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

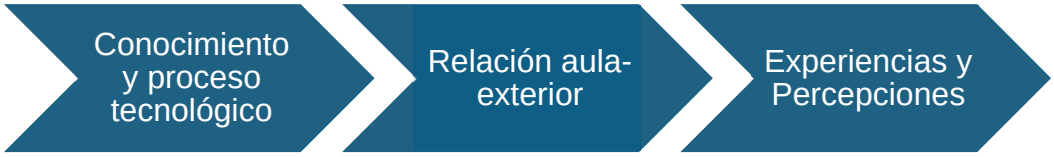
El uso de la tecnología desde el plano de la educación y con el objetivo de vinculación social, en el marco de este estudio, tiene un efecto que repercute en quienes construyen propuestas a través de plataformas tecnológicas, así como en los usuarios o se pueden llamar públicos virtuales.

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.

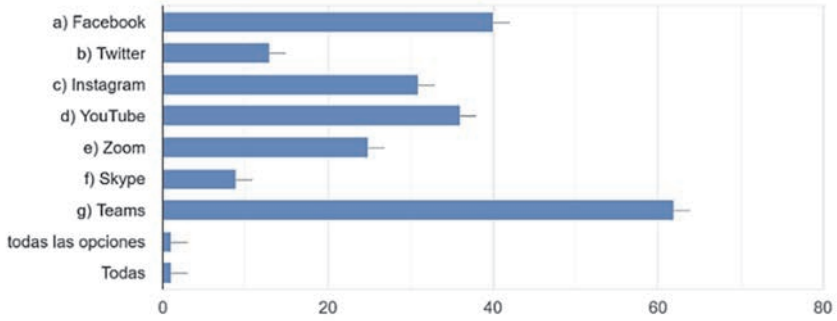
En cuanto a la categoría Relación aula-exterior se vincula a los procesos de gestión que lleva a cabo durante su actividad como organizador de evento. Desde la vinculación con los artistas. Esto se enmarca en el modelo de la teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología denominada Condiciones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

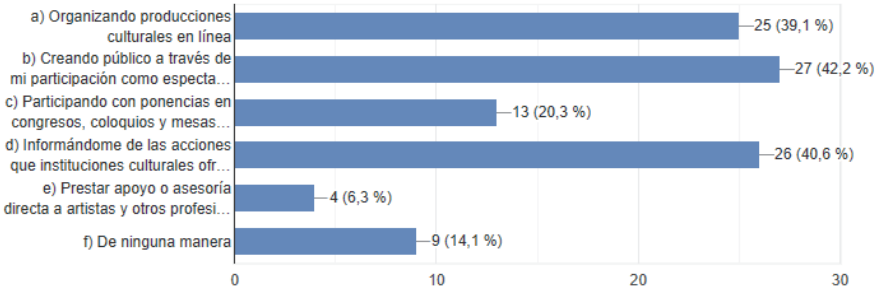




Nota. Comunidad de Estudiantes de Promoción y Gestión de la Cultura en Tabasco, (2023).

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.

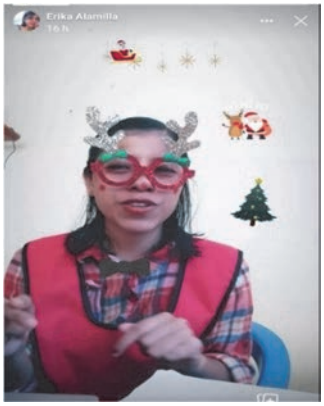
Tuvieron el contacto con empresarios, principalmente de pequeños y medianos para invitarlos a ser patrocinadores o donadores del evento.

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