

Video en Educación Superior

Alberto Ramírez Martinell
Martha Elena Cuevas Gómez
(coordinadores)



Háblame de TIC:

Video en Educación Superior

Volumen 9

Alberto Ramírez Martinell
Martha Elena Cuevas Gómez
Coordinadores

 Editorial Brujas

SOCIAL**TIC**

Video en Educación Superior

Volumen 9 de la Serie Háblame de TIC

Alberto Ramírez Martinell y Martha Elena Cuevas Gómez (Coordinadores)

Este libro ha sido dictaminado por el *Dr. José Ricardo González Martínez* de la Universidad Autónoma de Tlaxcala y la *Dra. Norma Graciela Heredia* de la Universidad Autónoma de Yucatán, académicos reconocidos en el ámbito de la Educación Superior y de la Tecnología Educativa.

Creative Commons 3.5

Diseño y edición de cubierta Sandra Karina Ordóñez y Jéssica López Jácome

Cuidado editorial Clara Saraí Gutiérrez Gálvez

Cuevas Gómez, Martha Elena

Video en educación superior : háblame de Tic 9 / Martha Elena Cuevas Gómez ; Alberto Ramírez Martinell. - 1a ed. - Córdoba: Brujas ; México : Asociación Civil Social TIC, 2022.

212 p. ; 21 x 14 cm. - (Háblame de Tic / 9)

ISBN 978-987-760-500-6

1. Educación. 2. Educación Superior. 3. Educación Tecnológica. I. Ramírez Martinell, Alberto. II. Título.

CDD 378.0028

© Editorial Brujas

© SOCIALTIC

ISBN de la versión impresa: 978-987-760-500-6

ISBN de la versión digital: 978-987-760-501-3

Impreso en Argentina - Printed in Argentina

Este libro se financió con recursos de la Universidad Veracruzana y de profesores de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

La comercialización de la versión impresa es exclusiva de la editorial Brujas. Por estar en *creative commons*, la versión digital puede ser descargada de forma gratuita.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de tapa e interior, puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o por fotocopia sin autorización previa del editor.

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723.

1° Edición 2022.

Impreso en Argentina

en coedición con Social TIC, Asociación Civil.

@hablamedetic

www.socialtic.org

SOCIALTIC



www.editorialbrujas.com.ar publicaciones@editorialbrujas.com.ar

Índice general

Presentación	5
Contenido de la obra	9
Diez recomendaciones para la producción de video educativo ..	15
<i>Dr. Alberto Ramírez Martinell</i>	
Mediatización en la Educación Superior: comunicación educativa emergente durante la pandemia.....	45
<i>Dra. Martha Elena Cuevas Gómez</i>	
Gestión tecnopedagógica del video en la educación superior	55
<i>Dra. Elvia Garduño Teliz</i>	
Producción de video educativo para el desarrollo de una práctica de microbiología	79
<i>Dra. Nury Hernández Díaz</i>	
<i>Est. Ma. De los Ángeles Díaz Hernández</i>	
<i>Mtra. Martha Patricia Hernández Lezama</i>	
<i>Mtra. Rocío Ramón Ramos</i>	
Aula invertida durante la pandemia por COVID-19: El caso de la materia de manejo integral de residuos sólidos urbanos y de manejo especial.....	87
<i>Dr. José Ramón Laines Canepa</i>	
El video como recurso educativo en una asignatura del área de Ingeniería en Sistemas Computacionales e Informática Administrativa.....	95
<i>Mtro. José Manuel Rodríguez Hernández</i>	
<i>Dr. Eric Ramos Méndez</i>	
<i>Mtro. Rosalino Ovando Chío</i>	
Videoconferencia para la enseñanza del Chino	103
<i>Mtro. Qihui Zhou (周岐暉)</i>	

Enseñanza de inglés con videoconferencia.....	117
<i>Mtro. Víctor Hugo Ramírez Ramírez</i>	
Usos de la videoconferencia en estudiantes universitarios durante la pandemia	127
<i>Dr. Aurelio Vázquez Ramos</i>	
<i>Mtra. Jessica Badillo Guzmán</i>	
<i>Dra. Francisca Mercedes Solís Peralta</i>	
<i>Dr. Miguel Ángel Casillas Alvarado</i>	
Emociones de estudiantes universitarios al producir video educativo	143
<i>Dra. Sugely López Martínez</i>	
<i>Dra. Ana Rosa Rodríguez Luna</i>	
<i>Dr. Eduardo Salvador López Hernández</i>	
Consumo de videos en el MOOC de saberes digitales para docentes nivel 1	153
<i>Dr. Ricardo Javier Mercado del Collado</i>	
<i>Esp. Nancy Jácome Ávila</i>	
El video en la práctica profesional de los estudiantes universitarios de Gestión Cultural	171
<i>Dra. Aurora Kristell Frías López</i>	
El video en la práctica docente: Un reto de la educación superior durante la pandemia.	185
<i>Dra. Marisa Zaldívar Acosta</i>	
La profesionalización docente en tecnologías de la información y de la comunicación	195
<i>Dra. Doris Laury Beatriz Dzib Moo</i>	
Ficha del autor.....	205

El video en la práctica profesional de los estudiantes universitarios de Gestión Cultural

Dra. Aurora Kristell Frías López
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
aurora.frias@ujat.mx

Resumen

El objetivo de esta investigación es identificar experiencias en la producción de videos en los estudiantes universitarios de Gestión Cultural en el sur de México para ejercer su práctica en el desarrollo cultural. El enfoque es cuantitativo, no experimental-transversal, tipo descriptivo. Se utilizó la técnica de encuesta con un cuestionario de 15 ítems distribuidos en cuatro categorías. Se empleó la población total de Gestión Cultural de una universidad pública en el sureste de México. Los resultados señalan que la producción de videos efectuada por los estudiantes les permite insertarse en la práctica cultural obteniendo experiencias que le permitirán replicar en el futuro cuando sean profesionales de la gestión cultural, además de contribuir a la creación del público en acciones culturales.

Palabras Clave: Universitarios, gestión cultural, Video, videoconferencia

Introducción

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior (ES), en la última década del siglo XXI han avanzado vertiginosamente enfrentándose a las exigencias ineludibles del uso del video dentro de la actividad académica. Al convertirse en un elemento central para la transmisión y adquisición del conocimiento formal, la tecnología cada día se ha hecho una herramienta necesaria dentro de los procesos de enseñanza, aprendizaje y práctica profesional en las aulas universitarias. Todo ello se incrementó en los últimos dos

años donde la pandemia por COVID-19 permitió mayor y fácil acceso a los jóvenes estudiantes y a sus profesores debido a la transición del espacio de enseñanza áulica a los entornos digitales.

El video es el medio técnico audiovisual de mayor proyección y uso debido al interés que ha despertado socialmente, esta tendencia es la causa, principalmente, de la disminución del costo de los equipos y de los materiales para su utilización, a la facilidad del dominio de las mismas, aunado a la masificación de los teléfonos inteligentes que tienen acceso para grabarlos y, dentro del ámbito escolar, al interés que han manifestado docentes y directivos para usarlos en la enseñanza (García-Valcárcel, 2009; Cabero, 2002).

Los estudiantes de nivel superior han encontrado en los videos, formas de aprender gracias a los intereses de sus profesores, quienes han comprendido que el uso de videos con fines didácticos trae percepciones positivas en los alumnos; además los profesores lo pueden usar como generador de experiencias en prácticas profesionales, por lo cual cada vez más instituciones educativas invierten en equipos “(...) el creciente número de producciones televisivas con fines didácticos y educativos a las cuales se puede acceder a través de los canales de televisión por cable o gracias a las diferentes redes sociales en Internet” (García, 2014, p.44).

La tecnología aplicada a la educación ha adquirido una preponderancia dual que, por un lado, debe ser dominada por los estudiantes y por el otro extremo; los profesores deben no solo usarlas sino fomentar un uso experto acorde con el nivel de educación superior. Dice Prensky (2011) que los profesores necesitan aprender la forma en que la tecnología puede y debe ser usada por los estudiantes para mejorar su propio aprendizaje denominándose como una pedagogía de la co-asociación, donde maestros y alumnos vinculan sus actividades en función de ella. “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” (Prensky, 2011, p.10).

A principios de 2020, la educación a nivel mundial sufrió un parteaguas en su historia, derivado de la pandemia

por la COVID-19. Durante el tiempo de confinamiento, que se extendió a más de 2 años para el contexto educativo, la co-asociación adquirió una función activa a partir de un elemento en común tanto para el profesor como para sus alumnos: la educación a distancia.

Aunque con otros fines, para las generaciones jóvenes, el uso e incluso la producción de videos ya formaban parte de su cotidianidad, gracias a los dispositivos móviles como los teléfonos inteligentes que poseen, pero su aplicación para la continuidad académica de emergencia se instauró logrando que ellos adquirieran experiencias y aplicaran su habilidad como nativos digitales.

La accesibilidad que tienen los jóvenes con la producción de videos, así como su habilidad para el dominio de los dispositivos incluyendo la permanente evolución de los *smartphones* están contribuyendo a que el vídeo se convierta en una forma de expresión y comunicación de contenidos vinculados a la educación.

En los ambientes universitarios, los videos no solamente se pueden utilizar por parte del profesor sino de los propios estudiantes. La producción de videos ofrece la posibilidad de que se utilicen para prácticas que coadyuven a la experiencia de la aplicación del conocimiento adquirido en el aula.

Estas producciones deben servir para llegar a prototipos de programas didácticos de alto valor técnico y científico. Constituyen verdaderas investigaciones sobre la estructura didáctica, que posibilitan, por un lado, un mejor dominio de los resortes que hacen a un programa efectivo didácticamente, y por otra parte, adaptarlo verdaderamente a la situación real donde ha de ser aplicado (Salinas, s/a, p.2).

Ballesteros (2016) identifica diversas funciones de los videos, entre éstas destaca que es un instrumento de conocimiento porque se convierte en una “herramienta didáctica de trabajo colaborativo que permite a los estudiantes asumir un papel activo y protagonista, ya que dejan de ser meros receptores de códigos *verboicónicos* para convertirse en emisores-creadores de sus propios mensajes didácticos.” (p.60)

La permanente conectividad de los estudiantes a redes sociales y sistemas de información a través de sus dispositivos de mano se convirtió, en el marco del trabajo remoto de

emergencia, en un factor positivo que permitió la continuidad de las clases en un escenario virtual. Además se emplearon herramientas para el trabajo al ritmo del estudiante, como las plataformas virtuales de aprendizaje o la visualización de video bajo demanda y también se recurrieron a otras formas de aprendizaje a la distancia fuera de línea, tales como las transmisiones de programas educativos por medios de comunicación tradicionales como la radio o la televisión (Cepal, 2020).

La educación es un proceso que se construye en el entorno en el que se ejecuta, y además del contexto cultural y las prácticas y valoraciones propias de la comunidad académica también están los recursos y estrategias para la comunicación, que, en el ámbito de la educación a distancia sirven para reducir los espacios prevalecientes entre profesores, estudiantes y la sociedad, dando lugar a esperanzas concretas de democratización y requisitos de calidad (Gomes et al, 2021), que durante la pandemia se pusieron a prueba.

La universidad del siglo XXI tiene el reto de participar y contribuir con el desarrollo de su comunidad. Para esto, debe innovar y, como parte de su responsabilidad social, debe también acercar herramientas valiosas a sus miembros para alcanzar progreso y promover desarrollo cultural, científico, artístico, literario, humanista y fomentar así el crecimiento económico de su localidad (Alpízar Santana y Velázquez Zaldívar, 2021).

En la educación en línea, los estudiantes de nivel superior, que se están formando como gestores y promotores de la cultura también se deben integrar a las nuevas formas de aprender, ajustando sus acciones y vinculándose a prácticas culturales enriquecidas por la creación, producción y utilización del video, pero ejerciendo la función de instrumento del conocimiento para vincularse con la sociedad y el entorno donde se desenvuelve.

Bernárdez (2003) define al gestor cultural como un profesional con responsabilidades que incluyen aspectos de la administración tales como el marketing, la producción-operación, el manejo de recursos humanos, las finanzas o la dirección de una organización, infraestructura o acontecimiento cultural público o privado. En este abanico

del campo laboral es que se prepara en la licenciatura al estudiante y se le pide, realizar prácticas de campo y generar proyectos vinculados con la sociedad a partir de metodologías de intervención e investigación acción.

En la esfera de la cultura, señala Mariscal (2006) que, se desarrolla un proceso de producción material y de sentido, el cual debe considerar el espacio social que se construye a partir de dos condiciones: las sociales y las históricas para su análisis e intervención. Esto confirma la importancia de que los gestores y promotores culturales conozcan y adquieran todo el conocimiento que hay al interior de sus espacios donde se trabaja a favor de la cultura.

Al respecto, el autor explica que la formación académica de gestores culturales debe abarcar no sólo especialización de algún campo de acción, sino también la importancia de analizar la organización social de la cultura, “(...), 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” (Mariscal, 2006, p.69)

Al egresar de la universidad, el gestor cultural debe ser capaz de manejar metodologías de estructura científica para garantizar el avance de la gestión de un espacio social determinado. A través de su conocimiento e inmersión en los espacios sociales es que el estudiante podrá adquirir las herramientas para el diagnóstico, diseño y ejecución de modelos de intervención en el campo cultural.

Los estudiantes de esta carrera deben de interactuar con la comunidad y en el contexto virtual esto se complica. Es por eso que durante la formación en línea del gestor cultural se requieren de escenarios de simulación que desarrollen sus habilidades comunicativas y de relaciones públicas como mediadores con el uso del video como instrumento de conocimiento, de comunicación y alfabetización icónica (Ballesteros, 2016).

En las clases sincrónicas, los estudiantes de gestión cultural analizados, durante los momentos de su participación a través de exposiciones de temas o de proyectos, no solo empleaban una presentación con texto e imágenes sino también hacían sus propias producciones de video para presentar con

mayor amplitud las evidencias de sus procesos prácticos.

También al término de los ciclos escolares presentaron videos bajo la línea documental informativa para llevar a cabo la serie de evidencias y hallazgos así como sus acciones culturales al exterior del espacio universitario.

Destaca la realización de eventos en la modalidad sincrónicos/asincrónicos basados en conferencias transmitidas en vivo pero también dejándolas en las plataformas como *YouTube* e *Instagram* para posibles accesos posteriormente. De esta manera, los estudiantes, a través de estas producciones, dejan evidencia de su labor cultural universitaria y su compromiso con la sociedad para impactar en el desarrollo cultural.

Metodología

El objetivo de esta investigación es identificar las experiencias de estudiantes universitarios de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura en una universidad pública del sureste de México para la producción y uso del video en sus prácticas culturales. El enfoque es cuantitativo, cuenta con un diseño no experimental-transversal de tipo descriptivo. Se utilizó la técnica de la encuesta con un cuestionario con 15 ítems contruidos a partir de cuatro categorías, se empleó la población total de 64 estudiantes de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura de una universidad pública en Tabasco.

El cuestionario se construyó a partir de cuatro categorías, Video e impacto cultural; tecnología y acceso; gestión cultural, así como prácticas, acciones y experiencias. Fue distribuido a través de *Google Forms* y se envió a los estudiantes en los meses de septiembre a diciembre de 2020 hasta septiembre de 2021. Los resultados se organizaron y analizaron con el apoyo del programa Excel.

En la universidad pública en análisis, hay una población estudiantil de 25 mil 229 inscritos en el ciclo escolar 2020-2021. Uno de los programas educativos que es además de reciente creación (2017) es la Licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura con una matrícula de 64 estudiantes distribuidos en diversos ciclos. (DAEA, 2021).

En las categorías establecidas se analiza la utilización del video de los estudiantes para ejercer, fortalecer y adquirir experiencias en el campo cultural a través de prácticas ejercidas como parte de sus procesos de evaluación y de aprendizaje. La función del profesor es la de mediar, dirigir y corregir en el proceso.

Los estudiantes se convirtieron en ejecutores del video para desempeñar su conocimiento sobre el campo cultural y todo lo vinculado con ello. La producción y ejecución de videos fueron realizadas por los actores sociales en análisis durante las sesiones sincrónicas de videoconferencia y en las actividades de prácticas de campo requeridas por diversas asignaturas de la licenciatura.

Resultados

Para la mayoría de los estudiantes de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura, la utilización de videos, creados por ellos mismos como parte de su proceso formativo, les sirvió como elemento de crecimiento profesional como futuros gestores culturales ya que les permitió insertarse en la comunidad cultural, por medio de ofertas creadas por ellos y transmitidas a través del video para el consumo social.

También aplicaron el uso del video durante las sesiones de videoconferencias sincrónicas y asíncronas ya que se quedaban grabadas para su posterior consumo, de esta forma, conservar la continuidad de los aprendizajes dados por el profesor.

Se generó una mayor utilización del video en la educación mediada por medio de estrategias, modelos y enfoques establecidos, bajo esta premisa se logró el proceso de enseñanza aprendizaje. Al respecto, Montoya et al (2019) describen:

(...) el acceso a la información, el procesamiento de datos y con la comunicación inmediata, sincrónica y asincrónica para difundir información o para contactar con cualquier persona en cualquier lugar del mundo. (...) ya no es necesario compartir el mismo espacio físico para desarrollar una reunión de trabajo o para elaborar algún tipo de escrito o proyecto, e incluso, (...) cada vez más estudiantes llegan a cursar sus estudios de

pregrado o postgrados, sin haber asistido al espacio físico de una universidad (Montoya et al, 2019, p. 244).

Dentro de esa educación mediada, los estudiantes de la disciplina en Gestión Cultural, a partir de sus resultados recogidos, se adaptaron a la utilización del video en su nivel formativo profesional. Su accesibilidad a la tecnología digital y el acceso a dispositivos como el teléfono inteligente que ofrecen esta función les permitió profundizar en cuanto a sus conocimientos, habilidades así como las aptitudes, lo cual se tradujo en una participación activa en la producción y ejecución de videos.

Prensky (2011) afirma que los estudiantes del siglo XXI tienen nuevas formas de aprender en relación con el pasado, porque buscan instrumentos y métodos que les hagan ver de manera inmediata que el tiempo que pasan en su educación formal tiene valor, además buscan el uso de la tecnología, con la que conviven desde su nacimiento. Es por ello, que el video tiene en los jóvenes estudiantes, sus más leales ejecutores con el éxito en cuanto al manejo y conocimiento de las tecnologías digitales, para ellos, no hay problema u obstáculo alguno en este método.

La educación mediada por videoconferencia en los últimos dos años (2020 y 2021) se caracterizó por la aceleración del ritmo de producción del conocimiento apoyado en la comunicación e interacciones sociales, así como en la tecnología. De la misma manera, la educación mediada por video se acrecentó por la emergencia de la cultura digital, provocando la necesidad de cambios en las propias instituciones educativas.

Por ello, la importancia de conocer las prácticas de los estudiantes vinculados a la disciplina de gestión cultural en entornos virtuales a lo largo de la pandemia. El 85.9% de los estudiantes universitarios consideran que esta crisis de salud por el COVID-19 afectó su proceso de aprendizaje, en tanto el 9.4 % señala que no y el resto no tiene alguna opinión. A pesar de ello, aseguran que esta rapidez les permitió aprender a utilizar el video para diversas formas de comunicación educativa.

El trabajo de gestión cultural requiere de realización de diagnósticos en campo, las acciones culturales se desarrollan como un proceso de producción material y de sentido, ahí debe considerarse el espacio donde se construye desde lo social y la historia para su análisis e intervención (Mariscal, 2006).

Entre las respuestas sobre el uso del video en sus prácticas de campo destaca que el realizar producciones significa, para ellos, llevar a cabo estrategias de acercamiento con la comunidad cultural y artística de Tabasco, también dijeron que son vinculaciones con miembros e instituciones de la esfera cultural.

El 39.1% de los encuestados mencionó que la experiencia de realizar videos fue satisfactoria ya que la sociedad a la que se difundió sí participó en las videoconferencias producidas y gestionadas por ellos. Coincidieron que la organización de acciones culturales a través de videos significó abrir una posibilidad más de vinculación para que su profesión, la cual es de reciente creación en su contexto, sea identificada y conocida, lo cual impactará en su futuro campo laboral.

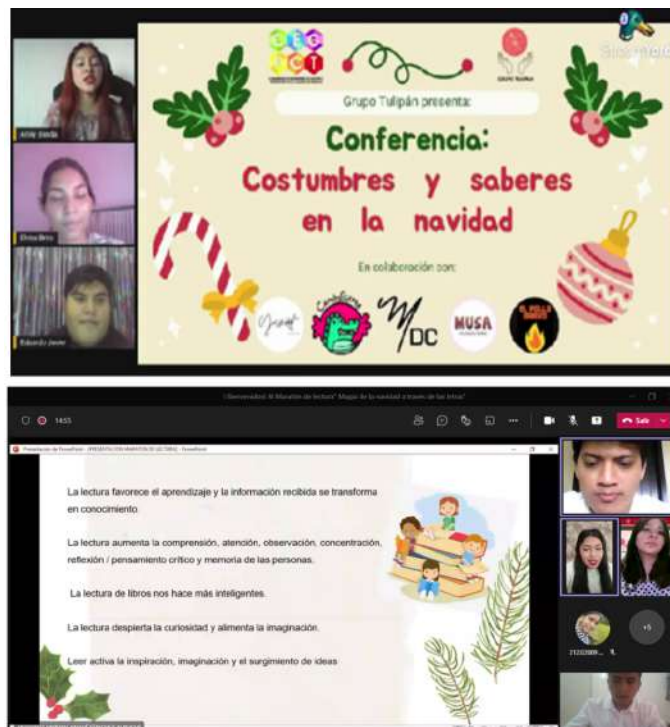


Figura 1. Videos realizados por los estudiantes de Gestión Cultural dirigidos al público en general abordando temáticas culturales.
Nota: <https://www.facebook.com/ComunidaddeGestoresyPromotoresCulturalesdeTabasco/videos>.

El 62.5% de los estudiantes dijeron que hacer videos para el público en general les permite ofrecer entretenimiento y esparcimiento a la sociedad tabasqueña lo cual contribuye a la formación de nuevos públicos.

Otras de las experiencias que les dejó la creación de videos fue el logro de vincularse con los artistas tabasqueños y a la vez acercarlos a la sociedad para que los identifiquen en su labor cultural y su aportación al desarrollo del ámbito.

El 92% señaló que con estas prácticas también establecieron vinculaciones con la iniciativa privada, esto como procesos de experiencias en procuración de fondos, lo cual coincidieron que fue muy satisfactorio.



Figura 2. Video en el que se difunden e incentivan las creaciones a través del dibujo.

Nota:[https://www.facebook.com/](https://www.facebook.com/ComunidaddeGestoresyPromotoresCulturalesdeTabasco/videos)

[ComunidaddeGestoresyPromotoresCulturalesdeTabasco/videos](https://www.facebook.com/ComunidaddeGestoresyPromotoresCulturalesdeTabasco/videos).

En cuanto a los retos que tienen como futuros profesionales de gestión cultural, el 56.3% dijo que es el de crear más producciones de video con acciones culturales, como estrategias de difusión porque de esta manera incrementarán el público para el sector cultural.

Otra de las experiencias que le dejó el trabajar con videos fue la creación de un espacio en la plataforma *Facebook* que denominaron Comunidad de Gestores y Promotores Culturales de Tabasco como un repositorio de todas sus producciones efectuadas como parte de sus prácticas escolares pero con alcance extra áulico. Este espacio fue creado y manejado por los propios alumnos con la finalidad de ser el enlace entre ellos, los artistas y la sociedad.

Discusión

Los estudiantes asumen la realidad en donde los espacios virtuales siempre habían tenido una presencia en su vida diaria antes de la crisis de salud mundial, y que, con ésta, esa

vinculación se volvió cotidiana. Los actores sociales consideran que adquirieron experiencia significativa con la producción y uso de videos para aportar al desarrollo cultural de su entorno.

A esto se refiere la categoría de video e impacto cultural, la cual se abordó con la pregunta sobre si contó con las herramientas digitales adecuadas y el conocimiento para producir videos, los resultados refieren que el 98.4% respondieron que sí, solo el 1.6% señaló que no. Además, que con el uso de videos, como parte de los requerimientos de las asignaturas, desarrollaron habilidades para el diseño y producción de prácticas culturales.

Los estudiantes, como parte de la generación del siglo XXI, están relacionados con la tecnología, ellos en su vida cotidiana la utilizan porque son nativos digitales. Esto coincide con lo que describe Prensky (2011) respecto a la llegada de las herramientas digitales que se encuentran distribuidas y de fácil uso a los más jóvenes, por ello su habilidad para producir videos y crear repositorios por medio de la plataforma *Facebook*. “Se comunican instantáneamente con iguales, juegan a juegos complejos con chavales de su edad, y aprenden de ellos a lo largo del mundo; (...) Hacen videos regularmente y los publican para que los vea la gente y comente sobre ellos.” (p.20).

Los jóvenes universitarios crearon un espacio en *Facebook* para difundir sus videos y quedar como repositorio para el acceso al público. Eligieron esta plataforma porque es la que más utilizan, 62.5%, lo mencionó. Ver Figura 3.

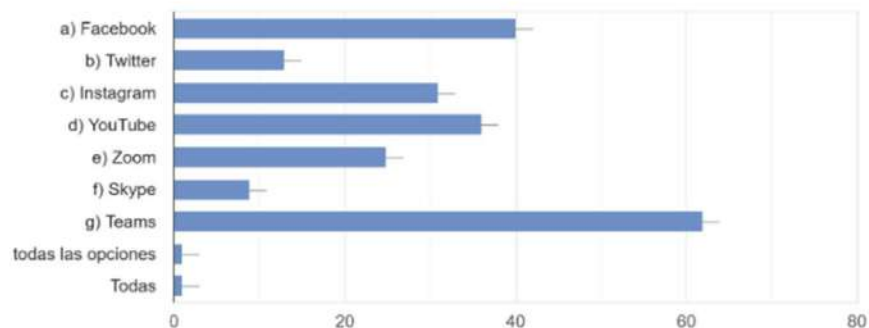


Figura 3. Herramientas digitales usadas por los estudiantes.
Nota: Elaboración propia.

La *co-asociación* adquirió una función activa a partir de un elemento en común para ambos -profesores y alumnos- que fue la tecnología. Para las generaciones jóvenes, ésta ya formaba parte de su cotidianidad, pero con otros fines orientados hacia el entretenimiento y ocio. En la categoría de gestión cultural, los actores sociales en estudio señalan que para sus procesos de enseñanza aprendizaje en su disciplina, la universidad les brindó apoyos para evitar dificultades en el manejo de las herramientas tecnológicas, para crear videos, el 65.6% afirma que sí, en tanto el 34.4.% manifiesta lo contrario.

Sobre la categoría de prácticas, acciones y experiencias, los actores sociales en análisis expusieron que sí habían realizado acciones de gestión cultural, (97.8%) usando herramientas digitales, principalmente, el video. Entre esas acciones, destacan la participación en congresos, la organización y producción de eventos en línea, búsqueda y contacto con artistas locales, nacionales e internacionales para la realización de un evento virtual así como para establecer vínculos por medio de entrevistas online, la realización de proyectos culturales derivados de las exigencias escolares, seguimiento como público o como asistente en festivales artísticos online, asistencia a conferencias en línea, visualización de documentales o cine, ejecución de proyectos de carácter cultural, participación en talleres de forma independiente para complementar los conocimientos, fueron las acciones que más se mencionaron.

Cuando se les cuestionó que a partir de sus acciones cómo consideraban que estaban aportando a la sociedad en el desarrollo cultural, el 42.2% dijo que lo hacían creando público a través de su participación como espectador, informándose de las acciones que instituciones culturales ofrecen y apoyando en la difusión digital. Cercano al porcentaje, el 39.1% de los estudiantes señaló que también lo hacían organizando producciones culturales en línea, el 20.3% eligió también que lo hacían participando con ponencias en congresos, coloquios y mesas redondas, en menor proporción dijeron que prestando apoyo o asesoría a los artistas locales así como a las agrupaciones culturales a partir de su formación

profesional, cabe destacar que el 14.1% consideró que no lo hace de alguna forma.

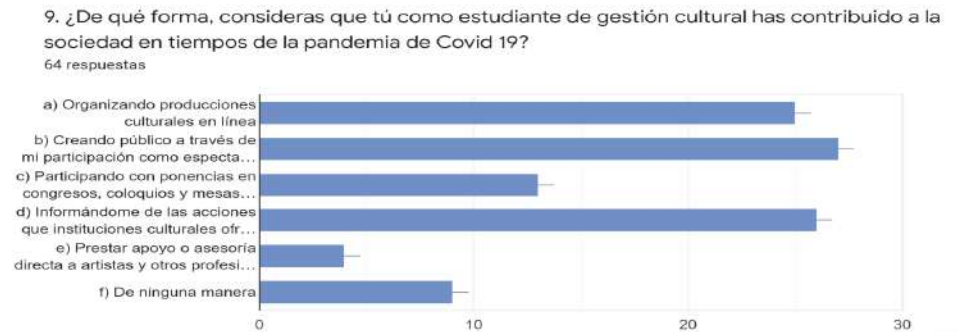


Figura 4. Contribución a la cultura por parte de los estudiantes.
Nota: Elaboración propia 2022.

Todas estas acciones generaron experiencias entre los estudiantes de la licenciatura en gestión cultural, principalmente porque la mayoría de sus actividades estaban vinculadas, de forma presencial.

Conclusiones

Se concluye que la producción y el uso del video benefició al desarrollo cultural de sus consumidores creando nuevos públicos. A partir de sus acciones culturales por medio del video, las experiencias de los informantes en análisis se incrementaron. En este sentido, se puede concluir que la cultura debe ser llevada a la práctica para que los futuros licenciados puedan desarrollar a su egreso estrategias de vinculación con diversos sectores de la sociedad incluidos gobierno, comercio, academia y sociedad civil.

El uso de video para los estudiantes de gestión cultural aporta al consumo de la cultura, acercándolos a las instancias, agrupaciones, artistas y a la comunidad cultural dejando abierto el camino que demuestra que los noveles profesionales de gestión cultural ofrecen sus habilidades y su conocimiento académico para fortalecer las esferas de la cultura.

Referencias

- Alpízar Santana, M., y Velázquez Zaldívar, R., (2021). La universidad cubana, su desarrollo y acción en tiempos de COVID19. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 112-123.
- Ballesteros, C. (2016). Los medios audiovisuales: funciones didácticas y principios metodológicos para su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- 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
- Cabero, J. (2002). Propuestas para la utilización del vídeo en los centros educativos. Documento en línea. <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/Ballesta.html>.
- CEPAL-UNESCO. (2020). Informe. Unesco
- Comunidad de Gestores y Promotores Culturales de Tabasco. (2021) <https://www.facebook.com/ComunidaddeGestoresyPromotoresCulturalesdeTabasco/videos>
- DAEA. (2020). 1er Informe de Actividades 2019-2023. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. <https://archivos.ujat.mx/2021/divdaea/1er.%20Informe%20de%20Actividades%202019%20-%202020%20DAEA.pdf>
- García, M. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 81, (38).
- García, A. (2009). Medios Videográficos. <http://web.usal.es/~anagv/arti4.htm>
- Gomes, C., Oliveira, S., Vázquez-Justo, E., y Costa-Lobo, C., (2021). Educación durante y después de la pandemia. *Ensaio: avaliacao e Políticas Públicas em Educação*. 29 (112). Jul-Sep 2021 <https://doi.org/10.1590/S0104-40362021002903296>
- Mariscal, J. (2006). Formación y capacitación de los gestores culturales. Educación para la vida y el trabajo. Apertura. (Vol. 6), núm. 4, agosto, 2006, pp. 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.
- Prensky, M., (2011). *Enseñar a nativos digitales*. México: SM de ediciones.
- Salinas, J. (s/f). Televisión y vídeo educativos en el ámbito universitario: Producción, coproducción, cooperación. Universidad de las Islas Baleares. https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/gte15.pdf