerárquicas tradicionales y configura nuevas formas de poder distribuidas en nodos.

La noción de capital cultural desarrollada por Bourdieu (2011) introduce la dimensión del poder dentro de las prácticas culturales. En sus términos, se trata de "un tener devenido ser, una propiedad hecha cuerpo, devenida parte integrante de la "persona"; un habitus… Quien lo posee 'ha pagado personalmente', y con lo más personal que tiene: su tiempo" (p. 215). Este *habitus*, definido como "ese principio generador y unificador que retraduce las características intrínsecas y relacionales de una posesión en un estilo de vida unitario" (p. 23), permite explicar por qué las prácticas culturales digitales pueden tanto reproducir como cuestionar jerarquías sociales. En contextos híbridos, Matthey Correa (2024) advierte que "la cultura —basada en tejidos humanos— se construye día a día en forma continua y colectiva, desde la vida cotidiana de cada territorio (sin olvidar que este ya es analógico y digital)" (p. 77), lo que confirma la coexistencia e interdependencia entre las esferas materiales y virtuales.

En este marco, la política cultural emerge de la interacción entre los campos de la cultura y la política, los cuales avanzan y se transforman de manera interdependiente a lo largo del tiempo. Geertz (2003) aclara que:

> La cultura no es ni culto ni usanza, sino las estructuras de significación mediante las cuales los hombres dan forma a su experiencia; y la política no es aquí golpes de Estado ni constituciones, sino uno de los principales escenarios donde tales estructuras se despliegan públicamente (p. 262).

Comprender las políticas culturales exige, entonces, analizar la manera en que ambas esferas se moldean mutuamente a través de las prácticas sociales.

Un ejemplo histórico ilustrativo lo aporta Canelas Rubim (2022), quien señala que Cayo Mecenas "convenció al emperador Octavio Augusto (27 a. C.–14 d. C.) de mantener a los artistas y apoyar obras culturales con el objetivo de engrandecer al mandatario y legitimar el Imperio Romano" (p. 25). De esta práctica derivaron principios que aún hoy inspiran leyes de mecenazgo y esquemas de financiamiento cultural. Valdizán (2023) amplía esta perspectiva al sostener que "las políticas culturales no son solo propiedad exclusiva del Estado, aunque siempre se establezcan en mediaciones con él, ni son únicamente instrumentos jurídicos y administrativos" (p. 43). Esta visión invita a comprender la política cultural como un espacio de negociación en el que confluyen múltiples actores, intereses y dimensiones sociales.

Por su parte, la visión del bien público mundial promovida por la UNESCO (2022) propone entender la cultura digital como un recurso compartido que trasciende las fronteras nacionales. En este sentido, sostiene que "los bienes públicos globales… benefician al bienestar colectivo y ningún Estado puede suministrarlos adecuadamente por sí solo" (p. 29). Aplicada a la política cultural, esta perspectiva demanda infraestructuras digitales abiertas, estándares técnicos interoperables y licencias flexibles que garanticen el acceso universal y favorezcan la colaboración multisectorial. Ottone (2022) refuerza esta idea al afirmar que "la cultura es nuestro bien público más poderoso" (p. 4); en consecuencia, las políticas culturales deben asegurar un acceso equitativo y promover la cultura como un bien común.

Todas estas perspectivas confluyen en la necesidad de que las políticas culturales trasciendan los marcos tradicionales concebidos para la cultura analógica. Castells (2009) subraya que la flexibilidad normativa y la capacidad de adaptación institucional son esenciales para responder a las dinámicas de la cibercultura (Lévy, 2007). Reconocer la cultura digital como un bien público global —que ningún Estado puede garantizar por sí solo—

exige el desarrollo de infraestructuras abiertas, licencias flexibles y mecanismos de gobernanza inclusivos. Solo así será posible garantizar un acceso equitativo, estimular la creatividad colaborativa y preservar la diversidad cultural. En suma, incorporar la perspectiva de *bien público mundial* en el diseño e implementación de políticas culturales digitales fortalece la cohesión social y el desarrollo democrático de la región.

Asimismo, la articulación entre definiciones clásicas y contemporáneas de cultura permite observar que la era digital no solo introduce nuevos soportes tecnológicos, sino que también reconfigura los equilibrios simbólicos y materiales de las sociedades contemporáneas. La cibercultura habilita modalidades inéditas de participación, aunque también reproduce desigualdades vinculadas al capital cultural y a las brechas de acceso tecnológico. Concebir la política cultural como un espacio de mediación interdependiente con la cultura permite diseñar marcos normativos más inclusivos y adaptativos. Adoptar, además, la perspectiva de bien público mundial implica impulsar modelos de gobernanza colaborativa y desarrollar infraestructuras digitales capaces de consolidar la cultura como un bien común.

Antecedentes históricos de las políticas culturales en México y Chile

Para comprender la configuración actual de las políticas culturales y su relación con el desarrollo digital en México y Chile, resulta imprescindible examinar la evolución de sus marcos institucionales, legales y simbólicos desde la época prehispánica hasta las reformas del siglo XX. Garretón (2003) subraya que:

> Si hoy se habla de espacio cultural latinoamericano es porque hay una tradición histórica que debe tomarse en cuenta y que algunos historiadores remontan incluso a antes de la Conquista, de la Colonia y de las guerras de independencia. El contexto del espacio cultural tiene que ver, pues, con las tradiciones y con la profundidad de esa tradición histórica (p. 37).

Esta trayectoria histórica explica tanto las fortalezas como las limitaciones que hoy condicionan la adaptación de las políticas culturales al entorno digital.

En México, las sociedades olmeca, teotihuacana y maya ya articulaban formas de patrocinio artístico vinculadas al poder local. Con la conquista, la Corona española implantó instituciones religiosas y educativas —como el Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco— que introdujeron modelos europeos de mecenazgo y protección patrimonial. Tras la independencia, el Estado

mexicano buscó construir símbolos nacionales; en 1825 se fundó el Museo Nacional, seguido por la Academia Nacional de la Historia, creada "para depurar todas las inexactitudes y leyendas…" (Sánchez, 2013, p. 23). Durante el Porfiriato (1876-1911), las leyes patrimoniales protegieron monumentos coloniales, aunque consolidaron una visión elitista de la cultura que marginó múltiples expresiones populares.

En el periodo posrevolucionario (1920-1960), la Secretaría de Educación Pública centralizó la política cultural mediante un proyecto nacionalista que financió el muralismo, el cine y la literatura con el propósito de fortalecer la identidad mexicana. Esta estrategia se relaciona con la noción de Bourdieu (1984) de la cultura como un "campo de lucha simbólica", en el que distintos grupos sociales compiten por legitimar su visión del mundo. Las demandas de descentralización y democratización cultural surgidas durante las décadas de 1970 y 1980 desembocaron en la creación del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) en 1988 y en el establecimiento del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA). Desde 2018, la Secretaría de Cultura —institución que sustituyó a CONACULTA— incorporó iniciativas de cultura digital y participación ciudadana en línea; sin embargo, la estructura centralista o *top-down* —es decir, un modelo en el que las directrices y los recursos fluyen verticalmente desde la administración federal hacia los niveles subnacionales, con escasos mecanismos de retroalimentación o codiseño— continúa concentrando recursos y limitando la capacidad de los estados para impulsar proyectos locales.

En Chile, la Corona española fundó instituciones culturales mediante la Iglesia y la Universidad de San Felipe (1747), antecedente de la Universidad de Chile (1842), destinada a difundir saberes científicos y artísticos. El Museo de Historia Natural (1838) se convirtió en el primer espacio estatal de preservación patrimonial. Durante la República conservadora y, posteriormente, bajo el gobierno de Salvador Allende (1970-1973), el Estado impulsó la democratización cultural mediante la creación de la editorial Quimantú, el Instituto de Radiodifusión y Televisión (IRT) y el Museo de la Solidaridad, iniciativas orientadas a ampliar el acceso cultural de los sectores populares. El golpe de Estado de 1973 revirtió estas políticas y subordinó la cultura a organismos de control estatal.

Con el retorno a la democracia, la Ley 18.985 de Donaciones Culturales (1990) incentivó el financiamiento privado de proyectos artísticos, mientras que el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes (FONDART) se instituyó en 1992 bajo el Ministerio de Educación. Posteriormente, la promulgación de la Ley 19.981 (2003) creó el Consejo Nacional de la Cultura

y las Artes (CNCA) como un servicio público descentralizado, delegando a regiones y municipios la ejecución de políticas culturales. En 2018, el CNCA se transformó en el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, con el mandato explícito de fomentar la innovación digital y la participación ciudadana en todo el territorio (Decreto N.º 25/2018). A pesar de ello, las brechas de conectividad y las limitaciones administrativas locales continúan generando implementaciones heterogéneas de programas digitales, como ocurre, por ejemplo, con las bibliotecas virtuales.

En conjunto, la herencia institucional de México —caracterizada por la centralización y por un modelo federal— contrasta con el esquema chileno de descentralización regional. Sin embargo, ambos países enfrentan actualmente desafíos relacionados con la infraestructura tecnológica y la capacitación necesaria para consolidar políticas culturales digitales efectivas. Comprender estos antecedentes resulta fundamental para diseñar reformas que superen dichas limitaciones y aseguren una transferencia efectiva de recursos, capacidades y competencias.

Desafíos y adaptación de las políticas culturales en la era digital

En la era digital, las transformaciones económicas, políticas y culturales han reconfigurado las dinámicas de poder y control social. La digitalización y el predominio de los códigos informáticos han modificado los modos de generación, circulación y distribución de recursos, como lo evidencia el aumento sostenido del uso de Internet en América Latina (CEPAL, 2021).

La inestabilidad de las fuentes de financiamiento —particularmente la dependencia de asignaciones presupuestarias anuales— introduce altos niveles de incertidumbre en la planificación a largo plazo. En Chile, los recursos del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio y, por ende, los del FONDART, fluctúan cada año y cambian con cada administración. En México, los recortes al Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) tras la creación de la Secretaría de Cultura en 2018 restringieron diversos programas culturales. Para mitigar esta fragilidad, resulta pertinente profundizar en modelos mixtos de financiamiento que articulen fondos públicos, donaciones y patrocinios privados, fortalecidos mediante incentivos fiscales y esquemas regulados de *crowdfunding*.

Aunque la penetración de Internet aumentó del 60 % al 82.3 % en Chile entre 2014 y 2021, y del 45 % al 71 % en México durante el mismo periodo (CEPAL, 2021), persisten brechas digitales que restringen la participación de numerosas comunidades. En consecuencia, las políticas públicas deberían fortalecer redes comunitarias de conectividad y acelerar los programas

de acceso digital, además de promover la generación de servicios tecnológicos alojados en regiones periféricas y tradicionalmente marginadas.

En relación con este desafío, la alfabetización digital crítica continúa siendo insuficiente. El acceso, por sí solo, no garantiza las competencias necesarias para crear, interpretar y curar contenidos, como advirtió Lévy (2007). Los programas formativos vigentes suelen ser esporádicos y carecen de evaluaciones rigurosas sobre su impacto. Por ello, resulta necesario implementar planes de formación continuos, acompañados de indicadores claros de evaluación y articulados con los sistemas educativos formales y las instituciones culturales, a fin de fortalecer habilidades digitales avanzadas y sostenidas en el tiempo.

Por otro lado, los marcos legales concebidos para soportes analógicos no contemplan plenamente fenómenos como la economía algorítmica o la tokenización de derechos de autor, lo que genera zonas grises en entornos emergentes como *blockchain*. Ante ello, se requieren esquemas flexibles de gobernanza participativa que involucren a creadores, plataformas y usuarios en los procesos de formulación normativa, así como mecanismos ágiles de revisión capaces de responder al ritmo de la innovación tecnológica.

La homogeneización cultural inducida por los algoritmos reduce la visibilidad de las producciones locales al privilegiar contenidos provenientes de grandes proveedores globales. Para contrarrestar este sesgo, conviene establecer incentivos —como subsidios temporales o deducciones fiscales— dirigidos a las plataformas digitales para promover obras regionales, además de implementar cuotas mínimas de contenido local en los servicios de *streaming*.

En síntesis, los desafíos de la era digital exigen un enfoque sistémico de las políticas culturales que articule financiamiento mixto, desarrollo continuo de competencias digitales, regulación adaptativa y descentralización efectiva. Solo mediante esta articulación será posible fortalecer la diversidad cultural y garantizar la sostenibilidad de los ecosistemas creativos.

Recomendaciones para el futuro de las políticas culturales

En el contexto contemporáneo, las políticas culturales enfrentan el desafío de responder a las transformaciones impulsadas por la digitalización y por las nuevas dinámicas sociales. Estos procesos obligan a replantear el papel del Estado y de las instituciones culturales, así como a desarrollar marcos normativos y estratégicos que reconozcan la diversidad de contextos, actores y formas de producción simbólica. Resulta, por tanto, indispensable articular políticas públicas que integren los avances tecnológicos con

principios de inclusión, sostenibilidad y participación ciudadana, con el fin de garantizar un desarrollo cultural más justo y pertinente.

Para fomentar la alfabetización digital, es fundamental diseñar programas formativos que combinen competencias técnicas con capacidades críticas para analizar algoritmos y comprender los derechos digitales. Las políticas culturales deben reconocer esta alfabetización como un componente esencial de la cohesión social y del desarrollo humano. Como sostiene Pérez de Cuéllar (1997), el desarrollo cultural constituye un "proceso de ampliación de las opciones ofrecidas a un pueblo" (p. 11); en consecuencia, las políticas públicas deben formularse desde un enfoque inclusivo y sensible a las realidades locales. Esto exige promover un diálogo constante con las comunidades, identificar sus necesidades específicas y respetar la diversidad de sus prácticas culturales.

La transformación digital también ha modificado los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos culturales, integrando múltiples modalidades comunicativas dentro de un hipertexto global, multimodal y multicanal. En este contexto, las políticas culturales deben ser lo suficientemente flexibles para adaptarse a estos cambios y aprovechar las oportunidades emergentes. Esto implica incentivar la creación y la alfabetización digital, así como desarrollar infraestructuras tecnológicas que faciliten el acceso equitativo a las herramientas digitales.

Frente a los desafíos de la adaptación tecnológica, resulta crucial garantizar un acceso equitativo. La UNESCO (2022) define los bienes públicos globales como aquellos que "ningún Estado puede suministrar adecuadamente por sí solo y [que] afectan al bienestar de la humanidad en su conjunto" (p. 29). Aplicada al ámbito cultural, esta perspectiva exige que toda la ciudadanía, sin distinción, pueda acceder a bienes y servicios culturales y participar activamente en su desarrollo y difusión. En consecuencia, las infraestructuras tecnológicas deben concebirse como bienes públicos culturales de acceso libre y abierto. Esto supone adoptar software libre en repositorios y bibliotecas virtuales, fomentar procesos de mejora colaborativa continua y establecer licencias flexibles que faciliten la circulación y reutilización de contenidos digitales.

Asimismo, las políticas culturales deben equilibrar el valor cultural y el valor económico. Throsby (2012) subraya la interdependencia de ambas dimensiones y la necesidad de integrarlas en la formulación de políticas públicas. En un contexto de recursos limitados, resulta fundamental crear mecanismos que respalden la sostenibilidad financiera de creadores y organizaciones culturales sin comprometer el valor intrínseco de sus

producciones. La implementación de modelos de financiamiento que promuevan la colaboración público-privada, junto con la diversificación de fuentes mediante esquemas mixtos, contribuiría a reducir la dependencia exclusiva del presupuesto estatal.

Por último, conviene promover la flexibilidad en la formulación y ejecución de las políticas culturales para que puedan adaptarse a los cambios acelerados y permanentes del entorno digital. Esto implica diseñar marcos normativos que incentiven la experimentación y la innovación, así como establecer mecanismos periódicos de revisión que aseguren su pertinencia y eficacia a lo largo del tiempo. Tales esfuerzos colaborativos permitirán consolidar una gobernanza cultural inclusiva y capaz de responder de manera integral a los desafíos de la era digital.

Conclusión

El presente análisis demuestra que México y Chile comparten una tensión estructural entre la innovación digital y las inercias institucionales heredadas de modelos analógicos. Si bien ambos países han incorporado plataformas y programas de alfabetización digital, la dependencia de presupuestos anuales y la limitada articulación intergubernamental continúan obstaculizando la consolidación de ecosistemas culturales digitales sostenibles. Este hallazgo subraya la urgencia de diversificar las fuentes de financiamiento para evitar que los proyectos culturales digitales queden supeditados a ciclos administrativos cambiantes.

Las brechas de conectividad y de competencias digitales reproducen desigualdades socioeconómicas históricas. Aunque la cobertura de Internet ha aumentado de manera sostenida, la calidad del acceso —en términos de velocidad, estabilidad y asequibilidad— continúa siendo heterogénea. Esto refuerza la necesidad de políticas públicas que combinen infraestructuras de banda ancha con redes comunitarias y programas formativos capaces de articular alfabetización y creatividad digital. Sin competencias para producir, curar y monetizar contenidos, el incremento de la conectividad corre el riesgo de traducirse únicamente en un consumo pasivo que no fortalezca ni la diversidad cultural ni el desarrollo local.

La obsolescencia normativa constituye uno de los principales cuellos de botella para la adaptación de las políticas culturales a la economía algorítmica. Los marcos legales vigentes —diseñados para soportes físicos— resultan insuficientes frente a fenómenos como la tokenización de derechos de autor, la inteligencia artificial o la gobernanza de datos. Por ello, se propone un enfoque regulatorio flexible, sustentado en mecanismos de actualización

periódica que involucren a creadores, plataformas y usuarios en la cocreación de reglas. Estos espacios de experimentación permitirían reducir riesgos y acelerar la adopción de tecnologías emergentes sin sacrificar la protección de derechos.

La homogeneización derivada de los algoritmos de recomendación obliga a replantear el equilibrio entre mercado y diversidad cultural. Las cuotas de contenido local y los incentivos dirigidos a fortalecer la visibilidad de las producciones regionales deben entenderse como instrumentos temporales para corregir fallas de mercado y fortalecer la pluralidad cultural. Integrar métricas de diversidad en los criterios de regulación y financiamiento —por ejemplo, considerando la representatividad territorial— ofrece una vía pragmática para monitorear avances y ajustar políticas de manera dinámica.

La noción de cultura como bien público mundial amplía el horizonte de intervención más allá de las fronteras nacionales. Concebir la infraestructura digital cultural como un *commons* global —interoperable, abierto y gobernado de manera multiactor— favorece la cooperación y la construcción de soluciones regionales a problemas compartidos. En este sentido, los organismos multilaterales y las redes de la sociedad civil desempeñan un papel clave en la creación de estándares abiertos, repositorios federados y licencias flexibles que permitan la circulación de saberes y contenidos sin barreras innecesarias.

En última instancia, la oportunidad que ofrece la transformación digital solo se traducirá en beneficios reales si las políticas culturales adoptan un enfoque centrado en los derechos y en la cultura como bien común. Esto implica reconocer que la producción de sentido, la memoria colectiva y la innovación creativa constituyen bienes de alto valor público cuya sostenibilidad depende de alianzas intersectoriales, de la participación activa de las comunidades y de una regulación que priorice la equidad frente a los imperativos del mercado. Así, México y Chile tienen la posibilidad de articular un modelo latinoamericano capaz de conciliar crecimiento económico y diversidad cultural, incorporando salvaguardas que eviten nuevas formas de exclusión digital. Solo entonces la digitalización dejará de ser un riesgo que profundiza brechas y podrá consolidarse como una verdadera herramienta de democratización cultural y cohesión social sostenible.

Referencias

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press.

Bourdieu, P. (2011a). *Capital cultural, escuela y espacio social* (I. Jiménez, Trad.; 2.ª ed., rev. y corr.). Editorial Ermitaño. (Trabajo original publicado en 1997).

Bourdieu, P. (2011b). *Las estrategias de la reproducción social* (A. B. Gutiérrez, Trad.). Siglo Veintiuno Editores.

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder* (M. Hernández, Trad.). Alianza Editorial.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL]. (2021). *CEPALSTAT [Conjunto de datos]: Personas usuarias de Internet, porcentaje del total de la población en edad de medición (2014-2021).* https://statistics.cepal.org/portal/cepalstat/

Garretón, M. A. (2003). *El espacio cultural latinoamericano: Bases para una política cultural de integración*. Fondo de Cultura Económica.

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas* (A. L. Bixio, Trad.). Gedisa. (Obra original publicada en 1973).

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital* (Pról. M. Medina). Anthropos Editorial / Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa.

Matthey Correa, G. (2024, mayo). Presente y futuro de la gestión cultural en Chile: tres derivas fundamentales a considerar. *MGC. Revista de Gestión Cultural, 20*(20), 126-137.

Ottone, E. R. (2022). La cultura, un bien público mundial. *El Correo de la UNESCO*, julio-septiembre, 12-15.

Pérez de Cuéllar, J. (1997). *Nossa diversidade criadora: relatório da Comissão Mundial da Cultura e Desenvolvimento*. UNESCO.

Rubim, A. A. C. (2022). *Políticas culturales: Diálogos posibles*. Edições Sesc São Paulo.

Sánchez, J. (2013). La travesía del patrimonio cultural nacional. En *Patrimonio cultural: Ensayos de cultura y derecho* (pp. 35-68). UNAM.

Throsby, D. (2012). Cultura, economía y desarrollo sustentable. En *Cultura y economía* (pp. 55-62). Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile.

Tylor, E. B. (1993). *La cultura primitiva* (Reimpresión de *Primitive Culture*, 1871). Naturaleza, Cultura y Poder.

UNESCO. (2022). *Re\Shaping policies for creativity: Addressing culture as a global public good*.

Valdizán Guerrero, G. (2024). *Katatay: Políticas culturales en la historia del Perú, 1821-2023* (1.ª ed.). Heraldos Editores.

Williams, R. (1985). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society* (Rev. ed.). Oxford University Press. (Obra original publicada en 1976).

Hacia un futuro digital sostenible: equilibrando políticas culturales, economía y creatividad. El caso de la iniciativa gubernamental *México Creativo*

María Sandra Ontiveros Melgar

Resumen

Este trabajo analiza cómo se vinculan las políticas culturales, la economía digital y las industrias creativas a partir del caso de la iniciativa gubernamental *México Creativo*. En ese cruce, las políticas deben adecuarse a las constantes transformaciones tecnológicas, garantizar el acceso equitativo a la información y proteger la diversidad de expresiones culturales; a su vez, la economía digital genera oportunidades de crecimiento que requieren condiciones propicias para fomentar la innovación y que deben atender sus repercusiones sociales y ambientales.

Mediante una metodología cualitativa, que incluyó la revisión documental, el análisis de fuentes oficiales y un cuestionario a una informante principal con una especialista del Laboratorio de Cocreación de *México Creativo*, se analizan las líneas de acción de la iniciativa, los vacíos normativos a los que se enfrenta y su propuesta para asegurar un modelo de desarrollo cultural sostenible. Dicha iniciativa integra industrias culturales y economía creativa al tiempo que reconoce la diversidad de prácticas locales, el mercado y la circulación de conocimiento.

El artículo explora cómo esta política pública vincula principios de cooperativismo, cuidado y regeneración al impulso de la economía cultural, y plantea criterios e indicadores orientados a evaluar su impacto.

Palabras clave: políticas culturales, economía cultural, industrias creativas, ecosistema creativo.

Abstract

This paper analyzes the relationship between cultural policies, the digital economy, and the creative industries, using the government initiative México Creativo as a case study. At this intersection, policies must adapt to constant technological transformations, ensure equitable access to information, and protect the diversity of cultural expressions; at the same time, the digital economy generates opportunities for growth that require conditions conducive to fostering innovation and that must address its social and environmental impacts.

Using a qualitative methodology, which included a literature review, analysis of official sources, and a questionnaire administered to a key informant who is a specialist at the México Creativo Co-creation Laboratory, this study examines the initiative's lines of action, the regulatory gaps it faces, and its proposal for ensuring a sustainable model of cultural development. This initiative integrates cultural industries and the creative economy while recognizing the diversity of local practices, the market, and the circulation of knowledge.

The article explores how this public policy links principles of cooperativism, care, and regeneration to the promotion of the cultural economy, and proposes criteria and indicators aimed at evaluating its impact.

Keywords: cultural policies; cultural economy; creative industries; creative ecosystem.

Introducción

La iniciativa[1] *México Creativo* tuvo como punto de partida un mapeo inicial de las industrias creativas, realizado desde el Centro de Cultura Digital, este ejercicio permitió identificar sectores como las artes visuales, diseño, música, artes escénicas, audiovisual, medios digitales, arquitectura, editorial, moda y gastronomía. La metodología combinó encuestas, cuestionario y análisis de datos secundarios derivados del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y organismos internacionales, con el objetivo de vislumbrar el ecosistema creativo y sus principales cadenas de valor.

En 2019, el proyecto fue transferido a la Dirección General de Asuntos Internacionales de la Secretaría de Cultura y adoptó el nombre de *México Creativo*. Su propósito es crear un espacio de convergencia para el intercambio de ideas sobre economía creativa, en sintonía con el objetivo prioritario 5 del Programa Sectorial de Cultura 2020-2024, "fortalecer la participación de la cultura en la economía nacional a través del estímulo y profesionalización de las industrias culturales y empresas creativas, así como de la protección de los derechos de autor" (Secretaría de Cultura, 2020, p. 1). Su financiamiento procede de recursos públicos federales gestionados por la Secretaría de Cultura, con apoyo de organismos internacionales, fondos multilaterales y esquemas de coinversión con fundaciones y empresas con responsabilidad social, que se designan a la formación, difusión, infraestructura digital y protección legal.

De acuerdo con Medina López (2024), especialista del Laboratorio de Cocreación de *México Creativo*, el esquema de acción involucra relaciones con diversas direcciones de la Secretaría de Cultura, agencias de cooperación para el desarrollo, embajadas, marcos de cooperación regional, organismos internacionales, la academia y otros sectores gubernamentales, específicamente con la Secretaría de Economía y la Secretaría de Bienestar a través del Instituto Nacional de la Economía Social.

La iniciativa se sostiene en tres principios: cooperativismo, cuidado y regeneración, que guían tanto su modelo de gestión como su propuesta de política cultural, con base en ellos, el artículo analiza las líneas de acción de *México Creativo*, los vacíos normativos que encara y su contribución a un

[1] En la administración pública, una iniciativa es una acción o propuesta institucional orientada a resolver problemas públicos concretos, implementar políticas y alcanzar metas estratégicas. Su formalización se materializa a través de instrumentos como proyectos de ley, directivas administrativas, programas de financiación o campañas de difusión sectorial (Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo, 2020).

esquema de desarrollo cultural sostenible, proponiendo criterios e indicadores para evaluar su impacto.

Metodología

Se ha empleado una metodología que integra revisión bibliográfica, consulta de fuentes oficiales y un cuestionario a informante clave. La revisión bibliográfica incluyó libros, artículos académicos y estudios previos que permiten situar el caso dentro del debate sobre políticas culturales, economía digital e industrias creativas. Complementariamente, se consultaron páginas oficiales y reportes de resultados de diversas instituciones, que proporcionan información sobre el contexto normativo y las políticas públicas relevantes. El cuestionario fue respondido por Adriana Medina López, especialista del Laboratorio de Cocreación de *México Creativo*, en representación de la Subsecretaría de Desarrollo Cultural de la Secretaría de Cultura. Las preguntas trataron temas como, los objetivos, principios operativos, retos regulatorios y principales resultados de la iniciativa, enfocándose en la implementación del sistema de economía cultural sostenible, el diseño del *Nodo Creativo* y la relación con comunidades artesanales a través del proyecto *Original*. Esta fuente institucional enriquece y contrasta con el análisis documental.

Cultura, economía digital e industrias creativas

En los últimos tiempos, el entorno digital ha transformado la manera en que las sociedades producen, distribuyen y consumen cultura, propiciando tanto avances como obstáculos. Según la UNCTAD (2024), la era digital revolucionó la economía creativa al eliminar las barreras de entrada, hoy en día, cualquier artista puede producir contenido de alta calidad y colaborar a nivel global con una inversión mínima. Además, las plataformas digitales han democratizado la difusión de las obras, mientras que el *streaming* cambió nuestros hábitos de consumo, anteponiendo el acceso inmediato por encima de la posesión física.

Este proceso modifica las formas de acceso y consumo, por tanto, los gobiernos deben rediseñar sus políticas culturales para atender las demandas actuales de inclusión, accesibilidad y protección de la diversidad. El PNUD y la UNESCO (2013) han señalado que, aun con el potencial de la economía creativa para impulsar el desarrollo, sigue habiendo desigualdades importantes entre países y la protección de los derechos de propiedad intelectual en entornos digitales sigue siendo insuficiente. Al respecto, la

Declaración de MONDIACULT 2022 —adoptada en Ciudad de México— indicó que el avance tecnológico obliga a los gobiernos a actualizar sus leyes para proteger el acceso libre a la cultura, lo que precisa el trabajo conjunto de todos los sectores sociales. (UNESCO, 2022).

La tecnología digital impulsó la creatividad, pero concentró el negocio en unas pocas multinacionales, lo que complica el control del sector en los países en desarrollo y ensancha la brecha digital entre el campo y la ciudad. Para frenarlo, la UNESCO ha trabajado en el diseño de instrumentos normativos que ayuden a los gobiernos para asegurar un uso más justo y equitativo de los nuevos avances tecnológicos. (UNESCO, 2022, p. 102). *México Creativo* busca fomentar la innovación y el talento cultural como ejes del desarrollo económico nacional, sin embargo, la digitalización de este sector se enfrenta con la falta de infraestructura, además de que las leyes avanzan mucho más lento que la propia tecnología.

Los objetivos y el marco conceptual de México Creativo

México Creativo intenta alejarse del concepto tradicional de las industrias culturales que, usualmente asocia la cultura con la monetización y la producción a gran escala en sectores como el audiovisual, la música, la edición y los nuevos medios. Si bien reconoce el papel del mercado y la comercialización, también tiene en cuenta que no todas las prácticas culturales responden a la lógica industrial, y que el ecosistema cultural y creativo se compone de diversos sectores productivos, cada uno con un impacto específico en el bienestar social.

Esta iniciativa busca fortalecer este sector mediante políticas públicas y formación orientada a la diversidad y la sostenibilidad, es con este fin, que coordina debates entre especialistas, gestores culturales, empresas y los tres niveles de gobierno, además de ofrecer capacitación técnica en las distintas etapas de producción. Su modelo organizativo opera en tres líneas de acción: la estructural, que reúne la infraestructura física y digital para la creación, producción, difusión y comercio; la de impulso, integrada por las instituciones que regulan, promueven y financian los proyectos; y la creativa, que vincula directamente a los autores y operarios del sector (Secretaría de Cultura, s.f.).

Debido a los constantes cambios tecnológicos promueve también la innovación, la inclusión y el acceso equitativo a bienes y servicios culturales, incluyendo la protección de los derechos de autor y de propiedad intelectual, tanto individuales como colectivos, respaldada por el Instituto

Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR), que administra registros y brinda seguridad jurídica al sector.

El proyecto *Original* ejemplifica este enfoque, ya que fue concebido para resguardar el patrimonio cultural de los pueblos originarios frente al plagio de sus diseños tradicionales, proporcionando orientación acerca de los derechos colectivos, incentivando la capacitación artesanal y fomentando el comercio justo mediante formación presencial y virtual que incluye la cadena de valor completa, es decir, desde la creación hasta la comercialización, se abordan contenidos sobre logística para MiPymes, comercio digital, fotografía para redes sociales y estrategias de marketing (Secretaría de Cultura, 2024). Según el cuestionario aplicado a Medina López (2024), dichas acciones han derivado en catálogos digitales de comercio justo y acuerdos comerciales bajo principios de respeto a los derechos colectivos, y el Salón de Vinculación[2] que ha coadyuvado a visibilizar a los creadores en medios nacionales e internacionales. La colaboración con INDAUTOR e IMPI proporciona asesoría jurídica en registro de marcas y resolución de controversias, con especial atención en el sector artesanal.

Políticas culturales, colaboración intersectorial y vacíos normativos

En la actualidad las cadenas de valor se han desplazado hacia lógicas de red, lo cual requiere diseñar políticas culturales con estrategias que vayan más allá de la mera digitalización e impliquen una colaboración real entre el sector público, el privado y la sociedad civil. En México, esta colaboración sigue estando incompleta, ya que la incorporación de tecnologías a los procesos de trabajo de las industrias culturales avanza de manera desigual, el acceso a la cultura no es equitativo y el financiamiento sostenido escasea, al respecto, Molina Roldán y Nivón Bolán (2024) señalan que la política cultural mexicana del siglo XXI se ha inclinado a operar más como política de gobierno que como política de Estado, lo que implica acciones discontinuas y ausencia de instrumentos normativos estables que respalden estructuralmente a iniciativas como *México Creativo*.

Debido a lo cual hay tareas pendientes que resolver, como el establecimiento de condiciones regulatorias que garanticen que las plataformas

[2] El Salón de Vinculación es un espacio organizado por la Secretaría de Cultura dentro del proyecto *Original*. Funciona como punto de encuentro entre maestras y maestros artesanos, diseñadores, marcas y público general, donde se exhiben y comercializan piezas artesanales, se realizan pasarelas y mesas de diálogo, y se promueven relaciones de negocio basadas en principios de comercio justo y reconocimiento de los derechos colectivos (Gobierno de México, s.f.).

digitales respeten los principios de la Convención de 2005 sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, así como los derechos humanos y la igualdad de género. Para lograr que esta regulación sea eficiente, es imprescindible traducir dichos principios a la práctica; es por eso, que el Informe Mundial de la UNESCO propone indicadores basados en la cadena de valor que consideran el acceso, la creación, la participación y el mercado cultural, dando importancia a la necesidad de establecer sistemas sostenibles de gobernanza frente a la concentración del mercado en grandes corporaciones, frecuentemente ajenas a las necesidades locales (Kulesz, 2017).

Desde esa perspectiva, los objetivos de *México Creativo*, que promueve la diversidad y la inclusión en plataformas digitales (aún con importantes vacíos de regulación) y, en especial, el encuentro *Original,* que trabaja en la protección de los derechos colectivos de los pueblos originarios y el fomento de la ética comercial (en un intento de revertir asimetrías históricas de exclusión), han encontrado en la Economía Social y Solidaria un camino alternativo para las expresiones culturales que operan al margen de las dinámicas del mercado convencional, como modelo alternativo de producción que es capaz de reconocer el valor de las expresiones culturales comunitarias y cuya lógica se basa en la reproducción de saberes, identidades y territorios, evitando la rentabilidad inmediata.

Según el cuestionario aplicado a Medina López (2024), entre las acciones más sobresalientes de la iniciativa, están los foros internacionales que promueven el acceso a herramientas digitales en comunidades vulnerables, así como programas de capacitación orientados tanto a creadores como a consumidores. Prueba de ello es la colaboración entre el Laboratorio de Cocreación (inaugurado en 2022 en el Complejo Cultural Los Pinos), el Instituto Nacional de Economía Social y la *Sparkassenstiftung* alemana, espacio en el que se ofrecieron residencias presenciales, acompañamiento a proyectos y capacitación en modelos de economía social para emprendedores culturales de todo el país. En su primera edición recibió 129 proyectos de 30 estados; en la segunda, disminuyó a 62 proyectos de 20 entidades, lo cual indica que para la continuidad de estos programas se requieren esquemas de financiamiento público y privado que garanticen su sostenibilidad más allá de cada convocatoria.

Aun con estos esfuerzos, México encara vacíos normativos que la iniciativa no logra subsanar por sí sola, puesto que la protección jurídica del patrimonio de los pueblos originarios frente al plagio sigue siendo insuficiente, la sintonía entre la legislación de propiedad intelectual y los tratados

internacionales sigue pendiente, y la continuidad de sus acciones depende más de la voluntad institucional de cada administración que de instrumentos jurídicos ya establecidos. Por ejemplo, el Centro de Análisis para la Investigación e Innovación (CAIINNO, 2022) identifica que entre las causas de la reducción en la contribución de las industrias creativas al PIB mexicano se encuentra la falta de reconocimiento legal del sector, si bien hubo una iniciativa en 2018 para integrar a las industrias creativas en la Ley General de Cultura y Derechos Culturales, no fue aprobada, cerrándose la legislatura sin generar ningún instrumento normativo específico. Ante ello, *México Creativo* ha impulsado reformas y espacios de diálogo interinstitucional, pero sigue pendiente el afianzamiento de instrumentos jurídicos culturalmente pertinentes que protejan el patrimonio inmaterial frente a los procesos globales y digitales.

La colaboración intersectorial es una condición necesaria, aunque no suficiente, para responder a ese déficit y en el caso de *México Creativo*, ésta funciona en la práctica como una red de vínculos tangibles y no como una teoría aislada, ya que el sector público aporta el respaldo institucional y el financiamiento; la academia, procesos de investigación y validación de contenidos; las empresas, herramientas de comercialización; y la sociedad civil, el conocimiento territorial y la apropiación comunitaria. Lo que hace distinta a esta iniciativa frente a otros programas sectoriales es justo que esas relaciones no son enunciativas, se hacen efectivas en convenios, residencias, convocatorias y plataformas que pueden verificarse.

México Creativo desarrolla este enfoque mediante vinculaciones puntuales, con la Secretaría de Economía para integrar contenidos sobre economía social y solidaria; con la Secretaría de Bienestar, al relacionar el proyecto *Original* con programas como Sembrando Vida; y con instituciones académicas como la UNAM y la UAM en el diseño de contenidos del *Nodo Creativo*. Según Medina López (2024), estas colaboraciones han facilitado el acceso a comunidades que rara vez participan en los circuitos culturales institucionales, lo que otorga a la iniciativa una dimensión territorial que va más allá de la mera capacitación en línea. Sin embargo, la iniciativa aun opera con recursos limitados con relación a su alcance, ya que los intereses institucionales no siempre coinciden y carece instrumentos jurídicos propios que garanticen la continuidad estructural a sus acciones más allá de cada administración. Esa es la diferencia entre una política de gobierno y una política de Estado, que Molina Roldán y Nivón Bolán (2024) apuntan como uno de los problemas centrales de la cultura pública en México en el siglo XXI.

Las industrias creativas ante la economía digital: crecimiento, diversidad y sus límites

En México, las actividades relacionadas con el derecho de autor, en el centro de la economía creativa, aportaron el 9.22% del PIB nacional en 2019, una proporción similar a la registrada por la extracción de petróleo y gas en ese mismo año (CAIINNO, 2022, p. 7). A pesar de su relevancia, este dato rara vez aparece en las discusiones sobre política cultural, aunque su consideración es importante, ya que sitúa sector creativo como un actor económico de peso, no únicamente como un elemento de carácter simbólico. En ese mismo periodo, el valor agregado bruto del sector cultura aumentó 94% entre 2004 y 2019, mientras que el empleó pasó de 2.8 a 3.7 millones de personas, lo que representa un incremente del 28%. Sin embargo, la participación de estas industrias en el PIB disminuyó gradualmente a lo largo de estos años, este comportamiento, según el CAIINNO (2022, p.11) se explica, entre otras causas, a la ausencia de políticas de fomento específicas, la creciente competencia internacional y las limitaciones de los mecanismos de protección de la propiedad intelectual, aspectos que *México Creativo* intenta compensar, aunque de manera parcial.

La digitalización ha extendido el alcance de quienes producen contenidos y abaratado los costos asociados a su creación, pero a su vez ha concentrado el poder de distribución en un número limitado de plataformas globales, cuya operación responde a lógicas que con frecuencia se distancian de las necesidades locales. Bustamante (2009), advierte que las industrias culturales se mueven en una paradoja, si bien la tecnología facilita a la producción, los entornos digitales tienden a reproducir, y en ciertos casos a intensificar, las desigualdades ya presentes en los mercados analógicos. Por tanto, los creadores locales participan en condiciones poco favorables y con escasos recursos regulatorios para sostener su actividad. Esta desigualdad no es solo tecnológica: es también territorial. De acuerdo con la información de CAIINNO (2022, p. 11), la Ciudad de México agrupa la mayor parte de los indicadores de la economía creativa del país, lo que pone de manifiesto una marcada asimetría en el desarrollo de este sector en otras entidades federativas. Uno de los propósitos de *México Creativo* y sus plataformas de formación abierta, es disminuir estas discrepancias, aunque todavía sus resultados son incipientes.

La digitalización además tiene efectos contradictorios sobre la diversidad cultural. Por una parte, hace visibles expresiones que antes difícilmente tenían alcance más allá de su territorio; por otra, el predominio de algoritmos orientados a maximizar audiencias tiende a desplazar justamente aquello que

no encaja en los criterios de alta circulación. Esta dinámica repercute con mayor fuerza en las comunidades con acceso tecnológico limitado, cuya participación en el entorno digital sigue siendo secundaria. Además, hace falta que esa conexión se acompañe de condiciones efectivas para producir, difundir y resguardar contenidos propios. El informe del British Council y Cirklo (2019, pp. 38-40) sobre habilidades para la economía creativa en México señala que quienes participan en este sector encaran rezagos tanto en lo tecnológico como en la adquisición de competencias necesarias para desenvolverse en entornos digitales competitivos, de ahí la pertinencia de iniciativas como el *Nodo Creativo* orientadas a la formación desde la práctica.

En esta línea, *México Creativo* ha impulsado una estrategia que combina formación, vinculación y protección de derechos. El proyecto *Original* es la expresión más visible, pues busca proteger el patrimonio de los pueblos originarios frente al plagio, promueve condiciones para el comercio justo y ofrece herramientas para que las y los artesanos se inserten en mercados digitales sin perder control sobre su producción. Para su tercera edición, en 2023, se levantó una Encuesta de Resultados Económicos que da cuenta de los efectos en el bienestar de las familias artesanas participantes, así como en la continuidad de prácticas culturales. Con todo, estas acciones aun se despliegan en los márgenes de un marco regulatorio insuficiente, que rebasa las posibilidades de una sola iniciativa y remite a la necesidad de una política cultural digital más amplia, capaz de reconocer las industrias creativas como ámbito económico con derechos y necesidades propias.

Conclusiones y proyecciones para un futuro digital más inclusivo

El análisis de *México Creativo* permite reconocer una iniciativa que, en un lapso breve, ha tejido una red de colaboración intersectorial con alcance real, en ella coinciden dependencias gubernamentales, organismos internacionales, espacios académicos y comunidades artesanales alrededor de un modelo de economía cultural que no reduce la cultura a su dimensión mercantil. Acciones como *Original*, el Laboratorio de Cocreación y el *Nodo Creativo*, dan cuenta de que es posible enlazar formación, protección de derechos y formas de intercambio más justas dentro de una misma intervención pública, se trata de un avance que no debe subestimarse en un entorno donde muchos programas culturales operan de manera fragmentada.

Sin embargo, el artículo también documenta los límites de lo que una iniciativa que no se inscribe en un contexto más amplio de la política cultural digital, *México Creativo* enfrenta vacíos que exceden su capacidad de acción. La protección jurídica del patrimonio de los pueblos originarios frente al

plagio continúa siendo débil, la asociación entre la legislación de propiedad intelectual y los tratados internacionales permanece inconclusa, y la continuidad de sus acciones depende, en buena medida, de las prioridades de cada administración, más que de instrumentos jurídicos estables. Como observan Molina Roldán y Nivón Bolán (2024, pp. 318-320), esta condición, abundancia de iniciativas frente a escasa política de Estado, ha sido una constante en el campo cultural mexicano en lo que va del siglo XXI.

La valoración de sus resultados debe ir más allá del número de personas capacitadas, indicadores sobre el surgimiento de cooperativas culturales, la participación de mujeres y comunidades indígenas, los diseños registrados legalmente y las variaciones en los ingresos de los creadores participantes aportan información importante, pero insuficiente si no se relacionan con mediciones a mediano plazo y con cambios en las condiciones de acceso a los mercados digitales. La Encuesta de Resultados Económicos del Encuentro *Original* (2023) avanza en esa dirección, pero el sistema de evaluación aún muestra limitaciones frente a la complejidad de los objetivos planteados.

Del análisis se desprenden tres líneas de trabajo pendientes. El primero se refiere a la institucionalización de la economía social y solidaria como modelo de gestión cultural con respaldo presupuestal y continuidad institucional. La segunda apunta al acceso digital entendido en un sentido más amplio que la mera conectividad, implica la posibilidad efectiva de crear, circular y proteger contenidos propios, una diferencia que las políticas públicas aún no han desarrollado con exactitud. La tercera trata de la protección del patrimonio cultural en entornos digitales, que exige instrumentos legales capaces de reconocer los derechos colectivos de las comunidades originarias frente a mercados globalizados que operan bajo dinámicas extractivas.

En consecuencia, quedan preguntas que este artículo no alcanza a resolver. ¿de qué manera sostener en el tiempo la colaboración intersectorial que hoy da forma a *México Creativo*? ¿qué instrumentos regulatorios permitirían equilibrar el desarrollo tecnológico con la protección de los derechos culturales colectivos? ¿cómo ampliar el alcance del Encuentro *Original* hacia comunidades artesanales que todavía permanecen al margen? Más que preguntas retóricas, se trata de indicios de los límites actuales de la iniciativa y, al mismo tiempo, las problemáticas que debería asumir una política cultural digital de carácter integral.

Referencias

British Council y Cirklo. (2019). *Habilidades para la economía creativa: necesidades, formación y estilos de aprendizaje en México*. British Council / Creative Collective. https://www.britishcouncil.org.mx/sites/default/files/reporte_creative_collective.pdf

Bustamante, E. (2009). Industrias culturales y cooperación iberoamericana en la era digital. En N. García Canclini y A. Martinell (coords.), *El poder de la diversidad cultural. Pensamiento Iberoamericano*, (4), 73-103. AECID / Fundación Carolina.

Centro de Cultura Digital. (s.f.-a). Programa de Formación Abierta *Nodo Creativo*. https://www.centroculturadigital.mx/contenidos/programa-de-formacion-abierta-nodo-creativo

Centro de Cultura Digital. (s.f.-b). *México Creativo*. https://compascreativo.centroculturadigital.mx/mexico-creativo/

Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo (CLAD). (2020). *Gobierno abierto: estrategias e iniciativas en Iberoamérica*. https://clad.org/wp-content/uploads/2021/03/Libro-5-Gobierno-abierto-estrategias-e-iniciativas-en-Iberom%C3%A9rica.pdf

Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD). (2024). *Creative Economy Outlook 2024: Technical and statistical report*. https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024

Conferencia de las Partes en la Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. (2015). *La cuestión digital y su impacto en la promoción de la diversidad de expresiones culturales*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380337_spa

Gobierno de México. (s.f.). *ORIGINAL, la exhibición y venta de piezas originarias*. https://www.gob.mx/cultura/prensa/original-la-exhibicion-y-venta-de-piezas-originarias-continua-dos-fines-de-semana-mas-en-el-complejo-cultural-los-pinos

Kulesz, O. (2017). Las políticas culturales en la era de las plataformas digitales. En *Re|pensar las políticas culturales: Creatividad para el desarrollo* (pp. 71-85). UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366492_spa

Medina López, A. (2024). Cuestionario sobre *México Creativo* respondido por la Subsecretaría de Desarrollo Cultural de la Secretaría de Cultura. Ciudad de México, 12 de septiembre de 2024.

Molina Roldán, A. y Nivón Bolán, E. (2024). Política cultural en México en el siglo XXI. De la democratización y participación al post neoliberalismo. En A. A. Canelas Rubim, S. Dominzain y E. Nivón Bolán (coords.), *Políticas culturales en el siglo XXI en ocho países de América Latina* (pp. 327-368). CLACSO. https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/251092/1/Politicas-culturales-XXI.pdf

Naciones Unidas. (2022). *Stakeholder and Partnerships Brochure 2022*. https://sdgs.un.org/sites/default/files/2022-12/Stakeholder%20and%20Partnerships%20Brochure%202022.pdf

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo y UNESCO. (2013). *Informe sobre la economía creativa, 2013. Edición especial: Ampliar los cauces de desarrollo local*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230576

Santamaría Hernández, E., Castro del Ángel, C., Ávila González, J. E., Esper Abud, A., Alarcón Acosta, K. y Bringas Martínez, J. R. (2022). *Economía creativa en México y su impacto en la economía nacional. Desempeño de las industrias basadas en el derecho de autor: cálculo del 2004 al 2019*. CAIINNO. https://www.caiinno.org/

Secretaría de Cultura. (2020). *Programa Sectorial de Cultura 2020-2024*. Diario Oficial de la Federación. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/563292/PSC-DOF.pdf

Secretaría de Cultura. (2021a, mayo 20). Presentan programa para reactivar las economías creativas y culturales en México. Gobierno de México. https://www.gob.mx/cultura/prensa/presentan-programa-para-reactivar-las-economias-creativas-y-culturales-en-mexico

Secretaría de Cultura. (2023). *Informe de la Encuesta de Resultados Económicos del Programa Original*. https://original.cultura.gob.mx/noticias/informe-de-la-encuesta-de-resultados-economicos-del-programa-original

Secretaría de Cultura. (2024). Capacitaciones en línea. *Original*. https://original.cultura.gob.mx/capacitaciones-en-linea/

Secretaría de Cultura. (s.f.-a). *México Creativo*: Desarrollo cultural sostenible. https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/

Secretaría de Cultura. (s.f.-b). Acerca de *México Creativo*. https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/acerca-de/

Sunkel, G. y Trucco, D. (Eds.). (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina*. CEPAL. https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/7be78858-1bdf-4c59-b7d2-78532198900b/content

UNESCO. (2022). *Re|pensar las políticas para la creatividad: Plantear la cultura como un bien público global*. https://www.unesco.org/creativity/sites/default/files/medias/fichiers/2023/01/380479spa_0_0.pdf

Niñez, gestión cultural y políticas culturales en la era digital

JOLIETTE OTÁROLA MARTÍNEZ

Resumen

La transformación digital ocurre en América Latina, al mismo tiempo que sus históricos procesos de desigualdad estructural, lo primero favorece la comunicación y el acceso a contenidos digitales, pero no necesariamente la inclusión social.

En ese sentido, el entorno cultural y político contemporáneo exige reconocer que diversos grupos sociales permanecen desconectados entre sí, a pesar de las innovaciones tecnológicas. En particular, respecto de la niñez la acción cultural avanza en situarla como un sujeto fundamental de su quehacer, contribuyendo al ejercicio de sus derechos dentro de un contexto de creciente digitalización y sofisticación de las relaciones socioculturales. En este marco, las políticas culturales adquieren un papel central para garantizar la promoción de la participación, el ejercicio de derechos y la libertad de expresión e información (Trucco y Palma, 2020).

De acuerdo con UNICEF, los desafíos vinculados con la no discriminación, el interés superior de niñas, niños y adolescentes, la supervivencia y el desarrollo, el respeto de sus opiniones y el derecho a la participación resultan fundamentales para reducir las brechas sociales y los riesgos potenciales asociados con una apropiación desigual de los entornos digitales (Naciones Unidas, 2021). En consecuencia, la construcción de políticas públicas incluyentes requiere considerar las transformaciones tecnológicas desde una perspectiva de derechos y justicia social.

En este contexto, el presente artículo analiza la situación de México y Chile en relación con la niñez, el acceso digital y la cultura, destacando aquellos aspectos que contribuyen a fortalecer la vinculación entre gestión cultural, derechos humanos y desarrollo social. Asimismo, se examinan distintas formas de intervención institucional y políticas públicas orientadas a garantizar condiciones más equitativas de acceso y participación cultural dentro de los entornos digitales, con el propósito de concluir con un análisis de los principales retos vinculados con la gestión cultural contemporánea.

Palabras clave: políticas culturales; niñez; gestión cultural.

Abstract

Digital transformation is taking place in Latin America despite the region's long-standing processes of structural inequality, which facilitate communication and access to digital content, although not necessarily social inclusion.

In this context, contemporary cultural and political environments require acknowledging that different social groups often remain disconnected from one another. Nevertheless, these groups are closely interconnected, considering that cultural action focuses on this social sector and contributes to the exercise of their rights within a framework increasingly shaped by digitalization and the growing sophistication of sociocultural relations. In this regard, cultural policies play a central role in guaranteeing participation, the exercise of rights, and freedom of expression and information (Trucco ***y*** *Palma, 2020).*

According to UNICEF, challenges related to non-discrimination, the best interests of children and adolescents, survival and development, respect for their opinions, and the right to

participation are essential for reducing social inequalities and the potential risks associated with unequal access to digital environments (United Nations, 2021). Consequently, the construction of inclusive public policies requires addressing technological transformations from a perspective grounded in rights and social justice.
Within this framework, the present study examines the situation of Mexico and Chile in relation to childhood, digital access, and culture, highlighting those elements that contribute to strengthening the relationship between cultural management, human rights, and social development. Likewise, the article analyzes different forms of institutional intervention and public policies aimed at guaranteeing more equitable conditions of access and cultural participation within digital environments, concluding with a discussion of the principal challenges currently facing contemporary cultural management.

Keywords: Cultural policies, children, cultural management.

¿Por qué gestión cultural y niñez?

La niñez en la gestión de la cultura ha sido un grupo social abordado como beneficiario, público o audiencia y, de manera creciente se configura en una preocupación manifiesta en las políticas culturales de Chile y México, siendo este último pionero en ello, a partir de la década de 1990.

Se estima, por lo tanto, que la reflexión teórica y la revisión de los diversos enfoques en esta materia, favorecen el desarrollo de nuevas aproximaciones conceptuales y metodológicas, aportando a la construcción disciplinar, tanto como en la definición de un objeto delimitado, en función de sus necesidades y características, para la praxis cultural.

En particular, la niñez "es una construcción social que ha existido en diferentes momentos emergiendo y desapareciendo" (Duarte, 2012, p. 105) en una matriz sociocultural adultocéntrica que sustenta una relación verticalizada entre personas adultas y niñas y niños, en un contexto contemporáneo que cuestiona las relaciones de dominación e irrumpe con la necesidad de valorar la diversidad y la participación. Por lo tanto, la acción cultural, particularmente asociada a un fenómeno de interés público, se vuelve fundamental para colaborar en la construcción de una nueva forma de relación con niñas y niños.

La niñez como concepto ha experimentado una evolución histórica, como también el abordaje que han hecho de ella el derecho, la sociología y la psicología, entre otras disciplinas; ha oscilado entre la esfera privada, las más de las veces y el interés público de manera creciente en los últimos años.

En general, para las "sociedades occidentales modernas, desde un punto de vista sociojurídico, la infancia corresponde al grupo social que se encuentra bajo la condición de minoría de edad" (Vergara, 2015, p. 57), sin

embargo, a partir de la segunda mitad del siglo XX se identifican abordajes vinculados con otros elementos, tales como relaciones y concepciones sociales.

En esta materia, la sociología de la infancia ha abierto un campo específico de estudio que "entendido como un ámbito interdisciplinario al que se ha incorporado la historia, la geografía, la literatura, la psicología, el trabajo social, las ciencias jurídicas y otras disciplinas" ha permitido consolidar (Vergara, 2015, p. 57) nuevos acercamientos teóricos y metodológicos, otorgando un espacio a la niñez, en el desarrollo de las ciencias sociales.

Desigualdad en la niñez

La niñez en América Latina experimenta, al igual que otros grupos sociales, profundas desigualdades económicas, sociales y culturales, que se manifiestan en toda la región: "en 21 países, las probabilidades de que las y los alumnos del 20 % más rico de la población finalicen el segundo ciclo de secundaria son, en promedio, cinco veces más altas que las de las y los alumnos del 20 % más pobre. En Chile y en México, para conseguir una mezcla socioeconómica uniforme, habría que reasignar la mitad del alumnado a otras escuelas" (UNESCO 2020, p. 20). Del mismo modo, las habilidades y competencias relevantes para el desempeño escolar se encuentran disminuidas, por ejemplo, "la mitad de las y los alumnos de 15 años en América Latina no alcanzaron el nivel mínimo de competencia en lectura" (Ibid).

Los esfuerzos de los Estados para revertir la situación de inequidad son sostenidos, en tal sentido "no solo dan mayor prioridad al gasto en educación que los del resto del mundo, sino que además han sido los primeros en asignar ayudas sociales para fomentar la educación" lo que se ha traducido, en el incremento de la asistencia a las escuelas hasta en 18 meses. El esfuerzo, además, se orienta a vincular la educación y "otros servicios sociales, en particular en la primera infancia, como en ciertos programas en Chile, Colombia y la República Dominicana" (Ibid, p. 10).

No obstante, estos esfuerzos, en México la situación de niñas y niños da cuenta de necesidades y problemas socioculturales diversos: 314 mil adolescentes de entre 12 y 17 años del país estaban casadas o unidas en 2020; la mayor parte eran mujeres (el 75,7 %); 154 mil mujeres adolescentes de entre 12 y 17 años eran madres en 2020; esto correspondía al 2,4 % del total de las mujeres en este rango de edad. Asimismo, en 2018, el 49,6 % de la población de entre 0 y 17 años del país (50 % de las mujeres y 49,2 % de los hombres) vivía en situación de pobreza (Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2018). En términos de cobertura

educativa, 5,3 millones de personas de 3 a 17 años no asistían a la escuela en 2020 (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2020).

A pesar de lo anterior, existen avances generales en las condiciones de vida desde la primera infancia, lo que ha redundado en la esperanza de vida aumentando entre 1974 y 1994, de 63,35 a 72,25 años respectivamente; al año 2019 la esperanza de vida era de 75,1 años y se espera que continúe incrementando para llegar a los 79,62 años en 2050.

Por su parte, en Chile las características de la población infantil dan cuenta de fenómenos similares: un 14 % de niñas y niños viven en situación de pobreza por ingresos y el 22,9 % si se mide la pobreza multidimensional.

Un 43,5 % de hogares cuenta con al menos una persona menor de 18 años en su grupo familiar; el 87,4 % habita en zonas urbanas y el 12,6 % en localidades rurales. El 12,9 % de los niñas y niños pertenecen a algún pueblo originario y de ellos, el 40 % no tiene educación en su lengua materna. Respecto al acceso a la educación, 3 300 000 están insertos en el sistema educativo, con una cobertura de 73,4 % en la educación secundaria.

Durante el año 2019, solo un tercio de los niños de escuelas públicas tuvo clases en línea diarias y casi un quinto de los estudiantes nunca tuvo clases en este formato. El 25 % no tuvo acceso nunca a un espacio propio para hacer sus tareas.

Niñez, estado de situación en Chile

En Chile, según el Censo del año 2017 (Instituto Nacional de Estadísticas, 2018), la cantidad de niñas y niños llegaban a 4,2 millones, llegando al 24 % del total de población. Dicha cifra no es un número neutro, ya que, de acuerdo con Jiménez (2006, p. 25) "en la reestructuración de los objetivos y estrategias de las políticas culturales del Estado, no solo influyen factores estructurales de orden interno", también los vaivenes internacionales, la emergencia de nuevas relaciones entre los grupos sociales y, las nuevas formas de apropiación de la cultura son una muestra de ello, por lo tanto, la identificación de las necesidades de la niñez en el diseño e implementación de políticas públicas es un desafío creciente.

El desarrollo de la legislación respecto de la niñez y la cultura, cuentan episodios cercanos: en el año 1990 se inicia la llamada "nueva institucionalidad cultural", la que finaliza en el 2003 con la creación del Consejo Nacional de la Cultura y de las Artes, a la vez que se ratifica la Convención de los derechos del niño que, de acuerdo con Rojas (2012) y Cillero (1994) es el hecho público más importante en el ámbito político y jurídico.

En 2005, "Chile quiere más cultura" (2005-2010) se constituye en la primera política cultural post dictadura, declaraciones valóricas y políticas que, según Peters (2021, p. 70) "definieron una serie de lineamientos de trabajo que privilegiaron, principalmente, la creación-promoción artística y la participación-consumo cultural".

En el año 2006, inicia su funcionamiento el Consejo Asesor Presidencial para la reforma de las políticas de la niñez, que estuvo a cargo de la investigación profunda del estado de la niñez y, a partir de ello entrega un informe de evaluación y formulación de propuestas, que derivan en la creación del Sistema de Protección Integral a la Infancia, Chile Crece Contigo, a través de la Ley 20.379.

Dicho programa incluye una diversidad de prestaciones médicas, apoyo a los recién nacidos, acompañamiento en habilidades parentales, acceso preferente a servicios estatales, ayudas técnicas, modalidades alternativas de educación infantil, apoyo en salud mental infantil, entre otros; su misión es "acompañar el proceso de desarrollo de los niños que se atiendan en el sistema público de salud, desde su primer control de gestación y hasta su ingreso en el sistema escolar, en el primer nivel de transición o su equivalente" (Ley núm. 20.379, Título II, Art. 19).

Respecto de la dimensión cultural, una de las acciones del Estado, surgida el año 2006, al alero de la Jornada Escolar Completa es el "Programa Fortalecimiento de la Creatividad", que definió como "fortalecer la enseñanza artística y el desarrollo de la creatividad de estudiantes de 7º y 8º año de enseñanza básica, y 1º, 2º y 3º año de enseñanza media en establecimientos educacionales municipales de las regiones de Valparaíso, Biobío, Los Ríos, Los Lagos y Metropolitana, a través del desarrollo de un Programa de talleres de arte y cultura en la Jornada Escolar Completa" (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2011, p. 5).

Uno de los grandes logros de dicho programa fue ser parte integrante de la política educativa y cultural del país, a través del desarrollo de talleres artísticos impartidos por artistas de la Corporación Balmaceda Arte Joven, en coordinación con docentes de escuelas seleccionadas para su implementación. El origen de este programa se remonta a la llamada "Revolución pingüina", movimiento de carácter nacional en el que los y las estudiantes secundarios demandaron mejoras en ámbitos de gestión, administración, eliminación del lucro y calidad de la educación pública.

Ya en el año 2014, los "Centros de Creación y Desarrollo Artístico, Cecrea", se insertan en diversas localidades del país con un modelo pedagógico "altamente participativo en cada una de sus etapas, que invita a reflexionar

respecto de una educación que parte del respeto y reconocimiento de los derechos de la niñez" (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2017).

CECREA, se define como "oportunidad para el desarrollo de las capacidades creativas en un espacio de colaboración y aprendizaje mutuo" (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016, p. 3), y su propósito es "potenciar, facilitar y desarrollar el derecho a imaginar y crear de niños, niñas y jóvenes (NNJ) a través de procesos creativos de aprendizaje que convergen en las artes, las ciencias, las tecnologías y la sustentabilidad"; todo lo anterior, articulando una definición nacional que tiene un ordenamiento administrativo en las diferentes regiones del país.

En el marco conceptual que guía el quehacer del programa, se identifica la Convención de los Derechos del Niño, la participación de niñas y niños para el fortalecimiento de la democracia y el reconocimiento del espacio local como fuente de vínculos familiares, barriales y con la escuela.

El modelo de trabajo se funda en cuatro componentes: LAB (que diseña el contenido y metodología de trabajo) y donde "se encuentra la contribución de CECREA a las políticas culturales, y de infancia y juventud" (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016, p. 4), programación (espacios de laboratorios dentro y fuera de la jornada escolar), RED (busca la creación de comunidades de aprendizaje y redes de intercambio de experiencias) y operación (componente de planificación y gestión de la infraestructura donde opera el programa).

En el mismo modelo, se establece el "Sistema de participación formal", que se realiza al menos 3 veces al año, y su fin es el levantamiento de información para el diseño programático" que se materializa en las "Escuchas creativas", instancias de consulta y participación de niños, niñas y adolescentes, respecto de "percepciones e inquietudes sobre su territorio; sus intereses y motivaciones; e imaginar un lugar para crear" (2016, p. 3).

En el programa, se han entregado informes de síntesis nacional y regional (entre 2016 y 2023) que concluyen, en general aportes de los y las participantes para los ciclos programáticos de los centros, definiciones y percepciones de niñas y niños respecto de sus entornos sociales, expectativas de la relación con los adultos y adultas y también, descripciones acerca de problemas sociales y culturales emergentes, tales como, fatiga frente a plataformas digitales (especialmente una vez acabado el confinamiento por la pandemia del COVID-19), inseguridad, aumento de la delincuencia, necesidades de mediación frente a la migración.

Con la creación del Ministerio de las Culturas las Artes y el Patrimonio en el año 2018, se abren diversas instancias de participación para la construcción de las políticas culturales y la "Política Nacional de Cultura 2017-2022", incorpora la noción de "derechos culturales" y la "infancia, juventud y adultos mayores" como beneficiarios de sus acciones de manera agrupada, sin embargo, explícitamente por primera vez.

Niñez, estado de situación en México

La Convención de los Derechos del Niño fue ratificada por México en 1990, momento en que se inician reformas legislativas relacionadas con los derechos de niñas y niños, que se vieron acrecentadas durante la segunda mitad de esta década.

En diciembre de 1999, se aprobó en el Poder Legislativo la reforma y adición al artículo 4° de la Constitución que introduce la noción de los derechos de niñas y niños, estableciendo la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral; normando así, la de la familia y del Estado en promoverlos y protegerlos. Tal cambio implica que se elevaron a rango constitucional los derechos de los niñas y niños (Jiménez, 2000).

En abril de 2000, el Congreso de la Unión aprobó la Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, indicando especialmente que aquellas disposiciones son de orden público, interés social y de observancia general en toda la República Mexicana, para garantizar a niñas y niños la tutela y el respeto de sus derechos fundamentales reconocidos en la Constitución.

El 2011 se reforma la Constitución del país, se regulan y promulgan leyes que tuviesen aplicación de la Federación, Estado, Distrito Federal y Municipios, en materia de derechos de niñas, niños y adolescentes, y con ello, se permite la instauración de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

En diciembre de 2015 comienza a regir la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, considerada una ley de orden público y social, es decir, un bien constitucionalmente protegido y, se establecen los principios rectores y criterios que servirían para guiar la política nacional en materia de derechos de la niñez: el Sistema de protección integral, que se encuentra orientado a promover, proteger los derechos de los niños y también de reparar el daño ante la vulneración de ellos.

El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes ha tenido desde su creación, la responsabilidad de "coordinar los programas culturales y artísticos

dirigidos a niñas y niños que hasta entonces realizaban de manera independiente distintas áreas de la Secretaría de Educación Pública, así como las entidades federativas a través de sus diferentes organismos". En tal sentido y, considerando el contexto contemporáneo, el quehacer se orienta por la comprensión de "la cultura como un sistema simbólico y de representación de la cultura nacional y, por otro, las culturas como los conjuntos de prácticas específicas que proveen de identidad y cohesión a cada región o comunidad en particular". Para llevar a cabo su objetivo general las acciones culturales se coordinan y organizan en función de los objetivos del Plan sectorial de cultura y el Programa Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes, definiendo con claridad que "ante la desigualdad, el deterioro del tejido social y la violencia, la cultura es una herramienta de transformación" (Secretaría de Cultura, 2020).

De este modo, se han implementado en el año 2017 "Cultura en tu escuela", que "fortalece la educación y la sensibilidad artística con elementos metodológicos en los que el juego y la participación son indispensables para que los alumnos descubran y valoren las diversas expresiones artísticas, cuyos frutos fortalecen su autoestima y la confianza en sí mismos" (Secretaría de Educación, 2017, p. 8)

Por su parte, Alas y Raíces, el "Programa de la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil", perteneciente a la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, desarrolla acciones destinadas al cumplimiento de los derechos culturales de niñas, niños y adolescentes" y cuyo objetivo es "Incidir en el cumplimiento de los derechos culturales de niñas, niños y jóvenes, de 0 a 17 años, a través de proyectos artísticos y culturales que respondan a sus intereses, inquietudes y realidades en las que se desarrollan". El programa se implementa a través de 32 coordinaciones estatales, fomentando "el disfrute de las manifestaciones artísticas y culturales entre niñas, niños y adolescentes en todo el país" en diversas experiencias de arte, para aportar a la formación integral y la creatividad; establece definiciones para su implementación y, también para la conceptualización de la relación de cultura y niñez: propone que ambas pueden tener diferentes miradas y que, es una construcción social, que se modifica de acuerdo con los contextos sociales y culturales. Asimismo, reconoce que niñas y niños se "configuran como sujetos sociales con capacidad de agencia (Secretaría de Cultura, 2020, p. 81).

Uno de los aportes relevantes del programa es la orientación específica para agentes y gestores y gestoras culturales en el trabajo con infancia, estableciendo competencias generales y específicas para la acción cultural y ejemplos para dicha acción cultural.

Políticas culturales, avances para la niñez

Tanto México como Chile enfrentan problemas estructurales de desigualdad que impactan de manera significativa a su población infantil, lo que se manifiesta en el alto porcentaje de niñas y niños que viven en situación de pobreza, acceso desigual a la educación y a recursos digitales. Este común denominador arroja luces sobre cómo las políticas públicas abordan problemas similares en contextos distintos.

En ambos países, la educación pública ha sido un foco de debate y políticas de reforma en las últimas décadas, también, los niveles de acceso a la educación digital han sido desiguales, especialmente durante la pandemia de COVID-19. Este punto de convergencia es clave para entender cómo la era digital influye a la niñez en contextos latinoamericanos.

La Convención de los Derechos del Niño, aprobada en el año 1989 no considera el mundo digital como una dimensión de su quehacer porque el momento histórico y de desarrollo no lo incluía como hoy conocemos. No obstante, en la medida en que se ha hecho parte de la vida cotidiana de la niñez, se han creado y comunicado precisiones al respecto, siendo una de las más importantes que, el ejercicio de derechos y todas las acciones estatales para su promoción y protección, deben ocurrir también en el espacio digital.

De este modo en México y Chile, se ha avanzado desde concebir a la niñez como "objeto de protección" a "sujeto de derechos", considerando la institucionalidad que da soporte a su atención: el Sistema de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes y el Sistema de Garantías y Protección Integral de los Derechos de la Niñez y Adolescencia, respectivamente y, considerando su vivencia como una fuente permanente de construcción de su propia vida "teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño" (UNICEF, 1989, p. 13).

Para ambos países, las influencias globales se manifiestan en las características de sus políticas. De este modo y como plantea Nivón (2006, p. 53), en México "las políticas culturales se han desarrollado en forma paralela al Estado Moderno", por lo tanto, existe el permanente desafío de resolver la tensión entre la universalidad y la particularidad cultural.

En ese contexto, México ha desarrollado acciones desde el año 1994, con las que ha buscado atender las necesidades culturales de niñas y niños, por ejemplo, el periódico "Tiempo de niños", el programa "Mis vacaciones en la biblioteca", la Feria Internacional del libro infantil y juvenil, la exposición "Dibujos viajeros", el Programa Nacional de Desarrollo Cultural

Infantil, la Coordinación de Desarrollo Cultural Infantil y otras decenas de iniciativas.

Es así que, por ejemplo, en el artículo 6 de la Constitución mexicana, el Estado se obliga a garantizar el "derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet" (2025), de este modo, al año 2022 "en el ámbito urbano, 83,8 % de la población de 6 años o más utilizó internet, mientras que, en el ámbito rural, 62,3 % de la población usó esta herramienta" (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2023).

Ya en 2014, Alas y Raíces cerraba el año con "una serie de plataformas multimedia con contenidos artísticos dirigidos a bebés, niños y adolescentes, con el propósito de acercarlos a las nuevas tecnologías de manera divertida, aportando conocimientos mediante herramientas de experimentación con distintos lenguajes artísticos que amplíen su imaginario y contribuyan al desarrollo de su sensibilidad creativa", concretamente con tres páginas web y siete aplicaciones gratuitas para uso en telefonía móvil.

Por su parte, en Chile, la gestión y las políticas culturales se han visto modificadas por los procesos sociales que obligan a pensar la disciplina de una manera distinta. Como señala Peters (2023, p. 11), "la desigualdad cultural nos sigue interpelando", pues se requieren diseños pertinentes y respuestas oportunas, considerando la realidad social que es construida en la acción política de las personas y las instituciones.

Es así, que la tecnología digital y sus herramientas pueden aportar a la democratización a través de la cobertura prácticamente ilimitada, de contenidos culturales, lo que trae consigo beneficios evidentes y desafíos extensos: las relaciones sociales, la construcción de la identidad, el abordaje de los problemas y necesidades, incorporando y reconociendo sus dispositivos en el diagnóstico de la realidad social y cultural.

Sin embargo, no se debe olvidar que la transformación digital ocurre en América Latina, al igual que sus procesos históricos, con altos niveles de desigualdad, lo que trae consigo el acceso a conexiones digitales de calidades distintas, o eventuales, así como a su uso como un fin en sí mismo, y no como una herramienta de inclusión social, sumando a la brecha digital, aspectos socioculturales.

En la era digital, las herramientas disponibles pueden "facilitar a niños, niñas y adolescentes el ejercicio de su derecho de expresar opiniones, promover su participación ciudadana y proveer un canal para su libertad de expresión y de información" (Trucco y Palma, 2020, p. 13).

Como parte de su permanente ocupación y revisión de políticas, UNICEF plantea en su Observación núm. 25 que los desafíos de "no discriminación, interés superior del niño, derecho a la vida, supervivencia y desarrollo, respeto de las opiniones del niño" (Naciones Unidas, 2021, p. 2) deben garantizarse para niñas y niños, en su relación con el entorno digital, para evitar riesgos potenciales asociados con el hostigamiento por parte de personas adultas o pares, pérdida de privacidad, entre otros.

Uno de los momentos críticos de la acelerada digitalización de la cotidianeidad fue durante la pandemia del COVID-19, instancia que consolidó la necesidad de observar y asegurar la conectividad y los instrumentos digitales, ya que, que obligó a la humanidad a buscar nuevas formas de información, comunicación y, sobre todo, de mantención de las relaciones sociales.

En ese escenario, las dimensiones laborales, educativas, artísticas, recreativas, entre otras, recurrieron a estrategias similares para mantenerse vigentes: dispositivos electrónicos, con conexión digital para atenuar las consecuencias de la distancia física, social y la suspensión de la participación social.

El uso y utilidad de los dispositivos digitales, varía "en la heterogeneidad de nuestras sociedades, dependiendo de los contextos de acceso a Internet, habilidades digitales, educación y desigualdad de cada país" (UNESCO, 2020, p. 7) es así, por ejemplo, que existen más de 32 millones de niñas y niños que no tienen acceso a Internet.

De acuerdo con el seguimiento realizado por la UNESCO (2020, p. 119) en América Latina en el año 2020 (período en que se realizó el máximo esfuerzo por la reapertura de las escuelas) solo 7 países de la región contaban con plataformas de aprendizaje, 22 desarrollaron contenidos digitales, 13 implementaron contenidos con material didáctico y redes sociales y 20 contaron con programas de radio y televisión con fines educativos.

En particular Chile y México desarrollaron estrategias para la mantención de la trayectoria educativa: "Aprendo en línea" con contenidos y recursos digitales, incluyendo facilidades de acceso para personas con discapacidad y "Aprende en casa" estrategia nacional de educación básica a distancia a través de televisión, radio y medios digitales (UNESCO, 2020), garantizando el derecho a la educación.

La gestión cultural en tanto diseño, desarrollo y evaluación de intervenciones culturales destinadas a resolver necesidades y problemas culturales, simbólicos y expresivos (Santillán Güemes y Olmos, 2004) se sitúa desde el reconocimiento de los sujetos, vivencias previas y el entorno que le otorga

significado, por lo tanto, considerando la "cotidianeidad como campo de exploración, estudio y acción cultural directa" (Olmos, 2023, p. 32).

En el actual escenario digital, "se ha pasado a la colocación de la persona al centro del escenario, un manejo de la imagen de sí mismo en interacción con los otros" (Chan y Mariscal, 2020, p. 12), resultando de ello, una nueva forma de relaciones, comunicaciones y códigos, los que deben ser recogidos para avanzar e incorporar la cotidianeidad de niñas y niños en la acción cultural.

La observación crítica y compleja de los efectos de la cultura digital, da cuenta de transformaciones en las "prácticas sociales en las formas en que los diversos grupos se relacionan e interconectan" (Ibid, p. 12), es decir, niñas y niños, también obligan a pensar en una práctica distinta donde las estrategias de participación, el diálogo, la vida cotidiana y el reconocimiento del espacio virtual como una más de las realidades sociales, requiere de adecuaciones metodológicas para avanzar en sus derechos culturales.

El escenario actual, de alta complejidad y movimiento, requiere un ejercicio político consciente en un espacio "virtual, inexistente, imaginario" que mueve los límites habituales y tiene consecuencias en el campo cultural. Nos encontramos con una realidad social y cultural que existe en la palma de la mano o al alcance de una pantalla.

En tal sentido Chan y Mariscal (2020), plantean el desafío de las "competencias ciberculturales" para abordar de manera integrada y "resolver intencionadamente situaciones que tenemos en la vida cotidiana y en la vida profesional" (p.23).

Así, las oportunidades para la gestión cultural, políticas y el trabajo orientado al trabajo con la niñez se relacionan con la integración las necesidades y problemas culturales, en un marco de referencia flexible que, considere la diversidad de la niñez en función de su etapa de desarrollo, la relación que ha establecido con las herramientas digitales, el capital cultural de su entorno y las expectativas sobre sus propias decisiones.

Del mismo modo, fundar en las estadísticas existentes sus acciones, manteniendo y actualizando dicha data, dada la velocidad de los cambios en esta materia. El reconocimiento de la conectividad como un derecho básico que permite acortar la brecha digital, considerando de manera permanente la necesidad de orientación de personas adultas que, en el marco de la autonomía progresiva de la niñez, otorgue espacios de exploración en función de sus intereses, reconociendo y gestionando los riesgos de la conectividad y digitalización en áreas tales como desarrollo social, aprendizajes, construcción de la identidad, relaciones familiares y comunitarias.

Asimismo, es importante subrayar que el escenario virtual en el que se desarrollen las acciones culturales debe orientarse a la promoción y protección de derechos de niñas y niños, para mitigar eventuales riesgos asociados a la exposición y acceso a contenidos inapropiados, el fomento de la protección de datos y creación de contenidos desafiantes para niñas y niños, reconociendo sus diversidades y fortaleciendo sus competencias digitales.

En la misma línea, considerando las experiencias previas, la modernización de las metodologías no implica solamente digitalizar lo físico, sino, desarrollar estrategias fundadas en experiencias previas, utilizando dispositivos y conexiones como vehículos del aprendizaje para niñas y niños, incluyendo herramientas existentes tales como videojuegos, el desarrollo de acciones de acercamiento a museos, exposiciones, conversación con grupos de niñas y niños, intercambio de expresiones culturales a través de conexiones remotas, donde no solo sean públicos, también protagonistas de la experiencia, a través de metodologías interactivas que aseguren el codiseño y el uso de redes sociales para su difusión y el reconocimiento del trabajo realizado.

Desentrañar y hacer visible que en la acción cultural se pueden generar condiciones en diferentes niveles para la evolución de facultades de niños, niñas, para la participación, decisión y recuperación de lo "público y lo común" (Vich, 2021, p. 11) a través de la cultura, para garantizar de forma explícita y específica la protección de derechos ciudadanos, sociales, económicos y políticos para niñas y niños, por medio de la difusión de expresiones culturales y la consolidación de una agenda permanente orientada a este grupo social.

La presencia de la niñez en este contexto implica reconocer que la inteligencia humana tiene una competencia nunca vista y, otorga oportunidades para diseñar una nueva forma de gestionar y facilitar procesos socioculturales, manteniendo su protagonismo e intereses, sus interacciones y expectativas, la resolución de sus necesidades y problemas, en la búsqueda de aportar al tejido social, desarrollo humano y el fortalecimiento de la democracia, para el ejercicio pleno de sus derechos.

Referencias

Chan, M., y Mariscal, J. (2020). Cultura y transformación digital: Oportunidades para el desarrollo de nuevas competencias. Tabasco Cultura.

Cillero, M. (1994). Evolución histórica de la consideración jurídica de la infancia y adolescencia en Chile. En F. Pilotti, Infancia en riesgo social y políticas sociales en Chile (p. 77). Instituto Interamericano del Niño.

Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (2018). Informe de evaluación de la política de desarrollo social.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). Política Cultural 2011-2016.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2016). Modelo CECREA.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. (s. f.). Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf

Duarte, C. (2012). Sociedades adultocéntricas: sobre sus orígenes y reproducción. Última Década, 36, 99-125.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2020). Censo de población y vivienda 2020.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2023). Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares 2022.

Instituto Nacional de Estadística. (2018). Censo 2017.

Jiménez, J. (2000). Derechos de los niños. Universidad Nacional Autónoma de México.

Jiménez, L. (2006). Políticas culturales en transición: Retos y escenarios de la gestión cultural en México. Conaculta.

Ley núm. 20.379. Sistema Intersectorial de Protección Social e institucionaliza el subsistema de protección integral a la infancia Chile Crece Contigo. 1 de septiembre de 2009. Diario Oficial, 12 de septiembre de 2009.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2017). Infancia y participación: niños, niñas y jóvenes toman la palabra.

Naciones Unidas. (2021). Observación general núm. 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital.

Nivón, E. (2006). La política cultural: Temas, problemas y oportunidades. Conaculta.

Olmos, A., y Santillán, R. (2023). Educar y gestar en cultura. CICCUS.

Peters, T. (2021). Lo comunitario en la política cultural: Apuntes críticos a partir de la nueva institucionalidad cultural en Chile. En R. Guerra Veas (Coord.), Pensar lo comunitario: Comunidades, cultura y participación. Ediciones Egac.

Peters, T. (2023). La incesante brecha: Políticas culturales y desigualdad en Chile. OPC.

Rojas, J. (2012). Historia de la infancia en el Chile republicano, 1810-2010. JUNJI.

Santillán Güemes, R., y Olmos, H. A. (2004). El gestor cultural: Ideas y experiencias para su capacitación. CICCUS.

Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública. (2020). Víctimas de delitos 2015-2020.

Secretaría de Cultura. (2020). Programa Sectorial derivado del Plan Nacional de Desarrollo 2020-2024.

Secretaría de Cultura. (2020). Alas y Raíces, programa estratégico de cultura y arte con las infancias y juventudes 2020-2024.

Secretaría de Educación Pública. (2017). Cultura en tu escuela.

Trucco, D., y Palma, A. (2020). Infancia y adolescencia en la era digital. Naciones Unidas.

UNESCO. (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo, América Latina y el Caribe: Inclusión y educación: Todas y todos sin excepción.

UNESCO. (2022). Educación en América Latina y el Caribe en el segundo año de la COVID-19.

Vergara, A., Peña, M., Chávez, P., y Vergara, E. (2015). Los niños como sujetos sociales: el aporte de los Nuevos Estudios Sociales de la infancia y el Análisis Crítico del Discurso. Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad, 14(1), 55-65.

Vich, V. (2021). Políticas culturales y ciudadanía: Estrategias simbólicas para todas las calles. Hya Ediciones.

Organización de eventos culturales en línea en Tabasco. Experiencias universitarias

AURORA KRISTELL FRÍAS LÓPEZ

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo identificar las experiencias y percepciones de estudiantes de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura, en Tabasco, respecto a la organización de eventos culturales en línea. Para ello, se empleó una metodología cuantitativa mediante la aplicación de encuestas a 15 estudiantes de sexto semestre y a 11 de séptimo semestre de dicha licenciatura, debido a que son quienes cuentan con mayores conocimientos vinculados con el uso de tecnologías y la virtualidad, lo que representa una experiencia de fácil implementación y ejecución.

Los resultados obtenidos permiten identificar diversos obstáculos durante el desarrollo de las actividades, entre ellos el trabajo colaborativo y la búsqueda de patrocinadores para incorporar recursos a la actividad cultural. A pesar de estas dificultades, las y los estudiantes manifestaron sentirse satisfechos porque consideran que contribuyen al fortalecimiento y desarrollo de la cultura local.

Palabras clave: gestión cultural; estudiantes universitarios; TIC; eventos en línea.

Abstract

The objective of this study is to identify the experiences and perceptions of students enrolled in the Bachelor's Degree in Cultural Management and Promotion in Tabasco regarding the organization of online cultural events. To achieve this, a quantitative methodology was employed through the application of surveys to 15 sixth-semester students and 11 seventh-semester students from the program, since they possess greater knowledge related to the use of technology and virtual environments, which makes this type of experience easier to implement and develop.

The results made it possible to identify several obstacles during the development of the activities, including collaborative work and the search for sponsors to support cultural initiatives. Despite these difficulties, the students expressed satisfaction because they consider that their participation contributes to the strengthening and development of local culture.

Keywords: cultural management; university students; ICT; online events.

Introducción

La educación del siglo XXI debe abarcar experiencias que permitan a los estudiantes ser más competitivos en el mundo laboral. Por ello, una de las responsabilidades docentes consiste en establecer acciones que favorezcan la adquisición de conocimientos y experiencias tanto dentro como fuera del aula.

Para Prensky (2011) la tecnología aplicada a la educación logró adquirir importancia entre los dos elementos que conforman la educación, es decir a los alumnos y los docentes, pues ambos la necesitan y la usan en su cotidianidad en el marco de la enseñanza-aprendizaje para mejorar en el conocimiento.

Esto significa que la tecnología favorece acciones educativas independientes, tanto en tiempo real como de forma asincrónica, lo que impulsa el trabajo en equipo y mejora las relaciones entre estudiantes y docentes.

El uso de la computadora e internet propicia la actividad independiente, la observación, la exploración y la búsqueda, la comparación, el ordenamiento y la clasificación, la toma de decisiones, el procesamiento de la información y, con él, toda una serie de operaciones mentales como el análisis y la síntesis, y la abstracción y la generalización. (Ferreiro, 2006, p. 79)

La utilización de la tecnología en los jóvenes ha sido un factor que les ha permitido desarrollar esas múltiples habilidades que aprovechan en sus procesos de enseñanza en la educación y en su vida cotidiana. Además, la rapidez con la que hacen la resolución de problemas, así como la colaboración entre sus pares es la consecuencia de manera positiva de la tecnología.

La formación constructivista y la didáctica tradicional migraron hacia entornos tecnológicos mediante la adaptación de plataformas y aplicaciones de comunicación, generando escenarios que dieron lugar a nuevos modelos educativos en espacios virtuales de interacción.

El gestor cultural es un profesional con responsabilidades en diversos campos de acción, por lo que requiere prácticas y proyectos vinculados con la sociedad a partir de metodologías de intervención e investigación-acción. En el siglo XXI, además, debe poseer habilidades tecnológicas (Bernárdez, 2003).

Prensky (2011) establece que la acción de educar es un fenómeno que denomina coasociación, donde los estudiantes ejercen la responsabilidad del uso de la tecnología y, el docente, tiene la obligación de fungir como el orientador del uso de la tecnología y, de esta manera, lograr el aprendizaje efectivo. "(…) los profesores necesitan centrarse y volverse incluso más expertos en cosas que ya forman parte de su trabajo, incluido hacer buenas preguntas, proporcionar contexto, garantizar el rigor y evaluar la calidad del trabajo de los alumnos". (p. 10)

Desarrollo

El papel que tienen las instituciones de educación superior se basa en la preparación de profesionales en diversas disciplinas capaces de impactar

económica y socialmente en la comunidad en donde se encuentra ubicada. En este aspecto, es una responsabilidad social participar, así como de contribuir al impacto comunitario para lo cual debe innovarse utilizando las herramientas vinculadas a los integrantes para alcanzar el beneficio académico social, así como el progreso cultural, científico, artístico, literario, humanista y la aportación de ese conocimiento al crecimiento económico (Alpízar Santana y Velázquez Zaldívar, 2021).

Los espacios de crecimiento e impacto de una sociedad se basan en la capacidad que los integrantes de esta tengan para utilizar la información de manera significativa y competitiva en el sentido del conocimiento. (Miklos y Arroyo, 2008). Los retos que poseen los estudiantes al acercarse a la virtualidad dentro del proceso educativo tienen ventajas y, por supuesto, desventajas que pueden ser resarcidas a medida que se posicionan en el dominio de esa esfera virtual, "Tanto estudiantes como docentes deben desarrollar conocimientos y habilidades digitales (e-skills), responsabilidades, prácticas éticas y un alto nivel de criticidad para aprovechar el potencial aprendizaje en línea. (Avendaño et al., 2021, p. 120).

Durante las primeras décadas del siglo XXI, el uso de las TIC ha crecido de manera acelerada en la educación y en otras esferas de la sociedad, como la economía y la cultura. Esto ha abierto nuevos horizontes para la organización de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Ferreiro, 2006).

Los universitarios mantienen una relación cotidiana con dispositivos como teléfonos inteligentes, computadoras y tabletas. Esto representa una ventaja cuando, en su proceso de aprendizaje, se les solicita realizar actividades mediadas por tecnología.

Las instituciones de nivel superior en México han asumido el compromiso de generar herramientas para que sus estudiantes adquieran conocimientos y nuevas formas de aplicar su disciplina en el campo laboral.

La propuesta de la ANUIES (2021) que en este documento se presenta para coadyuvar al desarrollo y consolidación del actual sistema de educación superior, parte del convencimiento de que éste necesita transformarse radicalmente para poder responder con oportunidad, equidad, eficiencia y calidad, al conjunto de demandas que le plantean tanto la sociedad mexicana como las transformaciones de los entornos nacional e internacional. Nos ubicamos en el contexto de una sociedad del conocimiento en pleno proceso de desarrollo, en la cual las exigencias educativas serán cada vez mayores no solo en términos de los niveles de educación formal de la población sino de su educación durante toda la vida. (ANUIES, 2021, p. 8)

La universidad actual asume el reto de incidir en el desarrollo social y económico de la entidad a la que pertenece. Por ello, la innovación tecnológica forma parte de su responsabilidad, así como la formación de profesores capaces de incorporar la tecnología en sus procesos de enseñanza. Acercar estas herramientas al aula constituye una responsabilidad social orientada al progreso cultural, científico, artístico, literario, humanista y económico (Alpízar Santana y Velázquez Zaldívar, 2021).

En la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco hay una población estudiantil de 40 227 personas inscritas en 59 programas educativos de licenciatura, impartidos en 12 divisiones académicas (UJAT, 2024). Una de estas licenciaturas es Gestión y Promoción de la Cultura, creada en 2017.

La licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura tiene la misión de los profesionales de la gestión y la promoción del fenómeno cultural, en un ambiente regional, nacional e internacional, con pleno respeto a la diversidad cultural. (DAEA, 2024).

Formar Licenciados en Gestión y Promoción de la Cultura competentes para identificar, explicar e incidir en fenómenos culturales, de manera transdisciplinaria, con la finalidad de construir, aplicar y evaluar proyectos de intervención que contribuyan al desarrollo y la promoción cultural de su entorno. (DAEA, 2024)

Los estudiantes de la licenciatura cuentan con perfil cultural, aptitud de servicio, capacidad emprendedora y disposición para generar prácticas culturales. Durante su proceso de formación deben realizar trabajo de campo y ejercicios de simulación en espacios culturales, además de desarrollar habilidades comunicativas y de relaciones públicas, fundamentales para su papel como mediadores entre la sociedad y la comunidad cultural y artística.

Mariscal (2006) establece que, en el ámbito de la cultura, se crea un proceso de producción material y de sentido, mismo que se considera como el espacio social integrado por dos elementos, el primero es lo social y el segundo es el histórico. Los gestores culturales entonces deben tener ese conocimiento que prevalece en sus contextos vinculados a la historia y la cultura pues esto será su base de trabajo.

> (…) la formación académica de gestores culturales debe contemplar no solo especialización de algún campo de acción, sino también la importancia de analizar la organización social de la cultura, esto es, diagnosticar cómo están organizados los diferentes actores dentro de un campo social, cuáles son las acciones y relaciones que sostienen, identificar necesidades, productos y procesos y crear prospectivas de los mismos, para así diseñar,

> gestionar, ejecutar y evaluar proyectos de intervención a partir de metodologías científicas. (Mariscal, 2006, p. 69)

Una de las líneas de formación académica que tienen los gestores culturales es la organización de eventos culturales por ello, ya como egresados deben estar capacitados para conocer las técnicas y los elementos, así como la dinámica de la conducción de grupos o equipos de trabajo. También tener perfil de líder, disciplinado y que ejecute sus acciones, así como trabajar colaborativamente entre colegas y artistas. (Jijena, 2014).

Dentro de ese compromiso del docente, los jóvenes estudiantes de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura tienen entre sus tareas organizar eventos culturales tanto presenciales como en línea. En este estudio se abordaron las experiencias obtenidas en el proceso de organización de eventos en línea con la finalidad de indagar acerca de su dominio y acercamiento con la tecnología.

Este estudio se argumenta desde la Teoría Unificada de Aceptación y Uso de la Tecnología propuesta por Venkatesh et al. (2003) la cual se refiere sugiere que el uso cotidiano de la tecnología se basa en la intención de la conducta del sujeto o el grupo. Señala, este modelo teórico, que para que una persona adopte la tecnología depende de su efecto en cuatro constructos el primero es la expectativa de rendimiento, el segundo es la expectativa de esfuerzo, el tercero es la influencia social y el último se basa en las condiciones facilitadoras. El efecto de la tecnología está delimitado por la edad, por el género, sus niveles e interés de uso, así como la accesibilidad y conocimiento en el manejo de la tecnología en el plano social.

Este estudio tiene como objetivo identificar las experiencias universitarias en la organización de eventos culturales en línea y sus repercusiones en el desarrollo cultural de Tabasco. La metodología empleada es cuantitativa, con diseño no experimental-transversal de tipo descriptivo. Se utilizó la técnica de encuesta de 15 ítems construidos a partir de tres categorías basados en los constructos de la Teoría Unificada de Aceptación y Uso de la Tecnología de Venkatesh et al. (2003), se aplicó en 20 integrantes de quinto y séptimo semestre de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura de una universidad pública en Tabasco en México. La población total de la licenciatura es de 59 estudiantes, de los cuales 11 de séptimo y 9 de quinto. en general de la LGYPC (Informe DAEA, 2024). En cuanto a la unidad de análisis, se utilizó la población total, pareciera que es un número menor, sin embargo, son los que integran en su totalidad ambos semestres incluidos en este estudio.

La validez de la encuesta se resolvió con la revisión de ésta por tres investigadores de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco atendiendo las sugerencias y posteriormente, su aprobación. Las preguntas contenidas en la encuesta surgieron de las categorías creadas para este estudio por lo que se fueron construyendo tres preguntas en promedio por cada categoría. Una vez validada por los especialistas, se aplicó una prueba piloto para saber si las cuestionantes incluidas estaban redactadas de forma correcta y de comprensión para los jóvenes estudiantes. Los resultados de la prueba piloto avalaron que sí estaba lista para su aplicación posterior.

Análisis de datos

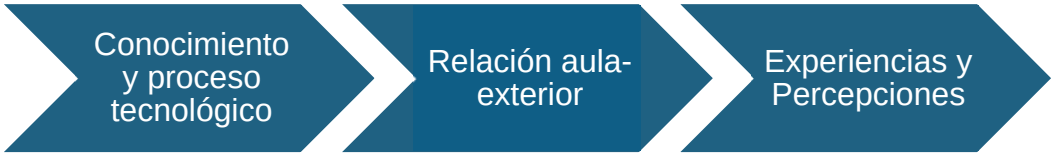
El uso de la tecnología desde el plano de la educación y con el objetivo de vinculación social, en el marco de este estudio, tiene un efecto que repercute en quienes construyen propuestas a través de plataformas tecnológicas, así como en los usuarios o se pueden llamar públicos virtuales.

Venkatesh et al. (2003) apunta que cuando un usuario o un prosumidor hace uso de las plataformas correctas puede lograr un éxito en su desempeño como creador de contenidos.

En el ámbito de la cultura, los estudiantes en análisis, a partir de este modelo si han usado una serie elementos empezando por la elección de las plataformas las cuales fueron seleccionadas con base en un diagnóstico documental y de historias de vida partiendo de la experiencia de uso de sus pares etarios.

Para el análisis de datos se establecieron tres categorías (véase la Figura 1).

Figura 1. Categorías de análisis



Nota. Elaboración propia, (2023).

La categoría que se denominó Conocimiento y proceso tecnológico se refiere a los conocimientos adquiridos en el aula por el estudiante de gestión cultural en relación con la TIC. En ella se abordan los análisis que integran el modelo de la teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología tales como expectativas de rendimiento y expectativas de esfuerzo. Donde el prosumidor cree que el uso de la tecnología le ayudará a lograr sus objetivos, así como el requerimiento de un mínimo de esfuerzo.

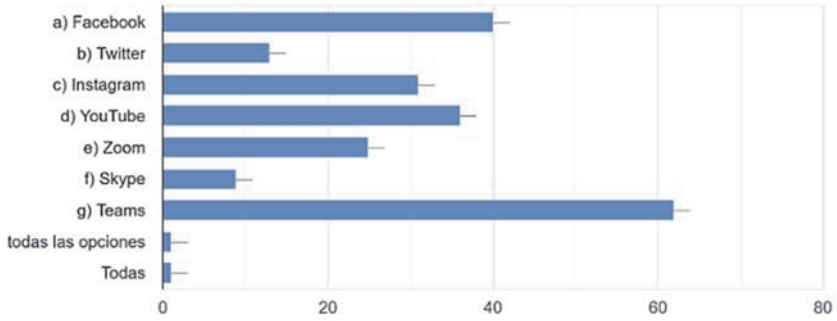
En cuanto a la categoría Relación aula-exterior se vincula a los procesos de gestión que lleva a cabo durante su actividad como organizador de evento. Desde la vinculación con los artistas. Esto se enmarca en el modelo de la teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología denominada Condiciones facilitadoras que se refiere a la disposición y acceso de recursos e infraestructura tecnológica.

Y la de Experiencias y Percepciones son las experiencias obtenidas a partir de la organización del evento cultural al trabajar de forma virtual. Esto se enmarca en la influencia social que se considera tiene la tecnología en los usuarios o público.

Los datos arrojados en cuanto a la categoría de Conocimiento y proceso tecnológico establecen que los estudiantes de la licenciatura en Gestión y promoción de la cultura consideran que el acercamiento con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) no fue tan común al inicio de su carrera. Esto refiere a que en su plan de estudio no hay una marcada materia de la tecnología por lo que depende del profesor para acercarlos a ella en las diversas materias. A media carrera, el 67 % dijo que sus profesores les solicitaron actividades con el uso de las TIC lo cual les permitió tener un proceso formativo. Señalaron que el uso de TIC en sus materias fue para realizar tareas, observar audiovisuales consecuencia de la necesidad de conservar la continuidad de los aprendizajes. El 70 % dijo que son una herramienta para generar ofertas culturales. Para los jóvenes analizados, la posibilidad de trabajar con plataformas digitales es no certera debido a que, depende de la conducta de sus profesores tal como lo plantea la Teoría Unificada de Aceptación y Uso de la Tecnología.

En cuanto a la categoría Relación aula-exterior, los jóvenes encuestados dijeron que utilizan Teams (96,9 %), Facebook (62,5 %), YouTube (56,3 %), Instagram (48,4 %), Zoom (39,1 %), y las que menos usan son Twitter y Skype para llevar a cabo sus propuestas de eventos en línea. (**véase la Figura 2).**

Figura 2. Utilización de las plataformas para los eventos culturales



Nota. Elaboración propia, (2023).

Estas aplicaciones se convirtieron en herramientas para los noveles gestores. En sus vinculaciones de actividad cultural, como práctica en organización de eventos culturales en línea, señalaron que, al momento de elegir la plataforma, fue de manera colaborativa.

Desde la vinculación que tuvieron los sujetos analizados con los artistas y la manera en que fueron organizando sus eventos decidiendo los contenidos confirman lo que sostiene la teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología dentro de su característica de condiciones facilitadoras referidas al acceso de infraestructura tecnológica. Los estudiantes eligieron con base en su capacidad y accesibilidad a las plataformas.

Para el exterior prefirieron Facebook Live para que pudiera tener acceso un mayor número de personas. El 90 % de los encuestados afirmó que esta plataforma es la más accesible tanto para ellos en el dominio de organizadores como para el público virtual. La elección de esta plataforma confirma que los sujetos en análisis tienen el conocimiento técnico para ésta, además que la consideraron de fácil acceso porque no es costosa y además su manejo es de poco obstáculo para ellos. (véase la Figura 3)

Figura 3. Eventos organizados por estudiantes de la LGPC

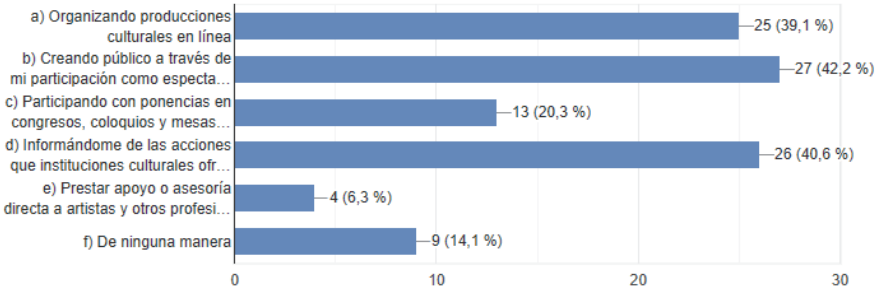




Nota. Comunidad de Estudiantes de Promoción y Gestión de la Cultura en Tabasco, (2023).

En la Categoría Experiencias y percepciones, que se refiere a las experiencias obtenidas a partir de la organización del evento cultural virtual, así como a los efectos que tienen éstos en las personas que se conectan como público, los datos señalan que los sujetos en análisis tienen un compromiso con la sociedad y el desarrollo cultural de Tabasco. Pues el 42,2 % de los noveles organizadores coincidieron que realizar propuestas culturales les permite crear público, genera promoción y difusión cultural además adquieren experiencias que pueden replicarse en el campo laboral. Esto constata que hay un compromiso por parte de ellos como gestores culturales de Tabasco. El 39,1 % de los estudiantes señaló que, de sus producciones culturales en línea, fueron conferencias, en tanto el 20,3 % enunció coloquios y mesas redondas, 10 % hizo talleres, videos y el resto en formatos de revistas, entrevistas. (véase la Figura 4)

Figura 4. Percepciones sobre la contribución a la cultura



Nota. Elaboración propia, (2023).

Acerca de cómo aporta su trabajo de organizar un evento cultural en una plataforma, los encuestados aseveraron que es una contribución a la creación de públicos en la entidad, a la difusión de los artistas, así como colectivos o agrupaciones culturales, a abrirles propuestas laborales a través de la organización de eventos donde los involucren en talleres de forma independiente para complementar los conocimientos, fueron las acciones que más se mencionaron (véase la Figura 5).

Figura 5. Organización de la conferencia en línea
Significado de la Navidad por estudiantes de la LGPC



Nota. Grupo Tulipán, (2023).

La realización de eventos en línea permitió impactar en el desarrollo de la cultura en Tabasco, sobre todo, crear público, principalmente joven, con el uso de plataformas de acceso para este grupo etario.

Conclusiones

Las experiencias de los estudiantes de GC fueron la de lograr una difusión de alcance considerable a través de la creación de una estrategia de medios, principalmente digitales.

Lograron acceder a artistas, especialistas, grupos o colectivos culturales o artísticos. Fue una oportunidad de desarrollar sus habilidades de gestión.

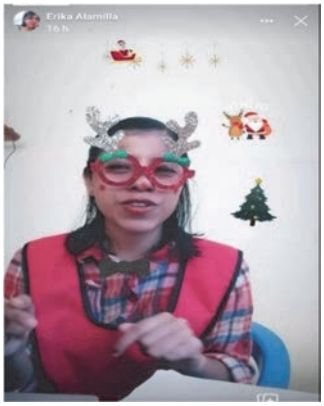
Tuvieron el contacto con empresarios, principalmente de pequeños y medianos para invitarlos a ser patrocinadores o donadores del evento.

Se concluye que el uso de las TIC para organizar eventos culturales, en manos de jóvenes gestores, contribuye a su desarrollo como profesionales, pero también generan más visibilidad, también abona al desarrollo cultural creando nuevos públicos para beneficio de su sociedad.

La cultura desde la formación universitaria debe ser llevada a la práctica para que los futuros licenciados pueden egresar con una vinculación con los diversos rubros de la sociedad desde el propio gobierno hasta los entes sociales que conforman las comunidades. Los obstáculos que se encontraron en esta investigación fue el número de la población, aunque se usaron todos los sujetos de las delimitaciones, se considera que se puede dar continuidad con los egresados de la licenciatura para poder ampliar los resultados.

El uso de las TIC para su enseñanza y práctica beneficia al desarrollo cultural creando nuevos públicos para aportar a una sociedad más cercana a la cultura. Se sugieren otras líneas de investigación relativas a la función que tiene los profesionales de la gestión cultural en Tabasco, así como dar un seguimiento a los esfuerzos laborales vinculados a la organización de eventos culturales en línea efectuados por ellos. (véase la Figura 6)

Figura 6. Eventos en línea creados por estudiantes de la LGPC





Nota. Comunidad de Estudiantes de Promoción y Gestión de la Cultura en Tabasco, (2023).

Referencias

ANUIES. (2021). *La educación superior en el siglo XXI: Líneas estratégicas de desarrollo*. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. http://planeacion.uaemex.mx/InfBasCon/LaEducacionSuperiorenelSigloXXI.pdf

Alpízar Santana, M., **y** Velázquez Zaldívar, R. (2021). La universidad cubana, su desarrollo y acción en tiempos de COVID-19. *Revista Universidad y Sociedad,* 13(5), 112-123.

Bernárdez, J. (2003). *La profesión de la gestión cultural: definiciones y retos*. Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. https://oibc.oei.es/uploads/attachments/77/La_profesi%C3%B3n_de_la_Gesti%C3%B3n_Cultural_Definiciones_y_retos_-_Jorge__Bernardez.pdf

DAEA. (2024). *Guía básica del plan de estudio en la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura*. UJAT. https://archivos.ujat.mx/2019/divdaea/Gu%C3%ADas%20B%C3%A1sicas%20-%20Nuevo%20Ingreso/GuiaBasica%20Gestion.pdf

Ferreiro, R. (2006). El reto de la educación del siglo XXI: la generación N. *Apertura*, 6(5), 72-85. https://www.redalyc.org/pdf/688/68800506.pdf

Mariscal, J. (2006). Formación y capacitación de los gestores culturales: educación para la vida y el trabajo. *Apertura*, 6(4), 56-73. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800406

Montoya, L., Parra, M., Lescav, M., Cabello, O., **y** Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Revista Información Científica, 98(2), 241-255. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-99332019000200241&lng=es&tlng=es

Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. SM Ediciones.

Venkatesh, V., Morris, M., Davis, G., **y** Davis, F. (2003). *User acceptance of information technology: Toward a unified view. MIS Quarterly,* 27(3), 425-478. https://ssrn.com/abstract=3375136

Las redes sociales y el uso de internet como medio de divulgación de la cultura, y sus alcances para cerrar las brechas de accesibilidad: el caso de Culturamía, Porque lo vale… Hablemos cultura

Miroslava Martínez González

Francisco Castillo Cancino

Resumen

Culturamía es un proyecto de divulgación cultural orientado a reducir las brechas de acceso a la cultura y a la información sobre economía y estadística en este sector. Con la llegada de internet y de los medios digitales, las formas de consumo cultural han experimentado transformaciones significativas. Mientras que, en 2019, alrededor del 65 % de las personas se informaba sobre eventos culturales a través de estos canales, la televisión ha mostrado una disminución sostenida como principal medio de difusión. En este contexto, resulta especialmente relevante reconocer el derecho humano a la cultura y la importancia de garantizar su acceso equitativo.

Desde su creación en 2019, Culturamía ha utilizado diversas herramientas de divulgación digital para promover datos relevantes sobre la cultura y sus contribuciones económicas. Durante la pandemia, el proyecto diversificó sus contenidos mediante plataformas y redes digitales. Asimismo, estableció colaboraciones con instituciones públicas y privadas interesadas en el uso de información estadística dentro del sector cultural.

A pesar de los desafíos, particularmente aquellos relacionados con el financiamiento, Culturamía ha mantenido un firme compromiso con su misión de fomentar un acceso equitativo a la cultura. Actualmente, el proyecto se encuentra en proceso de convertirse en un pódcast y de fortalecer su presencia en redes sociales, con el objetivo de consolidarse como un referente en el ámbito cultural y de promover la relevancia de la cultura dentro de la vida económica y social.

Palabras clave: divulgación; cultura; economía.

Abstract

Culturamía is a cultural dissemination project aimed at reducing gaps in access to culture and information related to economics and statistics within the cultural sector. With the expansion of the internet and digital media, patterns of cultural consumption have undergone significant transformations. While, in 2019, approximately 65% of people obtained information about cultural events through digital channels, television has experienced a steady decline as a primary source of dissemination. In this context, recognizing culture as a human right and guaranteeing equitable access to it becomes especially relevant.

Since its creation in 2019, Culturamía has employed different digital dissemination tools to promote relevant data about culture and its economic contributions. During the pandemic, the project diversified its content through digital platforms and social networks. In addition, it established collaborations with public and private institutions interested in the use of statistical information within the cultural sector.

Despite the challenges, particularly those related to funding, Culturamía has remained firmly committed to its mission of promoting equitable access to culture. Currently, the project is evolving into a podcast while also strengthening its presence on social media, with the aim of consolidating itself as a cultural reference point and promoting the importance of culture within economic and social life.

Keywords: dissemination; culture; economy.

Introducción

Desde sus orígenes, la humanidad ha transmitido su acervo cultural a través de medios orales y escritos, cimientos de nuestra memoria colectiva. Internet ha revolucionado este proceso al permitir no solo la preservación, sino también la democratización del acceso al conocimiento cultural. Igarza (2011) señala que las redes sociales se han posicionado en el epicentro de un nuevo sistema de consumo de contenidos e interacción con el sistema mediático cultural.

Las redes sociales ofrecen contenidos de entretenimiento e información de manera económica y accesible, lo que facilita su adopción masiva. En muchos casos, los dispositivos móviles constituyen la única forma de conexión a internet para grupos vulnerables, que invierten en equipos con capacidades de navegación para formar parte de la sociedad de la información. Este esfuerzo muestra la búsqueda de alternativas frente a exclusiones estructurales y sugiere que estas herramientas pueden reducir brechas económicas y geográficas.

Las tecnologías digitales reconfiguran el acceso a la información y la cultura, destacando su potencial para reducir exclusiones (Castells, 2006). En el caso de México, los datos son contundentes: entre 2019 y 2024, la proporción de personas que se enteran de eventos culturales, como conciertos o presentaciones de música en vivo, por internet y redes sociales creció del 43,6 % al 65,1 %, mientras que el uso de la televisión cayó del 37,6 % al 22,9 % (MODECULT, 2024). Este giro no es meramente tecnológico; constituye un cambio estructural asociado con fenómenos sociales y con nuevas formas de interacción mediadas por la tecnología.

El modelo de difusión cultural a través de redes sociales no solo amplifica agendas locales, sino que activa mecanismos clave para garantizar el derecho a participar en la vida cultural (Artículo 27, Declaración Universal de los Derechos Humanos). Sin embargo, este potencial solo se realiza si se superan brechas digitales y se diseñan estrategias con base en teorías críticas de la comunicación, enfoques de derechos culturales y una comprensión profunda del ecosistema digital actual.

En este artículo, se explora cómo Culturamía ha convertido estos retos en oportunidades desde su metodología para transformar datos complejos en distintos formatos con economía cultural, hasta su posible impacto en políticas públicas.

La labor de Culturamía se puede insertar en debates teóricos fundamentales como en el ámbito de la sociología de la mediación, ya que las plataformas digitales reconfiguran jerarquías culturales, pero no eliminan desigualdades estructurales García Canclini, (2015).

La "gratuidad" de las redes sociales tiene un costo: los datos de los usuarios se convierten en mercancía (Mosco, 2009). ¿Cómo divulgar cultura sin alimentar este modelo? Culturamía prioriza plataformas abiertas para reducir la dependencia de algoritmos comerciales.

A través de esta experiencia demostraremos que la divulgación digital es una herramienta poderosa para garantizar el derecho a la cultura, pero solo si se diseña con inclusión, rigor y creatividad.

Se examina cómo las tecnologías digitales reconfiguran el acceso a la información y la cultura, destacando su potencial para reducir exclusiones y describir un ecosistema mediático cultural cambiante, donde la ubicuidad tecnológica podría favorecer a la inclusión.

Porque la cultura no es un lujo, es un derecho. ¡Porque lo vale... hablemos cultura!

Culturamía ¿Un viaje esperado?

Las plataformas digitales tienen un gran potencial para democratizar el acceso a la cultura, especialmente en regiones alejadas de centros urbanos (como la Ciudad de México) y fuera de las instituciones tradicionales. Al respecto, Jenkins, H. (2006), analiza cómo los medios digitales permiten la circulación de contenidos culturales sin depender de infraestructuras físicas como los museos, teatros o bibliotecas y como es que plataformas como YouTube, Spotify o Google Arts & Culture eliminan la necesidad de asistir a estos centros, lo que beneficia a comunidades rurales o periféricas.

En este sentido, la creación de contenido cultural disponible en redes sociales y plataformas digitales amplifican voces de grupos vulnerables, rompiendo así el monopolio de las élites culturales urbanas de divulgación García, N. (2012) democratizando los medios de difusión y dado un paso histórico en la forma en la que hoy podemos acceder a eventos, productos y servicios culturales.

Ahora bien, el alcance y penetración de los contenidos disponibles en plataformas como TikTok según BBC News alcanzó su punto más álgido

durante la pandemia, con más de 2 000 millones de descargas y una influencia sin precedentes en la cultura juvenil. En ese periodo, la plataforma experimentó un boom de usuarios y se consolidó como competidor directo de Instagram y Facebook.

Lo anterior, trajo consigo el nacimiento de músicos independientes que se volvieron virales, por ejemplo, en otro artículo de la BBC se señala que un componente distintivo de la cultura de TikTok ha sido volver virales a cantantes y artistas desconocidos que han sido sacados de la oscuridad. De la noche a la mañana un video ha podido llegar a ser reproducido más de 50 millones de veces

De acuerdo con *El Economista*, a julio de 2024 en México, el uso de TikTok ha mostrado un crecimiento notable ya que "*Reuters Institute Digital News Report*", el 18 % de los usuarios mexicanos utiliza TikTok para acceder a noticias, con un incremento de 3 puntos porcentuales respecto al año anterior. Lo que demuestra una vez más el hecho de que las plataformas digitales y las redes sociales superan por mucho a la prensa impresa y a la televisión como los medios favoritos para acceder a noticias

Lo anterior, conllevó a un viaje esperado que comenzó en el ya lejano 2019 a la creación de Culturamía, un espacio de contenido económico cultural que resalta la importancia económica que tiene la Cultura en nuestro país, a través de infografías, cápsulas, reels y videos.

Culturamía apuesta por ser un agente de comunicación que informe y proporcione datos que generen una sociedad más crítica e involucrada en la toma de decisiones y generación de políticas públicas y por supuesto, coadyuvar a potenciar y democratizar la cultura no solo en centros urbanos como la Ciudad de México, sino alcanzar públicos vulnerables y en la periferia.

Para este fin, en Culturamía el proceso de creación de contenido incluye investigación de corte cuantitativo y cualitativo, lo que implica una serie de costos monetarios y horas de trabajo, lo que lo convierte en un proyecto de emprendimiento cultural.

Por tanto, y dada su naturaleza de emprendimiento, Culturamía se propone cerrar las brechas que impiden la accesibilidad a las fuentes de información sobre economía y estadística cultural a investigadores y hacedores de política pública y por supuesto, transmitir la importancia y contribución económica que tiene la cultura. Asimismo, acercar al público en general que están dentro y fuera de centros urbanos a eventos, ferias, seminarios, encuentros culturales etc.

El proyecto ha evolucionado de manera constante, retroalimentándose de todos y cada uno de los comentarios, experiencias y descubrimientos de áreas de oportunidad para mejorar día con día en cuanto a su contenido y narrativa. Además, las plataformas digitales permiten el acceso a bienes culturales que antes estaban restringidos por derechos de autor o barreras geográficas Lessing, L. (2008), aunque se debe considerar adicionalmente el cierre de la brecha digital que **aún** es considerable en la periferia (UNESCO, 2021 "internet universality and cultural diversity")

Con el paso del tiempo y con la llegada de la pandemia los vínculos y colaboraciones con otros grupos de divulgación cultural requirió un esfuerzo por llevar cápsulas en formato de pódcast que permitieron a Culturamía llegar al programa de radio digital "A Escena Teatro" que es transmitido por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. También, en plataformas digitales con el colectivo Libreta Negra Mx en YouTube y Spotify con nuestro propio segmento llamado espirales de Culturamía.

Asimismo, Culturamía ha tenido la oportunidad de incursionar en la realización de actividades de consultoría, explotando y analizando datos económicos con la finalidad de conocer el impacto de las actividades de promoción y apoyo a actividades culturales para el Foro Valparaíso de Citibanamex, Voz Andante y Fundar. En época de pandemia realizó talleres cuyo objetivo era enseñar a explotar fuentes de información para gestores culturales.

Por último, Culturamía junto con otros colectivos realizó recorridos en las alcaldías de Coyoacán y Cuauhtémoc en donde el objetivo era divulgar la cultura desde distintas dimensiones, la historia, la arqueología, la literatura y por supuesto la economía y la estadística.

En el siguiente apartado, se explica el proceso de financiamiento de Culturamía y cómo estos proyectos sobreviven aun cuando no existen los apoyos necesarios o son simplemente muy lentos en ser gestionados, lejos de desalentar, se espera que esta experiencia sirva para aquellos que deseen emprender un proyecto de divulgación, desde aquí les decimos ¡No se rindan! Pero, sobre todo, insistan y den su mejor esfuerzo, el trabajo duro sí recompensa llegando con las personas adecuadas en el momento adecuado.

Bueno, ¿y de qué comen?

Culturamía es consciente de que la capacitación y la vinculación con personas con intereses afines es fundamental para poder contar historias

que enriquezcan, construyan y contribuyan a mejorar a nuestra sociedad y democratizar sus derechos culturales.

En este sentido, si bien Culturamía nace a partir de recursos propios, aprovechando en primera instancia las herramientas libres existentes se conocían los retos y desventajas que representa no contar con un retorno monetario de manera rápida, incluso se estableció el hecho de que posiblemente en años no se retribuyera en términos económicos.

Adicionalmente, Culturamía, no solo se dedica a divulgar, sino que también forma parte de manera paralela al quehacer estadístico nacional e incluso ha contribuido a construir vínculos y oportunidades para el crecimiento no solo económico del proyecto, sino en términos de capital humano y social.

Los trabajos de consultoría realizados y permitieron dar un gran salto en la historia de Culturamía, ya que estos representaron la oportunidad de poner en el mapa a este emprendimiento que no solo ahora se dedicaría a divulgar sino a colaborar con instituciones y especialistas, demostrando su potencial como una fuente de información valiosa no solo para ellos, sino para el público en general.

Culturamía entonces comenzaría a labrar su reputación en otros escenarios contribuyendo con el expertise en el manejo de la información con clientes y colaboradores que han hecho uso de los datos generados en sus publicaciones y proyectos propios de divulgación.

Y justamente hablando de escenarios, el tercer momento se daría justamente con la colaboración con el programa "A Escena Radio" el cual es transmitido desde hace poco más de 22 años por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. En este programa, Culturamía colabora de manera constante y forma parte de la nómina de este, siendo un honor poder participar en estas actividades culturales a través de este medio.

Incluso, Culturamía también ha sido invitado por parte de la secretaría de cultura del estado de Aguascalientes para dar ponencias sobre el uso de la información estadística en los emprendimientos culturales, así como por su relevancia en las actividades del sector.

Por lo anterior, Culturamía seguirá cultivando y cosechando más colaboraciones y poder dar ese gran salto a los canales de divulgación masivos incluso en plataformas con un proyecto propio de pódcast en donde pueda contar con recursos de posibles patrocinadores, sin embargo, es importante mencionar que todo esto ha sido posible gracias al esfuerzo dedicado día con día, a las redes de apoyo pero sobre todo a una visión de largo plazo, y

la planeación de prospectiva tecnológica que hoy está recogiendo sus primeros frutos.

Una piedra en el camino me enseñó que mi camino era divulgar

Culturamía nació como un proyecto apasionado, pero sin las herramientas legales necesarias para proteger su trabajo. Durante un tiempo, operamos sin registro de marca ni derechos de propiedad intelectual, lo que puso en riesgo nuestro contenido y esfuerzo. Hoy, con nuestra marca y logo registrados, hemos dado un paso fundamental, pero este proceso nos enseñó algo crucial, "la cultura no puede ser sostenible si no está protegida".

Ahora, trabajamos para ir más allá, no solo queremos salvaguardar nuestra identidad, sino también generar un modelo que permita a otros proyectos culturales evitar estos riesgos. Por eso, exploramos opciones como licencias abiertas (*Creative Commons*) para compartir conocimiento sin perder autoría, y planeamos ampliar nuestros registros para incluir derechos de comercialización. La cultura vale, y su protección legal es el primer paso para que sea reconocida como un sector económico y profesional.

Sabemos que la divulgación cultural no puede depender solo del voluntariado o la buena voluntad. ¿Cómo exigir remuneraciones justas para el sector si nosotros mismos no logramos sostenibilidad financiera? Este es un desafío que enfrentamos con honestidad, Culturamía no puede vivir solo de la difusión, aunque esta sea nuestra razón de ser.

Por eso, estamos explorando nuevas vías como alianzas estratégicas con instituciones que valoren el rigor de nuestros datos, generando productos con valor agregado, como informes especializados o talleres de formación en economía cultural accediendo y concursando por fondos, para que nuestra comunidad pueda apoyarnos de manera directa.

No queremos ser "mercaderes de la cultura", pero tampoco podemos ignorar que, sin recursos, el proyecto no podrá crecer. Buscamos un equilibrio: monetizar sin perder nuestra esencia.

El desafío digital: competir por la atención sin perder rigor

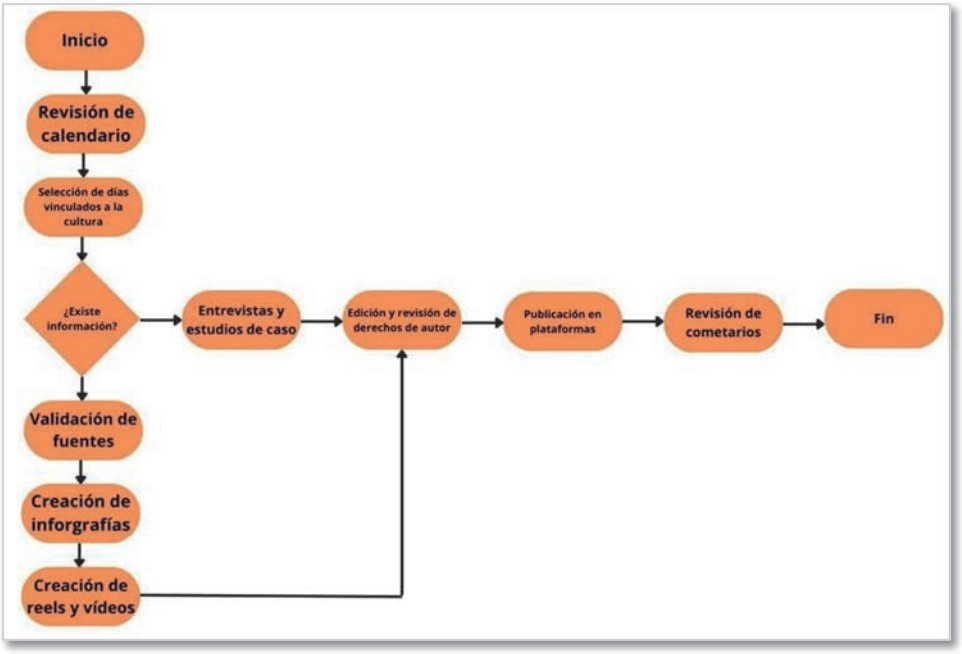
En un mundo donde el contenido cultural compite con algoritmos y tendencias efímeras, mantener la relevancia es un reto diario. ¿Cómo hacer que los datos rigurosos sean atractivos en medio del ruido digital? Nuestra respuesta ha sido clara: no sacrificaremos el rigor, pero sí innovaremos en formatos.

Por ejemplo, a través de visualizaciones interactivas que hagan más accesibles los datos complejos, con contenido vinculado a fechas clave (como el Día del Arqueólogo), pero con enfoques frescos y con redes sociales con propósito, priorizando calidad sobre cantidad.

Sabemos que no somos el único proyecto cultural en internet, pero nuestra ventaja es la credibilidad ya que cada dato que publicamos pasa por un proceso estricto de verificación y eso no cambiará.

A propósito, en el siguiente diagrama se presenta el proceso de creación para conmemorar algún día vinculado al sector cultural.

Figura 1. Proceso general para la creación de contenido de Culturatría



Nota. Elaboración propia.

Como se puede apreciar, los contenidos creados llevan un proceso de revisión riguroso, en el cual se verifican exhaustivamente las fuentes de datos y solo se seleccionan fuentes oficiales que cuenten con rigor metodológico en la construcción de datos, lo que permite darles credibilidad a los datos expuestos en los diferentes productos de divulgación.

Seguir creciendo, seguir aprendiendo

Culturamía no tiene todas las respuestas, pero sí una convicción: la cultura debe ser valorada en todas sus dimensiones, incluyendo la económica. Seguiremos buscando caminos para fortalecer nuestra independencia con modelos de financiamiento éticos, amplificando las voces del sector que suelen ser ignoradas innovando sin perder nuestra esencia.

Este proyecto nació por amor a la cultura, pero hoy se mantiene por la certeza de que un sector cultural fuerte requiere datos confiables, trabajadores bien remunerados y proyectos sostenibles. Seguiremos hablando de cultura, pero también de números, derechos y futuro.

Porque la cultura no es solo pasión, es también profesionalismo, protección y persistencia.

El camino es así

La divulgación cultural en entornos digitales conlleva una responsabilidad ética ineludible, los datos no son neutrales, y su interpretación puede reforzar estereotipos o desigualdades si no se manejan con cuidado. En Culturamía, somos conscientes de este desafío y hemos implementado protocolos para garantizar que nuestra labor sea objetiva, transparente y respetuosa con las comunidades representadas.

A continuación, mencionamos los principales puntos con los que Culturamía asegura una responsabilidad ética de la información generada y divulgada.

Objetividad y rigor metodológico

Los datos deben hablar por sí mismos, pero su selección y presentación requieren conciencia crítica, en este sentido, solo utilizamos información de instituciones con trayectoria reconocida como el INEGI, Secretarías de Cultura, UNESCO Data México, etc. y metodologías públicas. Por ejemplo, nuestros informes sobre remuneraciones laborales cruzan al menos tres bases de datos oficiales.

Evitamos cifras aisladas; por ejemplo, si reportamos que el 65 % de los trabajadores culturales ganan menos de $10,000 MXN mensuales, explicamos factores como informalidad, género o ubicación geográfica. Asimismo, revisamos estudios antiguos para corregir o matizar conclusiones ya que un dato de 2018 no representa la realidad postpandemia.

Asimismo, los casos prácticos implican analizar el impacto económico, por ejemplo, de las artesanías en cierta localidad y al respecto no incluimos solo cifras de ventas, sino entrevistas con creadores para evitar reducir su trabajo a "mercancía exótica".

Manejo de sesgos: desde la recopilación hasta la comunicación

Los sesgos pueden surgir en la selección de temas y en Culturamía usamos términos como "arte popular" o "arte tradicional" sin cuestionar sus cargas coloniales analizando el uso de imágenes no solo porque existen sino por la carga histórica y cultural que de ella emanan.

Para lograr esto, colaboramos con antropólogos, economistas y artistas para cruzar miradas disciplinares antes de publicar, nos preguntamos ¿Esta información podría dañar o invisibilizar a algún grupo? ¿Qué implicaciones podría traer esta información?

Con la finalidad de hacer transparentes nuestro contenido si un estudio tiene limitaciones, lo declaramos abiertamente y no forzamos un dato que no alcance para describir de manera rigurosa el fenómeno a analizar.

Ética digital: algoritmos, accesibilidad y apropiación

Los riesgos en entornos digitales van más allá de los datos ya que nuestros contenidos siempre cuentan citas, fuentes originales y vinculamos a creadores. Nunca monetizamos contenidos ancestrales sin consentimiento de las comunidades y reconocemos que el rigor es un proceso, no un punto final.

Publicamos correcciones públicas si un dato era erróneo e incentivamos a la audiencia a cuestionarnos.

La cultura no es solo lo que contamos, sino cómo elegimos contarlo. Este principio guía cada pieza que publicamos, porque sabemos que detrás de cada estadística hay personas, historias y derechos que merecen dignidad.

Así que… ¿Qué sigue? Implementar un código de ética público en nuestro ya casi listo sitio web. Así como talleres internos anuales sobre sesgos inconscientes y alianza con organizaciones indígenas para co-crear contenidos.

Por último, la gran apuesta de Culturamía es el de ser una fuente no solo de emprendimiento con una finalidad de autoempleo, sino que permita generar empleos y ser una marca de reconocimiento sin ser pretenciosos, sino por demostrar que es un distintivo de calidad en la investigación y en el modo en el que se transmite y vive la cultura,

Queremos que cada museo, cine, teatro, galería etc., tenga en mente a Culturamía como su proveedor de información económica y estadística cultural de confianza y al público en general ser una referencia para asistir y encontrar las mejores opciones para encontrar datos y asistir a los eventos culturales de su preferencia y así lograr que en México y en el mundo podamos decir

A continuación, se exponen las problemáticas de la cultura en el entorno digital a través del uso de datos y el caso práctico para medir su valor.

Las problemáticas de la cultura en el entorno digital

Con el paso del tiempo los cambios tecnológicos y de difusión de la información han influido en la necesidad de expresar el arte a través de distintos medios. la necesidad por conceptualizar y estructurar ideas, mensajes e impresiones ha dado paso a lo que hoy conocemos como servicios culturales, que, de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (por sus siglas en inglés UNESCO) son aquellas actividades que generan, conservan, difunden y comercializan bienes y productos culturales. Pero, para que estas actividades puedan llevarse a cabo se requiere de la creación artística, la producción de bienes culturales, la gestión de espacios culturales y de la promoción del turismo cultural.

La creación artística incluye todas las formas de expresión artística, como la música, la danza, la literatura, las artes visuales, el cine y el teatro. La producción de bienes culturales incluye la producción de bienes tangibles como libros, películas, grabaciones musicales, obras de arte y artesanías.

En cuanto a la gestión de espacios culturales se refiere a la administración y operación de museos, galerías de arte, teatros, centros culturales y otros espacios dedicados a la promoción de la cultura. Por último y no menos importante, la promoción del turismo cultural consiste en la promoción de destinos turísticos que destacan por su patrimonio cultural y sus manifestaciones artísticas.

El conjunto de los conceptos anteriores resulta en lo que se conoce como *El Sector Cultural* y desde la academia se han realizado esfuerzos para poder delimitar y medir económicamente las actividades dentro de esta área de estudio. (Quintero, 2010).

Como señala la UNESCO (2020) en la era digital, las plataformas digitales han reconfigurado las dimensiones de Accesibilidad al eliminar barreras geográficas, pero creando brechas tecnológicas, en Participación al

transformar al público de consumidor a co-creador y, en la Preservación permitiendo nuevas formas de salvaguardia del patrimonio

"Debemos reconocer que el sector cultural en México siempre ha sido parte integral de nuestra sociedad, para el año 2022 este sector representó el 2,9 % del PIB, lo que se traduce en 815 902 millones de pesos, las áreas con mayor contribución al PIB son: las artesanías, que generaron 19,3 %; los contenidos digitales e internet —como el acceso y la transmisión de contenidos digitales— contribuyeron con 18,6%; los medios audiovisuales —como televisión o cine— aportaron 18,0 % y la participación del diseño y servicios creativos fue de 12,8 % (INEGI, 2023).

Si bien las cifras del INEGI (2023) revelan que el sector cultural contribuyó con 2,9 % del PIB nacional destacando áreas ciertas áreas, es importante no reducir la cultura a solo su dimensión económica, ya que sería ignorar su papel como eje de cohesión social, herramienta educativa y pilar de identidad. Este análisis profundiza en esas otras dimensiones, demostrando que la cultura es, ante todo, un activo intangible que define quiénes somos y cómo vivimos.

Es importante mencionar que si bien los distintos estados del país están enfocados en distintos rubros como el diseño y servicios creativos, artesanías, prensa e impresiones, medios audiovisuales, patrimonio cultural y natural, en la Ciudad de México destaca la creación de contenidos digitales e internet, debemos mencionar que se utilizará la CDMX para entender la problemática debido a la concentración de este tipo de servicios culturales, aunque Culturamía fomenta la descentralización de la digitalización y busca llegar a públicos tanto locales como nacionales. (Anexo 1).

La Ciudad de México ha buscado a través de la Agencia Digital de Innovación Pública implementar el modelo de Unificación Institucional el cual consiste en unificar capacidades institucionales, tecnológicas, servicios y productos a través de la digitalización de la urbe. (ADIP, 2023) a través de la Ley de Operación e Innovación Digital y Ley de Ciudadanía se busca la adquisición de Infraestructura Tecnológica y mejorar la conectividad en la ciudad, con el fin de que la ciudadanía se encuentre interconectada.

Resulta relevante mencionar esto ya que en la CDMX surge la necesidad de integrar el sector cultural al nuevo panorama digital, gracias a este modelo se ha consolidado la Cartelera Cultural en la CDMX (ADIP, 2023), donde se han registrado para noviembre del 2023 más de 9 165 eventos, con aproximadamente 53 418 visitantes a la semana resultando en 1 792 327 visitas totales a esta aplicación, lo que resulta importante en cómo los nuevos

medios digitales resultan importantes al momento de conocer cómo llega la oferta cultural a la ciudadanía.

"Cuando mencionamos que la CDMX concentra gran parte de la actividad cultural digital, es crucial señalar que Culturamía ha implementado: Estrategias de conectividad baja: Versiones descargables de infografías para zonas rurales; Alianzas con radios comunitarias: Cápsulas mensuales; Mapas de acceso: Geolocalización de espacios culturales fuera de áreas metropolitanas"

Según la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares menciona que el uso de internet de redes sociales ha incrementado en los últimos años, podemos decir que el grupo de edades de 18 a 24 años en 2023 representó el mayor porcentaje de personas usuarias de internet con un 96,7 % (ENDUTIH, 2023).

Así mismo es importante mencionar que dentro de la misma encuesta se menciona que la mayoría de los usuarios de internet lo utiliza con fines de comunicación (93,3 %), para el acceso a redes sociales (91,5 %) y para el entretenimiento (88,1 %) (ENDUTIH, 2023).

En cuanto a uso de dispositivos para el año 2023 el 95,5 % de las personas usuarias de teléfonos celulares los utilizaban principalmente para mensajería instantánea (91,2 %) y redes sociales (78,3 %) mientras que el uso tecnologías como la televisión abierta se ha reducido, de 2020 a 2023 ha existido un decremento en personas usuarias de TV abierta, pasando de 70,9 millones de usuarios a 67,9 millones, para la radio se ha mostrado menor decremento pasando de 40,6 millones de usuarios en 2020 a 40,2 millones en 2023.

Es importante contrastar esta información con el Módulo sobre Eventos Culturales Seleccionados (MODECULT), este estudio impulsado por el INEGI objetivo generar información estadística sobre la condición de asistencia de la población de 18 años en México, a fin de contribuir con la formulación de políticas públicas encaminadas a la promoción de eventos culturales (MODECULT, 2024).

Es necesario mencionar que se describen los cambios de los años 2016 a 2024, donde la población mayor de 18 años pasó de 36 376 656 millones de personas a 45 919 630 millones en 2024, una diferencia de 9 542 983 que nos ayudará a entender que si bien algunos porcentajes cambian son en relación también al aumento de la población.

Se utilizaron dos cuentas de MODECULT, la cuenta Distribución porcentual de la población de 18 y más años, por tipo de evento cultural según condición de conocimiento sobre realización de eventos culturales y

porcentaje según el medio de difusión por el cual se entera y Distribución porcentual de la población de 18 y más años por tipo de evento cultural seleccionado, según nivel de interés en estos eventos, ambas cuentas se enfocan en 5 grupos, Obras de Teatro (OT), Concierto o presentación de música en vivo (CPM), Espectáculos de Danza (ED), Exposiciones (EXP) y Proyecciones de Películas (PP).

Para la primera cuenta utilizamos los medios de Revistas y periódicos, la televisión, la radio, internet y redes sociales para explicar la importancia de la necesidad de nuevos canales de divulgación. Mientras que en la segunda se mencionan los niveles de interés hacia los grupos con las métricas de mucho, regular, poco y nada de interés por los grupos mencionados anteriormente y se mencionan los cambios del 2016 al 2024. Para las gráficas se recomienda ver el Anexo 1.

Para las OT los cambios más notables han sido la participación de redes sociales con un aumento de 29,8 % a 62,9 %, mientras que la TV se redujo de un 39,4 % a un 25,9 %, mientras que la radio se redujo de un 24 % a un 11 %, el cambio más preocupante es el de revistas o periódicos con una reducción de 20,5 % a un 2,8 % en 2024

Para las CPM se vuelve a mostrar el incremento de redes sociales de 28,5 % a 65,1 %, la TV se redujo de un 38,9 % a un 22,9 %, mientras que la radio se redujo de un 38,9 % a un 19 %, de nuevo la reducción de revistas o periódicos es mayor pasando de 15,7 % a un 2,1 %.

Podemos encontrar los mismos patrones en el PP, el aumento de las redes sociales se muestra notable en los 5 grupos, aumentando en los últimos años en ciertos casos más 30 puntos porcentuales, por ejemplo, para PP el aumento fue de 39,1 % a 70 % así como reducciones drásticas de medios físicos yendo de 29,2 % a 2,8 %. Encontramos prácticamente los mismos resultados en ED y EX (Revisar Anexo 1)

Para el Interés de las personas en estos eventos culturales muestran un panorama con esperanzas para el futuro del sector Cultural, en los 5 casos se muestra una reducción de personas sin interés a poco interés y a regular en el último año, por ejemplo, para OT el desinterés pasó de 33,6 % en 2023 a 28,5 % en 2024, las personas poco interesadas aumentaron de 32,9 a 35,8 % y el interés regular de 26,2 % a 28 %.

Sin embargo, en un panorama general y con el aumento de la población podemos mencionar que en términos generales el poco interés y la falta de interés predominan en los 5 grupos manteniendo usualmente de un 40 % a un 50 % del total de la población, así como las personas con mucho interés siempre se mantienen por debajo del 25 %, siendo CPM y PP con los

mayores niveles de personas interesadas en 2024, siendo 17,6 % y 21,3 % respectivamente. Es importante mencionar que si bien han aumentado estos porcentajes para las 4 métricas esto se debe a la proporción gracias al aumento de la población. (Revisar Anexo 1)

Es así como entonces la cultura requiere de medios de divulgación que la muestran desde una perspectiva de análisis, investigación y desarrollo, así como que visibilicen los retos que enfrenta en cuanto a la oferta y accesibilidad. Incluir en la narrativa los problemas estructurales que enfrenta el sector es importante para crear una sociedad crítica e informada.

Conclusiones

El desarrollo de Culturamía ha demostrado que la democratización de la información cultural es fundamental en un mundo cada vez más digitalizado. Sin embargo, el futuro plantea desafíos y oportunidades que requieren una visión prospectiva y adaptativa. En los próximos años, la intersección entre cultura y tecnología seguirá transformando la manera en que las sociedades acceden, producen y se relacionan con los bienes culturales. Proyectos como Culturamía no solo deben responder a estos cambios, sino anticiparlos, posicionándose como actores clave en la construcción de un ecosistema cultural más inclusivo, crítico y sostenible.

Uno de los retos más urgentes es la creciente brecha digital, que sigue excluyendo a comunidades enteras del acceso a contenidos culturales de calidad. Aunque las plataformas digitales han ampliado el alcance de la divulgación, su diseño no siempre favorece la diversidad cultural. Culturamía tiene la oportunidad de liderar un modelo alternativo, donde la tecnología no sea solo un medio de difusión, sino una herramienta para reducir desigualdades. Esto implica desarrollar estrategias multiplataforma que combinen formatos digitales con canales tradicionales, asegurando que poblaciones rurales, indígenas y marginadas no queden fuera de la conversación cultural.

Otro desafío central es la creciente influencia de los algoritmos y la inteligencia artificial en la circulación de contenidos. Si bien estas tecnologías pueden optimizar la distribución de información, también corren el riesgo de homogenizar las narrativas culturales, privilegiando lo viral sobre lo valioso. Culturamía puede marcar la diferencia al priorizar contenidos con rigor metodológico y perspectiva local, demostrando que es posible conciliar la inmediatez digital con la profundidad analítica. Además, su experiencia en la transformación de datos complejos en formatos accesibles la posiciona

como un referente para combatir la desinformación y los sesgos en el ámbito cultural.

En el ámbito económico, el sector cultural enfrenta una paradoja: aunque su contribución al PIB es significativa, muchos de sus trabajadores siguen en condiciones de precariedad. Culturamía puede ampliar su impacto al trascender la divulgación y convertirse en un agente de incidencia política, utilizando sus investigaciones para abogar por políticas públicas que garanticen remuneraciones justas y protección social para los creadores. Esto implica establecer alianzas con instituciones académicas, organizaciones civiles y entidades gubernamentales, llevando el discurso cultural a espacios donde se toman decisiones fundamentales.

El futuro también exige repensar los modelos de sostenibilidad. Depender exclusivamente de fondos públicos o donaciones limita el crecimiento y la autonomía de proyectos culturales. Culturamía podría explorar alternativas innovadoras, como la creación de contenidos *premium*, la venta de servicios de consultoría especializada o el desarrollo de colaboraciones con el sector privado que respeten su independencia editorial. La clave está en diversificar fuentes de ingreso sin sacrificar la calidad ni el compromiso con la democratización cultural.

Finalmente, en un contexto globalizado, la cultura mexicana tiene el potencial de fortalecer su presencia internacional, pero esto requiere estrategias que eviten el folklorismo y la apropiación indebida. Culturamía puede jugar un papel crucial al documentar y difundir las expresiones culturales con respeto a sus contextos originarios, facilitando diálogos interculturales basados en la equidad y el reconocimiento.

En conclusión, Culturamía está llamada a ser más que una plataforma de divulgación y puede convertirse en un faro que guíe la transición hacia una cultura digital verdaderamente inclusiva. Su éxito dependerá de su capacidad para adaptarse a las nuevas realidades tecnológicas sin perder de vista su misión original: garantizar que la cultura, en todas sus dimensiones, sea un derecho accesible para todos. El camino no está exento de obstáculos, pero con innovación, colaboración y una visión clara, el proyecto puede seguir transformando datos en conocimiento, conocimiento en acción, y acción en un futuro donde la cultura sea el corazón del desarrollo social.

Referencias

ADIP. (2023). *5 años de transformación digital en la Ciudad de México*. Agencia Digital de Innovación Pública. https://adip.cdmx.gob.mx/transformaciondigital

Aguado, L. (2010). Cultural statistics: Seen from an economics of culture view. *Cuadernos de Administración*, 23, 107-141.

Castells, M. (2006). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza Editorial.

CNDH. (2019). *Destaca CNDH importancia de los derechos culturales para consolidar el respeto, protección y garantía de la dignidad de las personas, toda vez que son un vehículo efectivo para la promoción de la tolerancia, el diálogo y la pluriculturalidad*. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. https://www.cndh.org.mx/documento/destaca-cndh-importancia-de-los-derechos-culturales-para-consolidar-el-respeto-proteccion

García Canclini, N. (2015). *El mundo entero como lugar extraño*. Gedisa.

INEGI. (2023). *Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) 2022*. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/CSCM/CSCM2022.pdf

Igarza, R. (2011). Nuevas formas de consumo cultural: por qué las redes sociales están ganando la batalla de las audiencias. *Comunicação Mídia e Consumo*, 7(20), 59-90. https://doi.org/10.18568/cmc.v7i20.205

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press. https://doi.org/10.18574/nyu/9780814742952.001.0001

Lessig, L. (2008). Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy. Penguin Press.

MODECULT. (2024a). *Módulo sobre eventos culturales seleccionados: Resultados 2024*. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/modecult/doc/resultados_modecult_may2024.pdf

MODECULT. (2024b). *Módulo sobre eventos culturales seleccionados (MODECULT) 2024*. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2024/modecult/MODECULT_24.pdf

MODECULT. (2024c). *Módulo sobre eventos culturales seleccionados (MODECULT) 2024*. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. https://www.inegi.org.mx/programas/modecult/

Mosco, V. (2009). *The political economy of communication* (2.ª ed.). SAGE Publications.

Ortiz Espinoza, Á., Gutiérrez Díaz, M., & Hernández Alba, L. A. (2016). Identidad, cohesión y patrimonio: evolución de las políticas culturales en México. *Revista Humanidades*, 6(1), 1-39. https://doi.org/10.15517/h.v6i1.24959

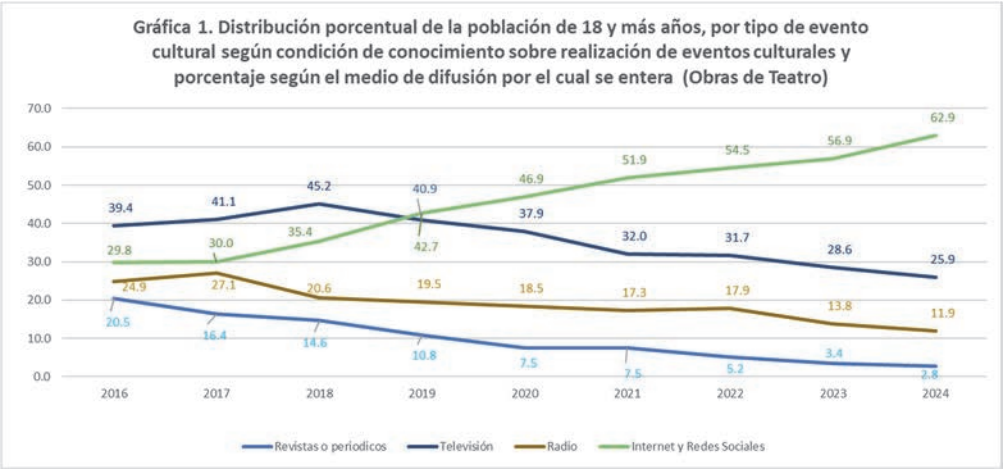
Anexo 1.

Figura A1. Área general predominante del sector de la cultura por entidad federativa (2022)



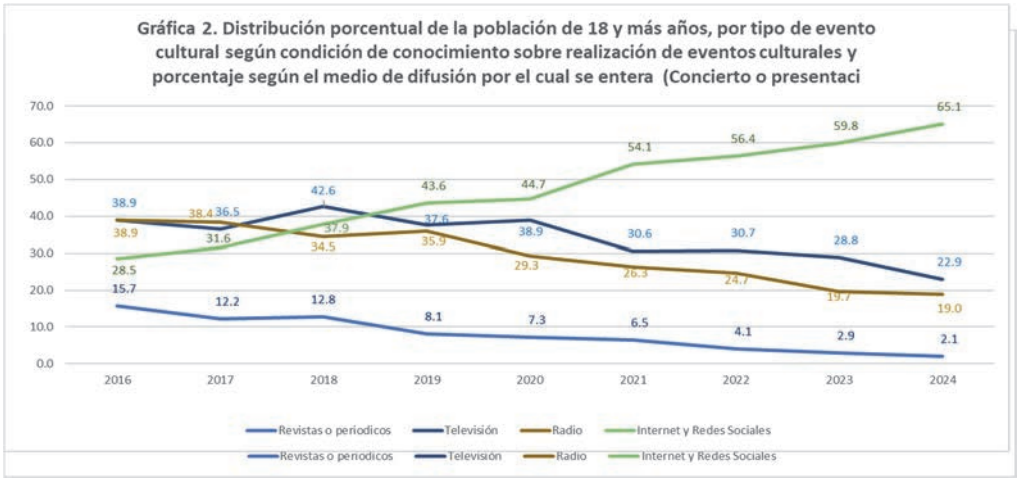
Nota. INEGI, Sistema de Cuentas Nacionales. Cultura.

Figura A2



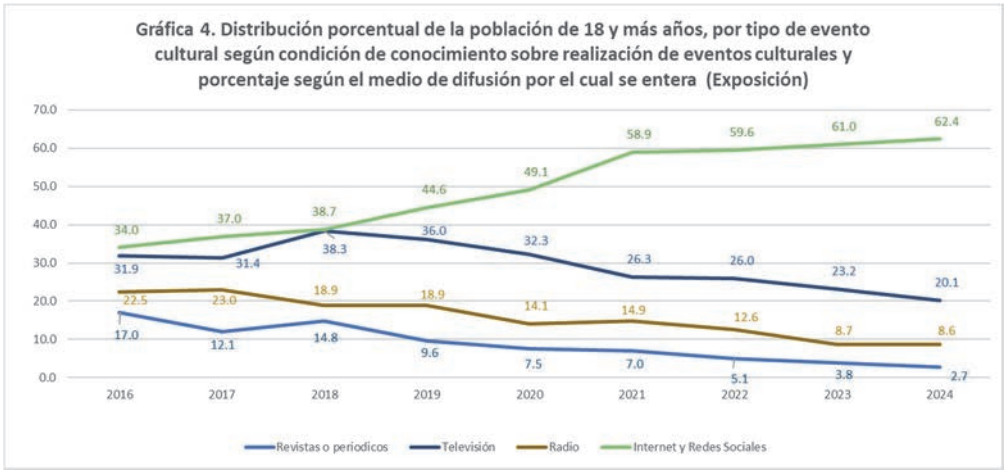
Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024).

Figura A3



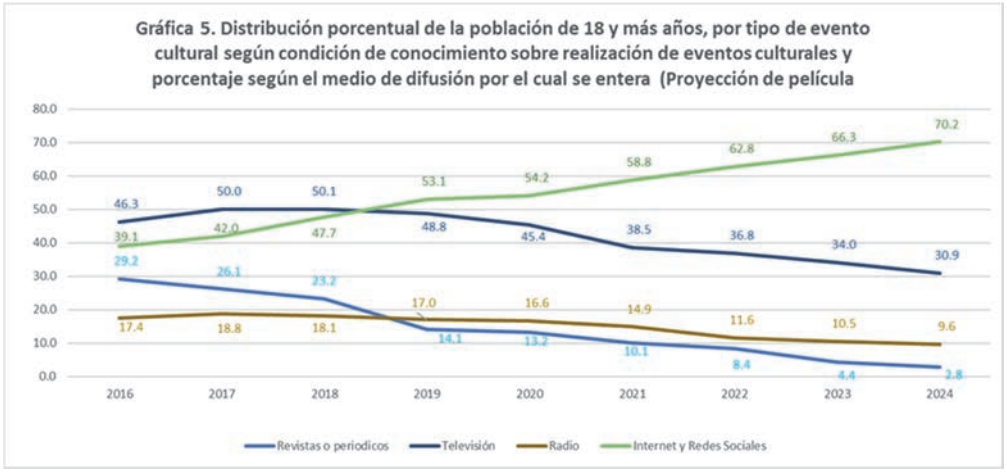
Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024)

Figura A4



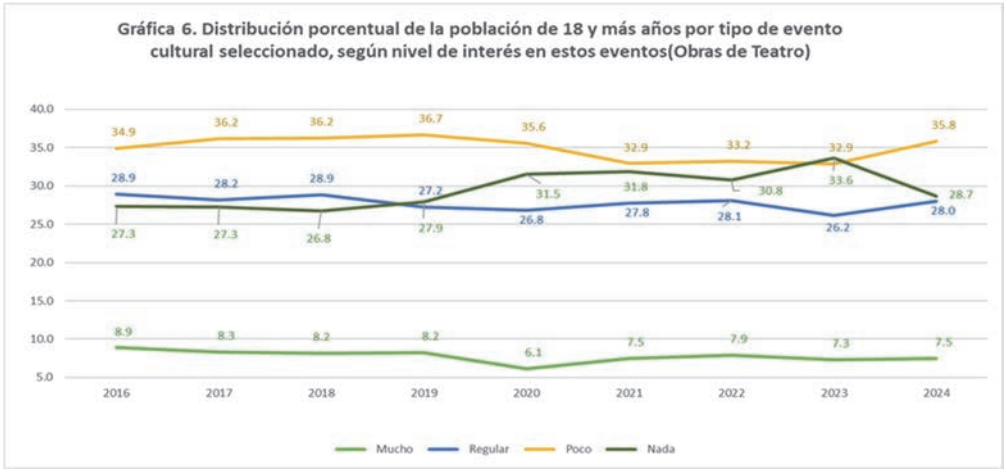
Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024)

Figura A5



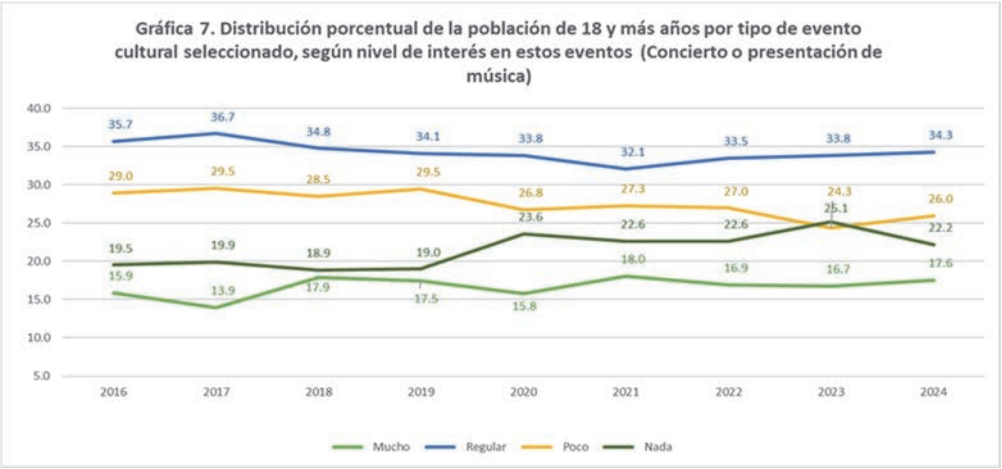
Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024)

Figura A6



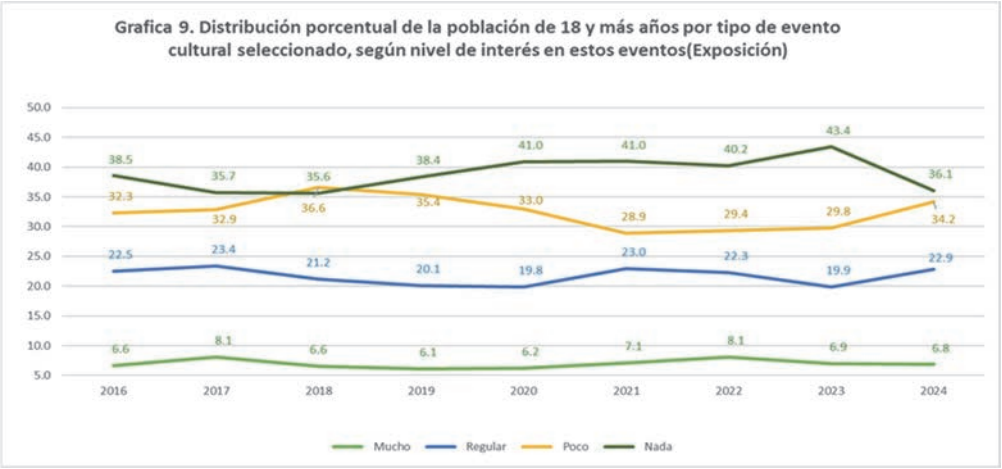
Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT (2024).

Figura A7



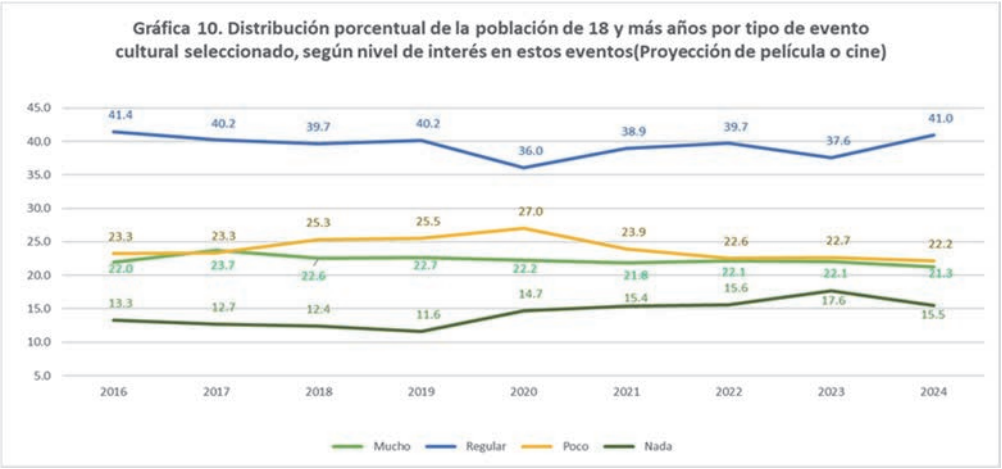
Nota: Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024).

Figura A8



Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024).

Figura A9



Nota. Elaboración propia con datos de MODECULT, (2024).

PARTE II

EDUCACIÓN, SABERES Y FORMACIÓN EN LA CULTURA DIGITAL

La segunda parte de este libro se adentra en uno de los ámbitos más profundamente transformados por la revolución digital: la educación. Bajo el título "Educación, saberes y formación en la cultura digital", esta sección reúne reflexiones y experiencias que muestran cómo la tecnología ha reconfigurado no solo las modalidades de enseñanza-aprendizaje, sino también las formas de construir, acceder y transmitir conocimiento, particularmente en el entorno universitario y en la formación de gestores culturales.

La pandemia por COVID-19 aceleró una migración masiva hacia entornos virtuales, obligando a rediseñar métodos pedagógicos, contenidos curriculares y vínculos comunitarios. En ese contexto, emergieron nuevas formas de internacionalización educativa, como el aprendizaje colaborativo internacional en línea (COIL, por sus siglas en inglés), que permitió a estudiantes y docentes de distintos países compartir experiencias, explorar realidades culturales diversas y fortalecer habilidades interculturales mediante herramientas digitales. Estas prácticas no solo rompieron fronteras físicas, sino que evidenciaron el potencial formativo de la tecnología cuando se articula con una pedagogía crítica.

Al mismo tiempo, esta era digital ha dado lugar a nuevos códigos culturales que inciden directamente en la forma en que los saberes se adquieren. Formatos como memes, videos breves, podcasts o redes sociales han modificado las maneras en que los jóvenes universitarios aprenden, se informan y se expresan. Esta cultura marcada por la inmediatez y la sobreabundancia de información impone desafíos a la profundidad del aprendizaje y a la confiabilidad de las fuentes, exigiendo a su vez nuevas estrategias de alfabetización digital y pensamiento crítico por parte de los educadores.

Los artículos que integran esta sección examinan estos procesos desde perspectivas diversas. El primero analiza dos experiencias escénicas mediadas por la tecnología, una puesta de teatro transmitida en vivo por YouTube durante los primeros meses de la pandemia y un proyecto de teatro musical

universitario en la etapa posterior, para mostrar que la tecnología funciona como herramienta de doble filo en la gestión cultural: puede ampliar audiencias y fortalecer el sentido de comunidad, o intensificar el desgaste emocional derivado de un consumo digital constante. Otro de ellos presenta una experiencia de colaboración internacional entre universidades de México y Ecuador, donde estudiantes de gestión sociocultural trabajaron sobre la interculturalidad y la tecnología como ejes de aprendizaje crítico. Un tercer texto sistematiza un proyecto de formación en diplomacia cultural que, a través del diálogo virtual con integrantes del Servicio Exterior Mexicano, logró enriquecer la experiencia educativa pese a la distancia. Finalmente, se analiza el fenómeno del aprendizaje acelerado a partir de la influencia de contenidos virales, como memes o videos de YouTube, en los hábitos de estudio universitarios, señalando tanto su potencial como sus límites.

Más que ofrecer fórmulas, estos textos abren una conversación sobre el vínculo cada vez más estrecho entre pedagogía y cultura digital. En ese cruce se dibuja un campo fértil para imaginar formas renovadas de enseñanza y aprendizaje, que respondan a los desafíos del presente y contribuyan a formar sujetos críticos, creativos y comprometidos con su entorno.

SANDRA ONTIVEROS MELGAR

El impacto de la etiqueta @GestiónCultural: experiencia de proyecto

NANCY SÁMANO VELÁZQUEZ

Introducción

¿De qué manera la digitalidad y la tecnología se ven beneficiadas por la gestión cultural? ¿Cómo aprender a leer las necesidades de la sociedad a través de *posts* y tendencias?

La tecnología y las redes sociales son un arma de doble filo. La interacción que mantenemos con ellas genera efectos tanto favorables como negativos, y estos dependen en gran medida de los intereses y objetivos que persiguen quienes crean contenidos para ellas, es decir, las empresas, instituciones, industrias culturales e *influencers*. Dos proyectos escénicos permiten reflexionar y ofrecen evidencia de lo anterior, sin que estos ejemplos constituyan una respuesta definitiva.

Karaoke Kamikaze fue una puesta en escena de teatro neonormal —término acuñado por su autor— que acercó a lxs públicos de Europa, México y América Latina a una interacción escénico-audiovisual en vivo por medio de YouTube, durante los meses en que las artes escénicas, tanto sus creadores como sus públicos, agonizaban en 2020. Las herramientas de la gestión cultural, junto con el uso de la tecnología y de los medios digitales, permitieron una observación cercana —y, a la vez, distanciada—, como la que propone la digitalización; también hicieron posible activar la creatividad y la gestión internacional para que una pieza audiovisual pasara de ser consumida en lo individual y en el anonimato a una experiencia colectiva y visible.

El otro caso es un proyecto de teatro musical. La "nueva normalidad" pospandémica (2022) trajo consigo una humanidad desconcertada, emocionalmente vulnerada y dependiente de la tecnología —celular y computadora— de manera preocupante. ¿Cómo rescatarnos? Varios autores de la gestión cultural lo dejan claro: a través de la formación de comunidades y redes que generen identidad y sentido de pertenencia social. Sesenta estudiantes de licenciatura, con personalidades distintas y fracturas emocionales diversas, fueron convocados y atraídos por un interés común: el teatro musical; encontraron en este proyecto una herramienta contra el aislamiento social. El uso de nuevas herramientas y estrategias para motivar la participación y el sentido de pertenencia fue fundamental tanto para la planeación

y producción como para la comunicación y gestión. Así pues, la gestión cultural puede ser la clave para aprovechar el mejor lado de la tecnología y transformar positivamente las realidades.

Antecedentes

Durante la pandemia, la oferta digital y el *streaming* aumentaron significativamente debido a que, ante la imposibilidad de habitar los espacios culturales convencionales, las artes cruzaron la frontera y migraron a lo audiovisual. Las artes plásticas —en particular, los museos—, así como las artes escénicas —teatro, danza, circo y música—, se trasladaron a la pantalla para llegar a los públicos. Aunque algunas ya habían dado este salto, como el Cirque du Soleil o el MET de Nueva York, estas producciones ya estaban pensadas y adaptadas para el lenguaje audiovisual, e integraban incluso un *behind the scenes*. Pero en 2020 todo se volcó a este formato sin adaptarse necesariamente a él. Resultaba extraño ver un *close-up* de un bailarín cuando estamos acostumbrados a verlo de cuerpo completo y en un escenario, u observar a detalle el maquillaje de un actor sin poder contemplar la escenografía e iluminación que lo complementan.

Con esta oferta, la demanda y el consumo también aumentaron. La urgencia de entretenimiento reflejó, como dice Diana P. Miranda, crítica y escritora de teatro, la capacidad de nuestra psique para tomar dosis exorbitantes de paliativos —consumo digital— con tal de evadir o distraer la experiencia de la realidad pandémica. A este exceso de consumo le llamó "virus de Internet pandémico" (Miranda, 2020), mientras que aquí se propone llamarlo gula artística. La oferta digital en 2020 y en la actualidad excede la capacidad humana de consumirla, aunque no necesariamente su deseo o ansiedad de hacerlo.

A pesar de que el término *FOMO* (*fear of missing out*) fue acuñado y definido en 1990 por el psicólogo Dan Herman como una sensación de ansiedad que surge cuando se percibe que otros están disfrutando de experiencias positivas de las cuales uno está ausente[1], durante la pandemia este efecto adquirió mayor fuerza. La necesidad de saber qué estaba sucediendo, la urgencia de conocer las estadísticas, las medidas de seguridad y emergencia, junto con una oferta cultural avasalladora —todo ello a través de plataformas digitales—, nos llevó a consumir información y entretenimiento compulsivamente, sin darnos oportunidad de digerir lo que veíamos. Es

[1] Por este fenómeno se explica la adicción, el apego o la necesidad de estar revisando el celular todo el tiempo.

decir, consumíamos a manera de gula artística, con satisfacción por saber o ver y con *FOMO* por perdernos algo.

En esos tiempos de no presencialidad, el objetivo de las industrias culturales y creativas (ICC)[2] y de sus trabajadores era sobrevivir: no dejar de estar "presentes", no dejar de ser consumidas por sus usuarios habituales, no dejar de producir y no dejar de generar ingresos. Cuanto más fundamental era para la experiencia cultural la presencia física y la interacción social, más se vio afectada la actividad (UNESCO, 2021). Las artes escénicas, las festividades y las actividades de fomento al patrimonio cultural y natural se vieron profundamente perturbadas.

Solo en México, más de 10 000 funciones de teatro fueron canceladas, 2 500 presentaciones de danza, 1 200 de circo, 3 500 eventos de baile y cerca de 8 000 conciertos de música. En la misión por sobrevivir, las ICC se lanzaron al único formato que les permitía lograr esta meta: el audiovisual. Cultura UNAM, a través de su programa #CulturaUNAMenCasa, ofertó más de 2 600 actividades virtuales y alcanzó a más de 16 millones de personas (UNAM, 2020).

Por otro lado, el objetivo de los públicos era distinto: queríamos salir, estar presentes unas personas con otras y permitir a nuestra esencia social… ¡ser social! Durante la pandemia, muchas personas expresaron a través de redes sociales lo que más extrañaban, y uno de los temas recurrentes fue la falta de acceso a eventos culturales como el teatro. La nostalgia por experiencias en vivo —como asistir a puestas en escena, conciertos y otras actividades culturales— fue un tema destacado en plataformas como Twitter e Instagram. Las personas compartieron sus sentimientos de aislamiento y la pérdida de estas experiencias comunitarias usando *hashtags* como #ExtrañoElTeatro y #QuieroVolverAlTeatro. Aunque no se tiene un conteo exacto de todos los *tweets*, la actividad en torno a este y otros *hashtags* similares evidenció un fuerte deseo de regresar a los espacios culturales y a las interacciones en vivo, debido al sentido de comunidad que estos eventos proporcionan. Además, muchas personas expresaron el impacto emocional y psicológico de no poder participar en estas actividades. Aunque se aprovecharon las plataformas digitales para mantener conexiones sociales y culturales, muchas sentían que estas experiencias eran un sustituto limitado en comparación con las interacciones cara a cara.

---

[2] Las ICC abarcan actividades artesanales, industrias de medios tecnológicamente intensivas que cobraron importancia en el siglo XX, así como las industrias de diseño y de creación digital del nuevo milenio (UNESCO, 2021)

El distanciamiento social trajo sentimientos de soledad, lo cual afectó negativamente el bienestar de las personas (Brooks, 2020). Ante ello, la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomendó el uso de la tecnología para mantenerse en contacto y comunicación con otros (OMS, 2020). Escobar-Viera (2018) identifica dos maneras de usar la tecnología o la digitalidad para mantener el "contacto": la pasiva y la activa. Un usuario activo es quien comenta y mantiene una interacción real con su consumo en redes sociales. Por otro lado, un usuario pasivo es quien solo observa (*posts*, *reels*, historias, videocharlas) sin comentar o entablar comunicación alguna. El primer tipo de uso contribuye favorablemente al bienestar de la persona; el segundo puede obstaculizarlo o no contribuir a él.

Con las industrias creativas y sus creadores en crisis, y con los públicos aislados y distanciados, había que pensar en proyectos que atendieran la esencia de esa problemática: el encuentro más que el consumo. En 2020 se hablaba mucho sobre el papel de las audiencias como "salvadoras" de los creadores y de sus obras. Pero se abusó de ellas… De hecho, se sigue abusando. La mesura y la autenticidad de la oferta se descuidaron. Se lanzó, sin revisión, sin atención y sin precaución, una oferta masiva y abrumadora que provocó que nos perdiéramos entre gigas y gigas de información. Por poner un ejemplo, en 2024 se estima que, para consumir la totalidad de las 880 000 horas de contenido de las plataformas de *streaming*, se requerirían 98 años, suponiendo que no se agregara más contenido durante ese tiempo y que se viera continuamente (Katatikarn, 2024). En 2020 y 2021 no era diferente: era imposible ver y, sobre todo, digerir y reflexionar la oferta cultural que se concentraba en la pantalla. Pasábamos de un producto a otro y, en ocasiones, dejábamos el "plato audiovisual" sin terminar. La producción de contenidos podría ser más responsable con sus públicos; seamos o no gestores, creadores, artistas o productores, somos y siempre seremos audiencia y espectadores de algo. El respeto que esperamos que una obra o producto cultural nos brinde —respeto por nuestro tiempo, dinero, disposición a consumirlo y, sobre todo, por lo que ese consumo provocará en nosotros— debemos otorgarlo también al generar proyectos. Entretenimiento sobra; contenido y trascendencia faltan.

Contexto metodológico

¿Qué hizo y qué ha hecho la Gestión Cultural en este contexto? ¿Cómo colabora con la tecnología y cómo se ve beneficiada por la digitalidad?

Los avances de la tecnología de la comunicación nos han permitido transformar la forma en que mantenemos o creamos nuevas relaciones e

interacción con otros dentro o fuera de una comunidad. A finales del siglo pasado, Pierre Lévy en sus libros *Cibercultura* y La *inteligencia colectiva* (1997) define la cibercultura como estas nuevas formas de conocimiento, colaboración, creación de comunidades virtuales, distribución de conocimiento e inteligencia colectiva que promueve el internet y las tecnologías. Asimismo, Gerard Delanty (2018) observa el potencial que tienen las redes sociales como estímulos de los sentimientos de pertenencia y unión, elementos clave para la construcción de una comunidad fuerte. Por otro lado François Matarasso en su libro *Use or Ornament? The Social Impact of Participation in the Arts* (1997) hace énfasis en el impacto social y significativo que tienen, en específico, las actividades artísticas en el fortalecimiento de las comunidades. Y Maass y Recaman nos dan la pieza final: las llamadas comunidades emergentes de conocimiento local como estrategias para "reducir las consecuencias negativas y los procesos de globalización sobre nuestra vida social y simbólica, y para hacer evidente cómo nuestras culturas locales resisten, adaptan, adoptan y transforman su espacio vital" (Maass y Recaman, 2014, p. 71). Si bien, estas autoras se enfocan en las comunidades "tradicionales" o presenciales, ellas hacen hincapié en la importancia del uso de las tecnologías de información para propiciar el conocimiento, la información y la construcción de una comunidad. ¿Qué sucede si creamos estrategias tanto en lo virtual/digital como en lo presencial para una misma comunidad? "Los espacios virtuales y no virtuales (no se deben considerar) como opuestos y excluyentes uno de otro, pues nos permite observar el grado en que tanto uno como otro se retroalimentan y componen a sí mismos" (Aguilar Rodríguez y Hung, 2010, p. 10).

Las publicaciones y tendencias en redes sociales reflejan de manera significativa las preocupaciones, intereses y estado emocional de las personas ya que estas plataformas se han convertido en una ventana a la vida de los usuarios hasta llegar a reflejar su estado emocional, luchas, posturas y hasta valores. Claro, como Cardama y López (2023) previenen, en estas observaciones hay que considerar el sesgo y contexto limitado, es decir, las publicaciones pueden ser una representación sesgada e incompleta de la realidad de la persona, o bien, pueden indicar diferentes condiciones emocionales. Por ejemplo, publicaciones frecuentes sobre temas tristes o de autoayuda podrían indicar angustia emocional, mientras que el uso excesivo de redes puede estar relacionado con la ansiedad o el aislamiento.

La acción e interacción que sucede en las redes sociales son uno de los insumos que la Gestión Cultural tiene al alcance para completar o detonar su diagnóstico y luego proponer y ejecutar algo con base en él. Este fue el

caso de un proyecto que se generó durante la pandemia y otro más que se creó a propósito de ella. La Gestión Cultural tiene a su favor un elemento con el que trabaja todo el tiempo: la incertidumbre. Al trabajar con este ser complejo, incompleto y cambiante que es el ser humano y con todas sus interacciones, creaciones y acciones, no hay nada más certero que la incertidumbre y por ello esta profesión siempre está abierta, atenta y adaptada a lo que la realidad le presente. Y esta apertura y adaptabilidad están sentadas y cimentadas en el diagnóstico, la observación y en la doble observación del contexto que tanto reflexiona Joan Subirats[3]. Una problemática o necesidad tendrá diferentes formas de manifestarse, pero reconociendo lo fundamental o lo esencial de ella (de dónde y por qué se origina) nos permitirá lidiar con sus diferentes y cambiantes representaciones.

Experiencia I

Karaoke Kamikaze, un proyecto acuñado por su director Omar Argentino como Teatro Neonormal, surge en el 2020. ¿Cómo nace? Como coordinadora de artes escénicas de la Universidad ITESO en Guadalajara, tenía a mi cargo la programación escénica. En ese momento tenía que atender dos necesidades: la de los artistas escénicos que agonizaban profesionalmente, y la de los públicos que añoraban reencontrarse. Entré, entonces, en contacto particularmente con este director ya que es un experto en el género teatral de la improvisación. Ante una realidad incierta en la que se quería ofrecer una experiencia en vivo en un formato no escénico-no habitual, la improvisación resultaba la mejor estrategia. Para este proyecto se establecieron dos objetivos fundamentales: que el público sintiera un reencuentro real y diferente al resto de las interacciones digitales que había tenido en este periodo, y que evocara a una experiencia en vivo donde el estar del otro influye en la experiencia del consumo cultural, como lo hacen los corazones del público que se sincronizan durante una actuación en vivo pues hay una conexión emocional colectiva y una experiencia compartida que va más allá de la mera observación pasiva (Hogan, 2020).

Para lograrlo, se determinó producir en Madrid (España) -donde radicaba el director- una pieza audiovisual bajo la técnica de improvisación teatral, con tres diferentes caminos y tres diferentes finales de la historia. Esta producción audiovisual sería transmitida vía YouTube bajo la conducción

[3] La doble observación se refiere a analizar no solo el contenido cultural, sino también las estructuras de poder, las políticas culturales y las dinámicas de participación social que interactúan con las prácticas culturales.

en vivo y desde Guadalajara (México) de una artista teatral local: Circee Rangel. En esta misma ciudad y junto con Circee, estaría un equipo de producción gestionando tres acciones: la producción de la transmisión audiovisual, la conducción en vivo y la interacción con la audiencia. El público que se conectara iba a poder elegir tanto el rumbo como el final de la historia a través de una encuesta que se compartiría en el chat de la plataforma. La producción recabaría los resultados (en vivo) y los compartiría (en vivo) en la transmisión. Esto no se resolvió de la noche a la mañana: implicó charlas creativas, indagación de plataformas para encontrar la mejor, creación del diseño de la actividad, contacto con artistas y técnicos audiovisuales, así como con autoridades institucionales que nos permitieran al equipo de producción estar presentes para llevar un producto artístico a los hogares del público.

El 27 de octubre de 2020 las 19:30 horas (tiempo de México) comenzaron a conectarse las personas y, desde que ingresaron a la plataforma, orgánicamente comenzaron a interactuar a través del chat de YouTube, enviando saludos desde diferentes partes del mundo, escribiendo expresiones de emoción y chateando entre aquellos que se reconocían por nombre de usuario, y también entre quienes no se conocían. Sin postura política e ideológica alguna más que la humana y social, la audiencia que llegó a poco más de 200 personas se apropió del espacio virtual. Hicieron uso de lo que la virtualidad les ofrecía para interactuar con el otro y con la misma obra y artistas: íconos de aplausos, de flores y sonrisas, acompañadas de expresiones de risa nos hizo sentir por primera vez en meses que estábamos de nuevo juntos.

Al comenzar la transmisión en vivo, Circee explicó la dinámica y comenzó a interactuar con los mensajes que en ese momento llegaban al chat, de esta manera, el público sabía que en efecto era una función en vivo. El mismo Omar Argentino estaba acompañando la función por el chat. Comenzó la reproducción de la obra producida y videograbada en España, y en tres momentos más, como actos de una obra, Circee se hizo presente para inyectar de drama e intriga a la experiencia, invitando a la gente a decidir el rumbo y final de la historia a través de una encuesta de Google Drive en donde el público elegiría. Las respuestas se recibían y se transmitían en vivo. En total se registraron 312 mensajes durante una hora y trece minutos que duró la transmisión. La estrategia y acción de darle al público el poder de decidir el rumbo de la historia derivó en un éxtasis que fue evidente. Se sentía su emoción por ser tomados en cuenta; quizás, hasta hubo un

sentimiento de ser los verdaderos protagonistas de la historia, pero, sobre todo, se sintieron presentes.

Con base en los testimonios recabados en la evaluación, esta experiencia fue reconocida por la misma audiencia como novedosa, diferente al resto de la oferta pues motivaba la participación del público. Fue descrita por la misma audiencia como una experiencia única pues nunca habían visto algo así y pudieron reconectar con el teatro a pesar de que era virtual. El ver el trabajo y compromiso de las personas que hicieron posible esta función les dio una sensación de esperanza y alegría. Se sintieron enriquecidos, reconfortados, emocionados y agradecidos. Fue algo que los sacó de la rutina y que incluso abonó para comunicarse, por otros medios, con familiares que también estaban viendo la función en sus casas. Asimismo, en la evaluación implementada, la gente reconoció el esfuerzo de la Gestión Cultural de no dejar de crear proyectos novedosos y pertinentes aún en tiempos de crisis. Se sintieron menos alejados de otros, olvidaron por un momento la situación del mundo, les recordó la importancia del arte y les proporcionó un momento de alegría.

No nos vimos, incluso no nos escuchamos, mucho menos sentimos el sutil calor que emana de un cuerpo sentado en la butaca conjunta, pero los elementos digitales de unas letras plasmadas en una pantalla, emoticones expresivos y la interacción en vivo logró humanizar a la tecnología.

El seguimiento y la atención que se le da a los usuarios es clave para el logro de los objetivos y un rasgo particular de la Gestión Cultural. La postura de Margarita Maass y Ana Lucía Recaman se hace evidente en este proyecto: los procesos participativos y el involucramiento de la comunidad en la toma de decisiones de su propio desarrollo, es fundamental para su crecimiento. Aunque en este proyecto no se estaban decidiendo políticas o estrategias públicas para el desarrollo particular de una comunidad, sí estaban siendo participativas y decidiendo cómo vivir ese momento de ocio, y en esa decisión su desarrollo significativo se engrandeció. En voz de los participantes, esta experiencia hizo que se olvidaran por un momento de la crisis que como humanidad estábamos pasando.

La experiencia de *Karaoke Kamikaze* cumplió su objetivo. Se atendió una necesidad y la recompensa no fueron millones de vistas o de ingresos económicos. Fueron los comentarios que reflejaban encuentro, alegría y júbilo que traspasaron la pantalla[4]. Ciertamente, con este proyecto se abonó a

[4] La experiencia de *Karaoke Kamikaze* se puede ver en: https://www.youtube.com/watch?v=Eene-T392xI Para saltar las palabras de inauguración del Festival Cultural Universitario, véase a partir del minuto 18:48.

esa vastísima cartelera digital del momento, pero a diferencia de los demás productos, la tecnología se utilizó no únicamente para comunicarse y tampoco exclusivamente para entretener. Se utilizó para fusionar estas dos acciones atendiendo tanto a creadores como a espectadores. Y como son las artes vivas: por una única e irrepetible ocasión, con un proyecto que años después la gente sigue recordando y agradeciendo.

Experiencia II

¿Qué sucedió después? En 2022 regresamos a la nueva normalidad o, como Omar Argentino podría haberlo dicho, a la "vida neonormal". El retorno fue agridulce: habitábamos de nuevo los espacios que por casi dos años abandonamos, pero no éramos los mismos. Algunas personas faltaban y muchas emociones incomodaban.

La salud emocional y mental, sobre todo de los jóvenes, se había visto afectada y deteriorada desde hace más de una década con la aparición de las redes sociales. Según uno de los sitios web más importantes del mundo que aborda los temas de salud mental, HelpGuide.org, algunas de las consecuencias que trae el uso y abuso de estas aplicaciones son el aislamiento, depresión, ansiedad, ciberacoso y ensimismamiento. A este diagnóstico en la salud emocional de la humanidad le cayó encima una pandemia, y el uso de las aplicaciones sociales se incrementó y con ello más efectos negativos: mayor ansiedad, incertidumbre y soledad, así como problemas afectivos y de conducta.

La UNICEF anunció que la crisis del COVID-19 tuvo un importante impacto en la salud mental de las y los adolescentes y jóvenes de Latinoamérica y el Caribe. El 27 % presentaba ansiedad y el 15 %, depresión; mientras uno de cada dos presentaba menos motivación para realizar actividades que normalmente disfrutaban.

En el 2018, en la misma labor de coordinadora de artes escénicas, identifiqué que la formación en las disciplinas dancísticas y teatrales tenía un impacto directo y positivo en la salud emocional de lxs estudiantes entre 18 y 25 años. Además de aprender el oficio artístico, destacaban que bailar, danzar o actuar les reducía su estrés, ansiedad, inseguridad y depresión[5]. Al

[5] En la Universidad ITESO se implementa una herramienta llamada Instrumento de Apreciación Estudiantil (IAE) para evaluar la percepción que tienen los estudiantes sobre sus clases. En el 2018 se hizo un análisis sobre estas percepciones, de 8 años atrás de las clases de Ballet, Jazz, Danza Contemporánea, Bailes de Salón, Teatro y Teatro Improvisación.

regresar en el 2022 a esta "neonormalidad" retomé este análisis junto con la revisión de las tendencias emocionales de los jóvenes en el mundo (resumidas anteriormente) y de la situación de los estudiantes del ITESO, informe otorgado por el Centro de Acompañamiento Juvenil de esta Universidad y que reflejaba que los estados de ansiedad y depresión habían aumentado en un 36%. Recordemos aquí la añoranza que tenían los públicos durante la pandemia de volver a los recintos culturales y de reencontrarse, y estos ánimos estaban a flor de piel en la comunidad universitaria. Con este contexto se pensó qué hacer.

Con base en lo anterior y como cimiento del diagnóstico, en el 2022 se generó el proyecto de teatro musical en el ITESO que integraba las disciplinas de danza, música, canto y teatro. Si cada disciplina en lo particular podía detonar cambios significativos en una persona, ¿qué harían las cuatro disciplinas juntas? Este proyecto tenía un objetivo claro: contribuir a la salud mental y emocional de los estudiantes de licenciatura del ITESO, así como al desarrollo y exposición de sus capacidades creativas y artísticas. Para ello, no solo se convocó a estudiantes para que formaran parte del elenco, sino también para que formaran parte de la producción en el diseño de escenografía, vestuario, utilería y comunicación.

Al tener este objetivo, el acompañamiento se volvió clave en la gestión de este proyecto. Había que crear y propiciar un espacio seguro en el que los estudiantes se sintieran escuchados y tomados en cuenta, en donde pudieran desarrollar y poner en práctica su creatividad en un entorno sano y sin prejuicios. En el ámbito escénico, la demanda en la perfección de la ejecución, así como la exigencia de contar con una corporalidad determinada son muy comunes y llevan al intérprete a grados de estrés y ansiedad importantes, así como a una competitividad dañina que aleja, excluye y discrimina. Este proyecto pretendía alejarse de ello. Delanty, Recaman, Maass y Matrasso recalcan la importancia de la formación de comunidades y de redes que generen sentido de pertenencia social para ayudar al rescate de las personas. Y para generar pertenencia no puedes excluir ni discriminar.

Durante la gestión y producción de este proyecto, dos herramientas tecnológicas se volvieron clave para fortalecer la comunidad emergente: el celular y la red social de Instagram (IG). Como coordinación, se estuvo presente en los ensayos artísticos y en las tareas de la producción, y de ello se hizo un registro visual y audiovisual de cada una de ellas durante cuatro meses. Este registro se publicaba a manera de historias y casi de manera inmediata en la cuenta de IG escénicas.iteso con un *copy* alentador en el que se mostraban y presentaban a los implicados etiquetando sus cuentas

(@nombre); se mencionaba de qué carrera eran, su rol en este proyecto y el avance de su trabajo. Nombrar a las personas las aleja de ser un algoritmo numérico; reconocerlas, admirar su trabajo, presumirles y alentarles lleva a que el *hashtag* o la arroba adquiera corporalidad. Esta simple pero significativa acción fue clave para el éxito de las publicaciones, y para el crecimiento del sentido de pertenencia y de comunidad de este proyecto.

John y Stephanie Cacioppo (2008) han investigado cómo el reconocimiento social y la interacción son fundamentales para el bienestar emocional, señalando que la falta de reconocimiento y apoyo social puede llevar al aislamiento y soledad, lo cual afecta negativamente la salud mental. Por su parte, Martin Seligman (2011), uno de los pioneros de la psicología positiva, ha argumentado que prácticas como expresar gratitud y reconocer las contribuciones de los demás pueden mejorar significativamente el bienestar emocional y reducir la depresión. A su vez, Michele Tugade y Fredrickson (2004) han explorado cómo la expresión y reconocimiento de emociones positivas pueden ayudar a las personas a recuperarse más rápidamente de las experiencias negativas, a tener mayor resiliencia, a fortalecer las relaciones interpersonales y a mejorar su calidad.

En el uso de la cuenta de Instagram escénicas.iteso, el acto de etiquetarles (@nombre) se convirtió en una expectativa emocionante. Se sabía que cuando llegaba una notificación de esta cuenta era porque alguno de ellos aparecía en ellas y no para venderles un producto o hacerles saber de alguna promoción sino para reconocerles. Se sabe que las redes sociales alimentan y son un acto de narcisismo. Cuando alguien más, una instancia, la coordinación de un proyecto con el que además te sientes identificado te muestra a ti y a tu trabajo, puede ser un uso saludable de las redes sociales. Otro más habla de mí, y no yo.

En una evaluación de percepción aplicada a los participantes de este proyecto, manifiestan que cuando se veían en estas publicaciones les gustaba verse en ellas, que sentían orgullo, felicidad, satisfacción y seguridad. Asimismo, expresaron que esa red les hizo sentirse más cercanos al proyecto y los hizo conocer más del mismo. Por otro lado, el seguir esta cuenta y ser mostrados en ella, algunos de ellos vieron incrementados sus seguidores, y la mayoría comenzó a seguir virtualmente a más personas del mismo proyecto. No solo esto, los participantes expresan que seguir y participar en el IG de escénicas.iteso influyó en que se incrementaran las amistades en su vida. También, en su totalidad expresan que seguir esta cuenta les hizo sentir parte de una comunidad de teatro musical y querer apoyar este proyecto. Es decir, la comunidad presencial se extendió a lo virtual, y la comunidad

virtual ayudó a fortalecer la presencial. Ya lo hemos visto antes: las redes sociales digitales pueden ser generadoras de una identidad colectiva como lo fue el #MeToo.

La comunidad de teatro musical del ITESO está hoy en día más fuerte que nunca. Logró trascender a ser un proyecto autogestivo autonombrado OffBroadway, con lineamientos que protegen la integridad de las personas, y que es defendido e impulsado por alumos, profesores y empleados de esta institución que saben y reconocen su importancia e impacto. Ahora, su red social en IG es @offbroadway_colectivo.

Jaron Lanier, autor de *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now* (2018) describe a las redes sociales como destructoras del tejido social, como las que erosionan el libre albedrío y alteran negativamente las emociones, las que distorsionan la verdad, destruyen la capacidad de empatía por la falta de contacto humano y corrompen la felicidad por el continuo estado de comparación que se hacen en las redes. En el caso del proyecto anterior, la Gestión Cultural demostró que se puede (y urge) usar las redes sociales en beneficio de los usuarios. No se utilizó para difundir un producto o vender un espectáculo. Se usó para reconocer y acompañar, para llevar el objetivo del proyecto hasta el mundo de las *apps* sociales: ser un espacio (presencial y virtual) seguro y sano en donde la ansiedad, el aislamiento y el FOMO pudieron mutar a seguridad, integración y orgullo. Dar a conocer el trabajo y la interacción que los participantes tenían en este proyecto, hizo que otros quisieran formar parte de esta comunidad y, además, sirvió de canal de comunicación para movilizar las ganas y expectativas sobre su trabajo final. Estas publicaciones recibían varios likes, no solo de parte de los mismos protagonistas de las publicaciones sino de otra gente que comenzó a seguir esta cuenta.

Aportaciones con base en la experiencia

Entonces, ¿qué ventajas obtiene la digitalidad de la gestión cultural y viceversa? *Karaoke Kamikaze* y el uso de redes en el proyecto de teatro musical ofrecen evidencias sobre la importancia, la riqueza y la oportunidad que tiene la observación de la interacción de las personas en la digitalidad para reconocer necesidades o tendencias. Asimismo, estos proyectos demuestran la importancia de poner la ética y los valores de esta profesión por delante, para hacer de esta observación un conjunto de insumos que nutran el diagnóstico y, con ello, generen propuestas de crecimiento y desarrollo. Es habitual que, como parte de la metodología y del cronograma de un proyecto, se incluya la etapa de comunicación y difusión; que se asigne a alguien

esta tarea y, finalmente, que se haga uso de las redes sociales para comunicar una cartelera, fechas, programas, el nombre del proyecto e información general. Una red social puede ser una estrategia, una herramienta o incluso el proyecto mismo que nutra y transforme positivamente a un sector social. Las plataformas digitales sociales son, como hemos visto en el último proyecto, extensiones de esa identidad y comunidad que se va generando; también son reflejo del estado de quienes acompañamos. En este sentido, es imperativo que la gestión cultural incursione con mayor seriedad y amplitud en su uso, sobre todo porque los efectos negativos derivados de la interacción superficial con la tecnología representan un peligro. Cuando la gestión cultural comunica a través de ella o de cualquier otro medio y plataforma, no habla de un producto, un espectáculo o un proyecto: habla de las personas por las que trabaja. El proyecto es el "artefacto" que concentra las necesidades de las personas por las que gestamos y las estrategias para satisfacer dichas necesidades. En la medida en que humanicemos los medios de comunicación y la digitalidad, podrán reducirse sus efectos nocivos.

Conclusiones

La tecnología y la digitalidad son herramientas positivas en manos de la gestión cultural. Sus usos no se limitan a la comunicación o promoción de proyectos, al *crowdfunding* para conseguir recursos ni a ofrecer cursos y talleres a distancia. Tampoco se restringen a la creación de comunidades virtuales amplias que comparten intereses en común, pero no un espacio compartido. Todas las anteriores son importantes, pero debemos ir más allá y aprovechar sus posibilidades para implementar en ellas la metodología particular de esta profesión. Los proyectos antes expuestos logran diferenciarse del resto de la oferta y del uso de las plataformas precisamente por ello. Diseñar y producir un producto cultural más puede ser sencillo, pero no cuando se atienden las necesidades particulares del momento y del contexto. Manejar una red social podría ser mecánico e impersonal, pero no cuando se pone al ser humano como protagonista, cuando se le conoce no solo por sus gustos, sino por su nombre y, además, se le reconoce. En este sentido, esa es la diferencia entre una comunidad virtual y una comunidad virtual de gestión cultural. Esa es la diferencia entre un producto artístico más en una cartelera digital o presencial y una obra artística que es acompañada, desde los procesos, por la gestión cultural.

Suelo caer en el dilema del huevo o la gallina: ¿de quién depende que la oferta que nos golpea y nos rebasa desde las *apps* de *streaming* y desde las redes sociales cambie? ¿De los productores, creadores e industrias, o de los

públicos? ¿Cómo podemos dejar de ser un algoritmo y evitar que la tecnología, con su inteligencia artificial, determine lo que consumimos? A través de la implementación de la metodología de la gestión cultural en dos proyectos de entretenimiento, formación y sanación, puedo responder finalmente a este cuestionamiento: el cambio depende de los gestores culturales. El temor de las industrias culturales y de los productores artísticos es que esto requiere tiempo; tiempo que parece ser el recurso más codiciado de cualquier producción que exige la atención de las personas. Para garantizar esta atención, resulta más "sencillo" y económico producir rápidamente en serie, crear guetos de gustos y, con ello, lanzar una oferta —como si fuera una fórmula— de manera repetitiva. Podemos seguir "vistiendo" esta misma prenda que nos ofrecen los procesos industrializados y que encontraremos en otros. O bien, podemos portar un traje hecho a la medida, como la producción de proyectos basados en la gestión cultural suele hacerlo.

Referencias

Aguilar Rodríguez, D. E., & Hung, E. S. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima, 12*. Recuperado el 5 de febrero de 2010 de http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/1145/725

Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: Rapid review of the evidence. *The Lancet, 395*(10227), 912-920. https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8

Cacioppo, J. T., & Patrick, W. (2008). *Loneliness: Human nature and the need for social connection*. W. W. Norton & Co.

Delanty, G. (2018). Comunidad virtual: la pertenencia como comunicación. En *Comunidad* (3.ª ed., cap. 9). Routledge.

Escobar-Viera, C. G. (2018). Passive and active social media use and depressive symptoms among United States adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 21*(7).

Hogan, D. (2020, agosto 4). The power of theater and live performance. *Omaha Performing Arts*. Recuperado de https://o-pa.org/about-us/news/opa-blog/2020/08/04/the-power-of-theater-and-live-performance

Katatikarn, J. (2024, enero 10). Streaming statistics: The ultimate list in 2024. *Academy of Animated Art*. Recuperado de https://academyofanimatedart.com/streaming-statistics

Lanier, J. (2018). *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*. Henry Holt and Co.

Martínez-Cardama, S., & Gómez-López, E. (2023). *Impact of social media on self-esteem and emotions: An Instagram-based case study*. Springer.

Miranda, P. (2020, julio 15). El teatro en tiempos de pandemia. *Literal Magazine*. Recuperado de https://literalmagazine.com/el-teatro-en-tiempos-de-pandemia/

Robinson, L., & Smith, M. (2024, junio 18). Social media and mental health: Are you addicted to social media? *HelpGuide.org*. Recuperado de https://www.helpguide.org/articles/mental-health/social-media-and-mental-health.htm

Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Free Press.

Tugade, M. M., & Fredrickson, B. L. (2004). Resilient individuals use positive emotions to bounce back from negative emotional experiences. *Journal of Personality and Social Psychology, 86*(2), 320-333. https://doi.org/10.1037/0022-3514.86.2.320

UNICEF. (s. f.). *El impacto del COVID-19 en la salud mental de los adolescentes: La juventud opina sobre salud mental durante el COVID-19*. Recuperado de https://www.unicef.org/lac/el-impacto-del-covid-19-en-la-salud-mental-de-adolescentes-y-j%C3%B3venes

World Health Organization. (2020). *Mental health and psychosocial considerations during the COVID-19 outbreak, 18 March 2020*. World Health Organization.

World Health Organization. (2022, marzo). *Mental health and COVID-19: Early evidence of the pandemic's impact: Scientific brief*. World Health Organization. Recuperado de https://iris.who.int/handle/10665/352189

Aprendizaje de gestión sociocultural. Romper fronteras a través de la tecnología.

Experiencia entre estudiantes de la carrera de Gestión cultural del ITESO y de la carrera de Gestión social de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador (PUCE)

MARÍA JUDITH CHÁVEZ PAVÓN

RUTH A. RANGEL BERNAL

Resumen

Este artículo presenta una experiencia pedagógica que articuló a estudiantes de las licenciaturas en Gestión cultural del ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara (México), y de Gestión social de la PUCE, Pontificia Universidad Católica de Ecuador, durante los años 2021, 2022 y 2023. Las asignaturas Gestión social I y II y Desarrollo comunitario y educación tuvieron como marco el modelo COIL (*Collaborative Online International Learning*), a partir del cual se realizó un análisis comparativo de comunidades con características similares en ambos países y se diseñaron actividades de trabajo colaborativo, reflexión teórica y propuestas de intervención sociocultural.

En cada una de las experiencias, durante cinco semanas, los equipos internacionales trabajaron en el análisis y mapeo de diversas comunidades: indígenas, migrantes, LGBTQIA+, personas adultas mayores, niñas y niños trabajadores y una comunidad artística en un entorno virtual. En las tres ediciones de este ejercicio, lxs estudiantes realizaron comparaciones a partir de conceptos como participación, inclusión, exclusión, derechos y ciudadanía; de este modo, desarrollaron habilidades de pensamiento crítico y trabajo intercultural, además de formular propuestas de gestión sociocultural comunitaria.

Esta experiencia combinó clases sincrónicas, trabajo asincrónico, tutorías y evaluación formativa. Asimismo, permitió observar cómo la tecnología se convirtió en una herramienta para la colaboración y el diálogo multicultural más allá de las fronteras. También hizo posible explorar realidades socioculturales que, aunque distantes y diversas, pueden construirse a partir de significados y análisis cercanos. Para lograrlo, resultaron fundamentales una planificación estructurada, conexión a internet y el uso de una computadora o un teléfono inteligente.

Con base en esta experiencia, el artículo sostiene que el principal aporte de esta práctica pedagógica reside en los aprendizajes generados mediante el diálogo a partir de los análisis comparativos elaborados por lxs estudiantes, lo que favoreció una comprensión más integral de las realidades sociales de México y Ecuador. Si bien la tecnología desempeñó un papel clave para facilitar esta colaboración, lo que se buscó destacar fue el valor formativo de contrastar contextos específicos como estrategia para construir conocimiento colectivo con apertura y fortalecer competencias propias de la gestión sociocultural.

Palabras clave: aprendizaje colaborativo; internacionalización virtual; gestión sociocultural.

Abstract

*This article presents a pedagogical experience that brought together students from the Bachelor's Degree in Cultural Management at ITESO, Jesuit University of Guadalajara (Mexico), and the Social Management program at PUCE, Pontificia Universidad Católica de Ecuador, during the years 2021, 2022, and 2023. The courses Social Management I and II and Community Development and Education were framed by the COIL (*Collaborative Online International Learning*) model, through which a comparative analysis of communities with similar characteristics in both countries was carried out, and collaborative work activities, theoretical reflection, and sociocultural intervention proposals were designed.*

In each experience, over five weeks, the international teams worked on the analysis and mapping of various communities: Indigenous communities, migrants, LGBTQIA+ groups, older adults, working children, and an artistic community in a virtual environment. Across the three editions of this exercise, students developed comparisons based on concepts such as participation, inclusion, exclusion, rights, and citizenship. In doing so, they strengthened critical thinking skills and intercultural work, and formulated proposals for community-based sociocultural management.

This experience combined synchronous classes, asynchronous work, tutorials, and formative assessment. It also made it possible to observe how technology became a tool for collaboration and multicultural dialogue across borders. In addition, it allowed students to explore sociocultural realities that, although distant and diverse, revealed the possibility of being understood through meanings and analyses that can be closely connected. Structured planning, internet access, and a computer or ***a*** *smartphone were essential to achieving this process.*

Based on this experience, the article argues that the main contribution of this pedagogical practice lies in the learning generated through dialogue and through the comparative analyses developed by the students, which fostered a more comprehensive understanding of social realities in Mexico and Ecuador. Although technology played a key role in facilitating this collaboration, the central point is the formative value of contrasting specific contexts as a strategy for building collective knowledge with openness and strengthening competencies inherent to sociocultural management.

Keywords: collaborative learning; virtual internationalization; sociocultural management.

Introducción

La pandemia por COVID-19, además de los estragos causados en la vida cotidiana, puso un alto repentino a la movilidad académica en el mundo de la educación superior tal como la conocíamos. En 2020, 2021 y 2022, viajar se volvió prácticamente imposible, lo que llevó a profesorxs y estudiantes de universidades de todo el mundo a explorar otras formas de vinculación, entre ellas la internacionalización virtual.

En este contexto, el modelo COIL (*Collaborative Online International Learning*) se consolidó como una estrategia que permitía compartir un salón de clases entre estudiantes de distintas partes del mundo, mantener objetivos de aprendizaje comunes y favorecer el intercambio entre profesores y estudiantes, así como la reflexión y el desarrollo de competencias educativas.

En este artículo se presenta la experiencia de colaboración académica internacional desarrollada durante tres ciclos consecutivos (2021-2023), entre estudiantes de las licenciaturas en Gestión cultural del ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara (México), y de Gestión social de la PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador), en el marco de las asignaturas Desarrollo comunitario y educación y Gestión social I y II, respectivamente. Para esto, se realizaron ejercicios comparativos centrados en el análisis y caracterización de comunidades en ambos contextos, con el propósito de ampliar su mirada crítica sobre las desigualdades estructurales en América Latina, y de potenciar competencias y habilidades aplicadas a la gestión sociocultural en contextos diversos.

A partir de esta práctica de colaboración académica se sostiene que su principal contribución radica en las comprensiones construidas por lxs estudiantes para la realización del contraste crítico del contexto de comunidades en México y Ecuador. Este trabajo les permitió construir una comprensión más integral de la realidad latinoamericana en la que reconocieron similitudes estructurales, particularidades locales y formas de organización comunitaria diversa. El eje formativo fue el proceso de contraste crítico entre contextos, que promovió la reflexión y el aprendizaje conjunto para finalmente explorar posibilidades de acción en el ámbito sociocultural.

A lo largo de este artículo se describe la metodología COIL utilizada en esta experiencia, así como las características de las comunidades con las que trabajaron los equipos internacionales, las actividades realizadas, los aprendizajes identificados y los desafíos que se presentaron durante su implementación. La experiencia puede funcionar como un referente replicable para otros procesos de internacionalización en el ámbito de la gestión sociocultural, pues recoge una sistematización de un ejercicio mejorado durante tres años consecutivos de aplicación.

Para comenzar, se describen brevemente los antecedentes del proyecto para luego presentar los principales conceptos en los que se apoyó este trabajo. Posteriormente se presenta con mayor detalle el proceso de esta experiencia de aprendizaje colaborativo virtual en el que se desglosan los objetivos del ejercicio, las estrategias utilizadas y el desarrollo de los ejercicios que fueron diversos y enriquecedores para todxs los participantes.

Si bien no se considera una experiencia terminada y las autoras reconocen la existencia de áreas de mejora, también se da cuenta de cómo los objetivos de cada asignatura fueron cumplidos y enriquecidos en cada ciclo en que se ha implementado este ejercicio COIL.

Con lo anterior, la idea de que las universidades están convencidas de que la formación con competencias interculturales e internacionales es necesaria para participar en este mundo globalizado se afirma aún más. Y estas competencias tienen que permitir un avance hacia la construcción de sociedades más justas y democráticas, con mayor equidad y solidaridad. (Pérez, en Leiva y Escarbajal 2015).

Antecedentes

En 2020, durante el periodo de pandemia por COVID-19, algunos de los proyectos que las universidades implementaron para lograr la internacionalización virtual ya existían, mientras que otros surgieron a partir de la incertidumbre que presentaba el contexto en ese momento. Ya en 2015, Galindo González sostenía que: "los ambientes ubicuos buscan propiciar una nueva educación en donde haya comunicación e intercambio de información, así como el impulso de nuevas habilidades en los estudiantes y asesores que convergen en los ámbitos de la formación virtual". (Galindo González, 2015, p. 9).

En ese tiempo, incluso desde antes, ya se veían los beneficios del aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales que generaron procesos colectivos de construcción de conocimiento en los que se desarrollaban habilidades comunicativas y de interacción y en los que se formaban comunidades de aprendizaje (Galindo González, 2015).

Un ejemplo de una buena práctica, entre las tantas que existían a nivel internacional, es la metodología COIL, desarrollada por State University of New York (SUNY). "Se trata de un enfoque que, como parte de la clase, conecta a estudiantes y profesorxs de diferentes culturas para aprender, discutir y colaborar entre sí. Lxs profesorxs participan en el diseño de la experiencia y lxs estudiantes en la ejecución de las actividades diseñadas. El COIL se vuelve parte de la clase permitiendo que todos los estudiantes tengan una experiencia intercultural significativa dentro de su curso" (SUNY). Bastará navegar unos minutos por internet para ver los alcances e impactos que esta metodología ha tenido en el mundo universitario internacional.

La vinculación comenzó con el primer contacto entre las profesoras facilitado por las áreas de internacionalización de ambas universidades. Desde el principio, la afinidad de enfoques formativos de ambas licenciaturas -gestión cultural y gestión social-, abrió la posibilidad de una colaboración académica significativa. A partir de esto, comenzó un proceso de permanente comunicación, que en primera instancia consistió en dialogar y encontrar un tema de trabajo en común entre los programas educativos y las

asignaturas impartidas, que pudiera resultar interesante para implementar una experiencia COIL. Se diseñó así un módulo de cinco semanas para que lxs estudiantes realizaran un mapeo colaborativo que permitiera identificar y elegir una comunidad con la que pudieran trabajar, que presentara características similares en un país y en otro. Este diseño buscó aprovechar el análisis comparativo como una herramienta pedagógica central para cumplir con los objetivos de ambos cursos. Se consideró que, por la naturaleza de las dos asignaturas y los puntos de convergencia entre la gestión cultural y social, la experiencia COIL no podía ser solo teórica, que debía asentarse en las realidades de México y Ecuador, que debía suscitar diálogos sobre ellas y que incluso, aunque fuera a manera de ejercicio debía terminar proponiendo algo a partir de dichas reflexiones.

Así, la propuesta consistió en realizar un trabajo colaborativo y comparativo en el que lxs estudiantes pudieron caracterizar, identificar problemáticas y necesidades de las comunidades, y finalizar con propuestas de proyectos para la transformación de esas realidades.

La tecnología se volvió un medio imprescindible para hacer viable la experiencia, sin olvidar que, desde el inicio, la apuesta fue la construcción de conocimiento colectivo y colaborativo al contrastar entornos y reconocer diferencias y similitudes en contextos latinoamericanos.

Cabe mencionar que lxs estudiantes de las dos asignaturas eran de primero y segundo semestre de la carrera, por lo que el ejercicio resultó ambicioso y requirió de organización, dedicación y esfuerzo de todxs lxs involucradxs (estudiantes y profesoras), para llegar a los productos finales, que presentan un primer intento de acercamiento a una comunidad.

Importancia educativa del trabajo

Un diseño pedagógico de esta naturaleza permitió que lxs estudiantes reconocieran y valoraran la importancia de trabajar de manera intercultural e internacional al tener la posibilidad de conocer otras realidades y darse cuenta de que podían presentar características similares a las suyas. Ese reconocimiento no se limitó al descubrimiento de lo diferente, desde una mirada curiosa que en principio fue muy útil, sino que promovió una mirada más amplia, crítica y contextualizada sobre las condiciones sociales compartidas en América Latina, aún a muchos kilómetros de distancia, lo que se tradujo no solo en aprendizajes significativos sino en un ejercicio profesional pertinente y sensible a las necesidades de contextos diversos, aspectos buscados por la gestión sociocultural.

La importancia educativa del ejercicio no estuvo únicamente en la la interacción, clave para el COIL, resultó enriquecida con el análisis comparativo que los equipos realizaron sobre las comunidades seleccionadas. Esta comparación permitió desarrollar habilidades de interpretación, diálogo y colaboración orientadas a la generación de propuestas, e hizo posible comprender las problemáticas desde una perspectiva relacional.

Este conocimiento de realidades diversas y lejanas fue sin duda facilitado por la tecnología, no solo en los momentos más complejos de la pandemia, sino también hoy, cuando muchxs estudiantes no tienen la posibilidad de movilizarse de forma física a otros países.

Por otra parte, el desarrollo de habilidades comunicativas y de interacción estuvo presente en cada etapa de este proceso: desde comprender palabras, términos y contextos de cada realidad hasta pensar colaborativamente en un proyecto para presentar en conjunto. Parece simple, pero romper barreras geográficas y culturales, e incluso armonizar tiempos y agendas, a través de la construcción de una relación mediada por la tecnología, exigió intencionalidad pedagógica, claridad metodológica y apertura emocional, que fueron parte de este diseño formativo. Exigió también planificación, diálogo, motivación y apertura, lo que hizo posible que lxs estudiantes desarrollaran habilidades como organización, flexibilidad, empatía, adaptabilidad en un entorno global y cambiante. Así, este trabajo se inscribió en una pedagogía situada, intercultural, comparativa que responde a los retos contemporáneos de la formación en gestión sociocultural.

Adicionalmente, esta experiencia COIL se inscribió en el contexto de que tanto el ITESO como la PUCE son universidades jesuitas, cuya búsqueda educativa tiene un sello particular del cual la internacionalización no es ajena. Fernando Verdugo, S. J. (2012), en la Carta AUSJAL núm. 35, al hablar sobre internacionalización, menciona: "Digamos que la internacionalización no solo es un propósito y rasgo distintivo de quienes dieron origen a la Compañía de Jesús y sus proyectos educativos. Lo es también de quienes, proviniendo de diversos lugares y condiciones, comparten el deseo de prestar el mayor servicio posible a la humanidad y a un mundo que se comprende ineludiblemente interdependiente o globalizado". Y continúa: "La dimensión internacional fue y es un proceso profundamente arraigado en la vida universitaria de tradición ignaciana" (Verdugo, 2012). Es decir, el aporte educativo de realizar una práctica de internacionalización centrada en una lectura crítica de realidades otorga una identidad mayor, profundamente universitaria, para pensar los problemas y soluciones de manera más universal en el contexto de la humanidad, y la coloca más allá de un ejercicio pedagógico.

Contexto teórico

La Gestión cultural y la Gestión social son profesiones con planteamientos en común. Este cruce fue clave para reconocer que, si bien tienen trayectorias propias, comparten preocupaciones, lenguajes y propósitos que resultan complementarios. Ambas se definen por su vinculación con realidades concretas de comunidades y actores diversos. Si bien, sus orígenes disciplinares son distintos, en las últimas décadas han construido espacios de diálogo metodológicos y conceptuales, lo que las hace coincidir en su apuesta por formas de intervención situadas, contextuales, participativas, orientadas al fortalecimiento del tejido social.

La gestión cultural, en este trabajo se asume como una práctica social comprometida con la transformación de las condiciones de producción y acceso a la cultura. Esta perspectiva implica una articulación entre actores diversos como el Estado, la sociedad civil y las comunidades para fomentar procesos de inclusión y de participación (Nivón, 2018).

Así, propone con base en la investigación, en la sistematización, en el análisis de la realidad -desde una mirada crítica-, la detección de problemáticas y necesidades para construir junto con la comunidad que las presenta, acciones que tengan sentido para ellas, y así lograr una apropiación real del proyecto. Son las personas implicadas en esa problemática o necesidad las que tendrían que participar de los proyectos, coadyuvar al trabajo continuo, permanente y sólido que nos llevará hacia la búsqueda de alternativas encaminadas a situaciones que se traduzcan en mejoras para su propia realidad. Por supuesto, de acuerdo con Nivón, estas acciones tendrían que articularse con actores como el Estado, las universidades, la sociedad civil, cada uno desde su capacidad de agencia.

Por su parte, la gestión social se concibe como un proceso de carácter contextual, cuyo compromiso ético es considerar a lo social como centro y fin del desarrollo (Mato et al. 2001), su finalidad es conseguir el mejoramiento de la calidad de vida de las personas y grupos sociales al considerarlos actores de sus propios procesos.

Esta práctica se basa en el diálogo de saberes, la construcción colectiva y el reconocimiento de la agencia comunitaria. Se orienta hacia la construcción de una sociedad más justa y democrática. (Cançado, Pereira y Tenorio, 2015). Gomes (en Cançado, Pereira y Tenorio, 2015) sostiene que la gestión social implica por tanto establecer articulaciones entre acciones de intervención y de transformación en el campo social de una manera amplia.

Para ello, la gestión social prevé el desarrollo de un proceso de acompañamiento a personas y grupos en su camino para convertirse en actores

sociales, al transitar por una gestión conocedora, consciente y planificada de procesos sociales con participación transformadora.

Desde esta perspectiva, el trabajo desarrollado en el marco del COIL, se inscribió en una propuesta que promovió una lectura compartida de contextos comunitarios orientada a establecer parámetros de comparación. Este ejercicio partió del reconocimiento de que tanto la gestión cultural como la gestión social se fundamentan en comprensiones críticas de la realidad, en el análisis situado de problemáticas socioculturales, en propuestas intencionadas y planificadas, en prácticas relacionales, y en la sistematización de experiencias de manera participativa y significativa.

Se realizó una selección de conceptos clave que sustentaron el ejercicio y abonaron a los objetivos y competencias de cada asignatura y de cada una de las carreras.

A lo largo del proyecto, esta colaboración se materializó en equipos compuestos por estudiantes de los dos países que compartieron tareas, analizaron realidades, negociaron sentidos y produjeron colectivamente los mapeos y sus propuestas; lo que implicó procesos de construcción conjunta del conocimiento en los que se desarrollaron habilidades de comunicación, escucha, coordinación y negociación, en línea con lo que Galindo González (2015) plantea como ambientes ubicuos de aprendizaje.

De acuerdo con Pérez (en Leiva y Escarbajal, 2015), la internacionalización significativa es aquella que no solo expone a lxs estudiantes a otras culturas, sino que les permite repensar la propia realidad desde otras miradas. Esa fue la apuesta del COIL implementado: una internacionalización con propósito formativo, donde las diferencias se analizarán estructuralmente.

Conocer y utilizar herramientas tecnológicas que ayuden a generar competencias que se complementen con los propósitos educativos es esencial, pues se necesita entender cuál de estas tecnologías es la indicada para que estudiantes y docentes logren un aprendizaje significativo de los contenidos (Moreno, 2019).

Si bien la distancia es mucha, lxs estudiantes han podido observar que las realidades latinoamericanas son tan cercanas, que hacen evidentes temas que preocupan; por tanto, no fue complicado ni para las profesoras, ni para lxs estudiantes, encontrar puntos de trabajo en común. Pareciera que problemáticas como la exclusión, la vulneración de los derechos de las personas y grupos sociales, la manera en que son discriminadas, hacen que la falta de equidad sea palpable; lo que convierte estos temas en comunes denominadores en el día a día de la vida, en este caso de Ecuador y México.

El trabajo que realizaron lxs estudiantes se sustentó además en los conceptos de inclusión, derechos humanos y culturales de las personas, la construcción de ciudadanía y educación.

En este trabajo se entiende la inclusión desde una perspectiva de deconstrucción del concepto y se liga, aunque parezca obvio, a la exclusión y a la integración. Por una parte, la inclusión es un fenómeno que cuestiona y transforma las estructuras sociales e institucionales excluyentes en sus prácticas cotidianas. Para esto se parte de preguntas como: quién decide quién importa y quién no importa en la sociedad, quién es aceptado y quién no en determinados espacios, qué/quién es valioso y quién no en un grupo en particular, o inclusive qué es lo normal o anormal en una determinada sociedad. La inclusión no se trata de reconocer y de integrar a una persona o a un grupo de personas determinado como una muestra de bondad frente al diferente, sino que se trata de ir "un paso más allá de la integración" (Blanco, en Armijo-Cabrera, 2018, p. 5). Se trata de un proceso que requiere cuestionar y trabajar por eliminar las estructuras que definen lo que se excluye y a quien se excluye, para no tener que integrarlo luego.

"La inclusión, en este contexto, puede ser leída como un proceso de desmoronamiento de las categorías jerárquicas que conforman parte de su estructura ideológico-discursiva". (Ocampo, 2022, p. 14). Se trata de analizar críticamente estas estructuras de poder normalizadas y que marginan y perpetúan la exclusión. Esta búsqueda de la inclusión requiere que los actores, las instituciones, que han definido las relaciones de poder en nuestra sociedad, se transformen o desaparezcan, para que reconozcan la diversidad de otras maneras, y para que lo diverso se visibilice y contribuya a la construcción de ciudadanía. Así la inclusión es una práctica de derechos ciudadanos en sociedades plurales que visibiliza y valora las diversidades.

Y es en esta mirada crítica donde la educación para la construcción de ciudadanía tiene un papel fundamental. La educación se entiende como un medio para fortalecer a las personas de las comunidades en este proceso de comprensión, reconocimiento y acción para la deconstrucción del concepto de inclusión. Porque "el sentido último de la participación y de la educación para la ciudadanía es avanzar hacia sociedades cada vez más democráticas, es decir, hacia sociedades en las que todos seamos más libres." (Martínez, Esteban y Oraison, p. 12).

La educación es un proceso continuo que no solo se limita a la adquisición de conocimientos, sino que también implica este desarrollo de habilidades críticas y la formación de ciudadanos comprometidos con la realidad social en la búsqueda de un mundo más justo y humano. De acuerdo con

Martínez, Esteban y Oraison, la educación busca que las personas tengan criterio propio y sean capaces de vivir de manera sostenible y sustentable, aún en momentos de transformación, de cambios acelerados y de crisis en muchos sentidos. De esta manera, quienes así lo deseen, podrán intervenir y comprometerse en la búsqueda de una sociedad más equitativa al lograr una participación de las personas en la vida social y política de sus comunidades. Esto desde luego, reconoce los derechos de las personas y les otorga obligaciones que implicarán tomar decisiones que afecten su vida y su comunidad en esta búsqueda de una colectividad en la que todas las voces sean escuchadas y valoradas.

Contexto metodológico y descripción de la experiencia

Con lo señalado anteriormente, se diseñó el módulo COIL denominado Gestión sociocultural comunitaria. Aquí se describe la estructura general del trabajo que duró cinco semanas en cada edición. Se tomará como referencia principalmente la edición 2023, que, aunque tuvo variantes menores respecto de las otras dos ediciones, fueron resultado de los procesos de evaluación, lo que permitió incluir elementos de mejora.

El objetivo del ejercicio fue contribuir a una mirada crítica de las realidades latinoamericanas a través de la colaboración en equipos multiculturales. Esto se concretó en acciones que generaron un diálogo multicultural entre los dos países, además de un trabajo con equipos integrados por estudiantes de México, Ecuador, España y Colombia en actividades de comparación entre comunidades y contextos socioculturales de ambos países.

Para lograr la ejecución y la sostenibilidad de la propuesta pese al contexto cambiante, se implementaron cuatro grandes estrategias durante los años de ejecución, y son las siguientes:

1. Complementariedad académica

Aunque ya hemos mencionado anteriormente en este artículo respecto de la base teórica coincidente, añadiremos que, con el inicio y continuidad del trabajo, se descubrió dicha cercanía teórica, se planteó la cercanía metodológica y también práctica de la gestión cultural y la gestión social. Por una parte, las dos tienen carácter interdisciplinario, se basan en conocimientos de diversas disciplinas como la sociología, la antropología, la comunicación y la gerencia social, por mencionar algunas. Asimismo, ambas carreras buscan formar profesionales capaces de actuar en sus respectivos contextos para generar cambios en la sociedad que coadyuven a la construcción de

una sociedad justa y equitativa al acompañar a los actores en sus propios procesos socioculturales.

Ambas licenciaturas tienen el interés por la creación de propuestas planificadas y participativas para la acción social que se centran en la interacción y actoría con los distintos individuos y colectivos de la sociedad desde el diálogo intercultural.

En el campo de la práctica, vale mencionar, que no se entienden ni se ejecutan propuestas sociales sin la dimensión cultural desde una mirada holística e integral. Todas estas convergencias generaron la consolidación de una complementariedad académica, la posibilidad de hablar un mismo lenguaje, construir un proceso pedagógico común, convertirse en una de las bases para el trabajo e incluso para sortear las dificultades propias de este tipo de procesos.

Esta complementariedad académica, además, se configura por tanto como una estrategia clave de sostenibilidad de este tipo de propuestas, porque pensamos que no se debería apuntar únicamente a desarrollar ejercicios de internacionalización puntuales, sino a construir redes de reflexión, aprendizaje e incluso acción que tengan un COIL u otro tipo de experiencia como uno más de sus momentos y se extiendan en una mayor contribución e impacto educativo y en este caso sociocultural.

2. Complementariedad personal – compañerismo

No es suficiente tener convergencia académica, si bien es básico por el tipo de experiencia, sin la posibilidad de construir unos vínculos personales que permitan crear en conjunto, el trabajo no es posible. Esta complementariedad implica y ha implicado, una gran dosis de comprensión, solidaridad, generosidad, en un medio harto competitivo y exigente como suele ser el académico. La relación fluida y cariñosa entre las profesoras y compañeras de trabajo, fue fortaleciendo el equipo y efectivamente, ha sido de complementariedad porque en esa relación las debilidades de una parte fueron cubiertas por las fortalezas de la otra, siempre con gran apertura y oportunidad. Esto, además se convirtió en otra forma de enseñanza-aprendizaje experimentado también con lxs estudiantes. Como lo manifiesta Torrelles et al. (2011), los equipos no surgen de manera natural, sino que es una manera de trabajar, un sistema. Existen en contextos determinados, se desarrollan a partir de la actuación recíproca de cada uno de sus miembros dentro de un entorno y un tiempo, y se adaptan a las demandas circunstanciales más relevantes. Es decir que esa complementariedad e idea de equipo se va construyendo de a poco en una experiencia que sobrepasa el objetivo

únicamente académico, y requiere de otras competencias además de las cognitivas.

3. Planificación y diálogo permanentes

Asentada en las dos estrategias anteriores, la planificación permanente y oportuna, que empezaba y terminaba mucho antes y después de la ejecución del ejercicio con lxs estudiantes, fue una clave fundamental. El ejercicio requirió planificaciones y replanificaciones permanentes para atender a las complejidades de los dos contextos, y también a las complejidades de lxs participantes. Desde los macroobjetivos del ejercicio, pasando por la definición de los canales de comunicación que combinaron las plataformas universitarias, el Zoom y hasta los grupos de WhatsApp, permitieron una comunicación permanente y una combinación entre lo más estructurado y formal hasta lo más ágil e informal.

Luego, los cronogramas de las cinco semanas implicaron combinar actividades de diversa naturaleza como rompehielos, clases sincrónicas de la teoría, tutoría, espacios para exposiciones y reflexiones, los que se acordaron con una mezcla adecuada de flexibilidad y rigurosidad para cumplir con el objetivo de enseñanza-aprendizaje, pero también atendiendo a los tiempos y ritmos del ITESO y de la PUCE con sus propias lógicas. Todo lo anterior hubiera sido posible si de partida no se hubiera considerado y dialogado sobre la articulación de tiempos por los horarios diferentes de ambos países, que fue sorteada con creatividad entre los sincrónico y asincrónico por lxs participantes.

4. Motivación y mediación

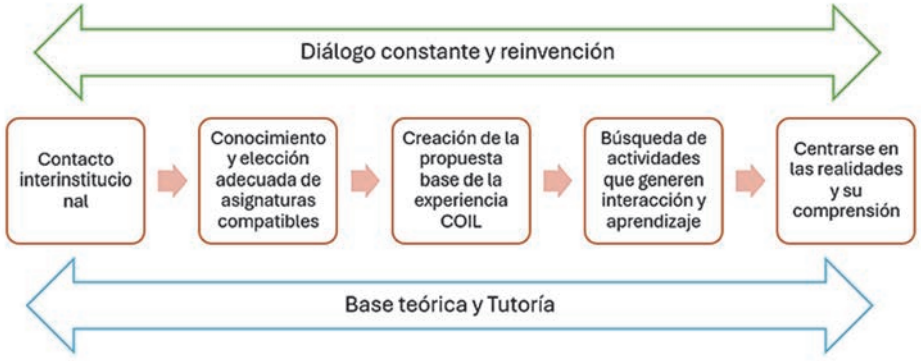
Este tipo de procesos no está exento de conflictos. Realizar un ejercicio COIL que quiera ser algo más que una mera actividad puntual, requiere de un mantenimiento motivacional, tanto para estudiantes como para docentes. Este fue el caso de esta experiencia en los tres años de ejecución. Los grupos de cada país en sus propias realidades pueden tener más o menos conflictos o facilidades para trabajar y gestionar sus propias lógicas personales y académicas que, al entrar en interacción con el otro grupo, el conflicto o la potencialidad tienden a incrementar. Es así como, la labor de las docentes fue, estar muy atentas al desarrollo del proceso, generar la confianza suficiente en lxs participantes y a partir del seguimiento a cada grupo, detectar los momentos o razones de conflicto o desmotivación. Luego se requería, dependiendo del tipo y nivel del conflicto, activarse por separado o en conjunto (cada docente

con su grupo, o ambos grupos con las dos docentes) pero de manera inmediata, y convertirse en mediadoras y facilitadoras eficientes de dichos conflictos. Esto para terminar comprendiendo y generando comprensión de que para este tipo de experiencias se requiere del aprendizaje y aplicación de competencias como la comunicación efectiva, la apertura, colaboración, responsabilidad e inclusive la negociación, que lxs estudiantes están en proceso de adquirirlas y que, en ocasiones, por medios electrónicos, con personas en reciente camino de conocimiento, era más difícil ejecutar. Pero esta experiencia quería ser también una escuela para estos aprendizajes.

Proceso metodológico específico

A partir de las estrategias antes mencionadas, podemos describir cómo fue el proceso con el siguiente gráfico:

Figura 1. Proceso metodológico específico



Nota. Elaboración propia con datos extraídos del material de las experiencias COIL ITESO-PUCE, (2021-2023)

Luego del contacto institucional que inicia todo el proceso, junto con la convergencia de las asignaturas, inició el proceso de construcción de la experiencia de manera específica, claro, se comenzó con la determinación de los objetivos.

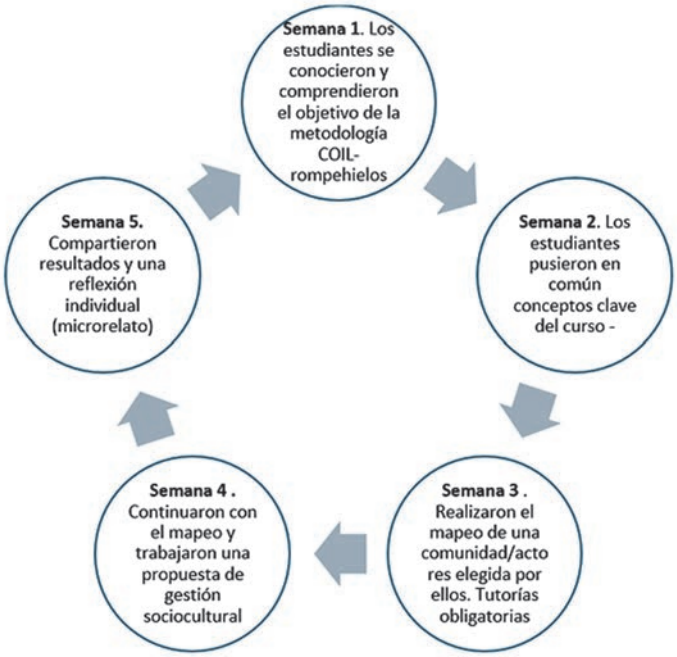
En 2023, este fue el objetivo del ejercicio COIL: "Generar un acercamiento a comunidades en las que se puedan desarrollar acciones de gestión sociocultural a través de la elaboración de un mapa colaborativo para que lxs estudiantes de la PUCE y del ITESO puedan establecer elementos comparativos".

Cuando se ha ido recreando el objetivo para cada ejercicio COIL, tras una evaluación formal del momento anterior, se ha buscado cumplir con la lógica de aprendizaje e interacción del COIL, pero, sobre todo la de mantener la razón de ser de las asignaturas y las carreras involucradas, así se crearon las actividades para cada experiencia, con una combinación entre lo teórico sobre una temática en particular, un acercamiento y mínima comprensión de las realidades y de los actores de cada contexto para poder luego hacer una comparación primaria.

La experiencia se basó mucho en las interacciones dentro de los equipos de ambos países; hubo una centralidad académica que los ejercicios nunca descuidaron, por eso siempre se mantuvo una base teórica clave, una guía metodológica para desarrollar cada trabajo en los equipos y momentos de tutoría individual y grupal para el seguimiento del trabajo.

El trabajo en las tres experiencias se planificó de manera genérica bajo la siguiente lógica:

Figura 2. Planeación de las cinco semanas de trabajo



Nota. Elaboración propia con datos extraídos del material de las experiencias COIL ITESO-PUCE, (2021-2023).

En la semana 1, en la introducción al ejercicio COIL, se realizaron actividades de socialización y rompehielos, como la construcción conjunta de un glosario que les permitiera una mejor comunicación a partir del acercamiento a términos que se los nombra de manera diferente en cada país. Se presentó luego a lxs estudiantes el objetivo general del ejercicio, los criterios de evaluación, los conceptos clave a trabajar y los productos esperados. Se integraron los equipos y se seleccionaron las comunidades con las que se trabajaría.

A lo largo de los años, lxs estudiantes eligieron grupos y comunidades con mucha diversidad, como: niños y niñas, comunidades indígenas Wixáricas y Huaoranis, trabajo infantil, adultos mayores, personas en movilidad humana, Polanco y Av. 24 de mayo, entre otras.

En 2023, bajo la idea de generar más contacto real con las realidades, se presentó a lxs estudiantes una lista abierta de posibles comunidades, pero los grupos tuvieron libertad de proponer otras opciones, siempre que hubiera posibilidad de comparación. Un ejemplo de esto que se señala es un equipo que decidió trabajar con una comunidad de migrantes; en el ejercicio se comparó el acompañamiento institucional a migrantes en tránsito que hace en Guadalajara la organización FM4 y en Quito el Servicio Jesuita a Refugiados. La idea era que cada grupo en su país tuviera la posibilidad de tener un mínimo contacto con las personas y lugares en los que se centraría su trabajo.

En la semana 2, los equipos leyeron textos comunes sobre inclusión, derechos culturales, ciudadanía y participación, y compartieron clases sincrónicas sobre estos temas, a partir de los que se formularon preguntas guías para observar cada realidad nacional. Este ejercicio respondió a una compresión de estos conceptos, por ejemplo, entender la inclusión no como una integración pasiva, sino como cuestionamiento de las estructuras de exclusión, tal como lo plantea Blanco (en Armijo-Cabrera, 2018). Desde esta base, lxs estudiantes buscaron comprender las condiciones de participación desde una mirada crítica que considera los marcos institucionales, simbólicos y comunitarios en los que actúan las personas. Se organizaron foros virtuales de discusión asincrónica y se elaboraron los primeros documentos de exploración: una ficha de caracterización preliminar de la comunidad seleccionada en cada país. En tutorías por equipo se revisaron criterios de pertinencia, enfoque y viabilidad. Así por ejemplo, el equipo que trabajó con colectivos universitarios LGBTQIA+, elaboró fichas comparativas sobre las

condiciones de reconocimiento institucional, presencia simbólica y acceso a servicios en ambas universidades (ITESO y PUCE).

En la semana 3, se desarrolló el eje central del COIL que consistió en un mapeo colaborativo en espejo, en el que cada equipo debía responder preguntas comunes de cada comunidad en cada país. Las preguntas estaban organizadas en tres niveles: ¿Quiénes son estas comunidades y cómo se autodefinen? ¿Qué problemáticas enfrentan en términos de los conceptos que hemos revisado y que guían esta caracterización? ¿qué formas de organización, resistencia o gestión han desarrollado? El producto fue un documento en el que se representaban paralelismos, divergencias y relaciones entre ambos contextos. Tal y como lo señala Ocampo (2022), lxs estudiantes ejercitaron desmoronamiento de categorías preexistentes al contrastar realidades que les eran próximas, pero también diversas. No solo se trataba de describir las comunidades, sino de comprender un poco cómo es que estos conceptos operan en determinados contextos. Por ejemplo, un equipo que trabajó con comunidades indígenas (Wixárikas y Shuar) realizó un mapeo sobre territorio, lengua, organización política y condiciones de autonomía cultural. Encontró que a pesar de la distancia y las diversidades histórico-culturales, también compartían situaciones de exclusión y vulnerabilidad social alarmantes.

Durante la cuarta semana, los equipos trabajaron una propuesta de gestión sociocultural comunitaria, formulada como una idea inicial de intervención para cada comunidad. Esta actividad recuperó el concepto de ciudadanía planteada por Martínez Esteban y Oraison (2023), al hablar de participación no como una representación formal, sino como un ejercicio situado de derechos. Estas propuestas no serían ejecutadas, sino servirían como un ejercicio de aplicación de los aprendizajes teóricos y metodológicos. Se trabajaron desde preguntas como: ¿Qué acciones podrían fortalecer la participación de esta comunidad? ¿Qué condiciones materiales o simbólicas podrían transformarse? ¿Qué rol puede tener un gestor cultural o social en este proceso? Así por ejemplo, un equipo trabajó con adultos mayores en albergues y propuso una intervención basada en prácticas de memoria oral para fortalecer la visibilidad y agencia simbólica de estas personas en su comunidad.

Asimismo, se pudo apreciar en varias estrategias construidas por lxs estudiantes que se mencionaba el trabajo en proyectos interdisciplinarios y participativos con las comunidades con transversalidades interculturales, como compartir en lenguas originarias, mestizos e indígenas por ejemplo en el caso de los Huicholes y Huaoranis, también se introdujeron ideas de

generar y construir espacios más accesibles e inclusivos como los educativos, o los de las nuevas tecnologías, como la idea de acompañar a adultos mayores para su inclusión en el uso de Instagram como lo plantearon quienes estudiaron a una comunidad digital artística méxico-ecuatoriana. Esto también nos permitió evaluar el nivel de apropiación de las categorías teóricas de inclusión, y derechos, planteadas en el inicio de la experiencia.

En la semana 5, se organizaron sesiones de cierre en las que cada equipo presentó sus productos ante docentes y pares. La evaluación incluyó una rúbrica compartida y comentarios por parte de las profesoras. Como actividad final, cada estudiante escribió un microrrelato reflexivo sobre lo que aprendió en esta experiencia. Estos textos han sido clave para poder hacer variaciones entre ciclo y ciclo, pero además para recoger evidencias de la sensibilidad y apertura que lograron, así como el pensamiento crítico comparativo que alcanzaron.

En las cinco semanas se combinaron tres aspectos fundamentales: por un lado, las actividades sincrónicas y asincrónicas, que buscaron que siempre se cumpliera el cometido de la interacción y diálogo multicultural y con el adecuado uso de las tecnologías. De acuerdo con Galindo González (2015) y Moreno (2019), los entornos de aprendizaje mediados por tecnología son efectivos si permiten interacción significativa, colaboración estructurada y objetivos pedagógicos claros. Por otra parte, se combinó el trabajo de interacción entre docentes y estudiantes, para la facilitación de la base teórica, la instrucción metodológica, así también la interacción solo entre estudiantes para el avance de las diversas actividades en equipos combinados de ambos países. Finalmente, se buscó que lxs estudiantes realizaran un trabajo de investigación sobre las realidades socioculturales mexicana y ecuatoriana, que en los dos primeros años fue de carácter únicamente teórico, y en el tercer año se complementó con una pequeña aplicación y acercamiento a actores concretos de dichas realidades.

El siguiente cuadro presenta una relación de los temas y actores elegidos y vinculados con la gestión cultural y la gestión social.

Tabla 1. Temas y actores trabajados en la experiencia COIL según los años

Año	Tema/ Actor	# de estudiantes
2021	Trabajo infantil Ecuador y México	31 estudiantes
2021	Desplazamiento de territorio de comunidades indígenas (Wao y Jalamelco, Hidalgo)	31 estudiantes
2021	Comunidad Trans	31 estudiantes
2021	Comunidades indígenas de México y Ecuador: El caso de los Wixáricas y Waorani	31 estudiantes
2021	Latinoamericano.art (@latinoart) - Curaduría y difusión de trabajos de artistas latinoamericanos en instagram. "Latinoamericano.art"	31 estudiantes
2022	Colonia Polanco (Guadalajara) – Av. 24 de mayo (centro histórico de Quito)	25 estudiantes
2022	Guasmo Sur de Guayaquil (Ecuador), Cerro del Cuatro (México)	25 estudiantes
2022	La Ferroviaria y Polanco	25 estudiantes
2022	Comunidad Shuar y Wixárica	25 estudiantes
2023	Niños y niñas (en condición de vulnerabilidad)	26 estudiantes
2023	Mujeres (colectivos feministas)	26 estudiantes
2023	LGBTQIA+ (colectivos universitarios)	26 estudiantes
2023	Migrantes FM4 (México), Servicio Jesuita Refugiados (Ecuador)	26 estudiantes
2023	Adultos mayores (Albergues)	26 estudiantes

Nota. Elaboración propia con datos extraídos del material de las experiencias COIL ITESO-PUCE, (2021-2023)

Como se puede observar, y como ya se mencionó, la selección de temas fue diversa. Los trabajos dieron cuenta de interesantes inicios de búsqueda investigativa, de una base de comprensión de las realidades y de un acercamiento multicultural y multidisciplinario a estos fenómenos.

Con la revisión de los trabajos finales de lxs estudiantes, los comentarios escritos por ellxs, las tutorías y las observaciones de las profesoras, se puede dar cuenta de la manera en la que el ejercicio de comparación y mapeo colaborativo favoreció una comprensión más integral de la realidad en diálogo con los conceptos teóricos trabajados. Uno de los ejes recurrentes en los trabajos fue el de inclusión/exclusión, que se abordó desde las condiciones materiales y simbólicas que afectan a las comunidades, en este caso, vulneradas. Por ejemplo, el equipo que comparó a migrantes en tránsito en México y en Ecuador, identificó coincidencias en las dificultades de acceso a servicios básicos y a la protección legal, pero también destacó las diferencias

en el papel que juega la iglesia y las redes de voluntariado en cada país. Este hallazgo les permitió reflexionar sobre cómo la exclusión no es un fenómeno uniforme, sino que adopta formas diferenciadas según el contexto político e institucional.

Otro ejemplo es el trabajo sobre colectivos universitarios LGBTQIA+ en la PUCE y el ITESO, en el que, a través del análisis de entrevistas y revisión de reglamentos institucionales, lxs estudiantes identificaron que si bien, ambas universidades presentan un discurso inclusivo, los niveles de participación estudiantil, representación simbólica y reconocimiento formal varían considerablemente en una y otra universidad. Esta comparación les permitió problematizar y profundizar en el concepto de inclusión al concluir que la participación depende de marcos legales, prácticas cotidianas y estructuras de poder.

El concepto de ciudadanía fue trabajado también desde una mirada crítica. El equipo que investigó a comunidades indígenas Shuar y Wixárika, problematizó la noción moderna de ciudadanía. En ambos contextos, los pueblos enfrentan procesos que tienen que ver con su territorio y su cultura que los excluyen del ejercicio pleno de sus derechos a pesar de su reconocimiento constitucional. Sus hallazgos les permitieron cuestionar una visión universalista de ciudadanía, plantearon la necesidad de modelos plurales y contextuales.

En cuanto a educación y participación, el trabajo sobre colectivos feministas comparó la presencia de mujeres jóvenes en espacios universitarios y comunitarios. Este equipo identificó que en ambos espacios las jóvenes participan activamente en redes de cuidado, organización de eventos y activismo político, aunque enfrentan resistencias institucionales y culturales similares. La conclusión del grupo fue que la educación no formal y la organización comunitaria son espacios clave para la construcción de ciudadanía activa.

Por su parte, las profesoras concluyen que este ejercicio no solo permite que lxs estudiantes se informen sobre realidades ajenas, sino que aprendan a repensar su propio contexto desde otras miradas, al reconocer estructuras comunes, diferencias significativas y posibilidades de acción. En estas posibilidades de acción se evidencian las ventajas y la necesidad de un diálogo y de prácticas interdisciplinarias que generen mayor integralidad en las propuestas. Si bien se trata de una aproximación inicial, los trabajos dan evidencia de una creciente capacidad de análisis crítico para la formación de gestores culturales y sociales ante las problemáticas de América Latina. Este ejercicio COIL aporta la construcción de una metodología pedagógica

situada, intercultural, comparativa e interdisciplinaria, que podría ser útil en la enseñanza de la gestión cultural y la gestión social, e incluso en otras profesiones sociales relacionadas.

Por último, y muy importante, la sistematización de este trabajo no estaría completa sin las voces de lxs estudiantes y la manera en la que dieron cuenta de sus aprendizajes.

Reflexiones de lxs estudiantes

Como ya se mencionó antes, parte del cierre del ejercicio, era que lxs estudiantes elaboraran un microrrelato o reflexión breve sobre su experiencia COIL (aparte de evaluar el curso completo). Estas voces permitieron comprender el impacto formativo y subjetivo que COIL tuvo en ellxs. Destacaron desde las emociones iniciales al lanzarse a un ejercicio con gente de otros países, hasta las dificultades de acoplarse al trabajo en formas y tiempos distintos; se mencionó la importancia de establecer buenos canales y mecanismos de comunicación para cumplir con los objetivos. Hablaron incluso, de lo interesante del lenguaje y acentos de un español distinto, "Me pareció bonito poner atención en el acento del español ecuatoriano, así como identificar y conocer frases y palabras que usamos de forma distinta en México." (Estudiante ITESO, 2023). Se comparten algunos fragmentos que dan cuenta de esto: "no sabía que teníamos tantas cosas en común. Aunque estemos en países distintos, la comunidad con la que trabajamos en Ecuador enfrenta lo mismo que la de mi barrio en Guadalajara." (Estudiante ITESO, 2023), "Aprendí a escuchar sin suponer. Mis compañerxs de México me ayudaron a ver cómo a veces generalizamos, y ahora me fijo más en los detalles de cada contexto". (Estudiante PUCE, 2022)", "Al principio me costó trabajo entender el enfoque, pero después de hacer el mapa y ver los contrastes, entendí que comparar no es competir, sino aprender juntos". (Estudiante PUCE, 2023). "Nunca había hecho un trabajo internacional. Me gustó porque me obligó a organizarme mejor, a comunicarme con claridad y a ponerme en los zapatos del otro." (Estudiante ITESO, 2021).

Lxs estudiantes también valoraron el aporte del trabajo conjunto de las profesoras desde visiones distintas pero complementarias y el disponer de "la perspectiva de una profesora de otro país puede resultar de mucho provecho, que pienso que se aprendieron cosas interesantes que además conectaban con el contenido de la asignatura." (Estudiante ITESO, 2023)

Conclusiones

Como parte de esta experiencia vivida entre estudiantes ecuatorianos y mexicanos, se agregan de manera condensada algunos de los aciertos que tiene un proyecto de esta naturaleza tanto para estudiantes como para profesores.

A través de la participación en una experiencia COIL, lxs estudiantes y profesorxs pueden interactuar con otras culturas desde la virtualidad, pueden trabajar de manera intercultural e interdisciplinaria, pueden conocer otras realidades en el ámbito profesional.

En particular, en esta experiencia COIL, profesoras y estudiantes pudieron establecer una comparación entre problemáticas que se viven en cada país y explorar las maneras en las que se podría contribuir a su solución. Se trata de un ejercicio exploratorio que abre una ventana de oportunidad tanto para estudiantes como docentes, ya que los procesos socioculturales a veces son pensados de manera bastante endógena. Así, esta experiencia permitió entender que puede haber más puentes de los que se pueden imaginar entre las realidades socioculturales en dos contextos distintos. Y que las soluciones pueden ser construidas y enriquecidas colaborativamente incluso sin que necesariamente estemos presentes físicamente en los territorios de lxs otrxs. El COIL, facilitó la interacción desde la virtualidad en el contexto de la comunidad universitaria a los que participaron de esta experiencia. Permitió tener invitadxs expertxs internacionales en nuestras clases y ser invitadxs expertxs en clases de otras partes del mundo.

Por otro lado, se observan también varios beneficios que se podrían dar en un largo plazo, como lograr que nuestrxs estudiantes sean candidatxs a oportunidades de trabajo y desarrollo de proyectos con perfil internacional. Pueden participar de una formación y consolidación de redes profesionales y personales alrededor del mundo. Pueden ser parte de comunidades de aprendizaje internacionales en sus temas de interés. Pueden aprender a ser abiertos a otras maneras de trabajo, metodologías de enseñanza, aprendizaje mutuo. Además, pueden ser parte de la generación de proyectos innovadores, pertinentes, que trasciendan fronteras, así como mejorar sus habilidades para manejar la tecnología en beneficio del trabajo cotidiano en cualquiera de las funciones sustantivas de la universidad.

Se piensa además sobre lo que se podría lograr en ejercicios colaborativos más sostenibles, sobre las mismas temáticas durante un tiempo más largo, o con estudiantes de niveles superiores o durante más tiempo siguiendo una cohorte de estudiantes, que evidencie el proceso de aprendizaje acompañado intercultural e internacional, incluso para llegar a

contribuir no solo en la teoría sino en la práctica a la solución de problemáticas sociales de los distintos países involucrados. Sin duda, es posible.

Al mismo tiempo, esta experiencia ha mostrado que los ejercicios de internacionalización virtual requieren de un acompañamiento reflexivo y constante por parte del equipo docente. Uno de los principales desafíos fue que el diseño de este COIL implicó productos rigurosos, teóricamente sustentados y estructurados que demandaron mucha organización y claridad para evitar que la carga de trabajo fuera demasiada. A lo largo de los tres ciclos se hicieron ajustes continuos: se redujeron lecturas, se reformularon consignas y se reconfiguraron entregables para mantener la calidad sin sacrificar la profundidad.

Otro reto importante fue afinar la comunicación hacia lxs estudiantes. En las primeras ediciones, las profesoras detectaron que algunos ejercicios generaban confusión, por lo que se integraron espacios de tutorías por equipos, se les facilitaron ejemplos de trabajos previos y sesiones intermedias de seguimiento para asegurar la comprensión y el sentido de cada actividad.

También se presentaron tensiones en los estilos de trabajo de lxs estudiantes en cada país, muchas de ellas derivadas de las diferencias en los calendarios institucionales y la disponibilidad de sus tiempos fuera de clase para realizar el trabajo en equipo. Esto implicó para las profesoras un acompañamiento y comunicación constante con los equipos internacionales.

Otro reto importante, que considera más externalidades, es que para que estas propuestas se sigan dando y consolidando se requiere una mejor planificación de los calendarios académicos de las universidades involucradas. Para lograr propuestas más significativas se necesitan tiempos de coincidencia en la ejecución de los semestres de al menos dos meses entre las universidades. Una variación constante que no considera los tiempos de internacionalización como variable para la planificación académica le hace flaco favor a esta importante oportunidad de generar aprendizajes significativos interculturales.

Con todo esto, se afirma que este tipo de proyectos son viables si se cuenta con condiciones mínimas como una planeación anticipada, una relación docente horizontal y colaborativa, apertura institucional y tiempo para revisar constantemente y realizar los ajustes necesarios.

Esta experiencia puede ser útil y replicable para quienes forman profesionales de la gestión cultural y la gestión social. Si existe interés por implementar iniciativas similares, podrían tomarse en cuenta las siguientes recomendaciones: diseñar procesos con objetivos pedagógicos claros y compartidos entre lxs docentes; establecer mecanismos de acompañamiento

sostenido para lxs estudiantes —tutorías, rúbricas, ejemplos y ejercicios de socialización—; priorizar el desarrollo de productos académicos que cumplan con los objetivos de aprendizaje y, sobre todo, propiciar espacios para el análisis comparativo entre contextos como herramienta formativa. Asimismo, en todo momento conviene facilitar y activar una comunicación asertiva y efectiva como estrategia clave tanto para estudiantes como para docentes, así como dar el mejor uso a la tecnología, vista como una herramienta fundamental del proceso, sin olvidar que el centro es el propósito pedagógico que haga sentido en cada comunidad educativa.

Referencias

Armijo-Cabrera, M. (2018). Deconstruyendo la noción de inclusión: un análisis de investigaciones, políticas y prácticas en educación. *Revista Electrónica Educare*, 22(3).

AUSJAL. (2012). *Carta de AUSJAL*, revista digital, núm. 35. https://www.ausjal.org/carta-de-ausjal/

Cançado, A. C., Pereira, J. R., & Tenorio, F. G. (2015). *Gestión social: Epistemología de un paradigma*. Universidad del Azuay Casa Editora.

Escarbajal Andrés, A., & Leiva, J. J. (2017). La necesidad de formar en competencias interculturales como fundamento pedagógico: un estudio en la región de Murcia. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 21(1).

Galindo González, L. (2015). El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales. Cenid Editorial.

Martínez, M., Esteban, M. B., & Oraisón, M. (2023). Educación, esferas de participación y ciudadanía. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 75(2), 11-25. https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.100507

Mato, M. A., Santamaría, J., de Souza Silva, J., & Cheaz, J. (2001). *La dimensión de la "gestión" en la construcción de la sostenibilidad institucional*. Serie Innovación para la Innovación Institucional. Proyecto ISNAR Nuevo Paradigma.

Moreno Chavarro, J. (2019). Formación docente en competencias tecnológicas en la era digital: hacia un impacto sociocultural. Universidad Cooperativa de Colombia.

Nivón Bolán, E. (Coord.). (2018). *Gestión cultural y teoría de la cultura*. Gedisa.

Ocampo González, A. (2022). Tarea crítica de la educación inclusiva: contingencias epistemológicas, emergencias metodológicas y discusiones para el presente. CELEI. https://www.researchgate.net/publication/362467020_Introduccion_Educacion_Inclusiva_y_deconstruccion

SUNY. (s. f.). *¿Qué es COIL?*. The State University of New York. https://online.suny.edu/introtocoil/que-es-coil/

Torrelles, C., Coiduras, J., Usus, S., Carrera, X., París, G., & Cela, J. (2011). Competencia de trabajo en equipo: definición y categorización. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 15(3).

Material de ejecución de las tres experiencias COIL, ITESO-PUCE, 2021-2023. (Documento interno).

Distancia geográfica, cercanía cultural. Adaptación de la educación en contextos digitales

ALFONSO HERNÁNDEZ BARBA

RUTH A. RANGEL BERNAL

Resumen

En 2021, en el contexto de la pandemia por COVID-19, el trabajo universitario se desarrollaba desde casa y los proyectos culturales comenzaron a pensarse desde lo digital, lo que representó un enorme desafío para la creatividad de las y los gestores culturales inmersos en programas educativos de licenciatura. La formación de profesionales de la gestión cultural debía continuar; por ello, la interacción entre docentes y estudiantes se transformó aceleradamente mediante el apoyo de herramientas digitales y la emergencia de procesos innovadores. Fue así como, entre múltiples proyectos universitarios, surgió en el ITESO el proyecto Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano (SEM): tres diálogos con embajadores y miembros de carrera con una sólida trayectoria en el SEM, institución responsable de ejecutar la política exterior de México, conforme a lo establecido en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Este artículo sistematiza una experiencia que trascendió fronteras geográficas mediante la colaboración entre agentes y gestores culturales situados en distintos territorios, físicamente distantes, pero cercanos gracias a la mediación de la tecnología digital. México, Brasil, Washington, París, España y Turquía fueron algunos de los lugares desde los cuales se conectaron integrantes del Servicio Exterior Mexicano y un grupo de gestoras culturales que, en ese momento, habían colaborado en embajadas de México en distintas partes del mundo y participaron como entrevistadoras. El tema central de estos encuentros fue el trabajo que realiza esta institución en relación con las culturas y el desarrollo cultural.

Palabras clave: gestión cultural; educación; internacionalización; tecnología; identidad; diplomacia; desafíos.

Abstract

In 2021, within the context of the COVID-19 pandemic, university work was carried out from home and cultural projects began to be conceived through digital environments, representing a major challenge for the creativity of cultural managers involved in undergraduate educational programs. The training of cultural management professionals had to continue; therefore, interaction between teachers and students was rapidly transformed through the support of digital tools and the emergence of innovative processes. It was in this context that the project Dialogues with the Mexican Foreign Service (SEM) emerged at ITESO: three dialogues with ambassadors and career members with extensive experience in the SEM, the institution responsible for implementing Mexico's foreign policy in accordance with the Political Constitution of the United Mexican States.

This article systematizes an experience that transcended geographical borders through collaboration among cultural agents and managers located in different territories, geographically distant yet brought closer through digital technology. Mexico, Brazil, Washington, Paris, Spain, and Turkey were some of the places from which members of the Mexican Foreign

Service connected, together with a group of cultural managers who had previously collaborated in Mexican embassies around the world and participated as interviewers. The central topic addressed during these dialogues was the work carried out by this institution in relation to culture and cultural development.

Keywords: cultural management; education; internationalization; technology; identity; diplomacy; challenges.

Introducción

En la era digital, la educación se ha transformado de manera vertiginosa y ha logrado avances que hace apenas unos años no imaginábamos. Los desafíos actuales en este ámbito exigen nuevas estrategias y metodologías para la formación de las personas en todos los niveles educativos. La pandemia por COVID-19 actuó como catalizador de estos cambios, y la formación de gestores culturales no fue ajena a ellos, pues la interacción humana y la mediación son fundamentales para el desarrollo de procesos de acción cultural. Este trabajo da cuenta de un proyecto que ejemplifica cómo la Licenciatura en Gestión Cultural del ITESO se adaptó a las nuevas realidades que trajo la digitalización de la educación. El proyecto Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano (SEM) no solo permitió la continuidad en la formación de gestores culturales de licenciatura en un contexto de incertidumbre, sino que abrió nuevas oportunidades para la reflexión crítica en torno a la colaboración internacional. La pregunta que guía este artículo es: ¿de qué manera se puede estimular el aprendizaje de la gestión cultural en entornos digitales y cómo se puede profundizar la mirada sobre la gestión cultural en contextos de cooperación internacional? El argumento central es que, al conectar a estudiantes de gestión cultural con diplomáticos mexicanos de larga trayectoria mediante videoconferencias en plataformas digitales, se superan barreras geográficas y se crea un espacio de aprendizaje que refleja las complejidades, posibilidades y ventajas de la gestión cultural en un mundo cada vez más interconectado y globalizado por el desarrollo digital. Al final del texto se incluyen las ligas a las videoconferencias.

Importancia educativa del trabajo

Este proyecto nos dio la oportunidad de explorar cómo es que la formación universitaria en gestión cultural puede y debe evolucionar en respuesta a las crisis globales, en este caso la derivada de la pandemia de 2020 (SARS-CoV-2) que, sin duda, nos permitió crear conciencia sobre este y otros fenómenos que podrían ocurrir en el futuro por situaciones similares o

incluso, por otras razones. La Licenciatura en Gestión Cultural del ITESO no solo adaptó el currículo existente a un formato digital -asignaturas en línea-, sino que trabajó en otras estrategias como el proyecto "Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano" y buscó así aprovechar las ventajas del entorno digital para enriquecer la experiencia educativa de estudiantes, profesores y profesionales de la gestión cultural. Este enfoque les permitió interactuar con profesionales de alto nivel en la diplomacia cultural, una oportunidad que habría sido difícil de implementar en un formato presencial, especialmente en un contexto internacional. Al hacer uso de la tecnología, el proyecto amplió el horizonte de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de un mundo donde la interconexión y la digitalización son cada vez más predominantes.

Antecedentes

El Servicio Exterior Mexicano (SEM) ha sido durante décadas una pieza clave en la proyección de la cultura mexicana a nivel internacional. Este organismo, opera en más de 80 embajadas, 73 consulados y varias misiones permanentes en organismos internacionales. (Gobierno de México, portal SRE 2025). Sus embajadas y consulados representan los intereses de México en el mundo para fortalecer las relaciones bilaterales, al mismo tiempo que actúan como guardianes y promotores de su riqueza cultural. Como ocurrió con todas las instituciones a nivel global, el SEM, también tuvo que adaptarse rápidamente a un mundo en el que la movilidad física estaba restringida, pero donde la necesidad de mantener y fortalecer los lazos culturales seguía siendo esencial. De acuerdo con el informe de Avances y resultados del programa sectorial de relaciones exteriores 2020-2024, "durante la pandemia, México fortaleció su presencia y capacidad de diálogo en diversas áreas geográficas y temáticas" (SRE, 2020, p.6). En este contexto, la colaboración con la Licenciatura en Gestión Cultural del ITESO se convirtió en una oportunidad para continuar con su labor en la diplomacia cultural y en colaboración internacional. Este proyecto permitió a los estudiantes acercarse a la realidad de la diplomacia cultural y les ofreció una perspectiva sobre cómo las instituciones pueden y deben continuar con su misión aún en circunstancias adversas.

Contexto teórico y metodológico

La formación en gestión cultural, así como en muchas otras disciplinas, se encuentra en un momento de transfiguración educativa, entendida ésta

"desde la lógica de la educación virtual para instaurar un nuevo orden que reclama otras prácticas, lenguajes y escenarios de aprendizaje; lo que apunta a trascender el modelo escolástico tradicional" (Cujia Berrío, 2023, p.651).

Este proyecto se sitúa en la intersección del concepto de mediación cultural y el de tecnología educativa. La mediación cultural de acuerdo con Yúdice (2002), se refiere a los procesos y prácticas que facilitan el acceso, la comprensión y la interacción entre diferentes culturas, públicos y expresiones culturales. Por un lado, la mediación nos ayuda a identificar procesos de mejora en las relaciones entre personas y entre grupos con diferentes prácticas culturales, con diferentes expresiones culturales; por otro lado, la mediación cultural nos lleva al reconocimiento, valoración y respeto ante las diferentes maneras en que las personas internalizan dichas prácticas y expresiones culturales. Es decir, los procesos de mediación incluyen la consideración dual de lo que se aprecia en las expresiones culturales externas y de lo que sucede en el interior de las personas. Nos referimos a los mundos de significados culturales que incluyen las interpretaciones asumidas por los individuos y grupos humanos producidas en la reiteración y modificación de experiencias de vida compartidas en la vida social. De todo lo anterior, los relatos compartidos por los responsables de las embajadas mexicanas dan cuenta de la realidad de la mediación cultural. Por su parte, la tecnología educativa, la cual se refiere al uso de herramientas tecnológicas para facilitar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, resulta de mucho valor para estimular e impulsar los procesos de mediación cultural, incluido el proceso mismo de la serie de diálogos entre ponentes y estudiantes. La tecnología educativa permitió a estudiantes y a funcionarios de las embajadas expresar y compartir significados culturales que por la distancia requirieron recursos audiovisuales, como cuadros y gráficas para fortalecer la mediación cultural entre quienes participaron en las sesiones. Estos dos conceptos (mediación cultural y tecnología educativa), al unirse, permiten explorar cómo las herramientas digitales pueden ser utilizadas para mediar y promover la cultura en un contexto global. Si bien estos temas han sido explorados desde hace mucho tiempo, lo cierto es que la pandemia por COVID-19, "aceleró su ritmo por vía de la incorporación plena de las tecnologías digitales de la información y la comunicación (TIC) al espacio educativo; pasando a reconfigurar y dominar las prácticas y didácticas durante el confinamiento". (Cujia Berrío, 2023, p.651).

Metodológicamente, el proyecto "Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano" adoptó un enfoque híbrido, combinando elementos de enseñanza tradicional con innovaciones digitales que permitieron una interacción

virtual más rica y dinámica entre los estudiantes, egresados, profesores y los diplomáticos. Esta metodología no solo facilitó el acceso a conocimientos especializados, sino que también fomentó una reflexión crítica sobre las implicaciones de la tecnología en la gestión cultural, desafió los asistentes a pensar más allá de las prácticas convencionales y a considerar nuevas posibilidades para la gestión cultural en el siglo XXI. El proyecto contribuyó al desarrollo de competencias específicas como la capacidad para adaptarse a situaciones de aprendizaje en la interacción con funcionarios públicos que están ejerciendo tareas gubernamentales de política exterior; también se desarrollan competencias para poner en juego los saberes profesionales de la gestión cultural en el reconocimiento de contextos específicos, en la importancia de proponer proyectos culturales en contextos situados, en procesos de diálogo y de reflexión para conocer el mundo y desde luego para actuar en él. Las competencias para el trabajo colaborativo también se impulsaron, tal vez sea más apropiado por ahora decir que de manera vicaria, lo cual no es cosa menor viniendo de escuchar y preguntar a los embajadores sobre el trabajo en los equipos en las distintas embajadas. En esta ocasión no fue posible evaluar estos procesos anclados en el desarrollo de competencias, aunque se impulsó que en algunas clases se retomara este proyecto para conectarlo con los saberes particulares de cursos como Teoría de las políticas culturales e Introducción a la Gestión Cultural.

Descripción de la experiencia

El proyecto "Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano" consistió en la organización de un ciclo de tres charlas (sesiones virtuales) organizadas durante el semestre de primavera 2021, en las que estudiantes, profesores, egresados de la Licenciatura en Gestión Cultural del ITESO, así como profesionales de la gestión cultural, pudieron interactuar con destacados diplomáticos mexicanos. Cada diálogo fue diseñado para abordar temas específicos relacionados con la diplomacia cultural, la promoción de la identidad mexicana en el extranjero y los desafíos que enfrenta el SEM en un mundo digitalizado. Los diálogos con José Ignacio Piña Rojas, Embajador de México en Brasil; con el Dr. Andrés Ordóñez, miembro de carrera del SEM y director del Centro de Estudios Mexicanos de la UNAM en España; y con José Luis Martínez Hernández, Embajador de México en la República de Turquía, ofrecieron a los estudiantes una visión privilegiada del trabajo diplomático y de cómo la cultura es una herramienta fundamental para la política exterior de México. Estos encuentros sirvieron como una plataforma para la transmisión de conocimientos y fomentaron un espacio de discusión

y reflexión sobre el papel de la gestión cultural en un contexto global, destacan la importancia de la adaptabilidad y la innovación en tiempos de crisis. Cada charla estuvo moderada por una egresada de la Licenciatura en Gestión cultural con una experiencia de formación una institución del SEM.

El primer diálogo (24 de marzo, 2021) estuvo a cargo de Ignacio Piña Rojas, Embajador de México en Brasil; Alfonso Hernández Barba, profesor de la Licenciatura en Gestión Cultural; y Mónica Haro, egresada de la misma licenciatura quien en ese momento fungía como coordinadora del área de desarrollo comunitario en el Instituto Cultural Mexicano en Washington. Esta charla se centró en la importancia de la diplomacia cultural y el papel que juega México en la promoción de su cultura en el extranjero, en este caso, en Brasil. Piña Rojas compartió su experiencia en el servicio exterior y habló de varios proyectos que, apoyados en plataformas digitales, continuaban con la promoción de la cultura en los tiempos de pandemia, tales como exposiciones virtuales y el trabajo en conjunto con la Secretaría de Cultura. Subrayó la necesidad de innovar para hacer frente a limitaciones sobre todo de presupuesto. Piña Rojas, compartió anécdotas sobre la percepción de México en Brasil que definitivamente está influenciada por el fútbol, las telenovelas y el tequila en el mercado brasileño.

Tabla 1.

Algunos temas abordados	**Algunas ideas clave expresadas por el embajador** **José Antonio Piña Rojas**
Servicio exterior mexicano	• "El servicio exterior mexicano, de acuerdo con lo dispuesto en nuestra ley, es el cuerpo permanente de servidores públicos, miembros del personal diplomático del estado encargado específicamente de representarlo en el extranjero y también el responsable de ejecutar la política exterior de México de conformidad con los principios que están establecidos en nuestra constitución." • "Las representaciones diplomáticas de México tienen la responsabilidad de emprender todo tipo de actividades para fortalecer los lazos de amistad y cooperación en México con todos los países con los que mantenemos relaciones diplomáticas incluyendo, por supuesto, la promoción comercial la promoción de las inversiones, la promoción turística, la promoción cultural y de la imagen de nuestro país en el mundo. Además, una tarea prioritaria es la protección de los mexicanos en el exterior, así como la defensa de los intereses nacionales ante los gobiernos extranjeros."

	● "Me siento no solo satisfecho, sino muy orgulloso de representar a México en el exterior, de haber tenido la oportunidad de servir a México en diferentes países. Yo les diría que esto es una carrera maravillosa, de mucho esfuerzo, de mucha disciplina, de mucho estudio. Porque ahora para nosotros, para ingresar y poderse mantener y ascender en los diferentes cargos uno tiene que estar preparado e ir actualizándose de manera permanente. Este es un proyecto de vida que bien vale la pena invertir en él."
Diplomacia cultural	● "Es el esfuerzo institucional para proyectar la presencia de México a través del intercambio de ideas, de información, de arte, del lenguaje y de otros aspectos de nuestra cultura que nos vinculan con otros pueblos." ● "La Cancillería mexicana se propuso construir a partir de hace dos años (2019) la diplomacia cultural de México, un programa innovador integrado con acciones capaces de conectar al México milenario con el México contemporáneo. En este contexto la nueva diplomacia cultural contiene siete propuestas e iniciativas entre las que está mejorar la gestión mediante el fortalecimiento de las agregadurías culturales ya existentes en nuestras representaciones diplomáticas consulares y formar nuevos cuadros a través de cursos de capacitación y actualización de forma presencial o virtual en temas de historia de México arte y gestión cultural. Un ejemplo de ello es actuar de forma coordinada con la Secretaría de Cultura para concertar actividades con los artistas, creadores y comunidades culturales del país. Para ello, las secretarías de cultura y de relaciones exteriores hace un par de años crearon el consejo de diplomacia cultural con la participación de académicos artistas e intelectuales de gran experiencia y prestigio."
Promoción de la cultura mexicana en Brasil:	● "La plataforma digital de diplomacia cultural mx se convirtió en una innovadora herramienta a través de la cual todas las representaciones diplomáticas consulares sin excepción incorporamos nuestras actividades de promoción y difusión cultural a este espacio de diálogo e interacción anterior ha generado un efecto multiplicador." https://www.facebook.com/DiplomaciaCulturalMX/?locale=es_LA https://www.instagram.com/diplomaciacultural.mx/ https://embamex.sre.gob.mx/portugal/index.php/avisos/44-cultural/602-diplomaciaculturalmx https://comunicacionsocial.diputados.gob.mx/revista/index.php/pluralidad/la-importancia-del-soft-power-y-la-diplomacia-cultural-en-mexico

En el segundo diálogo, (8 de abril, 2021) el invitado fue el Dr. Andrés Ordóñez, director del Centro de Estudios Mexicanos de la UNAM en España, quien dialogó con Ruth Rangel, profesora de la Licenciatura en Gestión Cultural y con Consuelo Hernández, egresada de la licenciatura y quien realizó su proyecto de aplicación profesional en el Instituto Cultural de México del Consulado General de México en la ciudad de Nueva York. El embajador Ordóñez abordó temas como la diplomacia cultural en un contexto cada vez más fragmentado y complejo, el papel que tiene la cultura en la política exterior, no solo como un objeto de intercambio sino como una dimensión central en la formulación de políticas públicas. También habló de la importancia de la internacionalización de las universidades mexicanas y su rol como generadoras de conocimiento y en la formación de estudiantes que puedan contribuir a la cohesión social y al desarrollo a nivel local e internacional.

El Dr. Ordóñez reflexionó sobre la interrelación que existe entre la cultura, la educación y la economía como factor de desarrollo. Habló de la necesidad de una mayor cooperación entre los gestores culturales y los diplomáticos para que las políticas culturales sean más eficaces y estén alineadas con los objetivos que buscan cumplir a nivel nacional e internacional. Destacó la importancia de la educación como una estrategia para redefinir la diplomacia cultural y su papel en el contexto global actual.

Tabla 2.

Algunos temas abordados	**Algunas ideas clave expresadas por el embajador Andrés Ordóñez**
Servicio exterior mexicano y el trabajo de las universidades	● "Poco avanzaríamos si desde la academia nos dedicamos a denostar los esfuerzos gubernamentales. Yo creo que, al contrario, hay que ayudar, hay que propiciar esta serie de intercambios de intelectuales y prácticos, no para beneficio finalmente nuestro. En el caso mexicano, de nuestro país, y ya visto en una coyuntura global más amplia, pues en la oportunidad que nos plantea la emergencia del mundo bipolar, el ser parte de un polo de civilización como es la civilización hispánica, que es transcontinental trans étnica transoceánica, y que tenemos toda una tradición y una importancia enorme en la construcción de lo que ha sido la modernidad occidental." ● "Tenemos que aprender a ponernos de acuerdo nuevamente, me parece que en ese sentido las políticas públicas deben de pensarse desde una doble dimensión para la política externa y para la política interna, una dimensión, pero interconectada."

	● "Yo creo que la labor de las universidades es de lo más importante, yo creo que tenemos una tarea nada fácil, pero sin duda alguna fundamental. Otra cuestión también es qué educación superior queremos generar. Hoy en día quien contrata a un especialista en lo que tú quieras, el empleador lo que busca es que tenga la capacidad de aprender y que tenga la capacidad de ser versátil, entonces todo está en una coyuntura de redefinición y eso lo podemos asumir como una tragedia o como una ventana de oportunidad fabulosa." ● "Cuando era chico quería ser académico, hice de todo para ser académico, me doctoré siendo jovencito y comencé mi carrera en la UNAM como investigador de tiempo completo en el instituto de investigaciones filológicas con mi maestro y amigo Rubén Bonifaz Nuño. Pero la experiencia como estudiante de posgrado en el extranjero me abrió el apetito a la aventura del mundo, de manera que una vez de regreso en la UNAM pues las ganas me dominaron y me fui a la cancillería y me pasé 30 años siempre con un pie en el mundo académico, siempre procurando continuar con mis anotaciones, mis escritos, y la verdad es que esta vertiente académica para mí fue muy nutritiva porque me ayudaba a entender el lugar donde estaba, además, desde luego tuve la fortuna de conocer, como te digo, a estos queridos amigos (en la conversación ha mencionado a varios de ellos). Recién nombrado cuando servía en Grecia mi embajador fue nada menos que el tapatío Hugo Gutiérrez Vega." ● "No sabes cuánto le agradezco al ITESO que me permita este diálogo porque uno de mis intereses mayores es compartir con ustedes, con la gente joven, lo que a mí me ha pasado en el mundo, y justamente de estas ideas que vamos recogiendo de las experiencias vividas sobre todo en el extranjero."
Diplomacia cultural	● "Es imposible ejercer la diplomacia sino es desde la cultura. No hay manera de llevar a cabo la diplomacia sino es a través de instrumentos derivados de la cultura y cuyo funcionamiento es imposible sin que los participantes en el acto diplomático hayan convenido en otorgar el mismo sentido a los términos de su intercambio." ● "La diplomacia pues indefectiblemente es un ejercicio de traducción cultural." ● "La atomización de los consensos ha convertido la geografía humana de occidente en un mosaico de particularidades opuestas y no siempre complementarias, interconectadas, nacional e internacionalmente cuya administración desde el poder se hace cada vez más difícil. Esta situación ha traído consigo el aceleramiento de la disfuncionalidad de usos, estructuras e instituciones entre las cuales figura la diplomacia."

	● "Como instrumento de proyección hacia el exterior la cultura sigue siendo concebida como objeto de intercambio. Hablar de una diplomacia cultural nos obligaría a considerar la cultura como concepto antes que, como objeto en lo político, como marco de pensamiento en lo económico, y en lo social como pieza estructural del desarrollo nacional." ● "En el horizonte de la cooperación y de la promoción de la cultura destaca la necesaria transversalidad, es decir, la ampliación del campo semántico de lo cultural y hace evidente su necesaria relación con la economía, la ciencia, el comercio, la tecnología y muy señaladamente la educación." ● "La diplomacia cultural debería referir, no a la realización de eventos, sino al diseño de estrategias políticas para encausar objetivos de estado, la diversidad de intereses de sus actores públicos y privados de manera pertinente para la adecuada recepción por destinatarios globales y globalizados." ● "Lo que me parece que sería deseable es que la concepción política de la proyección cultural de México en el exterior fuera concebida por las cancillerías, y que los ministerios de cultura en colaboración con los gestores culturales públicos y privados fueran los ejecutores de esa estrategia concebida como diplomacia."
Cultura y economía	● "Yo creo que la cultura y la economía son indisolubles y no veo por qué tendrían que estar separadas, creo que en la medida en que la cultura pueda conciliar intereses con la con la economía pues es un todos ganan." ● "Es lamentable que en muchos de nuestros países hispánicos lo primero que recortan, cuando hay que recortar, sea la cultura, cuando insisto que es un es un instrumento privilegiado para entender la complejidad del mundo contemporáneo, y entonces alimentar las estrategias políticas y económicas."
Cultura y nuevas tecnologías de comunicación.	● "Al parejo del desarrollo de las comunicaciones, los poderes otorgados a un embajador perdieron plenitud hoy en día en la era del correo electrónico y de la mensajería instantánea: WhatsApp Messenger, Telegram, etcétera. El diplomático se ha convertido en un circuito integrado con su teléfono a través del cual solicita y a menudo sin solicitar recibe las instrucciones en tiempo real."

En la tercera charla (29 de abril, 2021) José Luis Martínez Hernández, Embajador de México en la República de Turquía entabló el diálogo en esta ocasión con Fabiola Núñez, coordinadora de la Licenciatura en Gestión Cultural y con Cristina Peregrina, egresada de la licenciatura, quien realizó

sus prácticas profesionales en el área de cooperación internacional de la Embajada de México en Marruecos.

El embajador Martínez Hernández compartió su experiencia y resaltó la importancia del apoyo a los creadores mexicanos y los programas de residencias artísticas. Habló de los desafíos actuales de los artistas que desean tener experiencia internacional, así como la necesidad de innovar y buscar nuevas formas de apoyo debido a la escasez de recursos.

Específicamente en Turquía, el embajador habló de los esfuerzos que se hacían desde la embajada para promover la cultura mexicana en un contexto de restricciones impuestas por la pandemia; exposiciones de arte y la participación de artistas mexicanos en festivales internacionales fueron parte de las estrategias para fortalecer lazos culturales entre México y Turquía.

Tabla 3.

Algunos temas abordados	**Algunas ideas clave expresadas por el embajador** **José Luis Martínez Hernández**
Servicio exterior mexicano y la UNAM	● Yo creo que muy importante es esto de la información, tanto la información de las ofertas para los posibles los mexicanos que quieren salir, como para los creadores que ya están en el exterior para que se conozcan en otros países, es un tema de información. ¿A quién le toca hacerlo? Parte lo podemos hacer las embajadas en la dirección de asuntos culturales nuestra, pero también yo creo que las propias asociaciones de mexicanos que están en el extranjero. No son muchas, pero están muy bien organizados. ● Tema interesante es esta vinculación con los especialistas dedicados a México. Tenemos en EE. UU., en Francia, en Alemania, en España, en Italia, en Inglaterra. ● Para los artistas mexicanos es un gran aliado (la UNAM, sus institutos en el extranjero) saber rápidamente tomar contacto, puede ser un muy buen foro para su obra, para subir la difusión y ellos tienen muy buenos programas virtuales. Es importante entonces en este tema de la UNAM. ● Esta vinculación es muy estrecha entre la UNAM y el Instituto Cervantes. Ha sido muy útil y ha dado para un trabajo posterior entre el Cervantes y Relaciones Exteriores y la UNAM, el Fondo de Cultura Económica y la Secretaría de Cultura, entre otros. Los proyectos tienen que ver con el tema de la enseñanza del español y la certificación, pero nosotros hemos llevado esto mucho más allá. Hay un convenio que habla de la posibilidad de utilizar los espacios del Cervantes. Esto es muy bueno para los artistas que están en los países donde hay sedes de los institutos Cervantes.

Del apoyo a los creadores en el extranjero	• Apoyar a los creadores, no solo ante un reto concreto sino por el hecho de ser creadores. • Creo que la mejor experiencia para un artista es la de las residencias artísticas en el extranjero. Porque no solo comparte la creación, su experiencia creativa con otros colegas suyos en otros en otro entorno sino con gente de otras disciplinas. • Estamos buscando la mejor manera de difundir el arte mexicano. Con las artes visuales ya hemos tenido algunas experiencias de exposiciones en plena crisis de pandemia. No podemos llevar a los artistas a las bienales y a las exposiciones de arte, presenciales, porque se suspendieron o se volvieron en línea. • Es importante apoyar y seguir apoyando a aquellos creadores que trabajan con temas binacionales. • Es una experiencia única el haber ayudado a formar no solamente a los artistas sino también a los de estas profesiones auxiliares de las artes o técnicas, y otro punto importante que creo que fue fundamental fue el inicio (un programa exitoso) de las residencias artísticas hasta entonces solo se daban casos aislados.

Como se puede ver, las tres charlas resaltan la importancia de la gestión cultural en la formulación de estrategias de diplomacia cultural y cómo es que dichas estrategias están relacionadas con la educación y la economía. Permiten analizar este tema desde la perspectiva de la integración de la cultura en procesos productivos y de desarrollo económico. La participación de las egresadas permitió el diálogo desde el conocimiento que adquirieron al trabajar dentro de una organización del SEM. Los asistentes pudieron hacer preguntas tales como: ¿cómo es un día ordinario de trabajo de un embajador?

Actualmente, las charlas están disponibles en el canal de YouTube de la Licenciatura en Gestión Cultural del ITESO y en total, los tres videos suman más de 900 visualizaciones.

Reflexiones sobre la educación con base en la experiencia

El proyecto "Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano" ofrece varias aportaciones a la educación en gestión cultural: demuestra cómo la tecnología puede usarse para mantener la continuidad educativa y expandir el alcance y la profundidad de la experiencia de aprendizaje; permitió el acceso a conocimientos que difícilmente se habrían obtenido en un formato tradicional;

desarrolló competencias críticas como la capacidad de colaborar a distancia, la adaptación a entornos digitales y la reflexión sobre el papel de la tecnología en la mediación cultural. Además, el proyecto subraya la importancia de las alianzas estratégicas entre instituciones académicas y culturales, como las universidades en este caso el ITESO, y el SEM para ofrecer un proceso de diálogo más completo y contextualizado. Estas colaboraciones permiten tener una visión más amplia y diversa de la realidad profesional, y fortalece la preparación de los gestores culturales ante los desafíos que enfrentarán en su posible desempeño futuro en el campo local, nacional e internacional.

Para la reflexión sobre esta práctica educativa entre actores y agentes culturales que comparten un campo de estudio y de trabajo común: ¿Cómo entender lo que son estos encuentros entre embajadores y profesionales de la gestión cultural? Son conversaciones, son ejercicios de la memoria, son acciones comunicativas con intenciones educativas explícitas para entender la acción cultural de México en relación con otras formaciones culturales en el mundo. Son esfuerzos con objetivos claros: ofrecer miradas distintas sobre la forma de atender la difusión cultural de México en el extranjero, particularmente desde la mirada de la diplomacia cultural. En todo ello entra en juego el pasado, el presente y la anticipación de futuro en las significativas tareas de la diplomacia que se concreta en la mirada de los embajadores y en la de sus equipos de trabajo, y también desde una combinación compleja que articula la política cultural de México, su concreción en instituciones, y su puesta en práctica en contextos específicos del Servicio Exterior Mexicano. Todo lo anterior, sucedido durante el episodio de la pandemia, tuvo un impacto en la formación de gestores culturales en los años 2020 y 2021. Fueron encuentros en la distancia geográfica, también entre personas que han tenido distintas experiencias culturales y que a la vez que comparten unos códigos compartidos que les permiten dialogar e intercambiar reflexiones, recuerdos, y anticipaciones de futuro. La distancia cultural de la que habla Alejandro Grimson, distancia entre mundos de significados culturales entre personas que pueden estar una al lado de la otra, se transformó en una relación constructiva entre la distancia geográfica y la cercanía cultural entre personas que, aunque en diferentes países, dialogan entre sí porque comparten mundos de significados culturales, porque comparten experiencias de vida similares. Todo ello es educativo y fortalece procesos culturales en los participantes. Lo que ha sucedido en estos diálogos es la experiencia de una cercanía cultural, ante la dispersión por el mundo de los embajadores y las entrevistadoras, y las personas participantes como han sido estudiantes y profesores.

Conclusiones

La experiencia del ITESO en la implementación del proyecto "Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano" revela que la educación en gestión cultural debe ser flexible, innovadora y capaz de adaptarse a las realidades cambiantes del mundo contemporáneo. La pandemia de COVID-19, aunque desafiante, ha demostrado ser una oportunidad para repensar y redefinir las prácticas educativas. Nos dejó ver que la integración de la tecnología puede enriquecer y ampliar la experiencia de aprendizaje. Desde luego que durante el proyecto hubo desafíos para crear una mejor experiencia en la que los participantes se sintieran involucrados y participaran en el dialogo a la distancia cuando se palpaba una cercanía y un compartir los contenidos del tema que nos convocaba. Pero no siempre fue fácil lograrlo para todas y todos. Este proyecto, como muchos otros que surgieron en este contexto, subraya la importancia de seguir explorando nuevas metodologías que integren la tecnología de manera crítica y creativa, asegurando que los futuros gestores culturales estén preparados para enfrentar los desafíos del siglo XXI con competencia, creatividad y una visión global. Formar gestores con competencias en tecnología, gestión digital y habilidades para crear, gestionar y evaluar proyectos en formatos híbridos, nos llevará a interactuar en contextos de distancias geográficas, pero cada vez más desde una cercanía cultural más tangible.

La experiencia del ciclo "Diálogos con el Servicio Exterior Mexicano" es un testimonio más que podría servir para fortalecer otras prácticas educativas que complementen la formación en el aula que ya se ofrece en el campo de la gestión cultural. Nos referimos a la importancia de poner en relación con actores reales en el ejercicio de la tarea cultural en el país y en otros países, a las personas que actualmente se forman para en el futuro asumir las mismas tareas, pero con la certeza de estar todavía mejor preparados en el conocimiento de los contextos, en las metodologías para impulsar procesos colaborativos, en procesos vertiginosos de difusión, de gestión, de reflexión, de esa que Edgar Morin nos habla cuando escribió su obra Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Y todo esto adquiere un brillo especial en el ámbito de la internacionalización y de la diplomacia cultural.

De acuerdo con Murillo Sevillano y Vintimilla Burgos (2023), la educación virtual se nutre de las teorías y prácticas de la historia de la educación e incorpora los avances científicos y tecnológicos en una unión dialéctica que garantiza su continuidad como modelo educativo. Estas modalidades llegaron para quedarse en articulación creativa con la modalidad educativa presencial.

Referencias

Cujia Berrío, S. E. (2023). Transfiguraciones educativas en contextos de pandemia: educación virtual y presencial en conflicto. *Revista Venezolana de Gerencia*, 28(102), 650-664. https://doi.org/10.52080/rvgluz.28.102.13

Eco, U., & Carrière, J.-C. (2009). *Nadie acabará con los libros*. Lumen.

Gobierno de México. (2024). *México en el mundo*. https://www.gob.mx/gobierno/mexico-en-el-mundo

Grimson, A. (2011). Los límites de la cultura: crítica de las teorías de la identidad. Siglo XXI.

Murillo Sevillano, L., Vintimilla Burgos, N., & Murillo Sevillano, I. (2023). La educación virtual e híbrida: consideraciones desde la Universidad de Guayaquil. *Conrado*, 19(90). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442023000100429

Secretaría de Relaciones Exteriores. (2020). *Informe de avances y resultados del Programa Sectorial de Relaciones Exteriores 2020-2024*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/637577/PSRE_Informe_Avance_y_Resultados_2020.pdf

Yúdice, G. (2002). El recurso de la cultura: usos de la cultura en la era global. Gedisa.

Videoconferencias disponibles en el canal de YouTube de la Licenciatura en Gestión Cultural del ITESO

1. Embajador José Antonio Piña Rojas, 24 de marzo de 2021.
2. Embajador Dr. Andrés Ordóñez, 8 de abril de 2021.
3. Embajador José Luis Martínez Hernández, 29 de abril de 2021.

Anexo. Invitaciones y capturas de pantalla de las sesiones




Gestión Cultural, Política Exterior e Internacionalización Educativa
Diálogo con el Dr. Andrés Ordóñez
Director del Centro de Estudios Mexicanos de la UNAM en España
Lic. Consuelo Hernández
Moderadora
8 de abril 2021
11:00h (México) / 18:00 horas (España)
Transmisión por el canal de YouTube:
Lic. Gestión Cultural ITESO
bit.ly/Diplomacia-cultural
UNAM-España
ITESO Universidad Jesuita de Guadalajara


Consuelo hernández
Andrés Ordóñez
Ruth Rangel
zoom


Gestión Cultural y el papel del Servicio Exterior Mexicano en el desarrollo de los creadores mexicanos en el extranjero
Diálogo con José Luis Martínez Hernández
Embajador de México en la República de Turquía
Lic. Cristina Peregrina
Moderadora
29 de abril de 2021
9:00h (México) / 17:00 horas (Turquía)
Transmisión por el canal de YouTube:
Lic. Gestión Cultural ITESO
bit.ly/Diplomacia-cultural

Memes, YouTube y otras formas *fast* de aprendizaje. Cultura digital en la adquisición de saberes a nivel universitario

ANA LAURA TORRES HERNÁNDEZ

Resumen

La cultura de Internet y la velocidad que impone en la creación y distribución de contenidos han incidido de manera significativa en las formas en que el estudiantado del siglo XXI se relaciona con las dinámicas de aprendizaje. Si un video de tres minutos puede explicar un proceso histórico de un siglo y una imagen puede condensar la complejidad de un problema social, ¿por qué no adaptar esa velocidad a la vida académica? A partir de esta interrogante, la presente propuesta busca problematizar las ventajas y desventajas del *fast cultural* aplicado a la educación universitaria.

Si bien existen recursos digitales capaces de sintetizar grandes volúmenes de información en poco tiempo, también resulta necesario cuestionar hasta qué punto esta inmediatez puede banalizar determinadas formas de conocimiento, especialmente en contextos donde quienes consumen imágenes y videos —principalmente a través de redes sociodigitales— también los producen con fines lúdicos, informativos o académicos. En este sentido, el ensayo propone una reflexión crítica sobre la manera en que el *fast cultural* transforma las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, tanto positiva como negativamente.

De este modo, el texto analiza cómo las tecnologías digitales y las prácticas de consumo acelerado de información se han convertido en un desafío todavía en desarrollo dentro de los espacios educativos contemporáneos. La tecnología, lejos de constituir un fenómeno pasajero, forma parte de la vida cotidiana y de las dinámicas actuales del aula, lo que obliga a repensar críticamente las formas de producción, circulación y apropiación del conocimiento en el ámbito universitario.

Palabras clave: aprendizaje; internet; prosumidores; cultura digital.

Abstract

Internet culture and the speed it imposes on the creation and distribution of content have significantly influenced the ways in which twenty-first-century students engage with learning processes. If a three-minute video can explain a century-long historical process and an image can summarize the complexity of a social problem, why should this speed not be adapted to academic life? From this perspective, the present proposal seeks to critically examine the advantages and disadvantages of fast culture *within university education.*

Although digital resources are capable of synthesizing large amounts of information in a short period of time, it is also necessary to question the extent to which this immediacy may trivialize certain forms of knowledge, especially in contexts where those who consume images and videos —primarily through socio-digital networks— also produce them for recreational, informative, or academic purposes. In this sense, the essay reflects critically on the ways in which fast culture *transforms teaching and learning dynamics, both positively and negatively.*

Thus, the text analyzes how digital technologies and accelerated practices of information consumption have become an ongoing challenge within contemporary educational spaces. Technology, rather than being a temporary phenomenon, has become part of everyday life and

current classroom dynamics, making it necessary to rethink critically the processes of production, circulation, and appropriation of knowledge within higher education.

Keywords: learning; internet; prosumers; digital culture.

1. La cultura del Internet y la velocidad

Vivir al día, ya no solo es un dicho asociado con la precariedad económica que lamentablemente existe tanto en nuestro país como en otros del mundo, sino que actualmente también se relaciona con la falta de tiempo; es decir, la prisa con la que parece que todo debe desarrollarse. Existe un ineludible sentimiento de premura que se ha acrecentado paulatinamente con la industrialización y su reflejo en la vida moderna urbana. Justamente la tecnología incorporada a la cotidianidad ha sido un ingrediente esencial para acelerar tanto los procesos de producción y consumo, como la percepción del paso del tiempo.

La urgencia con la que nos movemos es hermana de la inmediatez con la que asumimos que las cosas deben funcionar para ser correctas o eficientes, instalándose así una relación positiva entre rapidez y funcionalidad. Pero producir y consumir, sean productos o contenidos, son dinámicas complejas que no pueden supeditarse solo a la velocidad. Actualmente, la forma más inmediata y constante de relacionarnos es a través de una pantalla; a eso es a lo que llamaría cultura del Internet o también denominado el tótem digital (Rodríguez Cano, 2020).

Este es, a nivel del hardware, una máquina con pantalla interactiva que colecta, organiza y brinda información sobre un tema o un lugar, actualmente se han instalado en sitios turísticos o comerciales y sirven para orientar al usuario quien lo explora de forma táctil para resolver sus inquietudes. El tótem, desde la perspectiva histórica, era la representación simbólica de los antepasados o, inclusive, de algunas deidades entre las culturas primigenias y, por lo tanto, la forma de aproximación a estas figuras, normalmente de gran tamaño, era ritual, durante ceremonias en las que se buscaba obtener respuestas. Haciendo una sinergia entre ambos elementos, queda claro que el tótem digital define a los dispositivos "inteligentes", conectados a Internet**,** como esa entidad superior que resguarda los saberes del colectivo y con el que hay que entablar un diálogo para obtener conocimiento.

Así es como se ha instalado la idea de que todo aquello que sabemos y nos constituye como seres sociales tiene su paralelo en la virtualidad. La cultura, en principio, es un conjunto de prácticas sociales que adquieren

sentido para una comunidad generando vínculos y rituales (García Canclini, 2011). En la contemporaneidad la web ha logrado esto a través de las redes sociodigitales, al modificar el modo en el que nos relacionamos afectivamente con amistades, familiares, colegas o parejas, también ha incidido en la manera en que trabajamos, llevando la oficina a cuestas o en el bolsillo, con el celular. Despertamos para revisar si tenemos notificaciones, correos, para conectarnos a juntas o clases remotas. En casa ya no solo hablamos y somos escuchadas por nuestros pares, sino también por bocinas con cámaras que nos dan el clima, la hora, que eligen la música y contenidos que escucharemos, nos hacen recordatorios a horas previstas, encienden y apagan nuestros dispositivos y así podríamos seguir con otros ejemplos que denotan el modo en que la presencia del Internet en nuestra vida diaria ha generado cambios, algunos positivos, otros no tanto.

Para las generaciones más jóvenes, millennials tardíos y la llamada generación Z, todo esto representa su cotidianidad, por lo que viven ya inmersas en una cultura de Internet que se vuelve el espacio de recreación y consulta para resolver la vida ordinaria, laboral y académica. Por cultura del Internet debemos entender la reelaboración de las dinámicas de socialización que el estar conectados a Internet ha traído para las personas, de tal suerte que la producción cultural como un fenómeno humano que responde a la necesidad de elaborar respuestas que den sentido a las inquietudes de los colectivos, actualmente se trama a través de la web, donde se crean sitios y materiales que al entrar en circulación alcanzan un nivel de impacto nunca antes visto pues no se limita a una comunidad específica sino que llega a detonar reacciones y formas de reinterpretación simbólica de carácter global.

Las tecnologías de la comunicación y el Internet se han actualizado de tal modo que en el presente es raro el sujeto que no tiene un dispositivo inteligente para estar en contacto con el mundo. Estas tecnologías traman redes desde donde se dialoga, se crea y comparte información, cuyo formato y contenido es reflejo de nuestra época, ya que históricamente las preguntas e intereses han cambiado. Como antes señalé, en la actualidad las redes sociodigitales del Internet son compañeras de muchas personas, ahí conversamos, vendemos y adquirimos productos o servicios, nos informamos, asistimos a eventos vía remota y con base en estas acciones construimos el relato paralelo del Yo (Ramírez González, 2012).

Si en otro tiempo fue una constante criticar esta situación y señalar sus potenciales efectos nocivos, por ejemplo, el aislamiento y ciertas conductas adictivas, en el presente es imposible pensarnos fuera de estas dinámicas ya que luego de la pandemia por COVID-19, todas las personas formamos

parte de ello de una u otra forma. Como toda dinámica de interrelación, la cultura del Internet tiene sus pros y contras.

En efecto, nos brinda, de forma veloz, respuestas y soluciones a problemas o dudas que teníamos, pero, también nos lleva a la creación de necesidades ficticias vinculadas con esa nueva forma de estar en el mundo que es, conectados a Internet. Dada la dependencia que vamos generando pensamos que es preciso tener dispositivos cada vez más costosos y específicos, aditamentos tecnológicos para el hogar, la oficina, el auto y también para tareas recreativas como jugar, salir de paseo o ejercitarse en el gimnasio. Es tal la necesidad de los dispositivos inteligentes, que, si nos faltan, podemos experimentar estados de ansiedad, como si por no reportar o consultar lo que estamos viviendo en el paralelo digital, estuviéramos fuera del mundo.

Entonces, Internet nos ayuda, pero también nos limita, zanja cierta autonomía y, además, crea la ilusión de una burbuja temporal en donde todo ocurre rápido. Pero es obvio que no tardaremos lo mismo en resolver un trámite acudiendo al banco que en la aplicación de su institución. No es igual comprar en línea y esperar tus productos en casa que ir al mercado o a una plaza comercial y tener que hacer la fila, o charlar con alguien en una aplicación de mensajes o video, que encontrarte con esa persona en un café.

No deberíamos trasladar el modo en que hacemos las cosas en Internet a la vida, entonces, yendo a lo escolar ¿por qué a veces el informarnos y aprender, en línea, crea un paralelo tan conflictivo que el estudiantado asume que el modo en que obtiene conocimiento en Internet es la forma en la que debería ocurrir en el aula, estando in situ?

Desde mi experiencia como docente, en el ámbito educativo, la cultura de Internet que caracteriza a las generaciones actuales ha propiciado algo que se ha denominado como *fast education* o aprendizaje veloz, se trata de una metodología que prioriza saberes prácticos, que pueden aplicarse e irse perfeccionando en la marcha y se basa en aplicaciones web que podemos consultar en computadora o celulares, para resolver tareas. El *fast education* también está ligado a los canales de redes sociodigitales que divulgan contenidos culturales. En principio, esto no es negativo, ya que como estrategia epistémica es perfectamente aplicable a las necesidades del estudiantado hoy día.

El problema viene cuando alguien asume que con un *reel* de Instagram o con dos minutos de un TikTok, un video corto de YouTube podemos obtener todos los datos relacionados con el Renacimiento italiano o la literatura barroca, o las leyes de Newton o el binomio cuadrado perfecto. Pero un producto de divulgación, como puede ser un video o una infografía, no

agota la complejidad de cada tópico, es, en todo caso, solo el punto de partida para plantear las bases de un problema o proceso sociohistórico de más largo aliento. Por lo tanto, no es posible resumirlo o, inclusive, comprenderlo solo con la primera visualización y mucho menos, con una sola fuente. En la actualidad los formatos de citación académica, como APA o Chicago, ya han incorporado modelos para referir este tipo de información en Internet, por lo que se ha vuelto común que, en investigaciones o trabajos finales, las fuentes prioritarias sino es que únicas, de quien ha realizado la pesquisa, sean de esta naturaleza.

Si bien los productos creados de forma colaborativa en Internet, como memes, sitios web con textos, repositorios digitales y plataformas de video, son espacios útiles para proponer estrategias creativas para la enseñanza actual, no hay forma de que solo estos recursos se vuelvan la base de una nueva pedagogía ya que su objetivo es brindar una panorámica para alguien que tiene curiosidad sobre un tema o que, quizá, quiere solo clarificar ciertas dudas o, como decía, plantear una apertura original para comenzar a discutir algo, pero en el ámbito de la educación formal a nivel universitario no es posible limitarse a estas estrategias de divulgación (Freire, 2013).

Entonces, el *fast cultural*, si bien alude al uso de recursos web para informarse y aprender, implica también una nueva manera de relacionarnos con la adquisición del conocimiento a partir de una predisposición acelerada que para resolver algún cuestionamiento no necesariamente compara los contenidos, sino que elige el que esté más a la mano, lo que más han compartido otros usuarios o lo que pueda visualizarse más rápido, pues es inminente encontrar una respuesta. Esto muestra, por un lado, la gran disposición de materiales y datos que hoy tenemos al alcance, inclusive, sin salir de casa, aspecto sin duda positivo y sin precedentes en la historia de la humanidad; pero a la vez crea cadenas cada vez más extendidas de desinformación por causa de la rapidez con la que circulan noticias y teorías que se comparten porque son atractivas sin ser veraces o haberse verificado.

Aparte de esto debemos considerar que uno de los retos más fehacientes de nuestro tiempo se relaciona con la creencia generalizada, sobre todo en poblaciones jóvenes que han nacido en la era de Internet y las inteligencias artificiales, de que todo está en la web, por lo que no se buscan otras fuentes o tesauros para contrastar lo que ahí se aloja. Internet nos da muchas cosas, pero ni ahí está ni se puede resolver todo y entender esto implica desmarcarnos de una forma de operar tan cotidiana que vuelve indiferenciable lo virtual de lo real.

La cultura de Internet se ha vuelto cada vez más frenética, por muchas circunstancias, pero particularmente por el enajenamiento que produce el tiempo pasado en Internet y el ostracismo que generan sus contenidos. Por lo tanto, no se trata de descartar la tecnología y sus aportes, sino de aquilatarlos de forma justa para entender cómo usarlos acertadamente en los procesos de educación pues pueden ser herramientas de suma utilidad. A diferencia de lo que podría suponerse, Internet no es tan intuitivo y amigable para quienes buscan adquirir conocimientos de modo autodidacta pues está lleno de sesgos y equívocos que necesitamos identificar. Luego entonces, desde el aula y en los contextos educativos de las universidades tenemos la oportunidad de aprovechar dichos materiales no solo como contenidos sino como un ámbito cuya exploración ofrece pautas metodológicas capaces de promover el pensamiento crítico entre el estudiantado que lo emplea como fuente primaria de información.

2. Percepción del estudiantado de los recursos de aprendizaje en línea

Aunque ahora ya hay cursos que como docentes nos aproximan al conocimiento y uso de las TIC (tecnologías de la información y comunicación), en un principio el empleo de los recursos en línea provenía de una tradición de ensayo y error para seleccionar y filtrar la información correctamente. La meta de las TIC y su implementación en plataformas académicas es generar redes de trabajo eficientes para compartir contenidos, recibir asignaciones o tareas, calificarlas dando retroalimentación, promover interacción en foros, dejar constancias videograbadas de sesiones compartidas, y todo esto tiene notables ventajas que permiten a las audiencias universitarias repasar contenidos, tener acceso a sus materiales en cualquier lugar con Internet y también ejercitar formas más éticas de emplear contenidos y responder a estos mediante un ejercicio sintético de escritura, pues muchos cuadros de texto en las plataformas en línea tienen sus límites de caracteres.

Como docente de nivel universitario, la convivencia cotidiana con mis estudiantes me hizo notar que el contacto constante con dispositivos móviles conectados a Internet fue transformando sus maneras de valorar y consumir la información académica, por ejemplo, mediante la práctica de fotografiar las notas del pizarrón o tomando capturas de pantalla, en estos casos la falta de transcripción manual de las ideas compartidas hacía que dichas imágenes en torno a un tema se convirtieran en datos que no se procesaban a nivel del pensamiento crítico, dejando una huella muy débil en la memoria del estudiantado. Comencé a notar también que a las generaciones más noveles les resulta más práctico y cercano leer en pantallas y es que en Internet

encuentran la mayoría de los textos que deben consultar para sus clases e investigaciones, no obstante, la nula interacción con el texto a nivel de escritura produce que se pasen por alto ciertas premisas dificultando la comprensión (López-Pellisa, 2015).

Estas circunstancias me impulsaron a entablar un diálogo con mis estudiantes, tesistas universitarios de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, a quienes les planteé las siguientes preguntas invitándoles a reflexionar sobre el rol que tenía el Internet en sus procesos de búsqueda y aterrizaje de ideas al elaborar sus investigaciones para graduarse. Y aquí quiero detenerme un poco en sus respuestas para entender cómo viven la cultura del Internet desde la academia. Cabe señalar que la encuesta fue aplicada a 10 jóvenes de entre 24 y 30 años que han terminado los créditos de la licenciatura en Historia y están en proceso de titularse, por lo que no es sino una somera aproximación al asunto, pero que puede arrojar algo de luz sobre el mismo.

Las preguntas planteadas fueron las siguientes:

Rubro 1: Internet en la vida cotidiana

1. ¿Cuánto tiempo calculas estar en Internet diariamente?
2. ¿Utilizas más el celular o el computador para navegar por Internet, por qué?
3. ¿Qué sitios web son los que más visitas?

Este primer conjunto indaga por las dinámicas habituales de uso del Internet pues implican tanto la cantidad de horas que dedicamos a nuestros dispositivos y qué tipo de actividades realizamos durante ese tiempo pues, en la actualidad, ya existen programas que van precargados en el software y que, una vez activados, miden el tiempo que pasamos en cada aplicación o sitio web y, en ocasiones, brindan la oportunidad de limitar su uso con candados y bloqueos.

Rubro 2: Internet para informarnos

1. ¿Qué recursos de Internet usas para obtener información cuando quieres saber algo?
2. ¿Consideras útil la información que encuentras en internet? Justifica tu respuesta.
3. ¿Consideras confiable la información que encuentras en internet? Justifica tu respuesta

4. ¿Contrastas con otras fuentes la información que encuentras en internet?
5. Para tu investigación, ¿qué tanto usas el Internet, lo combinas con otras fuentes no digitales?

Aquí la finalidad era introducir el factor académico para indagar por los hábitos de consulta, lectura en Internet y, de forma paralela, la fiabilidad que se otorga a los materiales encontrados en Internet. El total de tesistas estimó pasar más de 8 horas en Internet, no solo haciendo investigación, sino supongo que ya se habrían graduado, sino por motivos de trabajo y ocio. 9 de 10 usa más su celular por la practicidad de los datos de navegación prepago y porque no necesitan llevar la computadora a los lugares donde estudian o trabajan para resolver dudas rápidas, consultar correos, chatear o descargar documentos para leer. El hecho de que el estudiantado use más el celular para realizar estas tareas implica, en primer lugar, una fuerte competencia por la atención pues al trabajar en el mismo dispositivo en el que se encuentra esparcimiento, la capacidad de concentración disminuye y la eficiencia y calidad de la lectura y escritura académica se ven alteradas porque se realizan en alternancia a otras actividades. Además de que los celulares comienzan a convertirse en extensiones corporales de los deberes académicos pues, en lugar de tomar notas se toman fotografías de los pizarrones o pantallas, se digitalizan documentos y libros y se graban mensajes de voz, creando así repositorios paralelos de las experiencias académicas que, en muchas ocasiones, no se vuelven a consultar.

Los sitios web más visitados son las redes sociales, Instagram en primer lugar, luego *TikTok* y finalmente aplicaciones de chat como Telegram, por la oferta de sus canales o inclusive, como archivo en donde guardan imágenes y otros materiales.

Ahora bien, para informarse la mayoría citó plataformas institucionales como Tesiunam, Google Académico, las páginas del INAH por sus repositorios de documentos e imágenes, así como Academia.edu, Scielo o Redalyc para descargar materiales de consulta. Sí consideran útil la información del Internet, principalmente, por la inmediatez y porque, muchas veces, aunque sean conscientes del pago de su plan de Internet, piensan que es más económico obtener datos de ese modo que comprando libros o suscribiéndose a revistas; además de haber señalado que muchas veces prefieren trabajar sin salir de casa, evitando el tráfico, para llegar a un archivo o un museo. Si estos sitios tienen su contenido en línea, prefieren consumirlo así.

No obstante, no todo es confiable y hablaron de varios medios que emplean para verificar la calidad de la información obtenida, por ejemplo,

buscando más sobre el o la autora en cuestión, leyendo otras fuentes o inclusive, buscando pódcast o documentales del tema en los canales que tienen instituciones como la UNAM, El Colmex o el INAH. De ahí que el Internet para sus investigaciones sea valorado como fundamental para el desarrollo de sus trabajos ya que de la red obtienen contenidos para analizar y desde ahí partir a la escritura. Desde la docencia, quizá algunas alternativas pedagógicas que podrían brindarse para apoyar en la verificación de las fuentes obtenidas de Internet serían: 1. Verificación de trayectoria académica del autor, mediante la búsqueda de otros materiales publicados por el o la autora que estamos leyendo, podemos saber si su línea de investigación es consistente, para esto portales como Academia.edu, resultan útiles: 2. Búsqueda comparativa de las fuentes, sobre todo cuando hay citas en los textos, conviene buscar las obras referidas para cotejar definiciones y, además, enriquecer el propio marco conceptual; 3. Índice de citas de un texto, un aspecto que puede brindar fiabilidad sobre un texto es cuántas veces ha sido citado en otras pesquisas, por lo que localizar en Internet un buscador de referencias citadas e introducir los datos de lo que estamos leyendo, puede darnos mayor seguridad de la información que consultamos.

Evidentemente las respuestas que mis tesistas compartieron tienen sus sesgos, ya que la propuesta de entrevista se las hizo su asesora y las respuestas obedecen a ese condicionamiento, ya que en Internet hacemos muchas más cosas que estudiar y leer artículos con ISBN; también señalé que el grupo de trabajo para este ejercicio de entrevista fue sumamente reducido, por lo que el aspecto más destacable del mismo es la búsqueda de un contraste o perspectiva desde el lugar del estudiante, probablemente aplicando estas preguntas a una población más amplia obtendríamos resultados significativos.

También considero que este proceder, es decir, el planteamiento de preguntas, al menos en lo personal, me ayuda a cuestionar aspectos que en ocasiones doy por resueltos con base en mis propios intereses y prejuicios, pero cuando recibimos una resolución distinta a la esperada surgen matices que es preciso problematizar pues, además de ser docentes, somos también usuarias de Internet, con todo lo que eso implica. Chateamos, vemos y participamos de diálogos en vivo, descargamos contenidos y también lo producimos para nuestras propias planeaciones de clases y eso nos vuelve parte de esta vorágine que necesitamos repensar (Freire, 2016).

3. *Fast cultural* y nuevas formas de saber-hacer

Como cierre de esta reflexión quiero tomar tres rubros del aprendizaje académico que se han visto atravesados por la cultura del Internet para

puntualizar algunos aspectos de cada caso, abordaré las implicaciones de la búsqueda e investigación de fuentes en la web, la escritura y creación de textos que se hacen públicos y pueden ser comentados en Internet y, finalmente, las implicaciones del Internet en la habilidad de la lectoescritura.

En cuanto al primer aspecto referido, es decir, la pesquisa de información en Internet la recupero en la medida en que en la actualidad cualquier duda que emerja, desde dónde se encuentra determinado recinto hasta en qué año sucedió tal acontecimiento, se procura en la web mediante programas de respuesta inmediata que, además, ya se auxilian de la inteligencia artificial (en adelante IA) para recabar los datos más citados y ofrecerlos de inmediato. Esta forma de resolver nuestras dudas omite, inclusive, el proceso de localización de la información para transitar a un modelo que basa la confianza en un algoritmo entrenado para hacer más eficiente el tiempo de búsqueda. Que esto pueda facilitar ciertas tareas, es indudable, pero también nos obliga a cuestionar por la manera en que delegamos la capacidad de selección a los programas de Internet -buscadores- que ahora realizan la operación de descarte que en otro tiempo debíamos hacer al analizar fuentes.

Respecto de la lectura y escritura en Internet, me interesó a partir de la observación de dinámicas de retroalimentación que ocurren en redes sociales, principalmente, respecto de publicaciones que se comentan abriendo hilos de conversación que modifican las formas en que entendemos la comunicación; desde la época del correo postal hasta las respuestas a argumentos publicados en el periódico por intelectuales de otro tiempo, llegamos al presente donde la inmediatez del Internet produce que, tanto lo que escribimos como lo que leemos, sea procesado más para responder que para comprender, zanjando así un proceso necesario para la elaboración crítica del pensamiento. Y esta situación hoy día se traslada a las imágenes que, elaboradas con IA, pasan por verdaderas contribuyendo a la producción de información *fake*, es decir, datos o situaciones verosímiles que alcanzan una proyección mayúscula en poco tiempo y que, cuando tratan de ser desmentidas dada su falsedad, dividen la opinión pública pues habrá quien continúe creyendo que es verdad.

Búsqueda o investigación de fuentes en internet

Literalmente, en otro tiempo, la biblioteca y las fotocopias fueron de las herramientas más empleadas en los contextos universitarios. Para conocer las varias acepciones de un término íbamos al diccionario y para tener la panorámica de un proceso, la consulta era en una enciclopedia, atrás

quedaron los días de Encarta 2000 en las primeras computadoras de escritorio dentro de casa, hoy ya es la Wikipedia en cualquier lugar y escrita desde una dinámica colaborativa que permite a cualquier usuario registrado editar y crear nuevas entradas, aunque luego estas sean objeto de revisión.

Para el caso del significado de las palabras vale señalar que, actualmente, ya no solo se consulta la Real Academia Española en línea pues hay también sitios específicos, es decir, si buscamos solo sinónimos, traductores, sitios web con regionalismos, latinismos y claro, las propias redes sociales con sus temas en boga, hashtags, marcan la pauta para incorporar nuevos términos que hicieron su aparición en memes o tuits convirtiéndose en las palabras de moda. En las comunidades del Internet surgen frases que reemplazan antiguos modismos populares y ahora además de los anglicismos se multiplican en el habla popular las formas, tanto verbales como corporales, provenientes de las culturas asiáticas cuyos productos culturales han cobrado relevancia en el presente. Un ejemplo es la forma en que en la actualidad se incluyen los currículos académicos asignaturas que analizan el impacto de las letras de las canciones K-Pop entre las juventudes, lo que en su año fuera la inclusión de la estética del cómic o los videojuegos al análisis de la estética, hoy sucede con tendencias que alcanzaron impacto global gracias al internet; el aspecto clave a considerar en estos casos es que la moda cambia de forma vertiginosa debido a la cantidad de información que se produce a través de la web, por ende, el reto estriba en cómo estructurar nuevas metodologías de análisis que se adapten a esa velocidad de producción y consumo masivo de información.

Continuando con el asunto de la pesquisa en Internet, la propia idea de lo que es una fuente de información, una referencia o un argumento de autoridad, se han modificado con el Internet, ahora canales de divulgación, a veces con bases sólidas y especialistas a veces solo con personalidades de moda, se vuelven el punto de partida para crear un argumento, lo que el siglo pasado fuera denominado como sociedad de la información, hoy se entiende como la infocracia (Chul Han, 2023), es decir, el modo en que las sociedades orientan sus decisiones a partir de la información que obtienen de fuentes que no siempre son confiables pero que se validan entre sí replicando argumentos que se tornan verdaderos de manera expedita por la velocidad a la que se replican, dejando fuera de foco posibles datos o versiones alternativas.

Se citan tuits o mensajes de la red social X, escritos por políticos, inclusive tenemos ejemplos de mandatarios de Estado que han creado sus propios canales de comunicación, empleándolos como plataformas

privilegiadas para la comunicación política, de ahí la relevancia que estos espacios virtuales han adquirido para mantenernos informados, pero al estilo veloz del Internet, en donde una declaración puede cambiar de un día al otro. La vida paralela que creamos en nuestros perfiles web se vuelve una ventana al mundo, una carta de presentación y a esto obedece el que muchas veces en foros públicos las personas se presenten y despidan diciendo cómo las podemos localizar en redes y eso, al menos en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, es una constante entre artistas emergentes que así van creando currículo. Somos quienes aparecemos en actos públicos, pero también el correlato virtual en donde están nuestras fotos en eventos, el trabajo que hacemos o los textos que publicamos y no hay vuelta atrás pues, pensemos que hoy, como profesionistas, es más fácil encontrar un trabajo en LinkedIn que en el periódico.

Los buscadores de Internet son el nuevo tesauro que abre rutas a la localización de fuentes que, como decía, ya no son solo los libros y las revistas especializadas, sino los blogs, los pódcast, documentales o cápsulas informativas, artículos de opinión, reseñas y críticas y así, el universo del que nos nutrimos se enriquece cotidianamente y está bien, la pregunta es cómo crear una variable que mesure y dirija lo que entendemos como cierto, útil y, en ese sentido, pertinente en lo que respecta a la investigación académica. Sumemos a todo lo anterior los chats de inteligencia artificial que, como antes señalé, nos ofrecen un compilado de información obtenida del Internet, programas con los que podemos generar imágenes o videos coadyuvan a la generación de nuevas fuentes que permanecerán en el Internet para volverse referencias posteriores para otras búsquedas (Aedo, 2011). Quizá la llamada de atención sea para el propio profesorado que necesita no solo localizar plagios y sugerir recursos fiables de información, sino inculcar el hábito de la duda respecto de lo que encontramos en la web, proponiendo filtros que nos lleven a cuestionar, quién dijo esto, qué formación tiene, por qué lo dijo, en qué contexto y a quiénes está dirigiendo la información, ya que dependiendo de los tipos de públicos también hay sesgos. A este respecto, un ejercicio que he realizado en aula para correlacionar las nuevas modalidades de información del Internet con las habilidades tradicionales de búsqueda es, proponer la escucha de un pódcast del cual recuperamos datos y ejemplos que se discuten y, una vez realizado esto, solicito al estudiantado que busque fuentes, fuera del Internet, que podrían hacer las veces de bibliografía del episodio, así considero que se abre un panorama más allá de la pantalla para comprender que mucho de lo que circula en Internet estaba antes en otros medios como revistas, libros y hasta obras del arte y la arquitectura.

Finalmente añadiría que información no es comunicación, es decir, las fuentes por sí mismas nunca son ni un hallazgo afortunado ni un problema en sí mismas, pues requieren de nuestra interpretación. En Internet muchos sitios luchan por nuestra atención, así que debemos aprender e inculcar en nuestros estudiantes, el poder de la selección pues no todo vale la pena para ser tomado en cuenta y mucho menos para ser compartido.

Escritura y creación de textos

¿Qué implica escribir en internet? En la actualidad cualquier persona con acceso a Internet, voluntad y algo de imaginación, puede publicar, adiós a los filtros de las editoriales y academias. Tenemos portales que sin saber lenguajes de programación ya están dispuestos para servir como cajas de textos que se actualizan y reciben comentarios de lectores de todo el mundo. Además, la dinámica veloz del Internet también ha inspirado nuevos formatos de escritura colaborativa en foros que reúnen personas con base en gustos compartidos, por ejemplo, o incluso aplicaciones que nos conectan con personas que hablan otros idiomas que buscamos aprender o perfeccionar, por otro lado, artistas y escritores en ciernes o reconocidos han empleado sus redes sociales para convocar a la escritura compartida, un caso se cita en Arte en las redes sociales (Constante, 2013, 20) al referir al ejercicio #Amalgamas que inició el literato mexicano Alberto Chimal, solicitando a usuarios de Twitter que sumaran, de forma combinada, el nombre de diferentes escritores con sus obras, para así crear un desvarío libresco que moviera hacia la risa y la curiosidad.

Además de este tipo de iniciativas, actualmente todas las personas devenimos en escritoras al compartir textos de nuestra autoría en nuestras redes sociales: pensamientos, ideas, preguntas o retos, pero estas publicaciones a su vez se acompañan de imagen, por eso hablo de escribir y crear textos, ya que a estos se les añade el elemento visual como gancho y discurso pues la imagen es un concepto para los ojos, contiene un mensaje que no solo acompaña, sino que puede potenciar la lectura. Fotografías y otros gráficos o audiovisuales se han convertido en la información que más producen y circulan los cibernautas. A estos discursos visuales se suman breves textos llenos de hashtags y emoticones que cumplen la función de exacerbar las emociones demostradas en la imagen, pero que, generalmente, se cree que poco aportan a la elaboración de un ideario paralelo que complejice lo que vemos; no obstante, en el presente espacios virtuales como Reddit sirven para ejemplificar la comunicación en clave que se trama en Internet mediante el uso de emojis y memes que se crean ex profeso para transmitir ideas entre

comunidades específicas, sea con fines lúdicos o también para generar los famosos discursos de odio (Mirzoeff, 2016).

Si volvemos a los 2000, blogs y las publicaciones de Facebook o Tumblr, privilegiaban el texto como recurso explicativo que servía para generar polémica y abrir la discusión sobre temas de interés público. Actualmente, las discusiones en Internet suceden porque, a menudo, solo se leen los encabezados de noticias cuyo contenido promocional no necesariamente compagina con lo que dice la nota completa. Además de que las redes de texto, como X, antes Twitter, se caracterizaron, desde su origen, por la brevedad de su escritura. No obstante, este ser breves no siempre es sinónimo de vacuidad, un ejercicio que realizo en aula en el momento de plantear hipótesis de investigación para proyectos de arte o ensayos académicos se basa en recuperar los 280 caracteres de un tuit -antes eran solo 140- para formular la premisa o argumento central que da sentido al trabajo por realizar, ya que explicar qué proponemos y con base en qué, es un reto que invita a divagar, por ende, cuando tenemos poco espacio para extendernos, tendemos a la concisión.

En Internet abundan textos breves, pero se escribe mucho, pero también hay que considerar el formato de la escritura pública, es decir, la cuestión del receptor, muchas veces anónimo, que nos lee y que ha ido transformando la manera en que escribimos, desde las palabras que se emplean para ligar y posicionar los contenidos en un ranking de consumo, hasta el tipo de información que se elige publicar para ganar lectores sin preocuparse tanto por la veracidad o utilidad de lo dicho.

La escritura pública en Internet se perfila más a la publicidad pues sean usuarios particulares o empresas, estructuran sus mensajes de tal suerte que sean consumibles, es decir, se escribe para ser leído cosa que, si bien no es nueva, en el contexto de Internet suma la inmediatez que provoca una lectura súbita y a veces, inclusive algo descuidada. Esto representa una barrera epistémica pues no consumimos información para aprehenderla y hacer una crítica de esta sino para formar parte de una tendencia (Chul Han, 2015).

Esto implica otro fenómeno del texto en Internet, específicamente, con las plataformas sociodigitales, pues aquellas notas que captan nuestra atención o con las que nos interesa que se nos relacione, las compartimos en nuestros perfiles incorporándolas a la construcción virtual de nuestra identidad. Así, alguien que se identifica con algún género musical o hábito cultural, compartiendo ese contenido coadyuva a que su red digital le identifique con esas preferencias. Esto, además de tener un impacto entre los

usuarios haciendo viral determinados contenidos, facilita a los algoritmos el rastreo y sugerencia de información afín a la que buscamos y compartimos.

Esto que parece facilitar la vida de quienes navegamos en Internet, tiene también su lado criticable, ya que nos perfila con ciertas preferencias eliminando la posibilidad de contrastar las propias creencias e intereses con otros distintos, así, si no tenemos variedad de fuentes y opiniones cómo ejercitar la crítica. Si nos circunscribimos a ver y leer solo lo que nos interesa y agrada, perdemos el panorama amplio y variado en el que es preciso convivir y negociar con la diferencia.

Otra cuestión relevante en cuanto a los textos en Internet es, ¿de dónde provienen? En Internet la producción de contenidos, aun siendo masiva, proviene, mayoritariamente de individuos y aunque estos puedan agruparse según sus intereses, edades, profesiones o causas, difícilmente se genera unidad pues cada persona se pronuncia desde su subjetividad en torno a situaciones que, si bien pueden interesarle, las ve desde su lugar y experiencia. Por ende, perfiles singulares deben ser objeto de escrutinio para ser fiables o dignos de credibilidad, así como el necesario cotejo de lo que asumimos como cierto, tener más de una fuente a la que recurrir para verificar lo que nos dicen es crucial y, finalmente, algo que puede parecer aburrido, pero es necesario inclusive en Internet, referir los sitios y personas de quienes estamos tomando información para así crear una red epistémica de consistencia en lo digital.

Leer para escribir y escribir para pensar

La lectura como estrategia educativa es un punto de partida para otras prácticas como el debate, la memorización de datos y, por supuesto, la escritura. Para redactar algo necesitamos informarnos primero y esto, aunque puede implicar otros recursos como videos y *pódcast*, nos lleva irremediablemente a la lectura.

En Internet la lectura se ha convertido en un reto porque en este mundo multitareas, las personas vamos perdiendo la capacidad de atención y enfoque exclusivo en una tarea y la lectura nos exige eso, concentración. Entonces, los distintos portales que brindan información escrita ahora ya nos reciben con la advertencia de a cuántos minutos obedecerá la lectura del artículo que estamos consultando. Y si encontramos textos interesantes que son demasiado largos, rara vez se leen de corrido, pues saltamos de una actividad a otra.

En El aroma del tiempo (Chul Han, 2009) el filósofo ofrece una serie de ideas para cuestionarnos por qué hacer una pausa puede ser revolucionario,

en qué medida la lentitud constituye una ventaja en el presente y no solo desde prácticas como la meditación o ejercicios de atención plena sino en el hábito cotidiano de consumir información de forma desenfrenada, para Han parar un momento es ir contra la lógica del Internet que inunda las pantallas de inicio de nuestros dispositivos con datos en constante renovación que pueden llegar a causar ataques de ansiedad para quienes no los leen cada pocos minutos actualizando el feed de las aplicaciones.

Esto hace parte del *fast cultural*, es decir, la popularización de hábitos de aprendizaje y lúdicos, que se limitan por el tiempo que emplearemos en ellos. Queremos salir de una duda, pero rápido, pasarla bien, pero sin tardarnos mucho. Y eso se refleja en la lectura en Internet pues buscamos contenidos breves y eso, evidentemente, limita la diversidad y complejidad de perspectivas desde las que partimos para expresar nuestros puntos de vista. Si tenemos menos y son más sintéticas las referencias para organizar nuestras ideas y ponerlas a discutir en un texto académico, entonces nuestra capacidad escritural también se ve mermada pues una cosa es aprovechar la concisión que ofrece la brevedad y otra ser escuetos por falta de capacidad argumentativa (Hernández y Hernández, 2018).

Ésta se adquiere y perfecciona, en buena medida, gracias a la lectura, no en vano se dice que leer enriquece nuestro léxico, mejora nuestra ortografía, nos brinda datos relevantes y otros curiosos, que sirven de gancho para crear relaciones que nos explican el mundo y le dan sentido al presente. Sin caer en los puritanismos que establecen la lectura como la práctica cultural por antonomasia, es apropiado problematizar las formas en las que la digitalidad y el Internet la ha transformado, inclusive, desde la manera de consumirla pues ya contamos con dispositivos que pueden almacenar más libros que todos los libreros de una biblioteca local y estos dispositivos, conectados a Internet, nos dan el significado de palabras que no conocemos o nos permiten buscar, en una pausa lectora, nombres de personajes, fechas de procesos, que se están citando y necesitamos tener en cuenta para entender lo leído.

Actualmente el estudiantado solicita las lecturas en digital y aunque siguen yendo a la biblioteca o las áreas de estudio de la universidad a pasar el tiempo entre clases, lo hacen conectados a Internet. Cuando de la lectura damos el salto a la escritura, la web también se nos atraviesa no solo como un mar de informaciones varias que podemos recuperar, sino como un gran distractor en el que podemos perder el tiempo si no somos capaces de enfocarnos en escribir. De ahí la fama que han adquirido ciertos métodos y

aplicaciones para limitar el acceso a nuestros dispositivos por tiempos predeterminados, como la técnica Pomodoro.

Escribir, al menos en el ámbito académico, no es fácil pues hacerlo es poner en juego el pensamiento, cruzarlo con la memoria y contrastarlo con las fuentes que ya han dicho algo al respecto, todas esas operaciones en líneas que, además, deben ser amenas y con información consistente. Al menos en mi experiencia y es algo que suelo hacer en aulas, acudir a la literatura y la poesía como recursos de trabajo colectivo, es un buen camino para la búsqueda de inspiración al momento de escribir porque el estilo y las preocupaciones de quienes leemos pueden motivarnos a mejorar la forma en que expresamos nuestros argumentos y también, hacernos reflexionar en torno al por qué de nuestro pensamiento. Toda escritura es intencional e identificar lo que nos mueve a decir algo es parte de un componente ético que debe prevalecer en los ámbitos educativos como semilleros de mentes para la posteridad.

Conclusiones

En este texto se abordaron algunos aspectos relacionados con la cultura de Internet tanto en la vida cotidiana como en los contextos educativos universitarios, pensando en que son estos en donde el estudiantado ya cuenta, en su mayoría, con un medio digital propio que funciona gracias al Internet. En aula es sencillo constatar cómo las juventudes se comunican mucho más fluidamente en línea que, a veces, en presencial. Recuerdo la diferencia que percibí después de los semestres con clases a distancia y el retorno a los salones de clases, enseguida noté cómo las generaciones actuales expresan más sus dudas y opiniones en el chat que a viva voz.

Pero si estamos compartiendo un espacio, sería improcedente pensar estas dinámicas in situ, sin embargo, hay otras herramientas del Internet que sí se pueden aplicar a las estrategias pedagógicas, como los videos, memes, pódcast o infografías que sintetizan ideas para incentivar la curiosidad del alumnado y quizá hacerles sentir en un medio conocido para interactuar. Pienso en el caso de escuelas privadas que desde el nivel secundaria ya solicitan los libros de las diferentes asignaturas en un iPad, desde ahí resuelven ejercicios de clase y entregan tareas. Esto no es bueno ni malo en sí mismo, depende qué suceda después pues, ni la información ni el dispositivo son garantía del aprendizaje (Bourdieu, 2015).

Desde el título del presente ensayo menciono los memes y YouTube como ejemplos del fast cultural, pero ¿cómo se pueden integrar en la enseñanza para que sirvan como punto de partida para una exploración más

detallada, propongo un par de ejemplos que he puesto en práctica como modalidad de evaluación a nivel universitario. En cuanto a los memes dedico una sesión a revisar estrategias de comunicación digital de museos en las que la tipología de contenido publicitario involucra producción de imágenes con textos o referencias actuales pero, a partir de imágenes de obras de arte que pertenecen a las colecciones de dichos recintos, una vez analizados los pros y contras de esta manera de atraer la atención, el alumnado debe proponer su propio meme, éste deriva de la visita e investigación previa de un objeto artístico localizado en un museo nacional. Los ejercicios se socializan y comentan convirtiéndose en un pretexto para aprender de otras colecciones de arte que luego, movidos por la curiosidad, acuden a visitar.

Sobre los videos que circulan en *YouTube* he solicitado que realicen video cápsulas divulgativas sobre espacios culturales de nuestro país, conjugando detalles de su historia con información útil que invite al público a organizar una visita, también han realizado análisis formal de obras en video con tiempo limitado, esto ha servido para que cada estudiante se prepare y explique, sin pánico escénico in situ, alguna obra de su interés, además de que al ver el trabajo en clase quien lo ha elaborado se vuelve público y puede ejercitar la autocrítica, finalmente, los últimos ejercicios que han realizado los grupos con quienes trabajo se basa en el formato de video *pódcast* con estructura de conversatorio a partir de temas tratados en clase, para estos se trabaja en la previa configuración de una escaleta y cada equipo distribuye los tópicos, ajusta tiempos y va perfeccionándose también en asuntos de edición, habilidad muy útil en los tiempos que corren.

Por lo tanto, como docentes es importante conocer qué ven, cómo se informan y lo que está de moda en Internet podría ser un punto de partida relevante para generar interés en los contenidos que compartimos en clase, empleándolos, de hecho, como generadores de debate y crítica. Siendo profesores no podemos perder de vista que también producimos contenidos sea de forma personal o por encargo de nuestras instituciones, grabamos cápsulas, participamos en eventos vía remota y permitimos que se graben nuestras intervenciones, creamos presentaciones de textos e imágenes para compartir con el estudiantado, formamos parte de este fenómeno que sigue en mutación, lo cual nos obliga tanto a adaptarnos como a cuestionarnos el porqué de las transformaciones, a qué obedecen y, en ese sentido, qué sí sería útil aplicar a nuestras estrategias de trabajo y qué, más que incluir, deberíamos emplear como estudios de caso para poner en evidencia su inviabilidad para la obtención de un aprendizaje crítico. Considero que las dinámicas que ha instaurado el uso de Internet continuarán siendo objeto

de debate, por ejemplo, respecto de la ética implicada en el uso de ciertos recursos o, temas como los derechos de autor en la producción de materiales, también irán encaminando el curso de las discusiones en torno a nuestra relación como prosumidores de los recursos de Internet.

Referencias

Aedo, T., & Quintero, L. (2011). Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología. CONACULTA.

Han, B.-C. (2009). El aroma del tiempo: Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse. Herder.

Bourdieu, Pierre. (2015). Capital cultural, escuela y espacio social. Siglo XXI Editores.

Han, B.-C. (2023). Infocrazia: Le nostre vite manipolate dalla rete. Einaudi.

Han, B.-C. (2015). Nello sciame: Visioni del digitale. Nottetempo.

Constante, A. (Coord.). (2013). Arte en redes sociales. Estudio Paraíso.

Freire, Paulo. (2013). La educación como práctica de la libertad. Siglo XXI Editores.

Freire, Paulo. (2016). Pedagogía de los sueños posibles. Siglo XXI Editores.

García Canclini, N. (Coord.). (2011). Conflictos interculturales. Gedisa.

Hernández y Hernández, D., Cassany, D., & López González, R. (Coords.). (2018). Prácticas de lectura y escritura en la era digital. Editorial Brujas.

López-Pellisa, T. (2015). Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción. Fondo de Cultura Económica.

Mirzoeff, N. (2016). Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual. Paidós.

Ramírez González, M. (2012). Génesis de una estética de la realidad virtual. CONACULTA.

Rodríguez Cano, C. A. (2020). La expansión de lo público: Indagaciones tecnopolíticas de la sociedad hiperconectada. Universidad Autónoma Metropolitana.

PARTE III

PATRIMONIO, ARTES Y MEDIACIONES TECNOLÓGICAS

Las tecnologías digitales no solo transforman las formas de comunicación, también generan nuevas posibilidades para preservar, crear y transmitir el patrimonio cultural. En esta tercera parte, se exploran experiencias que evidencian cómo lo digital reconfigura tanto los procesos artísticos como las mediaciones culturales, ampliando el espectro de actores y lenguajes involucrados.

El recorrido inicia con el Museo Digital de la Insurrección Sexual, un proyecto nacido en plataformas virtuales que cuestiona la noción de patrimonio desde perspectivas críticas y disidentes. A continuación, la experiencia de la radio comunitaria La Voz del Viento muestra cómo las tecnologías digitales pueden fortalecer lenguas originarias y prácticas de comunicación intercultural. Posteriormente, se analizan las aplicaciones de la realidad virtual y los modelos tridimensionales como recursos para la educación patrimonial, destacando su potencial innovador y los retos que plantean. Finalmente, el proyecto Diario de un encierro amplía la mirada hacia las redes colaborativas digitales impulsadas por mujeres artistas, que durante la pandemia resignificaron el espacio virtual como espacio de cuidados, creación y resistencia, trascendiendo incluso hacia la presencialidad.

En conjunto, estos textos muestran que lo digital no se reduce a un soporte técnico, sino que se convierte en un espacio de mediación cultural del que emergen nuevas formas de reconocimiento y pertenencia. Desde iniciativas institucionales hasta proyectos autogestionados, las experiencias aquí reunidas ponen de manifiesto que lo tecnológico actúa como catalizador de memorias, identidades y afectos que trascienden las fronteras físicas.

Esta sección permite advertir también que las mediaciones tecnológicas, lejos de homogenizar, pueden abrir vías para la diversidad y la inclusión. El patrimonio ya no se entiende únicamente como un legado estático, sino

como una construcción viva en diálogo con los lenguajes digitales y las comunidades que los habitan. Así, se reafirma que la cultura en la era digital no solo se conserva: se reinventa y se expande, configurando horizontes que seguirán marcando los debates de la gestión cultural en los próximos años.

SANDRA ONTIVEROS MELGAR

Museo Digital de la Insurrección Sexual: de la exposición digital a la mediación educativa

BENJAMÍN JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ CASTAÑEDA

Resumen

La presente ponencia se inscribe en el eje temático *Adaptación a nuevos medios* y tiene como objetivo general evaluar el ejercicio museológico relacionado con la curaduría digital y la mediación educativa en línea que desarrolla el Museo Digital de la Insurrección Sexual (MUDIS) dentro de programas educativos de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Para ello, se analizan los modelos pedagógicos y expositivos propuestos por Ricard Huerta (2020) a partir de las relaciones entre arte, educación y universidades-museos. Asimismo, se revisan las aportaciones de Ricard Huerta y Germán Navarro (2023), del colectivo Palmera Ardiendo (2022) y de Alberto López Cuenca (2017) al estudio de la museología y al diseño de exposiciones en entornos digitales.

Entre los principales hallazgos se identifica la urgencia de construir archivos performáticos, patrimonios afectivos y nuevas formas de ciudadanía surgidas de proyectos de arte-educación y preservadas en espacios digitales. En este sentido, el texto reflexiona sobre el papel de los museos digitales como espacios de memoria, mediación y experimentación pedagógica capaces de articular prácticas curatoriales, afectividad y participación comunitaria dentro de contextos virtuales.

Finalmente, se presentan los modelos curatoriales y de mediación educativa implementados por el MUDIS mediante residencias desarrolladas en cursos regulares en línea de la Facultad de Artes y Diseño, así como los resultados obtenidos y las estrategias expositivas utilizadas por el museo con base en su plan de desarrollo institucional. De esta manera, el estudio propone una reflexión crítica sobre las posibilidades de la museología digital para fortalecer vínculos entre educación, memoria, disidencia y construcción de comunidades en entornos virtuales.

Palabras clave: museología; educación en línea; museo digital; gestión; mediación.

Abstract

This paper is framed within the thematic axis Adaptation to New Media *and aims to evaluate the museological practices related to digital curatorship and online educational mediation carried out by the Digital Museum of Sexual Insurrection (MUDIS) within educational programs at the Faculty of Arts and Design of the National Autonomous University of Mexico (UNAM). To achieve this, the study examines the pedagogical and exhibition models proposed by Ricard Huerta (2020) based on the relationships among art, education, and universities-museums. Likewise, it explores the contributions made by Ricard Huerta and Germán Navarro (2023), the collective Palmera Ardiendo (2022), and Alberto López Cuenca (2017) to the study of museology and exhibition design in digital environments.*

Among the principal findings, the study identifies the urgent need to construct performative archives, affective heritages, and new forms of citizenship emerging from art-education projects and preserved within digital environments. In this sense, the paper reflects on the role of digital museums as spaces of memory, mediation, and pedagogical experimentation capable of articulating curatorial practices, affectivity, and community participation in virtual contexts.

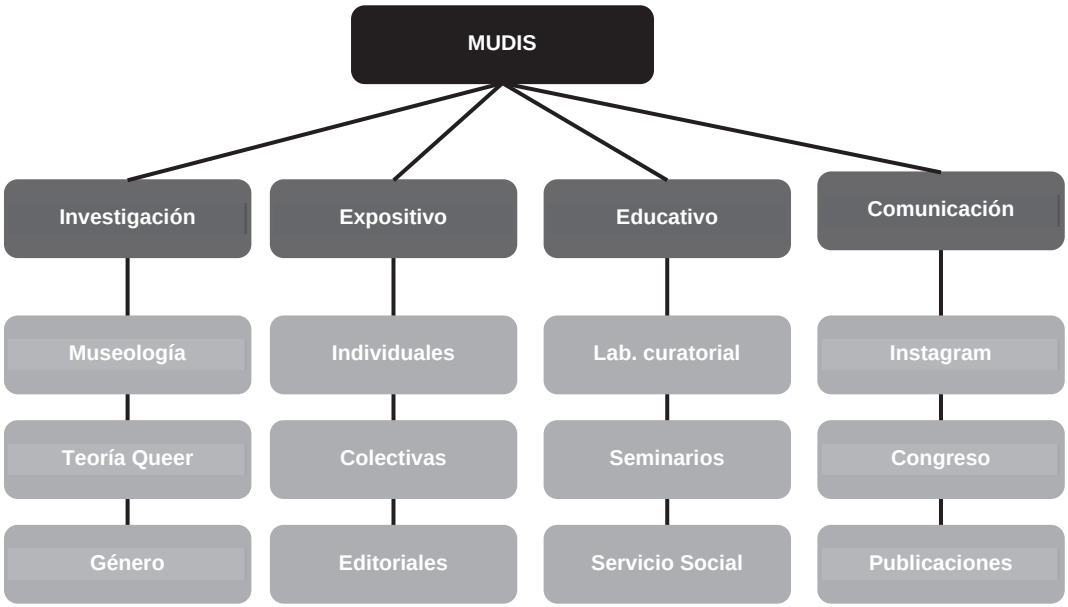
Finally, the article presents the curatorial and educational mediation models implemented by MUDIS through residency-based experiences developed within regular online courses at the Faculty of Arts and Design, as well as the results obtained and the exhibition strategies adopted according to the museum's development plan. In this way, the study offers a critical reflection on the possibilities of digital museology for strengthening the relationship among education, memory, dissidence, and community-building processes within virtual environments.

Keywords: museology; online education; digital museum; management; mediation.

Introducción

El Museo Digital de la Insurrección Sexual (MUDIS) es una iniciativa del artista-investigador Benjamín Martínez Castañeda, que desde mayo de 2021 ocupa un lugar en la web para consolidar un espacio de encuentro para estudiantes de arte y diseño con proyectos desde las disidencias sexuales. El Plan de Desarrollo del MUDIS está compuesto por cuatro programas: 1) Investigación; 2) Expositivo; 3) Educativo; y 4) Comunicación. De cada uno de estos se desprenden tres proyectos respectivamente: en Investigación, se localizan Museología, Teoría Queer y género; de Expositivo, se desprenden Individuales, Colectivas y Editoriales; de Educativo, Laboratorio curatorial, Seminarios y Servicio Social; finalmente, en Comunicación, se encuentran Instagram, congresos y publicaciones.

Gráfico 1. Plan de Desarrollo del Museo Digital de la Insurrección Sexual

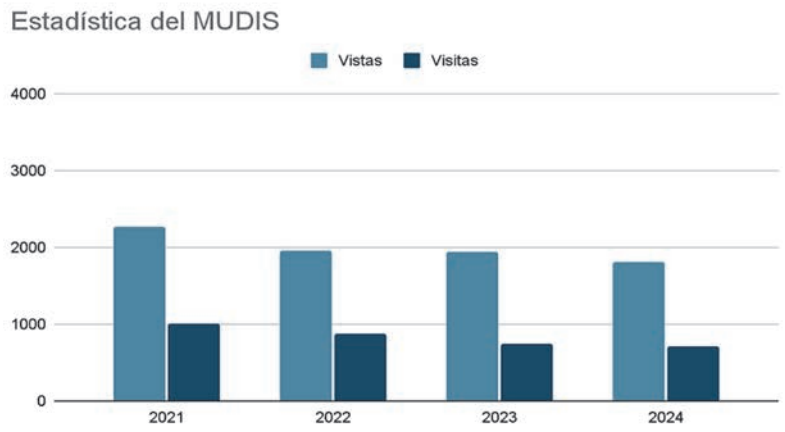


Nota. Diagrama en el que se muestra el Plan de Desarrollo del MUDIS en plan, programas y proyectos.

Por mencionar un ejemplo, dentro del programa de Investigación se ubica el proyecto "Museología", aquí se realiza investigación en torno a la museología social y la museología digital para conocer reflexiones en torno al papel del museo y al diseño de exposiciones, y después poder presentar una alternativa u opción a una de las exposiciones individuales o colectivas que forman parte del plan Expositivo. Posteriormente, y dependiendo del tipo de exposición, la propuesta se trabajará con un grupo a cargo de Benjamín Martínez dentro de la Facultad de Artes y Diseño (UNAM); la estrategia será diseñar un laboratorio curatorial, o bien, un seminario donde el estudiantado pueda explorar el diseño de la exposición en sus diferentes etapas. Finalmente, el mismo grupo diseñará los contenidos para la divulgación y difusión de su proyecto en las redes sociales (*Instagram*) del MUDIS, lo cual cumple con uno de los proyectos del programa de Comunicación.

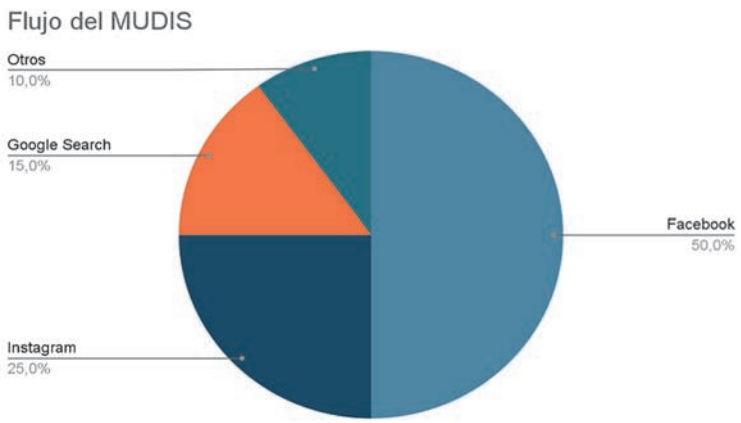
Durante estos tres años de vida del MUDIS, contamos con 20 exposiciones digitales, de las cuales, siete son proyectos grupales y trece son muestras individuales; en el mismo sentido, contamos con cuatro publicaciones en formato fanzine. Sobre números, el MUDIS contó con 2 274 vistas y 1 013 visitas en 2021; 1 949 vistas y 871 visitas en 2022; 1 933 vistas y 739 visitas en 2023; y, en lo que va de 2024, 1 811 vistas y 705 visitas; un total de 7 967 vistas y 3 328 visitas. La exposición más vista es "Sexualidad incómoda" de txrnmr_on y curada por Vanessa Barrientos, con 1 136 visitas. Por otro lado, los países que más visitan el museo son México, Estados Unidos de América, Colombia, España y Argentina, en ese orden respectivamente. En cuanto al flujo de visitas, es más frecuente a través de Facebook, Instagram y por Google Search. Finalmente, para celebrar nuestro tercer aniversario, realizamos una exposición presencial en la Plaza Legorreta del Centro Nacional de las Artes (Ciudad de México); la cual, estuvo conformada por doce reproducciones de piezas de artistas que han colaborado en el MUDIS.

Gráfico 2. Estadísticas del Museo Digital de la Insurrección Sexual



Nota. Gráfica en la que se muestran las vistas y visitas al MUDIS de 2021 a 2024.

Gráfico 3. Flujo del Museo Digital de la Insurrección Sexual



Nota. Gráfica en la que se muestra el flujo del MUDIS en Internet.

En este sentido, y como se mencionó al inicio de este apartado, el público objetivo del MUDIS son estudiantes de artes visuales y diseño con proyectos enfocados a la disidencia sexual; el público real del MUDIS son

los propios artistas, pues uno de los objetivos del museo es la creación de exposiciones individuales que les puedan servir como carpeta; por otro lado, el público terciario está enfocado en investigadores de arte-educación y metodologías queer desde las artes; el público potencial son los usuarios que visitan las redes y páginas del museo para ver el trabajo de sus amigos, es decir, los artistas comparten el enlace a su exposición y sus amigos ingresan a ella, para este tipo de público es deseable que siga al MUDIS en *Instagram*, comparta alguna de nuestras publicaciones, o nos envíe su carpeta para revisión.

Relaciones arte-educación

Ricard Huerta en su artículo *Educación artística para formar docentes en derechos humanos y diversidad sexual* menciona que la educación artística es un vehículo para la transformación social, la cual debe promover la inclusión, la diversidad y la defensa de los derechos humanos; abordar estas problemáticas desde la educación artística "ofrece suculentas posibilidades de transformación, ya que a partir del conocimiento de nosotros mismos y de los espacios en los que nos movemos podemos desarrollar estrategias para mejorar la mayoría de las situaciones complicadas o complejas" (Caeiro Rodríguez y Muñiz de la Arena, citados por Huerta, 2020, p. 124). Para Huerta estos procesos apelan a una educación artística que desafía las normas sociales y los prejuicios desde la mirada crítica.

En este sentido, Huerta (2020) hace referencia a que los museos, al ser entornos patrimoniales, se justifican desde la heteronormatividad, yo agregaría el saqueo, la invasión y el colonialismo; lo anterior deja abierto el tema de la diversidad sexual por la forma insuficiente en que se ha abordado en la educación artística. De ahí que Ricard Huerta y Germán Navarro Espinach presentan *Museari. Museu de l'imaginari* como una mediación entre las reglas institucionales del *International Council of Museums* (ICOM por sus siglas en inglés) y "la promoción de la educación artística y la historia como instrumentos fundamentales para la defensa de la diversidad sexual" (p. 129). Así pues, la creación de *Museari* y la postura de Huerta nos ayudan a comprender la urgencia por defender la diversidad sexual desde la formación docente y la educación artística, pues nos permite "acompañar las clases de arte en el resto de los niveles educativos, lo cual supondría incorporar las cuestiones relativas a los derechos de las personas y colectivos disidentes en el currículum universitario y en el resto de las etapas educativas" (Huerta, 2020, p. 135). De ahí que la cultura visual sea una caja de

herramientas para la educación artística, pues facilita la incorporación de artistas LGBTIQ+ para abordar temas de actualidad y visibilizar la diversidad.

Por lo general, dentro del Programa Educativo se llevan a cabo seminarios enfocados al arte y diseño desde la disidencia sexual, donde se revisan lecturas y proyectos especializados sobre el tema; después, el estudiantado realiza investigación visual de campo para analizar cómo los medios de comunicación visual pueden ejercer cierta represión o catarsis, al tomar muestras de ello crean un archivo que después pueden llevar a un proyecto editorial del Programa Expositivo. Un ejemplo de ello es el *fanzine Cuirtopía*, donde cada estudiante aportó una obra de su producción artística y la analizó desde la Teoría Queer para comprender cómo la heteronorma nos constriñe la mirada.

Museología digital

Ahora bien, Ricard Huerta y Germán Navarro Espinach (2023), creadores de *Museari*, mencionan que un museo digital no es:

> un espacio que amplía virtualmente lo que ya funciona en la realidad física y material, sino que el museo virtual nace y se desarrolla en el entorno digital (*born-digital*). El museo que nace digitalmente puede incluir también *net art*, contenidos en ambientes 3D, realidad virtual, o arte digital. Pero aquello que define un museo virtual es su esencia digital y la apuesta por la hiperconectividad (p. 12).

En esta adaptación a los nuevos medios, Huerta y Navarro Espinach cuestionan las webs de los museos físicos que funcionan como espacios publicitarios y extensión en línea de **estos**. Para ellos, en el caso de Museari, es importante la esencia digital e hiperconectividad, pues ven una serie de ventajas en el acceso gratuito a sus contenidos, interacción de usuarios de manera constante y acceso a servicios sin límites de tiempo-espacio; un museo digital / virtual / cibermuseo / hipermuseo / webmuseo (p. 12) es un modelo sostenible desde la museología participativa que involucra a usuarios de forma más activa y democrática.

Por otro lado, el colectivo *Palmera Ardiendo* se pregunta si lo virtual es una estrategia adecuada para las instituciones culturales en esta era de lo *post-lo que sea* y con la acelerada y precarizada digitalización de la vida a partir del 2020. Dicen: "Los contenidos digitales de los museos se repliegan en su aburrimiento, cuando en la actualidad existen las herramientas

necesarias para escapar al yugo de la programación que promueven los algoritmos de las redes más utilizadas en el planeta" (2022, p. 108). Para este colectivo es importante que los museos cuestionen el *statu quo* de la digitalidad y se pregunten qué tanto están siendo programados o qué tanto están programando (p. 109). Invitan a los artistas a colaborar con los museos para el diseño de propuestas que tengan su origen, planeación y desarrollo en el entorno digital para no seguir replicando la bidimensionalidad de la web.

En este tenor, podría mencionar que el MUDIS presenta un modelo de trabajo sostenible y participativo; pues, desde el Programa Educativo, se tiene el proyecto de Servicio Social, donde estudiantes comparten sus conocimientos para el trabajo propio del MUDIS (trabajo con artistas, redacción de textos, diseño de contenidos, etc.), a cambio de ello el museo acredita el servicio social de estos estudiantes para cumplir con este trámite en sus instituciones de procedencia. Por otro lado, el diseño de cada exposición siempre se trabaja a la par con los artistas, su opinión es importante y buscamos cuidar cada detalle para que su exposición refleje los valores de cada artista. A partir de las observaciones que cada colaborador del MUDIS ha hecho, hoy nos encontramos replanteando nuestras formas de trabajo, comunicación y socialización de los contenidos del museo, pues hemos detectado áreas de oportunidad para crecer en los nuevos lenguajes digitales; así como identificar que los derechos digitales se han ido modificando y debemos cuidar y respaldar la integridad de los artistas que participan en el MUDIS.

De la educación artística a la mediación artística

Si, como ya se dijo con anterioridad, el arte es un vehículo para la intervención y transformación social; lo más pertinente, ahora, sería hablar de mediación artística en lugar de educación artística, pues ésta encuentra su límite dentro del salón de clases, la segunda es mucho más abierta y, entre otras tantas posibilidades, "fomenta el acceso a la cultura, proporciona una mirada no estigmatizada, es un espacio potencial y de experimentación segura, desarrolla la resiliencia, promueve el empoderamiento, posibilita los procesos de simbolización, es una forma de mediación en resolución de conflictos" (Moreno González, 2016, p. 49).

Alberto López Cuenca en su ensayo *El museo sin marco: acumulación, uso y mediación digital* comenta que el museo como institución está desbordado y que debe pensar en cómo hacer que sus colecciones se regulen en la circulación digital y no en su momificación (2017, p. 26). Sobre esto, menciona que el museo:

> tiene la capacidad de inscribir lo dispar en un mismo plano narrativo, los objetos ahí dispuestos no están inertes, sino que se recombinan en nuevas cadenas de práctica y significación. Más que de plano narrativo, habría que hablar, pues, de un plano poético, *poiético*, productor del museo (p. 27).

A esto se ha de llamar mediación artística; sin embargo, en un museo digital sus objetos siempre son editables, por lo tanto, incompletos y en proceso; "(s)e trata de artefactos editables, interactivos, reprogramables y distribuidos" (p. 28). En la mediación digital que analiza López Cuenca, el museo tiene la tarea de fabricar el presente desde la digitalización de formas de trabajo lúdicas, experimentales y colaborativas al servicio de los usuarios.

MUDIS como mediación educativa

Pensando en el desplazamiento de la educación artística a la mediación artística, y de ésta a la mediación educativa, a partir de las bases de un museo digital, es importante reflexionar sobre la construcción de archivos performáticos, la visibilización de patrimonios afectivos, y la complicidad con nuevas ciudadanías; todas estas imaginadas, pensadas y llevadas a cabo en los entornos digitales. Pienso los archivos performáticos como todo objeto cotidiano que por sí mismo se vuelve archivo vivo, que se cuida y se socializa desde dinámicas afectivas colectivas; por ejemplo, un cartel de alguna marcha que para quien lo conserva representa algo muy significativo, o la envoltura de un condón de los años de la crisis del VIH, o la nota de prensa que impacta de sobremanera en algún tema delicado políticamente hablando. Todos estos elementos se vuelven un patrimonio afectivo que hay que cuidar desde la complicidad de las amistades, los amores, los activismos. Estas estrategias se vuelven el medio para tejer un patrimonio afectivo vivo de la disidencia sexual que, al ponerse a disposición de otras personas para su participación en la construcción de dicho archivo, que, al abrirse desde el entorno digital, crean ciudadanías digitales y críticas, que se apoyan en los derechos en línea, la participación política, y la resistencia contra sesgos algorítmicos, haciendo que los archivos sigan vivos y circulen en diversos medios.

De ahí que el MUDIS se piense como un espacio para mediación educativa; ya que invita a estudiantes de las tres licenciaturas que se imparten en la Facultad de Artes y Diseño a participar de manera activa en proyectos concretos, estos pueden ser curatoriales o editoriales, con el fin de activar metodologías de aprendizaje situado y centradas en la disidencia sexual, se les acompaña curatorialmente para la solución de un problema de forma

integral entre las artes, los diseños y la comunicación visual. Un ejemplo de ello puede ser la exposición *Sex Toy Story*, que consistió en una investigación crítica sobre el uso de juguetes sexuales a lo largo de la historia de la humanidad; en esta investigación encontraron situaciones de orden sexual, clínico o de tortura. El resultado fue una exposición audiovisual dividida en tres núcleos, donde presentaban el origen del uso de tal juguete o práctica, y cómo se resignifica en la lúdica sexual, cerrando con reflexiones desde la postpornografía.

Un ejemplo de mediación educativa.

De tal forma que, como menciona Eva Morales Gómez (2020), esta estrategia funciona como una residencia artística, y consiste en que un artista "trabaja durante un tiempo determinado en un contexto educativo, habitualmente con un aula, una docente y su alumnado, pero también puede producirse con varias clases e incluso puede haber proyectos que impliquen a toda la comunidad educativa" (pp. 17-18). Tomando como ejemplo el *fanzine Placer y amor sin fronteras. Un espacio para todxs*, el proyecto tuvo lugar en una de las aulas virtuales de la FAD, donde se reunieron diversos estudiantes ubicados geográficamente en la Ciudad de México y Taxco de Alarcón, Guerrero, pero que coincidieron en un solo grupo para cursar la asignatura *Disidencia sexual, Identidades, Subjetividades y Afectos* a cargo de Benjamín Martínez.

La estrategia consistió en un laboratorio de ideas donde el grupo determinó el tema, a partir de ello se les acompañó en la investigación, lectura y análisis de materiales sobre el tema que llevaría el curso; posteriormente, los integrantes del grupo presentaron sus habilidades blandas y duras para poder hacer un organigrama del proyecto y pudieran ser ubicados en una posición en la que se sintieran seguros y con las herramientas suficientes. Después, buscaron, e invitaron, a sus compañeros a participar en el fanzine, ya sea con obra visual o con textos. Cada equipo realizó su trabajo: lectura y corrección de estilo, edición y tratamiento de imágenes, gestión de los permisos de reproducción, maquetación y diseño editorial, y diseño de campaña para difusión. Al tener el producto final, el *fanzine* se subió a la página del MUDIS, y cada estudiante compartió con sus compañeros, amigos y conocidos de la comunidad estudiantil de la FAD.

Este ejercicio funcionó como una estrategia de mediación educativa porque se organizó, comunicó y socializó un tema de los contenidos de una asignatura tomando como punto de partida las inquietudes y necesidades del estudiantado. Del mismo modo, el ambiente y dinámica de trabajo pudo

funcionar como un espacio seguro para el aprendizaje, pues cada estudiante aprendió a su ritmo para desarrollar sus habilidades y resolver sus inquietudes. En el ámbito de las artes y los diseños, cada estudiante participó del proyecto desde donde se sentía más seguro o capacitado, esto les permitió ejercitarse técnicamente desde la investigación, la curaduría o el diseño; así como desarrollar habilidades blandas y duras que podrán aplicar en su ejercicio profesional.

Conclusión

Para terminar, el Museo Digital de la Insurrección Sexual (MUDIS) se posiciona a partir de las lógicas de los medios y entornos virtuales, acudiendo a la curaduría digital y mediación educativa en línea para su autogestión. Al revisar los modelos pedagógicos de Huerta, Morales y Moreno, así como los museológicos de Huerta, Navarro, Colectivo Palmera y López, se estableció un marco teórico que nos permite comprender cómo el diseño de exposición y de mediación han evolucionado en el entorno digital; para así implementar un modelo de mediación educativa centrado en el aprendizaje situado, centrado en el estudiantado, que le permita integrar las artes, los diseños y la comunicación visual.

Realizar esta investigación nos ayuda a comprender, por un lado, desde la museología digital, los contenidos en web, el tiempo de visita o permanencia en la página, la circulación del MUDIS por enlaces y clics, el acceso por tipos de dispositivos; todo ello nos permite comprender el funcionamiento del museo en la web, las redes sociales y enlaces de acceso, así como para poner mayor atención en las necesidades del usuario y aplicarlo en el diseño responsivo del museo y sus contenidos. Por otro lado, desde la museología social, esta investigación continúa con las discusiones sobre la deconstrucción del museo como institución colonial, así como a iniciar un diálogo con los exponentes del MUDIS sobre los medios y formas de conservación, catalogación, exposición y difusión de sus proyectos; además de generar reflexiones en el aula sobre el patrimonio cultural, sexual y afectivo de las disidencias sexuales.

El MUDIS tiene como objetivo la creación de un espacio para proyectos con perspectiva LGBTIQ+ de artistas y diseñadores en formación, de ahí la necesidad de contemplar la diversidad sexual y los derechos humanos entre la comunidad de aprendizaje, partiendo de lo que Ricard Huerta concibe como la educación artística para la transformación social. Esto justifica el Plan de Desarrollo del museo, donde se incluyen los programas de investigación, exposición, educación y comunicación con base en el

reconocimiento de archivos performáticos para visibilizar patrimonios afectivos e invitar a nuevas ciudadanías desde el entorno digital.

En resumen, el MUDIS como proyecto educativo que se adapta a los nuevos medios, representa una forma de pensar el museo como espacio de encuentro, diálogo y aprendizaje, donde la digitalización no es solo una herramienta, sino un medio para reinventar las formas en que se producen y se comparten conocimientos y experiencias culturales, siempre en defensa de la diversidad y la inclusión.

Referencias

Huerta, R. (2020). *Educación artística para formar docentes en derechos humanos y diversidad sexual. Pulso. Revista de Educación*, (43), 119-136.

Huerta, R., y Navarro Espinach, G. (2023). *Diseñar un museo virtual*. Editorial Aula Magna.

López Cuenca, A. (2017). *El museo sin marco: acumulación, uso y mediación digital*. En *Museo digital. Futuros y posibilidades* (pp. 22-33). MUAC, UNAM.

Morales Gómez, E. (2020). *De la visita al proyecto. La transformación de las relaciones entre arte y escuela*. En E. Morales Gómez (Ed.), *Esto lo hago yo. Residencias de arte en la escuela* (pp. 14-28). Catarata.

Moreno González, A. (2017). *La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario*. Octaedro.

Museari. Museu de l'imaginari. (s. f.). Recuperado el 20 de agosto de 2024, de https://www.museari.com/

Museo Digital de la Insurrección Sexual. (s. f.). Recuperado el 20 de agosto de 2024, de https://muisdart.com.mx/

Palmera Aridondo, A. (2022). *Subvertir el algoritmo: De la energía utópica del World Wide Web al museo en la era digital*. En *Museo digital. Ciudadanía y cultura 2020* (pp. 104-110). MUAC, UNAM.

Experiencia de la radio comunitaria: La Voz del Viento, *Jeeka Nok Jíiawai*, en Cócorit, Sonora

Ana Laura Aguilar Torres

Jorge Esteban Amézquita Murillo

Resumen

El estado de Sonora, en México, cuenta con ocho grupos indígenas originarios, comunidades que han preservado, mediante diversos procesos de sincretismo cultural, sus festividades, gastronomía, cosmovisiones y lenguas. En Cócorit, cabecera municipal de Cajeme y antiguo pueblo-comunidad yaqui, surgió —a través del *Yo'o Joara*, dependencia del Centro Cultural Cócorit A.C.— El proyecto Radio Comunitaria La Voz del Viento, *Jeeka Nok Jíiawai*, que en lengua yaqui significa "Expresión de la voz del viento".

Con el propósito de consolidarse como un medio de comunicación comunitario orientado a promover el diálogo intercultural entre las identidades populares e indígenas de la región, durante los últimos cuatro años la radio ha trabajado en coordinación con el Centro de Culturas Populares, Indígenas y Urbanas de Cajeme y con la participación de seis de los ocho pueblos tradicionales yaquis. En este proceso, se han integrado a la programación diversas personas comprometidas con iniciativas enfocadas en la construcción de una sociedad más justa, priorizando temas relacionados con la igualdad de oportunidades, el sentido de comunidad, los derechos humanos, el desarrollo de expresiones artísticas y el cuidado del medio ambiente.

El presente documento sistematiza esta experiencia de gestión cultural mediada por recursos tecnológicos digitales, condensando motivaciones, estrategias y resultados como referencia para ejercicios similares orientados a la promoción y salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial y al fortalecimiento de la cultura local. En este sentido, el texto reflexiona sobre las posibilidades de la radio comunitaria digital como herramienta para la preservación cultural, la participación social y la construcción de vínculos interculturales dentro de contextos contemporáneos marcados por la digitalización.

Palabras clave: gestión cultural; interculturalidad; radio comunitaria.

Abstract

The state of Sonora, in Mexico, is home to eight Indigenous groups, communities that have preserved their festivities, gastronomy, worldviews, and languages through different processes of cultural syncretism. In Cócorit, the municipal seat of Cajeme and a former Yaqui community, the project Community Radio La Voz del Viento, Jeeka Nok Jíiawai —which in the Yaqui language means "Expression of the voice of the wind"— emerged through Yo'o Joara, a branch of Centro Cultural Cócorit A.C.

With the purpose of establishing itself as a community media platform aimed at promoting intercultural dialogue among the popular and Indigenous identities of the region, the radio station has worked over the past three years in coordination with the Center for Popular, Indigenous, and Urban Cultures of Cajeme, with the participation of six of the eight traditional Yaqui towns. Throughout this process, individuals committed to initiatives focused on building a more equitable society have joined the station's programming, prioritizing issues

related to equal opportunities, community identity, human rights, the development of artistic expression, and environmental care.
This document systematizes the experience of cultural management mediated through digital technological resources, condensing motivations, strategies, and results as a reference for similar initiatives aimed at promoting and safeguarding intangible cultural heritage and strengthening local culture. In this sense, the text reflects on the possibilities of digital community radio as a tool for cultural preservation, social participation, and the construction of intercultural relationships within contemporary contexts shaped by digitalization.

Keywords: cultural management; interculturality; community radio.

Introducción

Un tema global

El cuidado, la difusión y la conservación de las culturas ancestrales se han vuelto temas recurrentes en los debates políticos y académicos latinoamericanos, en sociedades modeladas por la globalización y por tendencias de consumo intensificadas por la escala tecnológica.

La importancia de estas culturas se convirtió en un eje fundamental a partir de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) de 2006, en la que México participó como uno de los 136 Estados miembros de la Asamblea General de la UNESCO. Este marco impulsó la necesidad de encauzar acciones y definir métodos de reconocimiento a las identidades como portadoras de saberes y prácticas, en colaboración con agentes de la sociedad civil, universidades e instituciones gubernamentales, con el propósito de preservar y promover el patrimonio cultural (UNESCO, 2006).

Uno de los desafíos más significativos en esta tarea consiste en establecer procesos de colaboración idóneos entre los diversos sectores involucrados, pues coordinar a las instituciones y actores sociales requiere un enfoque integrado que derive en una gestión coherente y efectiva del PCI y asegure que las prácticas culturales continúen vivas y sean relevantes en sus comunidades.

Por otro lado, la pérdida de lenguas indígenas es un fenómeno alarmante que afecta a las culturas de todo el mundo. Cada lengua es más que un medio de comunicación: es un vehículo que alberga la historia, los conocimientos y las tradiciones de una comunidad. Cuando una lengua desaparece, no solo se pierde la capacidad de hablar con otras personas en ese idioma; también se extinguen formas únicas de entender el mundo y de relacionarse con

él, lo que representa un golpe a la diversidad cultural y al patrimonio colectivo de la humanidad.

En la actualidad, la globalización tecnocientífica cada vez más acelerada, mediática y comercial pareciera atropellar las lenguas que en comparación con las dinámicas mercantiles resultan menos dominantes, apresurando su abandono y posterior desuso.

Pese a la tardía incorporación científica al análisis académico y el señalamiento formal de su importancia, sumadas las limitaciones como posibles razones de las afectaciones en el uso de las lenguas indígenas en América, "la deficiencia de las informaciones, lo incipiente de las metodologías, las variadas direcciones hacia las que se orientaban los estudios lingüísticos (...), y la dependencia hacia una concepción de la lengua en donde se privilegiaba su manifestación escrita." (Cifuentes, 2002, p. 11), sitúa en un panorama adverso a la fuente principal de conocimientos ancestrales en comunidades portadoras vivas.

Si bien la Historia ante los buenos ojos alecciona, es necesario apelar a la objetividad sin predisponer las acciones actuales y traer a la mesa de soslayo el suceso del descubrimiento de América y el proceso colonial por más reiterativo y doloroso que sea. "La magnitud y la rapidez de ese genocidio desencadenaron la pérdida definitiva de muchas lenguas." (Chamoreau, 2014, p. 4). Sin embargo, la resistencia cultural y las estrategias implementadas por las sociedades han permitido conservar soterradamente idiomas pese al salvajismo de la castellanización.

En diversas formas, tal como Martínez Casas (2007) conceptualiza la 'vida invisible', siendo esas estrategias de uso casi clandestinas, reservando las lenguas nativas íntimamente a la comunicación en escenarios familiares, domésticos o, con mayor suerte, ceremoniales, como si sus lenguas estuvieran muertas. Gracias a esas tajantes prevenciones y sincretismos pactados, las comunidades de origen han mantenido vivas sus tradiciones, entre ellas las lingüísticas, incorporando la defensa de las lenguas maternas en sus culturas.

La Cultura Yaqui

En el estado de Sonora, la Tribu Yaqui se distribuye a través de ocho pueblos tradicionales donde conservan sus usos y costumbres: luciendo sus bordados, preparando su comida tradicional y celebrando sus fiestas con orgullo y entusiasmo. Pótam, Loma de Bácum, Vícam, Tórim, Rahúm, Belem, Huirivis y Cócorit, este último asentamiento movilizado por voluntad de las autoridades de la tribu hacia la Loma de Guamúchil debido a la expansión

de la cabecera municipal de Cajeme, Ciudad Obregón, con la finalidad de velar por el cuidado de sus prácticas y autonomía gubernamental.

Entre sus símbolos identitarios, en la relación con el entorno natural, mundo del monte o *Juyya Ania*, sobresale el venado, que se intercepta entre las comunidades prehispánicas asentadas en el noroeste mexicano.

El venado es el personaje mítico más emblemático para los mayos-yoreme y yaqui-yoeme, se encuentra presente en diversas esferas de su vida: la cacería, las festividades religiosas, la vida cotidiana, además de ser sujeto de composiciones musicales. Asimismo, aparece en diferentes dimensiones temporal-espaciales como lo son el tiempo mítico, el pasado colonial, y el presente. (Valdez Muñoz, 2021, p. 40)

"Los yaquis se han caracterizado como un pueblo aguerrido en pro de la defensa de su territorio y el derecho a autogobernarse, lo cual los ha definido a través de las distintas etapas de conformación del país." (INPI, 2018). Pues bien, sus victorias sobre los colonos españoles datan de 1607, para que tres años después le concedieran el acercamiento a los misioneros jesuitas y luego expulsarlos en 1767, situación que decantaría en la lucha que aún se sustenta: la defensa de su territorio.

Antecedentes

En México coexisten lenguas indígenas reconocidas oficialmente que configuran un panorama complejo y profundamente diverso; no obstante, el desplazamiento lingüístico es una preocupación permanente debido a la disminución de sus hablantes activos. "De las 68 lenguas o agrupaciones lingüísticas consideradas en el Catálogo de las Lenguas Indígenas Nacionales en los resultados de la Encuesta Intercensal 2015 se identificaron 67, muchas de las cuales tienen diversas variantes lingüísticas." (CDI, 2015, p. 13).

La lengua no sólo articula el vínculo con el territorio, pues a su vez es eje central para el mantenimiento de prácticas sociales. "Las lenguas indígenas tienen en su práctica una base y extensión comunitaria que produce cambios lingüísticos y da origen a formas comunitarias del habla que sirven de soporte a las identidades. (Warman, 2003, p. 101) Por lo tanto, la pérdida de la lengua, de cualquier lengua, implica una fractura profunda en los procesos de transmisión cultural intergeneracional.

Esta realidad afecta de manera particular al estado de Sonora, donde conviven siete grupos indígenas originarios, entre ellos el pueblo yaqui, que ha experimentado tensiones crecientes entre la conservación de su lengua. Gaurijios (macurawe), Mayos (yoreme), Yaquis (yoeme), pima (o'ob), Seris (comca'ac), Pápagos (tohono o'odham) y Cucapás (*kuapá)*, comunidades que

han conservado a través de sincretismos culturales sus festividades, gastronomía, cosmovisiones y sus lenguas; constatando que la lengua es esencial en la transmisión de experiencia, memoria y conocimientos entre generaciones.

La cabecera municipal de Cajeme, Ciudad Obregón, es el lugar donde se encuentra la mayor actividad económica del municipio, cuenta además con cinco comisarías: Esperanza, Providencia, Pueblo Yaqui, Marte R. Gómez y Cócorit, siendo esta última el lugar donde se sitúa el Centro Cultural *Yo'o Joara*.

Al analizar el caso de la comisaría Cócorit, este resulta especialmente ilustrativo, pues la dinámica urbana y la influencia del castellano han generado un uso cada vez más limitado a contextos cotidianos. Con más de cuatro siglos de historia, el territorio yaqui ha sido escenario de encuentros culturales múltiples: desde la llegada de los misioneros jesuitas en el siglo XVII y la posterior colonización del Valle del Yaqui, sobreviviendo a políticas educativas que favorecieron el monolingüismo del español.

En esta medida, la pérdida de la lengua materna yaqui se dispone como una problemática estructural ligada a factores históricos, sociales, económicos y políticos, donde la revitalización lingüística requiere, además de esfuerzos comunitarios, políticas públicas incluyentes que reconozcan el valor de las lenguas indígenas como patrimonio vivo.

Perspectiva intergeneracional actual de la Lengua Yaqui

En Sonora habitan comunidades que hablan idiomas prehispánicos y han conservado su lengua materna, ante la inquietud de integrar procesos participativos de desarrollo en las comunidades locales y en el marco del Día Mundial de las Lenguas Indígenas, se llevó a cabo en 2021, un diagnóstico sobre la situación de la lengua yaqui, iniciativa conjunta del Centro Cultural Yo'o Joara y el Centro de Culturas Populares y Urbanas de la región sur de Sonora, México.

La investigación se realizó para conocer el estado actual de la lengua yaqui, sus métodos de enseñanza, uso y posibles amenazas presentes en la comunidad, con el fin de estimular la generación de estrategias orientadas por portadores del patrimonio en colaboración con instituciones culturales y coadyuvar a la salvaguarda de su lengua materna en el corto y mediano plazo.

El estudio se realizó con la mediación de promotores culturales adscritos al Centro de Culturas Populares en Loma de Guamúchil, Vícam, Pótam, Huirivis y Rahúm, cinco de los ocho pueblos yaquis en cogestión con actores públicos, privados y comunitarios.

Tabla 1. Metodología

Objetivos		Actividades/Tareas	Equipo de trabajo
1	Diseñar una propuesta metodológica con orientación participativa desde la comunidad portadora con el acompañamiento de instancias culturales vinculadas al tema de la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial.	Reunión con los promotores culturales. Elección de grupos focales. Diseño de instrumentos.	Promotores culturales Gestores culturales Sociólogos Economistas
2	Proponer estrategias de acción a través de un diagnóstico participativo en cinco de los ocho pueblos yaquis en cooperación con promotores culturales de la etnia, identificando grupos focales, escenarios de acción y mecanismos de intervención.	Convocatoria a participantes de los grupos focales. Realización de cinco diagnósticos participativos. Aplicación de encuestas.	Moderador Relator Expositor Registro Personal logístico
3	Visibilizar las conclusiones del proyecto diagnóstico hacia el interior de la comunidad yaqui y de forma externa como referente aplicativo para la salvaguardia de lenguas maternas indígenas.	Rueda de prensa para extender la invitación a través de medios de comunicación al foro. Realización del foro virtual para exponer resultados a través de plataformas. Diseño y elaboración de material informativo.	Personal técnico Autoridades miembros de la comunidad Especialistas externos Medios de comunicación

Nota. Elaboración propia.

Los promotores yaquis, que atienden los cinco centros en los pueblos identificaron las siguientes problemáticas:

- Pérdida de comunicación intergeneracional y debilitamiento de la transmisión de la lengua y la cultura de una generación a otra.
- Debilitamiento de valores identitarios, pérdida de la conexión con la herencia cultural y la identidad yaqui.
- Cambios en las dinámicas festivas y prácticas religiosas, modificaciones en las tradiciones y prácticas culturales debido a la influencia de la cultura dominante.
- Modificación y transformación del idioma, alternancia entre el español y el yaqui, lo que puede llevar a la pérdida de la lengua materna.

Según la investigación, estas problemáticas son causadas por factores como:

- La migración, la población adulta busca mejores oportunidades económicas en otros lugares, lo que lleva a la pérdida de la lengua y la cultura.
- El fallecimiento de los mayores, la pérdida de los portadores del conocimiento y la oralidad.
- La globalización, la homogeneización de las formas de concebir el mundo y la adaptación a la cultura dominante.
- La escolarización, los docentes de las escuelas rurales no hablan la lengua y las clases se imparten en español.

El diagnóstico en su diseño e implementación contó con la participación de la portadora en la identificación de las problemáticas y la búsqueda de soluciones. Este enfoque interdisciplinario y la participación de diversos actores permitieron una amplia valoración del marco social y la elaboración de propuestas concretas para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial.

Entre sus resultados se encuentran, la definición de acciones y propuestas desde la comunidad con el acompañamiento de profesionistas especializados e instituciones civiles y gubernamentales; y la transferencia de metodologías, que fortalecieron las capacidades de gestión y vinculación de la comunidad con organismos para atender otras problemáticas a futuro.

En resumen, la investigación sobre la situación de la lengua yaqui es un ejemplo de cómo la colaboración entre actores públicos, privados y

comunitarios puede contribuir a la salvaguardia del patrimonio y a potenciar las facultades de autogestión en los pueblos originarios, además permitió identificar problemáticas que direccionaron a una serie de estrategias orientadas a coadyuvar en la salvaguarda la lengua materna, entre ellas el dispositivo: radio comunitaria La Voz del Viento, *Jeeka Nok Jíiawai*, en idioma yaqui.

La radio comunitaria

La radio comunitaria favorece procesos de desarrollo en las comunidades. Está orientada a satisfacer necesidades de comunicación en el municipio o comunidad, a facilitar la participación de sus habitantes, que son sus protagonistas, a través de programas radiales, de manera que promueva el desarrollo social, los valores, la construcción de ciudadanía y el fortalecimiento de las identidades culturales y sociales. (de la Noval Bautista, 2018, p. 59).

Además de los programas ya establecidos como talleres modulares de enseñanza de la lengua yaqui, y procesos de difusión de las expresiones culturales como: música, artesanías, gastronomía, festividades y medicina tradicional enmarcados en encuentros interculturales de cultura viva; se puso en marcha como un programa sustantivo del Centro Cultural Yo'o Joara, la radio comunitaria La Voz del Viento, *Jeeka Nok Jíiawai*.

La radio, para Gumucio y Herrera Miller, 2010, p. 50 es, un medio eficaz de fortalecimiento de la diversidad cultural y lingüística, la inclusión social y la identidad local, promueven el diálogo intercultural, contribuyen a alcanzar el objetivo de mejorar la alfabetización mediática de los ciudadanos mediante su participación directa en la creación y la difusión de contenidos, contribuyen a reforzar el pluralismo de los medios de comunicación y fomentar la participación ciudadana en el discurso público.

Como antecedente este proyecto radial en Yo'o Joara, se tomó como referencia un programa anterior producido y conducido por promotores del Centro de Culturas Populares e Indígenas de Cajeme y miembros de los ocho pueblos tradicionales, transmitido completamente en lengua materna y sin traducción por frecuencia de amplitud modulada con cobertura regional y de carácter comercial con una duración de treinta minutos.

Cabe señalar que, durante veinticinco años, el programa se integró en la programación dominical de XEHO Radio Centro. Este tiempo permitió a los promotores adquirir competencias en locución y guionismo. Los temas predominantemente trataban sobre la realidad comunitaria, funcionando

como un medio de vinculación para compartir avisos, tradiciones y expresiones musicales de la región.

A partir del proyecto anterior La Voz del Viento, surge como una estrategia fundamentada en un diagnóstico participativo y en la identificación de mecanismos para impulsar el uso de la lengua materna en la comunidad y promover el diálogo intercultural.

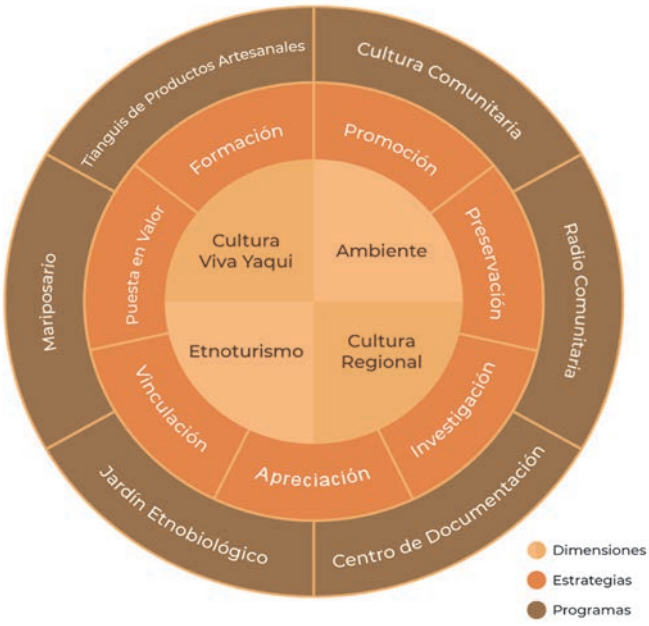
Metodología

La gestión del Centro Cultural *Yo'o Joara*, espacio con veintiún años de trayectoria, se lleva a cabo desde una organización de la sociedad civil sin fines de lucro, es un espacio para el diálogo intercultural que permite el reconocimiento y la valoración de las prácticas y saberes culturales, el medio ambiente y la memoria, fomentando la participación y el sentido de comunidad.

La planeación cultural y su modelo de gestión se sustenta en cuatro dimensiones transversales que dirigen la política cultural de la organización: etnoturismo, medio ambiente, cultura regional y cultura yaqui. Asimismo, los objetivos específicos del Centro disponen: fomentar el conocimiento y valoración del patrimonio cultural inmaterial de la cultura yaqui y regional; propiciar la comprensión y participación de los habitantes de Cócorit y foráneos de la cultura comunitaria; recuperar y socializar la memoria etnohistórica del pueblo; y fomentar la producción, comercialización y consumo de la producción artesanal de Cócorit.

La operación se desarrolla a partir de estrategias de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, es decir: formación, promoción, difusión, apreciación, valorización, investigación y vinculación.

Figura 1. Modelo de gestión del Centro Cultural *Yo'o Joara*



Nota. Elaboración propia

Sus estrategias se concretan a través de sus programas sustantivos: Mariposario *Baisebolim Tossa* (El hogar de las mariposas), Talleres y Encuentros Interculturales de Cultura Viva, Jardín etnobotánico *Sawali Seewam* (Flores amarillas), la Biblioteca y Centro de documentación (*Jiosiam Kari*), la Sala de exposiciones temporales Jiyokiam (Color), y en octubre de 2021 se integra la radio comunitaria *Jeeka Nok Jíiawai* (Expresión de la voz del viento).

El diseño de la radio comunitaria siguió una metodología participativa promovida por una organización de la sociedad civil y un organismo gubernamental vinculado a la comunidad yaqui, instituciones que invitaron a la población local a colaborar en su conceptualización, la convocatoria se difundió mediante una estrategia multicanal que integró la colocación de materiales gráficos en espacios públicos de la comisaría, la comunicación a través de las plataformas digitales de los promotores y la difusión dirigida en grupos vecinales de mensajería instantánea.

Posteriormente, se sostuvo un encuentro con los aspirantes para detallar los orígenes y propósitos del proyecto. Acto seguido, se llevó a cabo una tercera sesión dirigida a promotores y miembros de la comunidad interesados en incorporarse a la iniciativa

Durante dicho encuentro, el grupo manifestó la necesidad de profundizar en el conocimiento sobre las radios comunitarias, con el objetivo de establecer las bases conceptuales y metodológicas relativas a su origen, propósitos, características y gestión. En consecuencia, se formalizó un vínculo de colaboración con *La Coyotera Radio*, proyecto referente situado en la colonia El Fresno, en Guadalajara, Jalisco.

Derivado de esta vinculación, se realizó una jornada de capacitación de ocho horas con el equipo de desarrollo. Este ejercicio permitió esclarecer dudas y, tras conocer un caso de éxito, consolidar el compromiso de avanzar en el diseño de la radio.

1. Diagnóstico comunitario

Una vez expuestos los antecedentes del proyecto y concluido el ciclo de talleres, se llevó a cabo un diagnóstico participativo integral. Este proceso fue diseñado para fomentar un ejercicio de reflexión colectiva sobre la realidad sociocomunitaria, permitiendo que los diversos actores involucrados identificaran de manera colaborativa las áreas de oportunidad y los desafíos estructurales. Los resultados obtenidos de esta consulta diagnóstica se estructuran y presentan en la siguiente tabla:

Tabla 2. Problemas y necesidades comunitarias

Comunidades involucradas	Problemática o necesidad
Comunidad yaqui	1. Pérdida de la lengua materna, especialmente entre la población infantil y juvenil 2. Falta de espacios para promover expresiones culturales, como: Gastronomía, artesanía, música y danzas tradicionales, festividades, atención a la salud con enfoque cultural 3. Carencia de medios de comunicación efectivos para expresar necesidades y problemáticas sociales y ambientales 4. Falta de espacios de diálogo intercultural con otras comunidades y culturas que cohabitan el territorio 5. Deficiente información sobre derechos humanos y culturales
Comisaría de Cócorit	1. Falta de conocimiento sobre la memoria regional y la historia local. 2. Limitada vinculación con: Universidades, organizaciones y gobierno 3. Deficiente organización comunitaria y liderazgo local 4. Pérdida de festividades tradicionales y patrimonio cultural 5. Problemas sociales graves, como: Altos niveles de delincuencia y adicciones en jóvenes y adultos 6. Falta de desarrollo económico y turístico sostenible.
Organismos promotores	1. Deficientes espacios para promover el diálogo intercultural y el intercambio entre diferentes culturas 2. Falta de medios de comunicación efectivos para: Difundir la labor de las organizaciones de la sociedad civil y mostrar su impacto en la comunidad 3. Carencia de espacios que informen y promuevan la oferta cultural y artística del sur de Sonora, lo que limita la visibilidad y el acceso a: Eventos culturales y artísticos y patrimonio cultural

Nota. Elaboración propia.

2. Definición del proyecto

Durante esta etapa metodológica, se llevó a cabo un proceso de construcción colectiva para definir la razón de ser y el propósito de la radio comunitaria, tomando como base las problemáticas y necesidades identificadas en el diagnóstico previo, el grupo de trabajo definió los ejes estratégicos, la identidad del proyecto y sus alcances operativos en términos humanos y tecnológicos. Así nació *Jeeka Nok Jíiawai*, un proyecto cultural gestado en la comisaría de Cócorit, municipio de Cajeme, Sonora, que sitúa a la comunidad como su protagonista, de esta manera la radio se constituye como una plataforma libre destinada al análisis y la reflexión sobre:

1. La memoria y la identidad cultural.
2. Las problemáticas socioculturales y medioambientales.
3. Las actividades recreativas, deportivas y artísticas de beneficio colectivo.

En última instancia, el proyecto persigue generar un espacio de expresión que aporte valor tangible a la comunidad y promueva su bienestar integral.

El proyecto se articula a partir de cuatro ejes estratégicos que fundamentan su identidad: la cultura de paz, orientada a la equidad y la justicia social; el sentido de comunidad, que promueve la cohesión y el trabajo social entre la población de Cócorit y las comunidades yaquis; la defensa de los derechos humanos, como pilar para el ejercicio de la libertad y el respeto ciudadano; y la difusión cultural, que celebra y preserva las diversas expresiones identitarias de nuestra región.

Jeeka Nok Jíiawai busca constituirse como un medio de comunicación comunitario, inclusivo y diverso que represente a la sociedad civil, su misión es garantizar el derecho a la libertad de expresión y al pensamiento crítico, abordando temáticas educativas y culturales de manera participativa. Aspira mediante su visión, a consolidar un referente radiofónico de carácter cultural, imparcial y democrático que estimule la preservación natural y social de la región.

El objetivo general del proyecto es difundir y promover la diversidad cultural, fomentando el intercambio y la participación activa entre la población étnica y mestiza del sur de Sonora. Para lograrlo, se enfoca en rescatar la memoria histórica y natural, promover los derechos humanos y coadyuvar al desarrollo comunitario.

Sus líneas de acción incluyen la participación directa de la comunidad en la gestión de contenidos, el fortalecimiento de las lenguas originarias y la promoción de las tradiciones ceremoniales, gastronómicas y musicales del Estado de Sonora.

A cinco años de gestión, el proyecto es un medio de referencia cultural en el municipio, ha logrado establecer una amplia red que vincula universidades, organizaciones civiles, otras radios comunitarias, empresas socialmente responsables y, de manera fundamental, con la comunidad Yaqui.

Con el consolidar estos objetivos, se articuló una estructura organizativa que garantiza una distribución de las responsabilidades. Bajo la supervisión de la Dirección General y el Consejo Consultivo, el equipo de trabajo se despliega en áreas especializadas —que comprenden la coordinación de producción y contenidos, el desarrollo audiovisual, la asesoría técnica, así como la conducción—, asegurando una operación profesional, eficiente y profundamente comprometida con los valores del proyecto.

4. Diseño del plan de trabajo e infraestructura

Para materializar la visión del proyecto, se procedió al diseño de su identidad visual y al desarrollo de un portal digital propio. El Centro Cultural *Yo'o Joara* desempeñó un rol fundamental al facilitar la infraestructura necesaria, incluyendo el espacio físico, equipo de audio especializado, software y plataformas para transmisiones en tiempo real. Simultáneamente, se consolidó una agenda de trabajo integral que articula la estructura organizativa, la programación y la gestión presupuestaria, estableciendo así las bases estratégicas indispensables para la operatividad y ejecución de la iniciativa.

5. Programa de actualización y divulgación

El equipo gestor mantiene un esquema permanente de profesionalización; un momento clave de esta trayectoria fue su participación con una ponencia en las últimas tres ediciones del Congreso Nacional de Radios Comunitarias: Expresiones Latinoamericanas y del Caribe 2023, 2024 y 2025.

En materia de difusión y colaboración, la radio coproduce con la Radio Indigenista XEETCH "La Voz de los Tres Ríos", el espacio Baisebolimta Joara, que significa el hogar de las mariposas en lengua mayo, transmitido los jueves a las 13:30 horas (tiempo del Pacífico) desde febrero de 2021, alcanzando a la fecha 180 emisiones.

A nivel local, el proyecto ofrece una programación cultural de acceso abierto, disponible las 24 horas del día, los 365 días del año. Esta oferta se distribuye a través de su portal oficial (radiolavozdelviento.mx) y se complementa con la difusión en redes sociales como spotify, youtube, instagram, facebook y tiktok a través de la cuenta @Yoojoaracocorit.

6. Desarrollo de contenidos

Los contenidos se centran en dar voz a la diversidad y riqueza cultural de la comunidad, mismos que han ido permeando y ganando un lugar de reconocimiento como medio de difusión en los espacios urbanos y rurales.

Tabla 3. Temas y contenidos de la radio comunitaria 2021-2024

Cultura Yaqui	**Región sur de Sonora**
Expresiones culturales Festividades rituales, gastronomía, artesanía, mitos y leyendas, herbolaria.	**Agenda cultural y turismo** Instituciones culturales y educativas, grupos culturales, festivales y eventos
Difusión de grupos artísticos tradicionales y populares Danza y música	**Educación y difusión artística** Artes visuales, literatura, música, danza, artes plásticas
Lengua yaqui Enseñanza, oralidad, literatura, promoción a la lectura, investigación	**Sociedad Civil Organizada** Ambientales, deportivas, culturales, inclusivas, bienestar animal. productores artesanales y emprendimientos creativos

Nota. Elaboración propia.

La programación radiofónica se caracteriza por emisiones que oscilan entre los 50 y 90 minutos, estructuradas mediante segmentos especializados en entrevistas, cápsulas informativas y bloques musicales. El tiempo al aire equilibra las presentaciones con materiales grabados y conciertos en directo. Asimismo, la radio fomenta una dinámica colaborativa al incorporar

aportaciones de grupos culturales, instituciones educativas y artistas, quienes contribuyen con contenidos en diversos formatos.

Paralelamente, el proyecto desarrolla una iniciativa de preservación de la memoria musical contemporánea. Este acervo, compuesto por entrevistas y conciertos en vivo realizados durante los eventos de *Cultura Viva Yaqui* en el Centro Cultural *Yo'o Joara*, se integra de manera continua a la programación, consolidando el valor documental y artístico del espacio.

7. Evaluación y seguimiento

La evaluación del impacto del proyecto se realiza semanalmente mediante el análisis de métricas digitales y el monitoreo de la participación e interacción de la audiencia durante las transmisiones en vivo. En sus primeros tres años (2021-2024), *Jeeka Nok Jíiawai* llevó a cabo 140 programas en vivo, con la participación de 1,087 invitados y la colaboración de 30 agrupaciones artísticas, logrando un alcance de 1,917 visitantes a la página web, provenientes de 40 países.

Asimismo, la coproducción *Baisebolim Tossa*, transmitida a través de la radio indigenista XEETCH "La Voz de los Tres Ríos", produjo en este mismo periodo 121 programas, sumando la participación de 340 invitados y 30 agrupaciones artísticas.

No obstante, actualmente la gestión enfrenta retos estructurales que definen su horizonte actual: la sostenibilidad financiera, las limitaciones de cobertura y señal, la brecha de acceso tecnológico y la necesidad constante de renovar el interés y la representatividad de la comunidad yaqui en un entorno mediático diverso.

Pese a estos desafíos, el proyecto ha consolidado su función en la preservación del patrimonio inmaterial. Su labor colabora en la difusión de la lengua yaqui, el rescate de la memoria musical y la creación de un archivo documental que salvaguarde testimonios, tradiciones y saberes locales. Este andamiaje cultural permite que la comunidad sea, al mismo tiempo, audiencia y voz activa, garantizando que el medio funcione como una plataforma educativa y participativa que fomente el bienestar integral.

La dinámica se ha visto fortalecida por una red estratégica de vinculación y colaboración con otras radios comunitarias, instituciones académicas y organizaciones sociales ha permitido elevar la calidad de los contenidos, ampliar el alcance regional y acceder a expertos en temas ambientales y educativos. Estas alianzas no solo aportan soporte técnico, sino que establecen un puente esencial para el fortalecimiento identitario, consolidando a la radio como un medio para la comunicación intercultural en Sonora.

Conclusiones

Todos los idiomas del mundo tienen el mismo valor intrínseco, independientemente del número de hablantes o del territorio que ocupen, del poder que detenten los pueblos hablantes, de su desarrollo técnico, científico y político, de si son o no idiomas oficiales en el país, de si se usa o no para ciertas funciones sociales, económicas o culturales, si es hablado por personas que son fuertes o débiles socialmente o si son étnicos o urbanos.

Todas las lenguas del mundo tienen su propia importancia ambiental, social, histórica y lingüístico-comunicativa. En este sentido, la totalidad de las lenguas del mundo conforma un patrimonio que bien puede ser llamado conjunto, plurilingüe y multiétnico, involucradas también en procesos de transformación, correlación y complejidad estructurada y sinérgica de las culturas de sus hablantes.

Por otra parte, la digitalización ha transformado la manera en que las prácticas culturales se preservan, adaptan y sobreviven en un mundo cada vez más interconectado. Las comunidades que antes se encontraban aisladas ahora pueden compartir sus tradiciones y conocimientos con un público global, lo que ha abierto nuevas y creativas oportunidades para la difusión de lo cultural. Sin embargo, esta transformación también ha planteado desafíos, especialmente en cuanto a la preservación de la autenticidad y el control sobre los contenidos culturales que se difunden en estas plataformas digitales.

La resistencia cultural en la era digital se ha convertido en una herramienta clave para las comunidades que buscan mantener y promover sus identidades locales frente a la creciente homogeneización cultural impulsada por la globalización. A través de proyectos socioculturales digitales, no solo resisten a la desaparición de sus tradiciones, sino que encuentren formas innovadoras de adaptarlas al contexto. Esto no solo fortalece la identidad cultural, sino que promueve una mayor conciencia y respeto por la diversidad cultural en el ámbito global.

Las tecnologías digitales ofrecen una oportunidad única para democratizar el acceso a los contenidos culturales. La democratización del acceso también viene acompañada de retos, como garantizar que estas tecnologías sean accesibles para todos y que no refuercen las desigualdades existentes, garantizando que sea un verdadero motor de inclusión y no un nuevo vehículo excluyente.

Por otra parte, la preservación del patrimonio cultural inmaterial (PCI) en la era digital es un esfuerzo que requiere y pone en el centro a las comunidades portadoras y la vinculación con otras comunidades locales,

instituciones culturales y sociedad en general. Los proyectos que combinan tecnología con conocimiento tradicional están demostrando ser eficaces en la conservación de lenguas, rituales y prácticas que podrían haber desaparecido en un mundo cada vez más centrado en el progreso y la modernidad lo que enriquece el presente con nuevas perspectivas sobre el conocimiento y la cultura.

Como recomendación, los actores del sector cultural deben abordar la digitalización no sólo como una oportunidad, sino como un desafío que debe abordarse con responsabilidad y ética. Por ejemplo: la protección de la propiedad intelectual, la privacidad y la seguridad en línea son aspectos que deben ser cuidadosamente gestionados para evitar que las plataformas digitales se conviertan en herramientas de explotación cultural. Asimismo, es fundamental que se promueva una alfabetización digital que permita a las comunidades utilizarlas de manera efectiva y segura.

El uso de la tecnología en la gestión cultural también debe considerarse como un dispositivo para empoderar a las comunidades, permitiéndoles contar sus propias historias y compartir sus experiencias de manera auténtica y sin intermediarios. Este enfoque puede ayudar a contrarrestar la narrativa dominante que a menudo margina o distorsiona las voces de las comunidades indígenas y otras culturas minoritarias. Al proporcionar herramientas para la autorrepresentación, la digitalización puede convertirse en un medio para la justicia cultural y la equidad.

Sin embargo, es esencial mantener una mirada crítica sobre sus efectos a largo plazo en las culturas locales. La dependencia excesiva de la tecnología puede llevar a la erosión de las prácticas tradicionales y a la pérdida de habilidades que han sido transmitidas de generación en generación. Por lo tanto, es importante que los proyectos digitales en el ámbito cultural sean diseñados de manera que complementen, en lugar de reemplazar, las formas tradicionales de transmisión del conocimiento.

Referencias

Castañeda, G., y Márquez, G. (Eds.). (2023). *Memoria 1.er Simposio sobre la polilla cuatro espejos Rothschildia cincta cincta*. México.

Chamoreau, C. (2014). Diversidad lingüística en México. *Amerindia, 37*(1), 3-20. halshs-01100136.

Cifuentes, B. (2002). *Lenguas para un pasado, huellas de una nación: Los estudios sobre lenguas indígenas en México en el siglo XIX*. CONACULTA / INAH.

Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, y Gobierno de la República. (2015). *Indicadores socioeconómicos de los pueblos indígenas de México 2015*. Recuperado el 12 de marzo de 2025, de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/239211/01-presentacion-indicadores-socioeconomicos-2015.pdf

De la Noval Batista, L. A. (2018). La radio comunitaria en función del desarrollo. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina, 4*(2), 52-64.

Gumucio, A., y Herrera Miller, K. M. (2010). *Políticas y legislación para la radio local en América Latina*. Plural Editores.

INEGI. (2015). *México en cifras*. Recuperado el 15 de julio de 2024, de https://www.inegi.org.mx/app/areasgeograficas/

INPI - Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2018). *Etnografía del pueblo yaqui de Sonora*. Recuperado el 15 de julio de 2024, de https://www.gob.mx/inpi/articulos/etnografia-del-pueblo-yaqui-de-sonora?idiom=es

Martínez Casas, R. (2007). *Vivir invisibles: La resignación cultural entre los otomíes urbanos de Guadalajara*. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.

Secretaría de Cultura / Gobierno de México. "¿Sabías que en México hay 68 lenguas indígenas, además del español?" *El portal único del gobierno. | gob.mx*, Secretaría de Cultura, 21 February 2018, Recuperado el 16 de julio de 2024, https://www.gob.mx/cultura/articulos/lenguas-indigenas?idiom=es#_ftn1.

UNESCO. *Convención para la Salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. París, 2006.

Valdez Muñoz, Talía. "La relación de los mayo-yoreme y yaquis-yoreme con el cosmos, su expresión en la danza del venado y su presencia en las fiestas cristianas." *Etnografías e Historia de las Fiestas Yoreme del Norte de Sinaloa*, edited by Rafael Santos, et al., 1.ª ed., Instituto Sinaloense de Cultura, 2021, pp. 40-58.

Warman, A. (2003). Los indios mexicanos en el umbral del milenio. Fondo de Cultura Económica.

Experiencias con modelos tridimensionales y realidad virtual para la innovación en educación patrimonial

IGNACIO MORENO NAVA

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue analizar las experiencias de estudiantes universitarios durante el uso de modelos tridimensionales y tecnologías de realidad virtual (VR), con el propósito de mejorar la implementación de estas herramientas dentro del entorno formativo del Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales (LabGCHD) e impulsar procesos de innovación en la educación patrimonial. A través de las técnicas cualitativas de observación participante y grupo focal, se registraron y sistematizaron datos obtenidos en dos sesiones: la primera centrada en arte popular y la segunda en patrimonio cultural industrial.

Los resultados mostraron que la mayoría de las y los estudiantes universitarios manifestaron interés por la experiencia, señalando que el uso de estas tecnologías dentro del ámbito cultural aún no se encuentra ampliamente extendido en la región. Asimismo, fue posible identificar distintas etapas dentro de la experiencia de interacción, desde la curva de aprendizaje relacionada con el manejo de controles hasta los procesos de asimilación, apropiación y disfrute de la experiencia inmersiva. A nivel físico, también se identificaron patrones compartidos por la mayoría de las personas participantes.

El estudio permitió discutir ampliamente las posibilidades de integrar estas tecnologías en proyectos de gestión cultural, especialmente en aspectos formativos y de investigación vinculados con distintas manifestaciones del patrimonio cultural regional. Todo ello se abordó desde una perspectiva crítica sobre el impacto de la tecnología en la identidad cultural y sobre la necesidad de continuar desarrollando investigaciones relacionadas con la integración transdisciplinaria entre ciencia, tecnología, arte y cultura. De igual manera, se destacó la importancia de seguir construyendo una metodología de diseño de proyectos que permita aprovechar de manera más eficiente los equipos y licencias disponibles en el LabGCHD.

Finalmente, se concluyó que el uso de estas tecnologías es percibido como novedoso por las y los estudiantes universitarios y que favorece el acercamiento, la curiosidad y el interés hacia las temáticas planteadas, sin dejar de lado una postura crítica y responsable frente a actividades que buscan innovar dentro del ámbito de la educación patrimonial.

Palabras clave: realidad virtual; modelos tridimensionales; educación patrimonial; humanidades digitales; gestión cultural.

Abstract

The objective of this research was to analyze the experiences of university students during the use of three-dimensional models and virtual reality (VR) technologies in order to improve the implementation of these tools within the educational environment of the Cultural Management and Digital Humanities Laboratory (LabGCHD) and to promote innovation in heritage education. Using the qualitative techniques of participant observation and focus groups, data

from two sessions were recorded and systematized: the first focused on popular art and the second on industrial cultural heritage.
The results showed that most university students expressed strong interest in the experience, noting that the use of these technologies within the cultural field is still not widely developed in the region. It was also possible to identify different stages within the interactive experience, ranging from the learning curve associated with mastering the controls to the processes of assimilation, appropriation, and enjoyment of the immersive environment. At the physical level, recurring patterns shared by most participants were also identified.
The study enabled a broad discussion regarding the possibilities of integrating these technologies into cultural management projects, especially in training and research processes related to different manifestations of regional cultural heritage. These discussions were approached from a critical perspective concerning the impact of technology on cultural identity and the need to continue developing research linked to the transdisciplinary integration of science, technology, art, and culture. Likewise, the importance of continuing to develop a project design methodology capable of making more efficient use of the equipment and licenses available at LabGCHD was emphasized.
Finally, the study concluded that the use of these technologies is perceived as innovative by university students and encourages engagement, curiosity, and interest in the proposed topics, while maintaining a critical and responsible perspective toward activities seeking innovation within the field of heritage education.

Keywords: virtual reality; three-dimensional models; heritage education; digital humanities; cultural management.

Introducción

El patrimonio cultural enfrenta continuamente desafíos y problemáticas situadas. La educación patrimonial puede fortalecerse mediante una renovación tecnológica-metodológica que integre modelos tridimensionales y realidad virtual como catalizadores del interés juvenil. Estas tecnologías posibilitan experiencias inmersivas para acercarse, de manera interactiva y multisensorial, a objetos y entornos patrimoniales de difícil acceso; además, favorecen una conexión más significativa, tanto emocional como cognitiva, en contextos saturados de estímulos digitales. En muchos casos se observa una disminución del interés público, sobre todo entre jóvenes, así como desconocimiento sobre la importancia del patrimonio cultural y sobre las amenazas que implican su deterioro o, en el peor de los casos, su pérdida. A ello se suma que numerosas instituciones educativas y culturales carecen de recursos para implementar tecnologías innovadoras que fortalezcan el acercamiento, el aprendizaje y la apreciación del patrimonio cultural. La incorporación de estas herramientas en entornos educativos constituye, por tanto, una oportunidad para atender dichas carencias, aunque también plantea retos de diseño pedagógico, metodología e integración patrimonial.

La educación patrimonial enfrenta el reto de adaptarse a las nuevas tecnologías. Este proceso exige conocer, desarrollar y perfeccionar metodologías que permitan integrar dichas herramientas al estudio del patrimonio cultural, con el fin de comprenderlo con mayor profundidad y complementar los modelos tradicionales. Desde este planteamiento, los modelos tridimensionales y la realidad virtual pueden transformar la experiencia de enseñanza-aprendizaje con estudiantes universitarios. En ese sentido, estas tecnologías facilitan, por un lado, la visualización de artesanías y, por otro, el acercamiento de diversos públicos al patrimonio industrial, al propiciar interacciones más activas y significativas con los materiales estudiados.

El uso de estas herramientas abre la posibilidad de explorar espacios y acercarse a objetos en entornos virtuales, lo que contribuye a su apreciación y comprensión en dimensiones culturales e históricas. La presente investigación se centró en la experiencia de estudiantes que utilizaron dichas tecnologías, con el propósito de evaluar los efectos fisiológicos experimentados y sus posibilidades de integración en la educación patrimonial, así como su potencial para enriquecer los procesos tradicionales de enseñanza.

La educación patrimonial se ha transformado de manera continua, sobre todo porque el uso de tecnologías atraviesa múltiples aspectos de la vida cotidiana y su incorporación al ámbito patrimonial no es una excepción. Estas herramientas permiten generar representaciones vívidas de objetos y sitios, así como contenidos didácticos más interactivos y accesibles. Los recursos educativos interactivos pueden integrar modelos tridimensionales como complemento de descripciones científicas en tono de divulgación y facilitar la visualización detallada de los objetos.

Se partió de un enfoque interdisciplinario que buscó integrar experiencias virtuales en el aula, con el propósito de estimular la curiosidad por parte de los estudiantes y también el desarrollo de competencias y habilidades que requiere el contexto educativo actualmente. La incorporación de este tipo de tecnologías puede propiciar transformaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje y también de valoración o revaloración cultural. Resaltó la característica de novedad, sobre todo en contextos donde el uso de este tipo de tecnologías es poco frecuente, lo cual perfiló un área de oportunidad importante para que procesos de gestión cultural se integren con una mirada proveniente de las humanidades digitales para fortalecer procesos de educación patrimonial acercando herramientas digitales a jóvenes y comunidades.

Lo anterior forma parte de los esfuerzos desarrollados desde el Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales de la Licenciatura en Estudios Multiculturales de la Universidad de La Ciénega del Estado de

Michoacán de Ocampo, institución pública y de carácter solidario. Su ubicación geográfica en el occidente michoacano va ligada a la razón de ser de la universidad, que consiste en acercar las humanidades, la ciencia y la tecnología a las poblaciones de la región, buscando que el conocimiento generado no se quede solamente en el ámbito académico, sino que pueda llegar a las personas que habitan en los contextos cercanos a la universidad y que en el mejor de los casos despierte la curiosidad de jóvenes que en un futuro ingresen a la universidad y se conviertan en investigadores.

El LabGCHD surgió de un proceso de gestión cultural universitaria en el marco de la convocatoria del Programa de Apoyo al Desarrollo de la Educación Superior (PADES 2019), mediante el cual se contó con un equipamiento inicial que constaba de tres estaciones iMac, licencias de programas informáticos que incluyeron programas para la edición de video, generación de contenido gráfico y generación de materiales didácticos digitales. Conforme los procesos de investigación avanzan desde el laboratorio se han realizado otras gestiones que han permitido acceder a software especializado para la generación de modelos fotogramétricos y se han adquirido equipos para generar contenido de características específicas, como lo son las cámaras de 360°. El desarrollo constante de habilidades y la adquisición de conocimientos está respaldado por la capacitación constante en el uso de nuevas tecnologías por parte del responsable y colaboradores del LabGCHD. Lo anterior complementa los tres ejes formativos de la Licenciatura en Estudios Multiculturales, los cuales son la Investigación Sociocultural, la Gestión Cultural y la Producción Audiovisual; enfatizando en los dos primeros.

Planteamiento del estudio

La investigación tuvo como objetivo principal analizar las experiencias de estudiantes universitarios con modelos tridimensionales y contenidos de realidad virtual en actividades de educación patrimonial desarrolladas en el Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales. La finalidad fue comprender y valorar su impacto para mejorar los procesos de implementación de estas tecnologías. De manera paralela, se evaluó la experiencia estudiantil en relación con el aprendizaje, el interés y la percepción. También se identificaron desafíos y oportunidades derivados de esta integración, lo que permitió formular sugerencias para el diseño e implementación de proyectos de educación patrimonial que articulen patrimonio y tecnología.

En términos de justificación el estudio realizado consideró tres dimensiones importantes, la primera considerando sus implicaciones de conveniencia y relevancia, la segunda en términos de implicaciones prácticas y en

un tercer lugar las implicaciones teóricas. Al respecto, el estudio realizado permitió el abordaje de una problemática que resulta relevante para los procesos de preservación y difusión del patrimonio cultural.

Se consideró pertinente, ya que lo realizado permite sumar a la investigación en términos del acceso y desarrollo de recursos educativos y didácticos que buscan ser innovadores, beneficiando a un sector específico de la población, en este caso jóvenes que estudian en la universidad y que a partir de los procesos de acercamiento pueden adquirir habilidades y conocimiento al respecto de estas implementaciones para llevarlas a otras regiones y contextos buscando incrementar el alcance y proyección social de este tipo de iniciativas. Se respondió a la necesidad de acercamiento del patrimonio cultural mediante recursos tecnológicos digitales que resultaron atractivos e innovadores para los jóvenes, expresándose lo anterior con el entusiasmo en que interactuaron. En cuanto a la dimensión práctica se consideró que lo realizado proporcionó información sobre el diseño y ejecución de proyectos educativos que hagan uso de tecnología tridimensional y realidad virtual, lo cual resulta útil para instituciones culturales y del ámbito educativo que tengan interés en renovar sus métodos de enseñanza y acercamiento de los públicos al patrimonio cultural. Lo anterior aportó un antecedente para que instituciones educativas y culturales puedan diseñar futuros proyectos que contemplen la integración de tecnología tridimensional y de realidad virtual. Aunado a ello se aportó información sobre los prototipos utilizados y sus efectos fisiológicos en sesiones temáticas sobre el arte popular y el patrimonio industrial.

En cuanto a las implicaciones teóricas se consideró que el estudio contribuyó al campo de la gestión cultural integrando también el enfoque desde las humanidades digitales, para explorar el impacto que el uso de las tecnologías mencionadas puede tener en procesos de educación patrimonial. Se contribuyó a la configuración de un enfoque integrador entre gestión cultural, educación patrimonial y humanidades digitales aportando evidencia sobre el impacto fisiológico de tecnologías y el potencial que estas tienen para impulsar aprendizaje significativo y procesos de revalorización patrimonial. Las observaciones registradas pueden ser revisadas y comparadas en escalas más amplias, contribuyendo en el mejor de los casos para llenar algún vacío de conocimiento y permitiendo conocer en mayor medida los efectos fisiológicos que pueden presentar en ciertos casos los estudiantes. A partir de ello y de procesos de reflexión, evaluación y propuestas de mejora es que pueden surgir ideas y recomendaciones para continuar en futuros estudios. Se consideró también que lo realizado fomentó el diálogo interdisciplinario entre la tecnología, la educación patrimonial y el patrimonio cultural.

Aspectos teóricos

Como antecedentes se encuentran los trabajos de Roussou (2004) quien hizo énfasis en términos del potencial de la realidad virtual combinada en el ámbito educativo y cultural, sobre todo para crear experiencias que resultaran inmersivas y para procurar un aprendizaje activo. Por otra parte, Champion (2011) exploró en su momento la manera en que los entornos virtuales pueden ser herramientas para que mediante la participación del usuario se comprenda mejor el patrimonio cultural. Sandler (2014) subrayó la necesidad de hacer un uso responsable de las tecnologías de simulación en los contextos educativos, haciendo énfasis en cuanto a las implicaciones éticas y culturales. En términos de conservación y preservación se puede mencionar el trabajo de Gómez (2017) enfatizando aspectos de documentación y divulgación. Resaltan también los trabajos de Gándara Vázquez (2017), y sus reflexiones respecto de la utilización de nuevas tecnologías para integrarlas en procesos y estrategias comunicativas para fomentar la divulgación del patrimonio cultural; así como el texto *El patrimonio cultural y las tecnologías digitales experiencias recientes desde México* (Jiménez Badillo y Gándara Vázquez, 2018). Por su parte, Fernández-Vara (2024) se enfocó en aspectos de narración interactiva utilizando herramientas digitales para crear experiencias significativas con respecto a proyectos de índole cultural.

En el marco teórico conceptual de esta investigación se pueden tomar como base dos teorías educativas. En primer término, la teoría constructivista de Piaget (1971) para enfatizar la importancia que reviste el aprendizaje activo y el proceso de construcción de conocimiento en entornos que impliquen interactividad, y la teoría de la perspectiva sociocultural que propuso Vygotsky (1934). Tomando como punto de partida la teoría constructivista de Piaget, las tecnologías mencionadas pueden facilitar el aprendizaje activo, ya que permiten que estudiantes puedan manipular e interactuar con modelos digitales, lo cual permite que construyan su conocimiento de manera vivencial a través de la experiencia directa. En cuanto a lo que plantea Vygotsky, la integración sociocultural se impulsa desde los entornos virtuales en los cuales ocurren procesos de diálogo colaborativo durante las sesiones grupales, compartiendo experiencias e iniciando procesos de co-construcción de significados relacionados con el patrimonio cultural. De igual forma se consideró el concepto de patrimonio cultural inmaterial de la UNESCO (2003). De acuerdo con Mariscal Orozco (2019), la gestión cultural se entiende como un campo interdisciplinario donde se integran conceptos y metodologías, así como elementos de carácter técnico para analizar e intervenir en ámbitos culturales diseñando e implementando estrategias

de acción cultural, pudiendo considerarse una ingeniería de lo cultural. Las humanidades digitales son un campo transdisciplinario, y en la opinión de Ziegler Delgado (2020) pueden hacer intersecar la historia del arte, el patrimonio cultural, así como la educación en competencias digitales y la ciudadanía global. La combinación de herramientas tecnológicas con el pensamiento crítico y los procesos de generación de conocimientos de las ciencias humanas se ven fortalecidas al integrar este enfoque. Las humanidades digitales permiten —en un contexto de integración con la gestión cultural y de educación patrimonial— facilitar los procesos de digitalización, preservación, visualización y divulgación de diversos tipos de patrimonio, lo cual contribuye a fomentar una ciudadanía que sea culturalmente activa y que cuente con competencias tecnológicas.

Una vez definido lo anterior, se avanzará hacia el recuento de algunas investigaciones que antecedieron en términos de las temáticas abordadas. El uso de los modelos tridimensionales ha sido reconocido de manera amplia como una herramienta valiosa para preservar y difundir el patrimonio cultural (Koeva et al., 2017; Manferdini y Remondino, 2012; Remondino y Rizzi, 2010). Un avance importante en la precisión de estas metodologías y en la captura de datos, vino de la mano de las tecnologías de escaneado láser y la fotogrametría digital, lo cual permitió acceder a un nivel de detalle fotorrealista y generar modelos tridimensionales de sitios y objetos correspondientes al patrimonio cultural (Tucci et al., 2017; Manferdini y Remondino, 2012; Remondino y Rizzi, 2010), con ello fue posible generar réplicas precisas y los modelos tridimensionales capturaron características importantes como las texturas y la geometría (Tucci et al., 2017).

Otro avance importante se dio mediante la integración de la visualización web y la posibilidad para compartir modelos tridimensionales en línea lo que coadyuva a que haya una mayor accesibilidad e involucramiento con el patrimonio cultural (Tommasi et al., 2019; Gillespie et al., 2014). Es de resaltarse que los modelos tridimensionales pueden ser también utilizados para crear entornos virtuales y tener una integración desde el aspecto lúdico, por ejemplo, en los videojuegos, permitiendo que los usuarios puedan interactuar y explorar con sitios y objetos patrimoniales de una manera inmersiva y que puede resultar educativa (Kontogianni et al., 2016; Nikolova, 2022), el cual puede promover el conocimiento y los procesos de revaloración entre estudiantes y el público en general resultando un panorama con potencial benéfico para la educación patrimonial (Echeverria et al., 2020).

Respecto de las artesanías y el patrimonio cultural e inmaterial, el uso de modelos tridimensionales puede facilitar la preservación y sobre todo la

documentación de técnicas tradicionales, al registrar de manera digital detalles específicos y procesos de elaboración, generando de esta manera un registro digital contribuyendo a su preservación (Skublewska-Paszkowska et al., 2022). El desarrollo de plataformas que resultan amigables al usuario para visualizar modelos tridimensionales e interactuar con ellos, ha permitido una mayor accesibilidad que de manera específica puede resultar benéfica en términos de patrimonio cultural (Gillespie et al., 2014; Gillespie et al., 2013), a partir de ello ha surgido otra capa de interactividad, ya que es posible adicionar información y datos contextuales, así como tener la posibilidad de visualización desde distintos ángulos, controles de rotación y la posibilidad de acercar o alejar la visualización para observar detalles a discreción de los usuarios (Maietti et al., 2018).

En determinados momentos se han enfrentado problemáticas y retos al respecto de la implementación de estas tecnologías en el ámbito educativo, sobre todo en términos de los requerimientos de hardware y de software (Chalal y Balbo, 2014; Dhonju et al., 2017), así como con su nivel de precisión, nivel de detalle y realismo, características indispensables para que puedan ser utilizados de manera efectiva como material didáctico digital en contextos de educación patrimonial (Chalal y Balbo, 2014; Skublewska-Paszkowska et al., 2022). Afortunadamente, con el paso del tiempo las tecnologías van incrementando sus capacidades y reduciendo sus costos, lo cual permite acceder de una manera más sencilla a equipos y programas que permiten generar modelos más precisos y de manera mucho más rápida. En cuanto a los efectos fisiológicos producidos por la realidad virtual, Rodríguez-Fuentes et al. (2024) exploraron los efectos de los videojuegos en aspectos como frecuencia cardiaca, presión arterial y estrés, registrando aumentos significativos en los mismos.

Desde el ámbito de la investigación ha existido una continua propuesta de diversos métodos, los cuales tienen que ver de manera específica con digitalización tridimensional (Budak et al., 2019), la generación de modelos tridimensionales que integren también información para el modelado de edificios (BIM) y sistemas de información geográfica que permitan gestionar y analizar diversos tipos de patrimonio de manera georreferenciada (Dore y Murphy, 2012; Mohd et al., 2017), que como ya se mencionó pueden ser complementados con alternativas de bajo costo e incluso haciendo uso de software abierto (Dhonju et al., 2017).

La realidad virtual y las tecnologías relacionadas como los videos en 360° han resultado ser herramientas que también pueden complementar experiencias de educación patrimonial, por ejemplo, con el patrimonio

industrial, coadyuvando en el proceso de integración de recuerdos y narrativas de los espacios, fungiendo como recursos con posibilidades de integración desde el ámbito educativo y la museografía, ya que permiten enriquecer las maneras en que diversos bienes patrimoniales pueden ser interpretados por los públicos, agregando un componente para involucrarse con la historia (Edler et al., 2019; Krzywinska et al., 2020). La realidad virtual puede ser utilizada para integrar procesos de restauración digital en sitios y en locaciones de patrimonio industrial, permitiendo que los usuarios puedan dimensionar dichas modificaciones a la par que interactúan con estos entornos (Paulauskas et al., 2023).

La integración de la realidad virtual en narrativas digitales o transmediáticas puede ayudar a que estudiantes universitarios puedan apreciar y entender de una manera distinta la historia y relevancia de distintos tipos de patrimonio (Hu et al., 2019). La integración de carácter interdisciplinario puede darse también a partir del uso de estas tecnologías, fomentando el aprendizaje práctico, vinculando a diversos perfiles estudiantiles con la generación de materiales que son accesibles en línea (Monteiro et al., 2022). El turismo cultural también puede beneficiarse de estas dinámicas, aspectos como la preservación y apreciación del patrimonio industrial pueden contribuir a elevar la calidad de la experiencia de los visitantes, así como su nivel de satisfacción con dicha experiencia (Çızel y Ajanovic, 2018; Lee et al., 2020).

Algunos de los retos para el uso de estas tecnologías se encuentran relacionados con la necesidad de perfiles que desarrollen *pericia* en el uso e integración de ellas, ocasionalmente los costos de los equipos y el equipo de cómputo necesario para la edición de los contenidos puede ser también un obstáculo (Bekele y Champion, 2019). Un aspecto importante es que el uso de estas tecnologías no es la solución a todos los problemas, es sumamente importante analizar aspectos de la experiencia por parte de los usuarios e integrarlas con estrategias más amplias para buscar una mayor efectividad (Grassini et al., 2020). Día con día aparecen nuevas metodologías y flujos de trabajo para poder integrar tecnologías inmersivas con potencial de uso en la educación patrimonial (Krzywinska et al., 2020; Soliman et al., 2021).

Es de llamar la atención la integración con la industria de los videojuegos, el uso de técnicas de digitalización a gran escala y la creación de entornos virtuales cada vez más realistas, lo cual pudiera integrarse entre el aprendizaje (Paulauskas et al., 2023), el impacto positivo y la generación de interés a partir del uso de realidad virtual y videos 360 con relación al patrimonio industrial y la educación patrimonial, ha podido ser documentada (Christofi et al., 2018; See et al., 2018). La preservación digital y la difusión

de diversos tipos de patrimonio pueden verse auxiliadas por la implementación de experiencias inmersivas generadas a partir de estas tecnologías (López-Domínguez, 2014; Barrado-Timón y Giralt, 2019).

Metodología

La metodología utilizada fue de carácter cualitativo y correspondió a un estudio descriptivo-exploratorio. Se emplearon las técnicas de observación participante y grupo focal para la recolección de datos y el posterior análisis de la información. Sánchez et al. (2021) señalan que todo fenómeno puede ser observado, aunque la observación no consiste únicamente en mirar, sino en desarrollar un proceso de búsqueda en el que el observador actúa como un sujeto activo: interactúa, escucha y observa el actuar de los participantes. Los mismos autores explican que el grupo focal constituye un espacio de interacción que debe ser cómodo y natural para que la entrevista grupal propicie una conversación profunda y detallada.

Durante dos sesiones realizadas en el LabGCHD, con duración de 60 y 90 minutos respectivamente, se trabajó con grupos focales de seis y diez estudiantes de nivel superior. El propósito fue explorar sus actitudes ante el uso de tecnologías para la educación patrimonial y observar los efectos fisiológicos generados por la tecnología inmersiva. Se emplearon preguntas guía centradas en percepciones, nivel de interés, comprensión temática, barreras tecnológicas y propuestas de mejora. La observación participante permitió registrar reacciones físicas, interacción con los dispositivos y actitudes frente al contenido patrimonial. Para el análisis cualitativo de los datos se realizó una categorización temática e inductiva organizada en cinco categorías: interés inicial, curva de aprendizaje, participación, impacto emocional y sugerencias. La primera sesión se centró en modelos tridimensionales de arte popular, específicamente artesanías y juguetes; la segunda abordó el patrimonio industrial mediante video inmersivo en 360°.

Con ambas técnicas se recogieron datos correspondientes a las categorías de interés inicial, curva de aprendizaje, participación, impacto emocional, así como sugerencias para mejorar la implementación. De manera más específica en el caso de la realidad virtual y el video en 360° se identificaron algunos malestares físicos experimentados por las personas (estudiantes) que participaron en el estudio.

Los resultados permitieron identificar un interés evidente entre los estudiantes que participaron en ambas sesiones, tanto en el trabajo con modelos tridimensionales como en la experiencia de realidad virtual. En la siguiente tabla se presentan, de manera sintética, los principales hallazgos.

Tabla 1. Actitudes ante el uso de tecnologías para la educación patrimonial

Interés inicial	Algunos estudiantes mostraron nerviosismo inicial con los controles, pero resaltó el aspecto de curiosidad.	Se expresó de manera general entusiasmo, así como énfasis en la novedad y las expectativas sobre el uso de la realidad virtual en su formación profesional.	"Está chido ver así la hacienda". "Así sí me gusta aprender historia". "Qué interesante". "¿Cuándo nos lleva a trabajo de campo?".
Curva de aprendizaje	Una vez transcurridos 10 a 15 minutos se superaron las dificultades iniciales con los mandos.	Se mencionó la necesidad de contar con instrucciones guiadas y una sesión introductoria para facilitar la adaptación a la tecnología.	"¿Es cómo el Wii?". "Pero me explica lo que tengo que hacer". "Póntelos, después de un rato te acostumbras, mueve tus manos".
Participación activa	La sesión transcurrió de manera positiva: se observó compromiso por parte de los estudiantes y exploración interactiva de los modelos generados.	Se mencionó que la experiencia sirvió para comprender conceptos relacionados con el arte popular y con el patrimonio cultural industrial.	"Me gustó ver una artesanía como si fuera un videojuego". "Deberían agregarle narración con voz o una mascota virtual que explique". "Siento que me muevo como si pudiera volar en la vista del video".
Impacto emocional	Fue visible el gusto y asombro al interactuar con entornos virtuales.	Se resaltó que la experiencia propició el interés por conocer los patrimonios regionales.	"¿Cuándo nos lleva a trabajo de campo?". "Me gustaría aprender a utilizar estas técnicas y conocer más del patrimonio que tenemos". "A mí no me gusta andar en el polvo y la maleza, pero así sí me gustó ver la hacienda y aprender de su historia"
Sugerencias	Se propone simplificar la configuración del equipo para evitar, en la medida de lo posible, problemas técnicos.	Surgieron propuestas para realizar la integración de las herramientas y tecnologías utilizadas en proyectos de investigación donde puedan participar los estudiantes.	"Deberían agregarle narración con voz o una mascota virtual que explique". "Debería abrir un taller o una optativa solo sobre esto profe". "Cuente conmigo cuando vaya a ir a hacer investigación con esto"

Nota. Elaboración propia.

A partir de lo observado, fue posible notar un ambiente general de entusiasmo por el uso de tecnologías novedosas. Se identificaron una serie de expectativas que surgieron al experimentar el acercamiento tecnológico a los modelos y contenidos generados relacionados con casos del patrimonio regional. En el caso de varios estudiantes era la primera ocasión que hacían uso de estos dispositivos.

A continuación, se presenta una tabla en la que se sistematizaron efectos fisiológicos experimentados por algunas de las personas que participaron (estudiantes). Cabe mencionar que quienes experimentaron los efectos descritos a continuación no contaban con experiencias previas de acercamiento a tecnología de esta índole.

Tabla 2. Efectos fisiológicos experimentados por participantes en el estudio

Mareo por movimiento (Cinetosis)	Sensación de mareo, vértigo y náuseas, cuyo origen es generalmente la discrepancia entre la percepción ocular y el equilibrio de la persona.	Experimentado por 4 estudiantes	Sin experiencia previa en uso o acercamiento a realidad virtual	Se propone acercamiento gradual a la tecnología, así como limitar el tiempo de exposición y verificar ajustes de movimiento en los equipos utilizados.
Fatiga visual	Se mencionó que el uso prolongado de visualización de pantallas y *displays* de dispositivos de realidad virtual causó cansancio ocular.	Experimentado por 3 estudiantes	Sin experiencia previa en uso o acercamiento a realidad virtual	Se recomienda contar con iluminación ambiental adecuada, realizar ajustes de brillo y distancia focal, así como realizar pausas en el uso de los equipos.
Dolor de cuello o postura	Se presentaron algunas molestias musculares en posturas estáticas derivadas del uso de los equipos	Experimentado por 2 estudiantes	Sin experiencia previa en uso o acercamiento a realidad virtual	Se recomiendan ejercicios de estiramiento previos, así como durante las pausas, sesiones más cortas y equipos ergonómicos.

Desorientación espacial	Se registró pérdida de equilibrio y confusión ligera después de utilizar el dispositivo de realidad virtual.	Experimentado por 2 estudiantes	Sin experiencia previa en uso o acercamiento a realidad virtual	Se proponen ejercicios de orientación una vez terminada la sesión, así como transiciones suaves (retirar el equipo de manera lenta), para salir de la experiencia de realidad virtual.
Cefalea	Se registró un único caso de dolor de cabeza relacionado con el esfuerzo visual y una sesión prolongada.	Experimentado por 1 estudiante	Sin experiencia previa en uso o acercamiento a realidad virtual	Se propone limitar la duración de las sesiones utilizando la tecnología y revisar el ajuste de dispositivos.

Nota: la información obtenida permitió vislumbrar una serie de aspectos a considerar para futuras implementaciones y uso de tecnología inmersiva por parte de los estudiantes universitarios. La experiencia previa utilizando tecnologías de realidad virtual y el acercamiento con videojuegos resultó un factor determinante para no experimentar efectos fisiológicos adversos.

Si bien algunas de las principales problemáticas se refieren de manera inicial al acceso a hardware y software específicos (Chalal y Balbo, 2014; Dhonju et al., 2017) y el nivel de detalle para representar los bienes patrimoniales estudiados (Chalal y Balbo, 2014; Skublewska-Paszkowska et al., 2022), es también necesario considerar también los efectos fisiológicos que estas tecnologías ejercen entre usuarios. Si bien la frecuencia con que se manifestaron estos efectos no fue elevada, sí fue posible identificar diferencias que resultaron significativas sobre todo en cuanto a los participantes que contaban con y sin experiencia previa.

A partir de los hallazgos efectuados en la presente investigación fue posible reafirmar el potencial que las tecnologías de modelos tridimensionales (Koeva et al., 2017; Manferdini y Remondino, 2012; Remondino y Rizzi, 2010) y realidad virtual pueden aportar en el ámbito de la educación patrimonial. Su implementación requiere un enfoque que considere cuidadosamente los resultados obtenidos, sobre todo en el plano fisiológico. Lo anterior resulta relevante, sobre todo porque en muchos casos se pretende acercar este tipo de tecnologías y posibilidades de acercamiento al patrimonio cultural con personas que no se encuentran habituadas al uso de tecnologías o dispositivos similares. Es necesario también realizar sesiones de

capacitación previas, el diseño de metodologías específicas para el desarrollo e implementación de proyectos que integren estas tecnologías (Dhonju et al., 2017), así como la adecuación de los recursos tecnológicos (Chalal y Balbo, 2014; Dhonju et al., 2017), de acuerdo con los perfiles de las personas (Bekele y Champion, 2019). Rodríguez-Fuentes et al. (2024) se refirieron a los efectos fisiológicos de los videojuegos, los cuales pueden equipararse a los experimentados con el uso de los modelos tridimensionales y la realidad virtual con los contenidos de patrimonio cultural, en la investigación referida se registraron incrementos en la frecuencia cardiaca, la presión arterial y el estrés, los cuales pueden relacionarse con las observaciones documentadas en la presente investigación

Estudios mencionados previamente en este texto han explorado y demostrado que la integración de modelos tridimensionales en el ámbito de la educación patrimonial son herramientas innovadoras que permiten transformar la manera en que los estudiantes pueden interactuar con elementos del pasado, combinándose con la realidad virtual (Edler et al., 2019; Krzywinska et al., 2020), sus posibilidades son amplias, sobre todo considerando que por sus características permite de manera inmersiva explorar y experimentar con elementos del patrimonio cultural (Kontogianni et al., 2016; Nikolova, 2022). Este aspecto puede servir para promover una mayor comprensión y adquisición de conocimiento al respecto de su significados y contextos históricos (Skublewska-Paszkowska et al., 2022). En algunas otras de las investigaciones se destacó que este enfoque permite también fomentar un aprendizaje activo por medio de la interacción directa con los modelos y la percepción visual de estructuras y artefactos vía web (Gillespie et al., 2014; Gillespie et al., 2013; Maietti et al., 2018).

En otros casos la motivación y el interés se han asociado con el uso de este tipo de tecnologías sobre todo en el caso de jóvenes, lo cual pudiera ser pertinente en el ámbito de la educación patrimonial para fomentar la valorización y por ende la preservación. En algunos casos la implementación de estas tecnologías podría ser también un puente entre sectores específicos de la comunidad y la academia, teniendo como hilo conductor la educación patrimonial (Echeverria et al., 2020), los proyectos de gestión cultural y la combinación con el enfoque de humanidades digitales.

Las tecnologías mencionadas pueden propiciar procesos de innovación en términos del acercamiento de públicos jóvenes a temáticas patrimoniales, permitiendo vincular los contenidos teóricos con experiencias tecnológicas que a partir de la curiosidad propician un acercamiento distinto (Grassini et al., 2020; Krzywinska et al., 2020; Soliman et al., 2021). En el caso de los

modelos tridimensionales se contribuye a la comprensión espacial (Budak et al., 2019) y en muchos casos con posibilidades de georreferenciación (Dore y Murphy, 2012; Mohd et al., 2017) permite también una posterior reflexión crítica en términos de técnicas y materiales que fueron empleados para el desarrollo de estos contenidos. La capacidad de interactuar con los modelos y entornos (Paulauskas et al., 2023) contribuye a un aprendizaje activo donde el usuario puede experimentar con el patrimonio en la medida que la tecnología lo permite. Estas experiencias pueden tener el potencial de enriquecer procesos educativos al permitir la conexión entre elementos de un pasado histórico con actividades y narrativas contemporáneas (Hu et al., 2019), integrando la innovación tecnológica en la educación patrimonial.

Las tecnologías utilizadas tuvieron un impacto positivo (Christofi et al., 2018; See et al., 2018) en cuanto a la participación y el aprendizaje potencial por parte de los estudiantes. A partir de lo observado podrían constituir alternativas interesantes (López-Domínguez, 2014; Barrado-Timón y Giralt, 2019) para contrarrestar condiciones de apatía en el acercamiento con temáticas que en ocasiones son abordadas con poco entusiasmo. La interacción con los contenidos puede estimular la motivación y el interés por parte de los estudiantes al verse atraídos por la novedad y las condiciones de interactividad, propiciando procesos de aprendizaje activo, así como el intercambio de opiniones con sus pares coadyuvando también a construir conocimiento a partir de la exploración y la participación.

A partir de la experiencia complementada con el uso de tecnologías es posible aspirar a un proceso de asimilación y entendimiento más profundo del patrimonio cultural. En algunos casos los estudiantes afirmaron asimilar información teórica pero también experimentar emoción al momento de acceder a los contenidos de manera inmersiva. Las herramientas digitales pueden contribuir al registro y preservación de distintos tipos de patrimonio (Tucci et al., 2017; Manferdini y Remondino, 2012; Remondino y Rizzi, 2010), así como su posterior difusión y divulgación aprovechando plataformas web (Tommasi et al., 2019; Gillespie et al., 2014) que permiten a estudiantes y público en general acercarse de una manera distinta a estas temáticas.

Los resultados obtenidos permiten confirmar el potencial que representa el uso de tecnologías de tipo inmersivo para propiciar interés que resulte genuino y que facilite el aprendizaje activo. Por otra parte, el entusiasmo mostrado por estudiantes, así como el compromiso con las actividades realizadas y los procesos de apropiación de conceptos patrimoniales

fueron indicadores alentadores y relacionados con el éxito de la propuesta. Lo anterior contrastó con la identificación de efectos fisiológicos que resultaron adversos en algunos de los casos observados. Lo anterior permite evidenciar que es necesario llevar a cabo un diseño que resulte cuidadoso y que cuente con sesiones preparatorias previas a la implementación de estos procesos tecnológicos.

En términos del potencial de innovación, se perfilan nuevas oportunidades que incluyen los aspectos de aprendizaje y de compromiso mediante la utilización de las tecnologías abordadas. Algunas de las posibilidades que se vislumbran incluyen el poder recrear entornos patrimoniales que bajo otras condiciones resultan inaccesibles ya sea por su nivel de deterioro o por la lejanía geográfica que presentan al respecto de los usuarios y públicos potenciales. Otra posibilidad se encuentra en el diseño de experiencias lúdicas y la generación de narrativas transmediáticas, las cuales podrían centrarse en los ámbitos históricos y culturales a nivel local y regional. Reviste especial importancia la potencialidad para llevar a cabo el fomento de la documentación colaborativa tanto de tradiciones orales como de técnicas artesanales mediante la participación colectiva en el uso de tecnologías y metodologías de registro que en la actualidad resultan accesibles de manera sencilla. Complementando lo anterior, existe también un amplio potencial para estimular vocaciones científicas y humanísticas entre las nuevas generaciones de jóvenes interesadas en las temáticas patrimoniales y haciendo uso de las posibilidades tecnológicas del presente.

Conclusiones

En conclusión, el uso de tecnología que permite la visualización de modelos tridimensionales y también el uso de realidad virtual o video en 360° constituyen herramientas potenciales para propiciar procesos que permitan revitalizar la práctica de la educación patrimonial. Esta investigación proporcionó algunas evidencias e información en términos de la captación de atención por parte de los estudiantes, así como las actitudes que manifestaron en su acercamiento a dos tipos de patrimonio cultural. La innovación en el ámbito de la educación patrimonial requiere también de la superación de barreras prácticas y teóricas, lo cual puede darse a partir de la integración de equipos de trabajo interdisciplinarios, así como el diseño y ejecución de proyectos de gestión cultural que combinen estas visiones y que puedan ser evaluados en diferentes contextos tanto educativos como culturales.

La interacción es un proceso que vale la pena poner de relieve, de igual manera las posibilidades de apreciación de distintos tipos de patrimonio

resultan atractivas al hacer uso de múltiples tecnologías de visualización. En términos de los procesos de enseñanza-aprendizaje, un enfoque interdisciplinario favorecería un aprendizaje más rico, variado e integral. El registro de los efectos fisiológicos de las tecnologías inmersiva es también un aspecto muy importante para tomarse en cuenta ya que finalmente se estará trabajando con personas y eso implica considerar una serie de factores para propiciar experiencias agradables. El uso de los modelos tridimensionales y experiencias de realidad virtual apuntan a un aumento significativo en términos de compromiso, atención y comprensión de las temáticas de patrimonio cultural entre estudiantes universitarios. A partir de ello es también posible plantear reflexiones críticas sobre el uso tecnológico para acercarse a elementos del pasado y también sobre su significancia tanto social como histórica.

Las tecnologías empleadas y los procesos metodológicos para generar este tipo de contenidos pueden servir para generar procesos de transformación y actualización de metodologías tradicionales del ámbito educativo para promover un aprendizaje más participativo y dinámico. El LabGCHD continuará explorando procesos integrativos de tecnología e investigación del patrimonio cultural para plantear proyectos de gestión cultural que integren diversas miradas desde la óptica de las humanidades digitales.

En términos de buscar maximizar el impacto que las tecnologías utilizadas proporcionan, resulta indispensable contar con una formación previa tanto en el caso de docentes como en el de estudiantes. Lo anterior resultaría pertinente acompañarlo con el diseño de actividades y secuencias didácticas que se adaptaran a cada contexto específico. Las herramientas analizadas requieren de un proceso de integración que las vincule a estrategias educativas de mayor alcance y amplitud, en las cuales deben contemplar la reflexión crítica, los enfoques de inter y transdisciplinarioiedad, así como el vínculo a crear con los entornos socioculturales donde se lleve a cabo su propuesta e implementación.

Para finalizar estas reflexiones se plantea una mirada prospectiva al futuro de la educación patrimonial y algunas potenciales líneas de investigación. El futuro de la educación patrimonial apunta a un escenario de convergencia e integración entre aspectos tecnológicos y la mirada crítica desde las humanidades. En este panorama las tecnologías de tipo inmersivo podrían ser un factor relevante y desempeñar un papel clave en términos de la democratización relacionada con el acceso al patrimonio cultural y también en el diseño de nuevos contenidos y formas narrativas para divulgar el pasado desde perspectivas que conjuguen la mirada local y un sentido de

pluralidad. Entre las líneas de investigación que podrían perfilarse en un futuro se encuentran el diseño y generación de modelos pedagógicos híbridos que puedan integrar tecnología de realidad virtual, así como contenidos tridimensionales desde un enfoque de aprendizaje basado en proyectos. Con base en lo anterior, podrían estudiarse también los efectos tanto cognitivos como emocionales del aprendizaje inmersivo utilizando herramientas digitales. De igual forma, podría abordarse lo relacionado con la evaluación longitudinal del impacto que estas tecnologías tienen en los procesos de valorización patrimonial. Finalmente, podrían explorarse también alternativas y propuestas de diseño participativo en cuanto a la producción de contenidos digitales con personas de las comunidades locales.

Referencias

Barrado-Timón, D., y Giralt, C. (2019). *The historic city, its transmission and perception via augmented reality and virtual reality and the use of the past as a resource for the present: A new era for urban cultural heritage and tourism? Sustainability, 11*(10), 2835. https://doi.org/10.3390/su11102835

Bekele, M., y Champion, E. (2019). *A comparison of immersive realities and interaction methods: Cultural learning in virtual heritage. Frontiers in Robotics and AI, 6*. https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00091

Budak, I., Santosi, Z., Stojaković, V., Crkvenjakov, D., Obradovic, R., Milošević, M., y Šokac, M. (2019). *Development of expert system for the selection of 3D digitization method in tangible cultural heritage. Tehnicki Vjesnik – Technical Gazette, 26*(3). https://doi.org/10.17559/tv-20180531120300

Chalal, M., y Balbo, R. (2014). *Framing digital tools and techniques in built heritage 3D modelling: The problem of level of detail in a simplified environment. The International Journal of the Constructed Environment, 4*(2), 39-52. https://doi.org/10.18848/2154-8587/cgp/v04i02/37414

Champion, E. (2011). *Playing with the past*. Springer London. https://doi.org/10.1007/978-1-84996-501-9

Christofi, M., Kyrlitsias, C., Michael-Grigoriou, D., Anastasiadou, Z., Michaelidou, M., Papamichael, I., y Pieri, K. (2018). *A tour in the archaeological site of Choirokoitia using virtual reality: A learning performance and interest generation assessment*. En M. Ioannides, J. Martins, R. Žarnić y V. Lim (Eds.), *Advances in digital cultural heritage* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 10754). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-75789-6_15

Çızel, B., y Ajanovic, E. (2018). *Virtual reality for cultural heritage tourism* (pp. 131-134). https://doi.org/10.15308/sitcon-2018-131-134

Dhonju, H. K., Xiao, W., Sarhosis, V., Mills, J. P., Wilkinson, S., Wang, Z., Thapa, L., y Panday, U. S. (2017). *Feasibility study of low-cost image-based heritage documentation in Nepal. The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XLII-2/W3*, 237-242. https://doi.org/10.5194/isprs-archives-xlii-2-w3-237-2017

Dore, C., y Murphy, M. (2012). *Integration of historic building information modeling (HBIM) and 3D GIS for recording and managing cultural heritage sites. 18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, 369-376. https://doi.org/10.1109/vsmm.2012.6365947

Echeverria, A., Carrasco, C., Fontal, O., y Ceballos, S. (2020). *Virtual environments and augmented reality applied to heritage education: An evaluative study. Applied Sciences, 10*(7), 2352. https://doi.org/10.3390/app10072352

Edler, D., Keil, J., Wiedenlübbert, T., Sossna, M., Kühne, O., y Dickmann, F. (2019). *Immersive virtual reality experience of redeveloped post-industrial sites: The example of "Zeche Holland" in Bochum-Wattenscheid. KN – Journal of Cartography and Geographic Information, 69*(4), 267-284. https://doi.org/10.1007/s42489-019-00030-2

Fernández-Vara, C. (2024). *Introduction to game analysis* (3.ª ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003355779

Gándara Vázquez, M. (2017). *Nuevas tecnologías y estrategias de comunicación para la divulgación del patrimonio cultural. Antropología. Revista Interdisciplinaria del INAH*, (1), 135-153. https://revistas.inah.gob.mx/index.php/antropologia/article/view/11219

Gillespie, D., Pensée, A., y Cooper, M. (2013). *User-appropriate viewer for high resolution interactive engagement with 3D digital cultural artefacts. The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XL-5/W2*, 271-276. https://doi.org/10.5194/isprsarchives-xl-5-w2-271-2013

Gillespie, D., Pensée, A., y Cooper, M. (2014). *3D cultural heritage online: In search of a user-friendly interactive viewer. International Journal of Heritage in the Digital Era, 3*(1), 51-68. https://doi.org/10.1260/2047-4970.3.1.51

Gómez, S. S. (2017). *El empleo de las tecnologías tridimensionales en la conservación del patrimonio y su aplicación en la realización de reproducciones de bienes culturales. Observar, 11*(1), 97-114. https://www.raco.cat/index.php/Observar/article/view/422461

Grassini, S., Laumann, K., y Skogstad, M. (2020). *The use of virtual reality alone does not promote training performance (but sense of presence does). Frontiers in Psychology, 11*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01743

Hu, X., Ng, J., y Lee, J. (2019). *Virtual reality creation experience in cultural heritage education: A preliminary exploration*. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology, 56*(1), 422-426. https://doi.org/10.1002/pra2.42

Jiménez Badillo, D., y Gándara Vázquez, M. (2018). *El patrimonio cultural y las tecnologías digitales: Experiencias recientes desde México*. *Patrimonio: Economía Cultural y Educación para la Paz (MEC-EDUPAZ), 2*(14), 289-319. http://www.mec-edupaz.unam.mx/index.php/mecedupaz/article/view/67237/59071

Koeva, M., Luleva, M., y Maldjanski, P. (2017). *Integrating spherical panoramas and maps for visualization of cultural heritage objects using virtual reality technology*. *Sensors, 17*(4), 829. https://doi.org/10.3390/s17040829

Kontogianni, G., Koutsaftis, C., Skamantzari, M., Georgopoulos, A., y Chrysanthopoulou, C. (2016). *Developing and exploiting 3D textured models for a serious game application*. https://doi.org/10.1109/vs-games.2016.7590344

Krzywinska, T., Phillips, T., Parker, A., y Scott, M. (2020). *From immersion's bleeding edge to the augmented telegrapher*. *Journal on Computing and Cultural Heritage, 13*(4), 1-20. https://doi.org/10.1145/3414832

Lee, H., Jung, T., Dieck, M., y Chung, N. (2020). *Experiencing immersive virtual reality in museums*. *Information & Management, 57*(5), 103229. https://doi.org/10.1016/j.im.2019.103229

López-Domínguez, M. (2024). *Experiencia inmersiva basada en realidad virtual para la difusión del patrimonio cultural tangible del Museo de Antropología de Xalapa* [Tesis de maestría]. https://doi.org/10.48779/ricaxcan-519

Maietti, F., Giulio, R., Piaia, E., Medici, M., y Ferrari, F. (2018). *Enhancing heritage fruition through 3D semantic modelling and digital tools: The inception project*. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 364*, 012089. https://doi.org/10.1088/1757-899x/364/1/012089

Manferdini, A., y Remondino, F. (2012). *A review of reality-based 3D model generation, segmentation and web-based visualization methods*. *International Journal of Heritage in the Digital Era, 1*(1), 103-123. https://doi.org/10.1260/2047-4970.1.1.103

Mariscal Orozco, J. L. (2019). *La caja de herramientas del gestor cultural*. En C. Yáñez Canal, J. L. Mariscal Orozco y Ú. Rucker (Eds.), *Métodos y herramientas en gestión cultural. Investigaciones y experiencias en América Latina*. Universidad Nacional de Colombia. https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/842/Metodos_y_herramientas_en_gestion_cultural.pdf

Mohd, Z., Ujang, U., y Choon, T. (2017). *Heritage house maintenance using 3D city model application domain extension approach*. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XLII-4/W6*, 73-76. https://doi.org/10.5194/isprs-archives-xlii-4-w6-73-2017

Monteiro, D., Ma, T., Li, Y., Pan, Z., y Li, Z. (2022). *Cross-cultural factors influencing the adoption of virtual reality for practical learning*. *Universal Access in the Information Society, 23*(3), 1203-1216. https://doi.org/10.1007/s10209-022-00947-y

Nikolova, A. (2022). *Context-dependent tools and models in cultural heritage education*. *Serdica Journal of Computing, 14*(3-4), 93-112. https://doi.org/10.55630/sjc.2020.14.93-112

Piaget, J. (1971). *Aprendizaje significativo: Un concepto subyacente*. Zahar Editores.

Remondino, F., y Rizzi, A. (2010). *Reality-based 3D documentation of natural and cultural heritage sites—Techniques, problems, and examples*. *Applied Geomatics, 2*(3), 85-100. https://doi.org/10.1007/s12518-010-0025-x

Rodríguez-Fuentes, G., Campo-Prieto, P., Souto, X. C., y Carral, J. M. C. (2024). *Realidad virtual inmersiva y su influencia en parámetros fisiológicos de personas sanas (Immersive virtual reality and its influence on physiological parameters in healthy people)*. *Retos, 51*, 615-625. https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/download/101164/74539

Roussou, M. (2004). *Learning by doing and learning through play: Exploring the role of interactivity in virtual environments for children*. *Computers in Entertainment, 2*(1), 10-10. https://doi.org/10.1145/973801.973818

Sandler, R. (2014). *Ethics and emerging technologies*. Palgrave Macmillan London. https://doi.org/10.1057/9781137349088

Sánchez, M. J., Fernández, M., y Díaz, J. C. (2021). *Técnicas e instrumentos de recolección de información: Análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo*. *Revista Científica UISRAEL, 8*(1), 107-121. https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400

UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. UNESCO. https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts-_2022_version-ES.pdf

Vygotsky, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Pedagógica.

Ziegler Delgado, M. M. (2020). *El tiempo de las humanidades digitales: Entre la historia del arte, el patrimonio cultural, la ciudadanía global y la educación en competencias digitales*. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (52), 29-47. https://doi.org/10.15198/seeci.2020.52.29-47

De la digitalidad creativa a las redes colaborativas femeninas transgeneracionales: el caso de *Diario de un encierro*

ANA ISABEL PÉREZ GAVILÁN ÁVILA

TALÍA BARREDO GARCÍA

Resumen

Diario de un encierro es un proyecto colaborativo relacional alojado en Instagram que se desarrolló de manera continua durante tres años (2020–2023), con la participación directa de 106 artistas residentes en 14 países. El proyecto convocó a mujeres artistas de habla hispana, quienes intervenían la plataforma o tomaban la cuenta semanalmente. En un inicio, la premisa consistía en compartir imágenes, videos, obras y textos que reflejaran sus experiencias durante el confinamiento y sus búsquedas artísticas. Con el paso del tiempo, el proyecto evolucionó hasta convertirse en un espacio común, afectivo, de inspiración y contención, potenciado por la red social digital, que incluso reclamó formas de presencialidad.

Palabras clave: redes sociales; arte relacional colaborativo; procesos creativos; feminismos; contravisualidad.

Abstract

Diario de un encierro (Diary of a Lockdown) is a collaborative relational project hosted on Instagram that ran continuously for three years (2020–2023), with the direct participation of 106 artists living in 14 countries. The project invited Spanish-speaking women artists to intervene in the platform or take over the account on a weekly basis. Initially, the premise was to share images, videos, artworks, and texts reflecting their experiences during lockdown and their artistic explorations. Over time, the project evolved into a shared and caring space of inspiration and emotional support, strengthened by the digital social network, which eventually called for forms of in-person interaction.

Keywords: social networks; collaborative relational art; creative processes; feminisms; countervisuality.

Introducción

El *Diario de un encierro* nació en mayo de 2020, cuando la pandemia por COVID-19 había desatado complicaciones económicas, políticas, sociales y sobre todo emocionales en todo el mundo. Este proyecto de artes visuales alojado en Instagram tuvo un carácter colaborativo y relacional con una primera fase virtual, continua, de mayo de 2020 a finales de febrero de 2023; a ella se añadieron encuentros híbridos y actividades presenciales a finales de 2022 y hasta 2024. La cuenta de Instagram (*diario_de_un_encierro*, 2020)

fue creada y gestionada por la artista visual y gestora cultural Talía Barredo García, radicada en Saltillo, Coahuila, México. Partía de una concepción compartida del espacio virtual que desbordó la percepción visual inmediata, a manera de galería, que promueve el medio. Cada semana una artista de habla hispana diferente tomó la plataforma, convirtiendo al *Diario* -como llamaremos a este proyecto en adelante- en una gestión colectiva. Durante su semana de participación, cada mujer compartía de manera libre y directa sus procesos, reflexiones y vivencias sobre "el encierro", de manera visual y textual.

La gestión del proyecto fue orgánica, organizada y flexible, aunque no rígida; había un protocolo para el traspaso semanal de la cuenta de Instagram que la iniciadora del proyecto estableció. En marzo de 2023 y de 2024 dos exposiciones marcaron la nueva etapa de presencialidad postpandémica en el Museo de Artes Gráficas en Saltillo, Coahuila, y en El Rule, Comunidad de Saberes en Ciudad de México. También se suscitaron diversos encuentros latinoamericanos entre las artistas participantes. Este proyecto fue/es sin duda una plataforma de visibilidad de artistas mujeres y ofrece elementos suficientes para investigar sobre la importancia de espacios colectivos, interseccionales, transgeneracionales y transdisciplinarios, bajo formatos digitales y virtuales.

Aquí se expone un estudio de caso que explora las posibilidades colaborativas del medio y recopila las percepciones de las participantes a través de un cuestionario realizado exprofeso para ello. Se trata de un estudio cualitativo con un enfoque fenomenológico y de perspectiva de género, cuyo objetivo es analizar las experiencias de gestión colaborativa y artística en línea durante la pandemia desde el punto de vista de las mismas creadoras en *Diario de un encierro*. El trabajo busca también revelar el desbordamiento del uso de las tecnologías en el trabajo artístico y de gestión colectiva hacia la presencialidad.

Este estudio se vuelve pertinente toda vez que el trabajo colaborativo femenino ha cobrado gran importancia a nivel mundial en los últimos años, evidenciando formas de cuidados, de vernos, de ser, pensar y hacer alternativas, que se tejen desde conexiones afectivas y sororas fuera de la institucionalidad, los circuitos hegemónicos del arte y el discurso heteropatriarcal).

Marco conceptual

Este proyecto se planteó desde el "derecho a mirar" que, "en un sentido personal comienza con la mirada a los ojos del otro para expresar amistad,

solidaridad o amor." Como señala el especialista en cultura visual y profesor de NYU, Nicholas Mirzoeff, "La mirada debe ser mutua; en ella, debemos construirnos los unos a los otros o fracasará sin remedio." (Mirzoeff, 2011, p. 31). Por eso, el *Diario* se fincó en la inclusividad, la diversidad y el enfoque de género, con la intención de dar espacio a creadoras de cualquier edad.

Conscientes de las desigualdades y discriminación que sufren las mujeres frente al poder patriarcal y sus estructuras, así como a los estratos sociales, condiciones sociodemográficas y trayectoria de las que el mundo del arte no está exento, era importante enunciar el proyecto desde otro lugar, sin imponer una lógica radical feminista (Guzmán Cáceres, diciembre 2021), pero donde pudieran evidenciarse o exentarse de la normalización de roles establecidos, otorgando las mismas oportunidades y libertad a todas las participantes.

Su estructura resuena con el planteamiento sociopolítico de la etnóloga y antropóloga Marcela Lagarde, quien señala que "Las mujeres vivimos nuestra condición de género de acuerdo con nuestro entorno social, la época, la sociedad en la que vivimos, pero también de acuerdo con el estamento de clase, etnia, edad, capacidades y discapacidades, y condiciones biográficas a las que pertenecemos. Por ello es importante tener una perspectiva organizacional para poder impulsar acciones concretas hacia la igualdad entre mujeres y hombres. Esto como un principio estructurador de toda la participación" (CIGUNAM, 2021). En este proyecto artístico interseccional, se evidenciaron factores como condiciones de género, etnia, ubicación geográfica, condiciones laborales o incluso la edad que, combinados de distintas formas, generan desigualdades (o ventajas) diversas.

De acuerdo con la curadora Karen Cordero (5 de agosto de 2024), el impulso para trabajar de manera colectiva se basa en un intento un tanto utópico para contrarrestar cómo la experiencia social del capitalismo occidental (y otras estructuras) ha construido nuestra subjetividad, así como los conceptos de arte y su mundo. En su ensayo, reflexiona sobre el poder de los grupos y el trabajo colectivo para cuestionar la autoridad, quienes "trascienden el individualismo y la competitividad tan característico de la institucionalización del arte" (traducción de AIPG). El *Diario* no partió de grupos artísticos sino de individuas que, casi imperceptiblemente, se fueron erigiendo en una colectividad, siendo la plataforma digital y su gestión, el elemento cohesivo, íntimo y público a la vez. La subversión del orden de los circuitos del arte también quedó clara en esta gestión colectiva de la página de Instagram, definiéndose como un "diario colaborativo del

confinamiento, [que] viaja cada semana a una nueva artista de habla hispana viviendo por el mundo" (*Diario*, abril de 2020 a la fecha).

En *El derecho a mirar*, Mirzoeff (2011) se refiere al proyecto de la visualidad como justificación estética de la dominación y propone generar prácticas de contravisualidad para confrontar los mecanismos visuales sobre los que se ha venido asentando el ejercicio de poder: una mirada en donde se reconozca la subjetividad política y el sentido de colectividad. Dado que las redes sociales favorecen el voyerismo y la objetuación del otro, la mirada de Mirzoeff permite recuperar la invención y el encuentro con el otro. Por eso, el análisis que aquí realizamos parte de la fenomenología, recobrando las subjetividades y el derecho a inventarse de la mano de otras mujeres.

Métodos y técnicas

Como estudio de caso, el recuento de esta experiencia digital colaborativa toma como fuente principal a su gestora, Talía Barredo y los procesos que ella estableció para la gestión de la cuenta de Instagram, cada semana, así como las provocaciones y derivaciones que tuvo, digitales y presenciales. En la primera parte se expone la metodología y desarrollo del proyecto virtual de 2020–2023, así como los encuentros y exposiciones presenciales que tuvieron lugar entre 2022 y 2024; en la segunda parte se exponen y analizan los resultados del instrumento diseñado por las autoras de este artículo y aplicado a partir de mayo de 2024 a través de un cuestionario de Google, respondido por 35 mujeres, donde se les preguntó: 1) datos generales (nombre, edad y cuándo participaron); 2) el impacto que el proyecto tuvo en su obra; y 3) sobre el uso de la plataforma de Instagram. El objetivo de este cuestionario fue responder a las siguientes preguntas: ¿qué tanto el *Diario* abrió espacios de solidaridad, ayudó a ampliar posibilidades personales, laborales y artísticas para las participantes, permitió construcciones estéticas y posibilidades sociales? ¿Fue realmente un proceso dialógico? ¿Qué tanto trascendió la enunciación del medio y se llevó a otros espacios en sus vidas?

Descripción del proyecto (2020–2023)

Durante una semana cada participante decidía cómo utilizar la plataforma y podía publicar con la frecuencia que quisiera, videos, fotos, textos… La transferencia de la página se volvió algo crucial para la continuidad. Al término de la semana, cada participante invitaba a otra artista para que tomara el *Diario* la siguiente semana. Si bien Talía gestionó las primeras invitaciones, ella dejó que el *Diario* tomara su propio camino, siempre a

cargo de la formalidad de la invitación: establecía comunicación y se encargaba del seguimiento, tanto como de las necesidades o ayuda técnica que pudiera requerirse. Dicha comunicación se realizaba a partir de correos y WhatsApp, aplicación de mensajería clave en esta comunicación.

Quizá al principio las indicaciones de Talía fueron cruciales (como respondió una de las encuestadas: "preguntarse quiénes somos"). Al contactarlas, se establecían diálogos previos que explicaban el objetivo y apertura del proyecto, compartiendo el contexto desde donde cada una se enunciaba. Por WhatsApp, además de platicar de la obra de las artistas, se llegaba a comentar sobre las diferencias políticas y sociales de sobrellevar la pandemia, sobre todo con artistas extranjeras, señala Barredo.

En los tres años de proyecto virtual, el *Diario* fue evolucionando: el primer año, las artistas participantes compartieron desahogos, reflexiones sobre su propio trabajo y su día a día, centrándose en temas como el miedo, la distancia, el hogar y la confianza, tratando de comprender la situación que vivíamos a nivel mundial. En el segundo año, ya más acostumbradas al confinamiento, la plataforma se enfocó más en temas que conectaban a las mujeres con la tierra, el cuidado y las redes de apoyo artísticas. Grupos de artistas de diferentes países empezaron a tomar el *Diario,* que llegó a moverse en circuitos conocidos entre ellas, y que por ende se extendía a toda la comunidad participante que continuaba visitando la página de Instagram. Cuando por alguna razón no se concretaba la participación de alguien, la gestión de Talía era invitar a alguna artista de Coahuila para tener presencia del norte de México en la plataforma. La razón de ello era visibilizar el ámbito de incidencia de su labor también como gestora y promotora cultural a través de su agencia Liquen. Algo notable de ese segundo año fue el abrir los procesos de manera más consciente, entender que no hay obra final, sino camino recorrido; que todos los tiempos son cambiantes, y que ellas cambiaban junto con su obra.

Para el tercer año, ya con libertad de movilidad, el *Diario,* junto con las artistas se llevó a la presencialidad: "acuerpamos el espacio, nos conocimos a pesar de la distancia, accionamos piezas colectivas, iniciamos proyectos desde nuevas estructuras y ampliamos nuestros horizontes creativos", señala Barredo. Este fue un paso significativo, pues provocó encuentros y proyectos entre artistas que anteriormente no se conocían.

Figura 1. Línea del tiempo del *Diario de un encierro*



Nota. Elaboración propia.

Lo que provocó (2022–2024)

Primer catálogo virtual por La Bomba de Miel.

A un año y medio de iniciado el *Diario*, tuvo tal impacto que la fundación argentina La Bomba de Miel se interesó en integrar un catálogo virtual en marzo de 2022 (Ilustración 1). Esta organización nodal tiene como propósito acompañar a artistas hispanoparlantes que buscan desplazar estereotipos en el mundo del arte (sistemas, mercados, academias, amateurismos, hobbies y pasatiempos) y originar una migración de los artistas a los transartistas, a través del lenguaje digital. La fundación cuenta con una amplia biblioteca gratuita virtual (Fundación, 2022), de ahí también su interés en crear un archivo de un proyecto que resonaba con su visión y alcance internacional.

Este primer catálogo digital, fue realizado y diseñado por Carlota Reyna, artista visual y fundadora, junto con Fabhio di Camozzi, de la Fundación La Bomba de Miel. Al recibir la invitación de participar en el *Diario*, Carlota Reyna, gestora, artista, y generadora de lazos y nodos en La Bomba de Miel, decidió estudiar a profundidad lo que se había publicado en la plataforma. Sus publicaciones se enfocaron en realizar una especie de mapeo considerando a las artistas como conexiones libres y el desvanecimiento de las fronteras a través de la virtualidad. Al término de su intervención, decidió

generar este catálogo que comprende las primeras 73 artistas, con imágenes publicadas y una síntesis de los textos generados por cada una de ellas (Camozzi, 2022).

Tras la publicación, se llevó a cabo una charla virtual a través de las cuentas de Instagram del Diario, la *Fundación La Bomba de Miel* y Fabhio di Camozzi, en la que se discutió cómo se crearon transnarrativas mediante encuentros no presenciales con las artistas participantes, utilizando principalmente Instagram y WhatsApp. La conversación exploró cómo estas interacciones nos conducen a lenguajes y conexiones transversales que nos vinculan con otras plataformas y medios de comunidades virtuales similares.

Mujeres Mirando Mujeres.

Se trata de una asociación sin fines de lucro con sede en España, pero con una red internacional que busca "promover la igualdad real y efectiva de hombres y mujeres" en el sector artístico. En su página web (MMM, 2024) se invita a artistas, gestoras y empresas a participar, colaboradora o patrocinadora, en su función por visibilizar la labor de las mujeres como gestoras y activistas culturales, así como el valor social que su trabajo representa. Esta plataforma nace en 2015 y busca combatir la discriminación social y laboral de las mujeres en el medio de las artes visuales, por medio de publicaciones realizadas por artistas, comisarias, museógrafas, investigadoras, críticas, coleccionistas, galeristas, comunicólogas y demás trabajadoras del arte. En la edición VIII de MMM 2022, *Diario de un encierro* fue seleccionado en la categoría de Proyectos invitados (MMM, 23 de junio, 2022), por la forma rizomática de su metodología, que le permitió llegar a artistas de diferentes latitudes, visibilizando no solo su obra, sino el alcance que la virtualidad le permitía (Barredo, 2022).

Performance multisituado: la transición.

En 2022 la artista Mercedes Aquí convocó el primer Festival Internacional de Performance Art "Performances expandido/estar siendo" en Saltillo. En esa ocasión, Talía Barredo presentó la propuesta de un performance multisituado titulado *Trama Espejo: acción de redes de creación y afecto*. La acción se llevó a cabo en diferentes ciudades y países de manera sincrónica, desplegándose desde transmisiones en vivo vía Instagram, para así confluir en un mismo tiempo y espacio virtual.

El performance comenzó en una plaza pública del centro histórico de Saltillo, en donde se reunieron las artistas invitadas por Barredo, se colocaron en

el espacio y mostraron, desde sus teléfonos móviles, las transmisiones de las artistas que hacían la misma acción desde otros lugares. Talía realizó un entramado de estambres de colores, uniendo árboles con artistas, emulando los nodos afectivos que conectan y expanden. Por momentos, pasaba la madeja de estambre a alguna compañera para que ella hiciera su propia red, todo sin dejar de compartir la transmisión de la artista que replicaba la acción desde otro sitio. Al cabo de media hora, terminaron las acciones y se dejaron las tramas visibles durante todo el día. En esta pieza participaron físicamente diez artistas en Saltillo, y vía Instagram dos artistas de México, una de Colombia, dos de Argentina y seis de Uruguay (Barredo, 18 de octubre, 2022).

Redes, conversaciones y exposiciones (2022–2024)

En noviembre de 2022, Talía Barredo conoció, gracias al proyecto, a un grupo de artistas uruguayas con las que estableció una estrecha conexión. La artista Florencia Flanagan, quien desarrolla un programa de seguimiento y clínicas de arte llamado *Escuela Itinerante*, la invitó a ser parte de dicho programa y, al término del mismo, realizar una residencia artística. Se aprovechó la estancia en Uruguay para conocer personalmente a las artistas participantes del *Diario* de ese país y realizar una obra colaborativa, ahora de manera presencial. Para ello, se elaboró un mapa para bordarlo juntas, de manera libre en varias sesiones, y a su vez, hacer una instalación in situ. Ernestina Pereira Gallo, artista de Montevideo y parte de la comunidad del Centro Cultural Pensión Milán, proporcionó el espacio para dicho encuentro. Esta fue la primera acción que invitaba a virar completamente de la virtualidad a la presencialidad.

La acción anterior dio paso a seguir encontrándose desde la presencia. El mapa se siguió interviniendo en otras dos ciudades: con artistas de Saltillo en febrero de 2023; y en Ciudad de México con artistas de Colombia, Argentina y México. Esta pieza colaborativa acuerpa a todas las participantes. A la fecha, la pieza sigue viajando.

Al inicio de 2023 el Museo de Artes Gráficas del Estado de Coahuila invitó a Barredo a generar el proyecto expositivo para el 8M y conmemorar los tres años de *Diario*. Partió de los ejes temáticos que atraviesan a las mujeres artistas en estos tiempos, y la posibilidad de reproducir ciertas piezas.

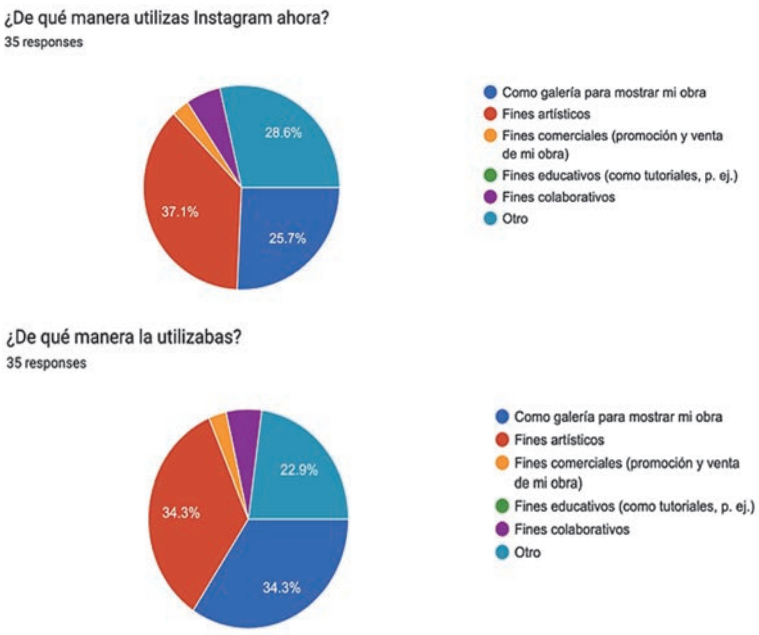
La exhibición se dividió en tres partes: primeramente, la parte del archivo con diagramas a manera de instalación, temas y disciplinas más compartidas, redes de artistas y sus nodos expansivos con otras redes, etc.; una segunda parte abarcó la obra seleccionada de 40 artistas de ocho países; y la tercera parte, el mapa colectivo antes mencionado. Posteriormente el

Centro Cultural El Rule comunidad y saberes de la Ciudad de México abrió sus puertas en marzo de 2024, con una versión más pequeña.

Resultados

Las edades de las 106 participantes en el *Diario* se concentraron de 35 a 55 años, pero hubo algunas en sus tempranos veinte años y otras mujeres de cerca de setenta, quienes requirieron más apoyo en el uso de la plataforma, lo cual no fue impedimento para su inclusión. Para efectos de este estudio, a todas las participantes se les invitó, tanto por correo electrónico como por WhatsApp, a contestar el cuestionario. Las 35 que respondieron fueron partícipes del proyecto entre abril del 2020 y febrero de 2023, siete en 2020, doce en 2021, doce en 2022, y tres en 2023. De ellas, solo un 5.7 % no habían utilizado Instagram en relación con su arte. Del restante 94.3 % la mayoría lo utilizaba con fines artísticos, como galería, o para promocionar su obra. En este aspecto algunas hacen referencia al borramiento entre su vida personal y familiar y su trabajo artístico. Por ello, se quiso comparar la utilización de esta red antes y después del *Diario*, como se observa en las siguientes gráficas:

Figura 2



Nota. Elaboración propia.

Entre los cambios notamos que la utilización de Instagram bajó el uso como galería de 34.3 % a 25.7 %, mientras que los fines artísticos aumentaron 2.8 % y "otros fines" aumentaron en 5.7 %, lo que muestra la diversificación del medio. Entonces fue el potencial del medio donde se reportó un cambio de percepción: la colaboración y el intercambio, aprovecharlo para narrar los procesos creativos, algunas crearon un (nuevo) perfil o la llamaron "plataforma curatorial expandida"; y para otras, no cambió nada.

En cuanto a la pregunta ¿consideras que la plataforma digital facilitó tu lenguaje o expresión y te dio nuevas posibilidades comunicativas, o al contrario fue un limitante?, la mayoría coincide en que el uso de Instagram facilitó y potenció la expresión artística, ofreciendo nuevas posibilidades y lenguajes de comunicación. Las artistas destacan que la plataforma les permitió salir de su zona de confort, explorar nuevas formas de expresión, conectar con públicos afines y visibilizar su obra en un contexto global. Además, algunas mencionan que fue un medio para resignificar su trabajo en función del contexto social y político, y para generar conexiones y diálogos con otras comunidades virtuales. Aunque hubo algunos retos y críticas al uso de redes sociales, la mayoría encontró en Instagram un espacio valioso para expandir su práctica artística y comunicativa.

> …en el momento de publicar fue como un asomo a un mundo desconocido, usar la virtualidad con cierta resistencia en un contexto de obligatoriedad por la pandemia. Luego, al ceder la cuenta vino un sentimiento de apropiación, de ser parte de algo, y con el rumbo que siguió comenzó a revelarse un significado más profundo, al ser espectadora de un primer encuentro presencial con la red del sur, se develó el afecto tan sensible entre las mujeres de la red.

40 % de las participantes continuaron visitando la cuenta del *Diario* y el otro 60 % lo hizo eventualmente, en particular por su interés en conocer y conectar con otras artistas, seguir los procesos creativos y explorar nuevas propuestas. Para muchas, la cuenta era un espacio enriquecedor que les permitía descubrir obras, reflexionar sobre su propio trabajo y mantenerse en contacto con una comunidad vibrante de artistas. Sin embargo, algunas personas dejaron de visitarla con frecuencia debido a la saturación de contenido en redes sociales, la ansiedad que les genera Instagram, cambios en sus intereses o porque el algoritmo dificultaba ver las publicaciones de la cuenta. A pesar de estos factores, el valor del proyecto como un espacio de encuentro y crecimiento artístico se mantuvo presente.

De las 35 participantes al cuestionario, veinte fueron invitadas por alguna colega y 15 directamente por Barredo. El motivo principal para pasar la estafeta fue por amistad o colaboración en proyectos anteriores (48.6 %); 28.6 % porque era una artista a la que admiraban, lo que habla de la calidad que veían en la propuesta; y 20 % por afinidad de temas. Las principales coincidencias sobre cómo la inspiró: conexiones personales y artísticas, inspiración creativa, espacio de diálogo y crecimiento, apoyo emocional y redes.

Este testimonio es indicativo de esa transformación:

> Primero, fue un honor entrar en esa trama de artistas, me sentí honrada y orgullosa. Ya venía siguiendo el diario antes de conocer a Talía como compañera de intensivos, y cuando llegó la invitación me emocioné. Significó un reconocimiento. Me impulsó a ir a las carpetas y a las cajas del tiempo del semi encierro, a las piezas y a los textos, significó un reencuentro. Me llevó a editar, a elegir cómo presentarme, qué mostrar y en qué orden. Me impulsó a buscar cómo mostrar el mundo lo que me rodea en mi vida cotidiana, lo que me emociona, lo que me importa, lo que me inquieta. La línea del horizonte que voy a contemplar cuando necesito volver a mí. Sentí la necesidad de atesorar y cuidar mucho eso que me fue dado por una semana, tan valioso. Y de pasarlo siguiendo mi intuición y no mi razón a una artista que no conozco personalmente, pero si por coincidir un tiempo a través del mundo virtual. Y luego, meses después, juntarnos a bordar el gran mapa del recorrido del diario fue un regalo, atesoro ese encuentro. Y participar más adelante en dos muestras colectivas a partir del diario, una maravilla. Agradecida por ser parte del diario, que está vivo y sigue generando nuevas conexiones, destellos y preguntas.

Discusión

El *Diario de un encierro* se alinea con la idea del "derecho a mirar" de Nicholas Mirzoeff que subraya la importancia de la mirada como un acto de reconocimiento mutuo y solidaridad. Este proyecto no solo invitó a mirar de manera diferente, sino que también propuso una "contravisualidad" al permitir que las artistas participantes narraran sus experiencias desde su propia subjetividad y contexto, nutriéndose de la red. Así, el *Diario* desafió las formas de dominación visual al ofrecer una plataforma donde la mirada no era unidireccional ni objetivante, sino basada en la reciprocidad, rompiendo con la competitividad y promoviendo una forma de creación colectiva y plural.

El proyecto demuestra cómo las plataformas digitales, en este caso Instagram, pueden convertirse en espacios de colaboración y visibilidad para artistas mujeres hispanohablantes durante un periodo de crisis global como lo fue la pandemia de COVID-19 y posterior a ello. En este sentido, el *Diario* se presenta como una intervención significativa que se desmarca de las estructuras tradicionales del arte. La estructura del proyecto fue inclusiva, permitiendo la participación de artistas de diferentes países, edades y trasfondos, lo cual contribuyó a romper con las barreras de acceso al mundo del arte.

La gestión colectiva y orgánica del proyecto, bajo la coordinación de Talía Barredo, fue clave para fomentar una red que funcionó más allá de los límites de la virtualidad al generar una nueva presencialidad. La utilización de herramientas digitales —Instagram y WhatsApp— permitió la creación de una comunidad virtual que, a pesar de la distancia física, pudo articular sus experiencias y prácticas artísticas, mostrando que los espacios digitales pueden ser terrenos fértiles para la creación colectiva y el intercambio artístico. Esta especie de "plataforma curatorial expandida" tuvo un impacto significativo en las propias prácticas artísticas. Este testimonio coincide con la observación de que las redes sociales, a menudo vistas como espacios de voyerismo y objetivación, pueden ser reapropiadas como medios de autodefinición y construcción de nuevas formas de colectividad y comunidad artística.

Conclusión

A agosto de 2024, el *Diario* tenía 978 publicaciones, 1765 seguidores y seguía a 1085 cuentas. La red creada a partir de *Diario de un encierro*, desde múltiples voces, visibilizó temas que atraviesan a las artistas, particularmente a las latinoamericanas. Hablar de cuerpo, memoria, territorio, maternidad, duelo, feminismos, naturaleza y procesos de sanación a través de muchas disciplinas, voces y obras, constituyó este proyecto colaborativo y afectivo, virtual y presencial, durante cuatro años.

El Diario evidencia diversidad de voces, horizontalidad, consciencia de lo femenino, relaciones que nutren en una red continuamente dispuesta a integrar a alguien nuevo en sororidad. La mayoría de las artistas, al pasar la posta, invitaban a colegas cercanas con las que compartían algún vínculo afectivo y de confianza, además de un lazo estrecho a nivel profesional. Gracias a eso, el proyecto se volvió una red interseccional, intergeneracional y transdisciplinar. Por ello, el devenir una red de afectos, la llevó a la necesidad de acuerpar el espacio, dialogar directamente con otros, encontrar a las

artistas, recorrer juntas las exposiciones. A decir de Barredo, esto "ha sido una experiencia completamente diferente a la virtualidad y que, si bien no se puede comparar, nos unió y nos generó lazos de cooperación." Así, esta "contravisualidad" hizo real a las otras.

Referencias

Barredo, T. (2022). Diario de un encierro. Una red viva de artistas. *Mujeres mirando mujeres.* https://mujeresmirandomujeres.com/diario-de-un-encierro-talia-barredo-mmm/

Barredo García, T. (18 de octubre, 2022). *Trama-Espejo*. https://www.instagram.com/tv/Cj28ixJj88T/?igsh=MTBmczlseWdtNGw2MA==

CIGUNAM (2021). "Pensar con perspectiva de género requiere una visión general indispensable: Marcela Lagarde". *Coordinación para la igualdad de género en la UNAM.* https://coordinaciongenero.unam.mx/2021/01/pensar-con-perspectiva-de-genero-requiere-una-vision-general-indispensable-marcela-lagarde/

Camozzi, Fabhio di (2022). *Diario de un encierro. Catálogo + de 70 artistas*. Ed. La Bomba de Miel. Disponible en: https://issuu.com/fundacion_la_bomba_de_miel/docs/_lbm_catalogo_diario_de_un_encierro

Cordero Reiman, K. (5 de agosto, 2024). Recollections and Reflections on Collectivity. *Ines Magazina.* https://inesmagazina.com/recollections-and-reflections-on-collectivity-2/

Diario de un encierro. (2020 al presente). Instagram. Recuperado el 15 de julio de 2024, de https://instagram.com/diario_de_un_encierro/

Guzmán Cáceres, M. (diciembre, 2021). Teorías feministas, teorías de género. Una metateorización: Una metateorización. *Barataria. Revista castellano-manchega de Ciencias Sociales.* No. 31, pp. 1-19. DOI:10.20932/barataria.v0i31.618

Mirzoeff, N. (2011). *El derecho a mirar. IC. Revista Científica de Información y Comunicación, 8*, 13-29. https://doi.org/10.12795/ic.2011.i8.01

MMM (23 de junio, 2022). Seleccionadas las participantes de VIII Mujeres mirando mujeres. *Mujeres mirando mujeres.* https://mujeresmirandomujeres.com/mujeres-mirando-mujeres-selecionadas-viii-edicion/

SEMBLANZAS

Ana Laura Aguilar Torres

https://orcid.org/0000-0002-0879-0583
Licenciada en Administración de Empresas por el Instituto Tecnológico de Sonora y Especialista en Políticas Culturales y Gestión Cultural por la UAM. Cuenta con estudios de Maestría en Promoción y Desarrollo Cultural por la UA de Coahuila y en Educación por el ITSON, además de un posgrado en Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial por la Universidad Nacional de Córdoba. Ha cursado diversos diplomados en gestión cultural, educación artística y fortalecimiento de asociaciones civiles. Tiene más de 20 años de experiencia como docente y gestora cultural en instituciones públicas y privadas. Ha trabajado en el Instituto Sonorense de Cultura, la Dirección de Cultura Municipal de Cajeme y la Biblioteca Pública Jesús Corral Ruiz. Es directora del Centro Cultural Cócorit y coordinadora de programas en Cultural Jikau A.C. Ha publicado investigaciones sobre modelos de gestión cultural en organizaciones civiles

Jorge Esteban Amézquita Murillo

https://orcid.org/0000-0002-0820-3924
Economista colombiano y licenciado en teatro. Actualmente se desempeña como coordinador de vinculación y difusión cultural en el Centro Cultural Yo'o Joara, ubicado en Cócorit, Sonora. Este centro es un espacio de diálogo intercultural que promueve actividades artísticas, educativas y comunitarias, con énfasis en la cultura yaqui. Participa en la organización de talleres, exposiciones, conferencias y eventos culturales que fortalecen el tejido social de la región. Su formación multidisciplinaria le permite integrar enfoques económicos, artísticos y sociales en la gestión cultural. Ha colaborado en proyectos que vinculan el arte con el desarrollo comunitario. Su trabajo contribuye a la visibilidad de las culturas originarias y a la promoción del patrimonio cultural inmaterial.

Talía Barredo García

https://orcid.org/0009-0009-5886-100X
Artista visual, gestora y curadora mexicana, licenciada en Diseño Gráfico por la UAdeC y con formación internacional en artes visuales por la Escuela Europea Superior de la Imagen en Francia. Su obra, centrada en la fotografía, explora la memoria, las relaciones transgeneracionales y la naturaleza, con énfasis en procesos análogos y textiles. Ha realizado 8 exposiciones individuales y más de 40 colectivas. Ha sido becaria del Fondo de Creación. Como gestora, ha dirigido espacios como Casa Purcell y colaborado con la Alianza Francesa y la Secretaría de Cultura de Coahuila. Fundadora de Liquen Agencia de Arte, dedicada a exposiciones, asesorías y formación artística. Curadora de más de 40 exposiciones, incluyendo el proyecto internacional Diario de un encierro. Docente en la Escuela de Artes Plásticas de la UAdeC en distintos periodos.

Francisco Castillo Cancino

https://orcid.org/0009-0002-0351-1765
Economista, músico y especialista en economía naranja y ecosistemas digitales. Profesor adjunto en la Universidad Nacional Autónoma de México. Becario del Colegio Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología como Ayudante de Investigador SIN Nivel III. Participa en el proyecto PAPIIT IN300822 sobre innovación en políticas públicas culturales en México (2019–2024). Ha sido ponente en el XV Congreso Nacional de la Red de Investigación en Docencia e Innovación Tecnológica, abordando el impacto de las innovaciones tecnológicas en la industria musical. Su trabajo se centra en el análisis de políticas culturales, competitividad digital y transformación tecnológica en sectores creativos.

María Judith Chávez Pavón

https://orcid.org/0009-0001-9242-5684
Profesional en Ciencias Sociales y Humanas con veinte años de experiencia en docencia universitaria y trabajo en desarrollo social. Posee formación especializada en Gestión Social y Desarrollo Humano, con énfasis en metodologías participativas y teorías del desarrollo. Ha liderado procesos de intervención social con diversos grupos poblacionales, incluyendo mujeres, jóvenes, personas con discapacidad y comunidades indígenas. Su trayectoria incluye la facilitación de proyectos en organizaciones comunitarias, sector

privado y gobiernos locales. Ha ocupado cargos directivos y de coordinación académica en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Su enfoque integra la articulación entre academia y territorio, promoviendo la vinculación con la colectividad.

Aurora Kristell Frías López

https://orcid.org/0000-0003-1753-5805
Maestra en Ciencias Sociales y Doctora en Estudios Transdisciplinarios de Comunicación y Cultura. Profesora Investigadora en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), donde imparte asignaturas en las licenciaturas de Gestión y Promoción de la Cultura, Comunicación y Ciencias de la Educación. Miembro del SNI Nivel 1, del SEI Tabasco, de la AMIC y de la RUGCMX. Sus líneas de investigación abordan la cultura popular e indígena, la difusión cultural y la comunicación emergente. Fue periodista cultural en el diario Tabasco Hoy (1999–2009). Editora en jefe de la revista Cinzontle y colaboradora en TV UJAT noticias. Ha publicado artículos científicos, capítulos de libros y es autora del libro Religión y Cultura en los pueblos indígenas de Tabasco (UBJAT).

Ana Isabel Pérez Gavilán Ávila

https://orcid.org/0000-0002-6452-5442
Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Binghamton (SUNY), con formación especializada en teoría crítica, historia social del arte, museología y estudios visuales. Es Maestra en Museos y Licenciada en Historia del Arte por la Universidad Iberoamericana, ambas con mención honorífica. Actualmente coordina la Maestría en Promoción y Desarrollo Cultural del CEII y es profesora-investigadora en la Universidad Autónoma de Coahuila. Pertenece al SNI (CONAHCyT) y cuenta con perfil Prodep. Ha sido directora de la Escuela de Artes Plásticas Rubén Herrera y lidera el Cuerpo Académico "Cultura visual". Fue subdirectora del Museo del Palacio de Bellas Artes y trabajó en museos como el Nacional del Virreinato y Dolores Olmedo. Es autora y coautora de libros sobre patrimonio, arte religioso y cultura visual. Colabora como columnista en el periódico Vanguardia y ha desarrollado proyectos de investigación-creación.

Alfonso Hernández Barba

https://orcid.org/0009-0004-5376-6445
Es profesor en el Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO, especializado en políticas culturales, educación y cultura, y profesionalización de la gestión cultural. Licenciado y Maestro en Comunicación por el ITESO, participa en la gestión académica de programas formativos en comunicación y cultura. Fue Coordinador del Consejo Editorial del ITESO (2018–2021) y dirigió el Departamento de Estudios Socioculturales (2011–2015). También coordinó la Licenciatura en Gestión Cultural y el Centro de Promoción Cultural. Desde 2001 forma parte de la Red de instructores en capacitación cultural de la Secretaría de Cultura de México. Ha impartido cursos en México, Brasil, Ecuador, Panamá y Costa Rica. Trabajó en la Secretaría de Cultura de Jalisco (1993–2001), donde dirigió áreas clave como bibliotecas, medios y apoyo a la creación artística. Ha publicado textos sobre gestión cultural universitaria y formación continua del gestor cultural.

José Luis Mariscal Orozco

https://orcid.org/0000-0001-6769-0761
Doctor en Antropología Social. Es PTC Titular A, es Nivel II del Sistema Nacional de Investigadores (CONAHCyT) y cuenta con perfil PRODEP. Es gestor cultural y ha fungido como evaluador de diversos fondos culturares concursables. Ha sido coordinador de la Maestría y Doctorado en Gestión de la Cultura. Ha sido instructor de cursos y talleres en diversos diplomados e instituciones gubernamentales y educativas en el campo del diseño, desarrollo y evaluación de proyectos socioculturales. Diseñador y docente de programas educativos a nivel superior y posgrado relacionados con la gestión cultural; así como ponente y conferencista en congresos y encuentros de gestión cultural nacionales e internacionales.

Benjamín José Manuel Martínez Castañeda

http://orcid.org/0000-0001-6624-0099
Doctor en Artes por el INBAL con la tesis peDRAGogía: educación artística y travestismo. Es profesor de Tiempo Completo de la Facultad de Artes y Diseño en el plantel Taxco (UNAM). Forma parte del Grupo de Investigación-Producción en Diseño de Exposiciones "Patricia Real Fierros", donde desarrollo la investigación Museologías LGBTTTIQ+. Diseño de

Exposiciones, Activismo y Disidencia Sexual. Es co-curador del Instituto de Investigaciones Noa Noa y de Anormal, Festival Internacional de Post-pornografía, Feminismos y Sexualidades Disidentes. Ha publicado su obra en Hysteria Revista, la Agenda Kuir y MUSEARI. Actualmente dirige el Museo Digital de la Insurrección Sexual.

Miroslava Martínez González

https://orcid.org/0009-0009-8264-7572
Economista con especialización en divulgación de la ciencia económica y una trayectoria de diez años en el desarrollo estadístico de la Cuenta Satélite de la Cultura de México en el INEGI. Colaboró en el Anuario Estadístico de Cine Mexicano del IMCINE entre 2015 y 2022. Docente en el Instituto Politécnico Nacional (IPN), en la carrera de Negocios Internacionales de la Escuela Superior de Comercio y Administración. Fundadora del proyecto de divulgación cultural Culturatría. Su labor se enfoca en la intersección entre economía, cultura y estadística aplicada, con énfasis en el análisis de industrias creativas y políticas culturales.

Karem Cecilia Morales Zúñiga

https://orcid.org/0009-0006-8663-7273
Gestora cultural e ingeniera en administración, con un Magíster en Gestión Cultural. Actualmente cursa un doctorado en Gestión de la Cultura en la Universidad de Guadalajara, con especialización en teoría y prácticas de la gestión y las políticas culturales. Su investigación doctoral se centra en el financiamiento estatal de la producción artística en Latinoamérica, con énfasis en Chile y México (1990-2025). Con más de 12 años de experiencia, ha trabajado en diversos proyectos colaborando con instituciones, agrupaciones artísticas y comunitarias. Ha impartido cursos, talleres y ponencias en Chile, Brasil y México, todos enfocados en el financiamiento de la producción artística. Desde 2012, ha participado en residencias, exposiciones y publicaciones, demostrando un compromiso constante con el desarrollo cultural equitativo y la distribución justa de recursos e información.

Ignacio Moreno Nava

https://orcid.org/0000-0003-2537-6840
Profesor investigador titular en la Universidad de La Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo (UCEMICH), donde coordina el Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales. Es especialista en gestión cultural, patrimonio cultural y humanidades digitales, con una sólida formación en pensamiento complejo y transdisciplina. Ha sido reconocido como Investigador Nacional Nivel 1 por la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación de México y como Investigador Estatal Honorífico por el ICTI Michoacán. Fue coordinador de la Licenciatura en Estudios Multiculturales en UCEMICH. Ha colaborado con la UNESCO y participado en foros internacionales como MONDIACULT 2022. Es miembro activo de redes académicas como la Red de Humanidades Digitales y la Red Universitaria de Gestión Cultural México. Su producción académica incluye artículos, capítulos de libros y proyectos sobre patrimonio, cultura y tecnología.

María Sandra Ontiveros Melgar

https://orcid.org/0000-0001-6546-949X
Consultora nacional e internacional en Gestión Cultural, con más de veinte años de experiencia en el acompañamiento de artistas, colectivos e instituciones culturales. Ha colaborado con organismos de alto prestigio para profesionalizar prácticas culturales y artísticas. Especialista en formulación de proyectos, marketing cultural, procuración de fondos, planeación estratégica y cooperación internacional. Ha capacitado a funcionarios públicos en México y Latinoamérica. Experta en concursos y herramientas para financiamiento cultural. Ponente en temas de políticas culturales, economía cultural y financiamiento. Docente en talleres, diplomados y seminarios en instituciones educativas reconocidas. Actualmente es doctoranda en Arte e Interdisciplina por el INBA y profesora investigadora en la Universidad del Claustro de Sor Juana.

Joliette Otárola Martínez

https://orcid.org/0009-0000-8972-3018
Trabajadora Social por la Universidad Tecnológica Metropolitana. Posee formación especializada en planificación estratégica, intervención social innovadora, gestión de calidad educativa y análisis sistémico aplicado a la

sociedad. Magíster por la Universidad de Chile y doctorante en Gestión de la Cultura por la Universidad de Guadalajara. Con más de 20 años de experiencia en el diseño, implementación y evaluación de políticas públicas en infancia y educación, tanto en el Estado como en organizaciones de la sociedad civil. Ha liderado procesos orientados al fortalecimiento de la calidad de vida y conciliación personal, laboral y familiar. Integrante de la Escuela de Gestores y Animadores Culturales (Egac). Docente en las Escuelas de Trabajo Social de la UTEM, Universidad de Las Américas y Universidad Autónoma.

Ruth A. Rangel Bernal

https://orcid.org/0009-0009-0114-320X
Licenciada en Ciencias de la Comunicación por el ITESO y Maestra en Gestión y Desarrollo Cultural por la Universidad de Guadalajara. Cursó estudios de posgrado en Políticas Culturales y Gestión Cultural en la UAM Iztapalapa. Actualmente es académica en el Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO. Fue coordinadora de la Licenciatura en Gestión Cultural (2015–2019) y jefa del Centro de Promoción Cultural (2010–2015) en la misma institución. Ha coordinado el Festival Cultural Universitario y el programa de Artes Escénicas. Ha impartido clases en licenciatura y posgrado en el ITESO, la Ibero (Torreón y Saltillo), y la Universidad de Guadalajara. También ha sido tutora de tesis en la Universidad Autónoma de Coahuila. Participa en la Red Universitaria de Gestión Cultural México. Colabora en el PECDA como dictaminadora, tutora y miembro del comité de planeación.

Nancy Sámano Velázquez

https://orcid.org/0009-0004-2888-4095
Maestra en Filosofía y Ciencias Sociales por la Universidad ITESO, con una Especialidad en Dirección y Producción Cinematográfica por la Universidad Politécnica de Catalunya, y posgrado en Gestión Cultural y Políticas Culturales por la UAM. Gestora Cultural desde el 2005, coordinó el programa de Artes Escénicas del ITESO durante 13 años donde diseñó, gestionó, programó, coordinó y produjo más de 300 actividades escénicas. Su interés en el impacto de las artes escénicas en el ser humano la ha llevado a participar en Congresos de Investigación Teatral, y en Seminarios en torno a la salud mental. Creó el proyecto de Teatro Musical en el ITESO, es asesora de proyectos culturales enfocados en el arte, el desarrollo de

comunidades e inclusión. Profesora de las Licenciaturas en Gestión Cultural, y en Artes Audiovisuales. Académica del Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO. Jurado del Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico (PECDA).

Ana Laura Torres Hernández

https://orcid.org/0009-0007-8721-195X
Maestra en Historia del Arte con especialidad en Estudios Curatoriales por la UNAM y licenciada en Historia por la misma universidad. Ha trabajado como curadora en exposiciones como La ciudad está allá afuera, presentada en el CCU Tlatelolco y el Museo de Arte de Sinaloa. Es profesora en la Facultad de Filosofía y Letras y en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, donde imparte asignaturas sobre patrimonio, arte moderno y análisis de obra. También ofrece cursos independientes de historia del arte y cultura italiana para adultos mayores. Participó en el proyecto de catalogación del Museo de Arte Moderno del INBA. Ha realizado estudios en Italia, en las universidades de Udine y Ferrara. Es autora de artículos sobre arte, género, patrimonio y ciudad, publicados en revistas académicas. Sus líneas de investigación incluyen arte y ciudad, arte y género, patrimonio cultural y filosofía del arte.

Luisa Beatriz Velásquez Santiago

https://orcid.org/0009-0003-1017-0986
Maestra en Gestión y Desarrollo Cultural por la Universidad de Guadalajara. Actualmente es Jefa de la Unidad de Gestión del Ecosistema Cultural en el Gobierno de Guadalajara, donde coordina programas como Puntos de Cultura, convocatorias de apoyos sociales, acciones de innovación política, cartografía cultural, mejoras regulatorias y el Plan Municipal de Derechos Culturales. Fundadora de Kóokay A.C., con enfoque en arte para la transformación social y desarrollo sostenible. Su trabajo se orienta a la sostenibilidad, corresponsabilidad y cuidados dentro de la gestión cultural contemporánea.