



ENGC22_00042

“Sistematización de la experiencia: Talleres Virtuales plataformas virtuales libres y transmisiones en vivo”

Presenta: Yara Shenandoa Cárdenas Pérez
yara_cardenas@inah.gov.mx

Sinopsis:

Este trabajo pretende recopilar la metodología, experiencias e impacto que tuvieron los tres Talleres virtuales que se desarrollaron para el *“Programa de Actualización de Conocimientos en materiales del uso de plataformas y redes sociales digitales”* enfocado en los servidores públicos que laboran en las diferentes áreas administrativas del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Esta actividad tuvo como objetivo capacitar a los participantes en el uso de las plataformas digitales, presentando un programa diversificado; que iba desde: funciones de la plataforma institucional (TEAMS del INAH), normatividad digital interna, manejo de las redes sociales institucionales, uso de plataformas libres y de paga para video llamadas y video conferencias; un programa tan completo que permitió el intercambio transdisciplinario de conocimientos dentro de distintas unidades administrativas y áreas del INAH.

Los talleres que se diseñaron para dicha actividad que se llevaron a cabo de enero a mayo del 2022 tuvieron por nombre: *“Uso y funciones de plataformas para videollamadas y videoconferencias: Jitsi, Google Meet, Zoom, Wereby y Skype. Funciones y enlaces para: YouTube Studio, Facebook Live e Instagram Live. y Transmisiones en vivo con multiplataformas: Streamyard*

Introducción

La Gestión Cultural se ha ido formando a través de diferentes disciplinas y herramientas metodológicas, es normal que para este momento la identificación de sus fundamentos metodológicos y la puesta sobre la mesa de ellos sea de importancia fundamental. Es que como dice Sautu *“ el análisis de investigaciones empíricas. Este punto de partida requiere de nosotros un trabajo de reflexión teórica minuciosa.”* (Sautu, 2005)

Este trabajo pretende recopilar la experiencia vivida en la formación y ejecución de los talleres impartidos en el INAH dentro del marco de la Actividad *“uso de plataformas, digitales. Comunicación para la conservación del patrimonio cultural”* que se difundió en todas las áreas del INAH a nivel nacional, por la , Coordinador Nacional de Desarrollo Institucional.

Para la formación de los talleres se utilizaron los modelos de diseño e implementación metodológica de talleres artísticos propuestos por en *Herrera* (Herrera, 2012) Estableciendo desde un inicio las características del taller, la infraestructura necesaria para la ejecución, la caracterización de la población objetivo, su plan de difusión, el análisis de la aplicación del taller, la evaluación de resultados y su planeación de: contenidos, estrategias, recursos y productos esperados.

Conceptos clave: animación sociocultural, Apropiación tecnológica, talleres, enfoques transdisciplinares.

Marco teórico conceptual

Ezquiel Ander-Egg, menciona *la Animación sociocultural como un conjunto de técnicas sociales, que, basadas en una pedagogía participativa, tiene por finalidad promover las prácticas y actividades voluntarias, que con la participación activa de la gente, se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada, y se manifiesta en los diferentes ámbitos del desarrollo de la calidad de vida.* (Egg,1987)

Para este caso **la animación cultural** se nos está presentando tal y como lo plantea la UNESCO un “ *conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y participar de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida sociopolítica en que están integradas*”.

Cada una de las acciones que se ejecutaron y la información obtenida de cada actividad, reflejan la interacción de los participantes y el tallerista, aprendiendo de manera colectiva la información que les fue vertida.

Desde la formación de la propuestas de los talleres, la Metodología de la Gestión Cultural impacto de manera positiva en el proceso de aprendizaje de los participantes. La forma en la que se planificaron y ejecutaron los talleres, utilizando diversos criterios académicos, valiéndose de diferentes estrategias, sustentos teóricos y metodológicos aportaron una estructura fresca y a su vez solida para la actividad.

La apropiación de las tecnologías y sus usos en el contexto pandémico actual surge como una necesidad urgente para el caso del INAH y su población no fue la excepción, transformar lo presencial a lo virtual y lo virtual a lo híbrido modifico las modalidades de trabajo.

Se tiene que transformar el cómo se ve la tecnología desde los espacios institucionales y académicos, para poder utilizarla como una herramienta más. Es ahora el espacio virtual colectivo en donde se desarrolla buena parte de la vida institucional. Dentro de esta realidad hibridada el gestor cultural puede proponer diversas áreas de mejora, generando ideas frescas, creativas que se desarrollen en los ambientes virtuales.

Para el diseño de los talleres fue fundamental conocer el porqué de las acciones, tomando en cuenta que la ejecución de cada una implicaba un avance dentro del conocimiento integral de los participantes.

Formación de los talleres

La propuesta para el contenido de los talleres y participación del ciclo denominado "*Uso de Plataformas Digitales Comunicación para la conservación del Patrimonio Cultural*" organizado por la Coordinación Nacional de Desarrollo Institucional del Instituto Nacional de Antropología e Historia, surgió gracias a una invitación, derivada de una participación anterior en la Feria Virtual "*Cuando el Futuro nos alcanzó*" en donde se presentaron dos talleres con temáticas similares: *Transmisiones en Vivo con multiplataformas Zoom, YouTube, FB y Streamyard* y *Armado de escaletas para Webinars y talleres web* diseñados para ser ejecutados frente a la Coordinación Nacional de Conservación de patrimonio Cultural del INAH.

El ciclo de "*Uso de Plataformas Digitales Comunicación para la conservación del Patrimonio Cultural*" contenía diferentes ponentes adscritos a diferentes espacios dentro del INAH lo que no solo la hacía diversa, sino la presentaba en sí como un trabajo colectivo Institucional, la interacción de las áreas involucraba un verdadero enfoque transdisciplinario del conocimiento de las tecnologías.

En un primer momento las sesiones en la que participaría se habían presentado con un contenido muy similar al que había propuesto para la Coordinación Nacional de Conservación de Patrimonio Cultural, pero después del intercambio de ideas en la primera reunión de trabajo colectivo, se decidió ampliar mis sesiones para poder desglosar el contenido de los talleres en tres ejes; una para la familiarización y uso de plataformas, otro para el uso y funciones de los medios de difusión, el último para generar los enlaces de las transmisiones en vivo.

Al final los talleres se transformaron para presentarse de manera más completa a los participantes; quedando con los siguientes nombres:

- *Uso y funciones de plataformas para videollamadas y video conferencias: Jitsi, Google Meet, Zoom, Wereby y Skype.*
- *Funciones y Enlaces para: YouTube Studio, Facebook Live e Instagram Live.*
- *Transmisiones en vivo con multiplataformas: Streamyard.*

La intención de cada uno de los talleres que se propusieron era hacer una línea del conocimiento que les permitiera a los participantes contar con opciones accesibles o comunes, para poder conocer y utilizar los espacios virtuales que cuenta con diferentes herramientas de trabajo, útiles para la necesidades de los participantes y del instituto.

Los objetivos se plantearon en función de establecer un vínculo familiar entre los participantes y las plataformas donde regularmente difunden su contenido. apoyándolos en manejar las herramientas que cada una ofrece, así crear los espacios de difusión que corresponden a cada perfil. Utilizando este conocimiento para poder lanzar sus propuestas y resultados en las diferentes plataformas que cada uno de los participantes manejan.

Los contenidos de los talleres fueron alineados con los lineamientos institucionales del uso de los medios y su normativa interna. Para poder establecer un programa integral, donde se cubrieran las necesidades de información técnica y práctica. Aunada a la información normativa del uso de los medios digitales.

Para la formación de contenidos, fue vital responder a la realidad pandémica, donde el uso de las plataformas digitales fue indispensable para continuar con la labor institucional.

En este sentido es fundamental, el diseño metodológico que presenta *Herrera* con ayuda de este se lograron presentar de manera metódica los contenidos de los talleres, así como las necesidades y desarrollo de cada uno de los talleres.

El modelo de evaluación que se contempló desde el mismo diseño de contenido permitió mejorar sesión con sesión, logrando tener un balance a mitad del ciclo para encontrar los puntos de mejora.

Desde el momento en el que se planteó la formación del taller se contempló que los participantes pudieran retroalimentar al ponente, afinando así la información que había quedado floja o la que se necesitaba como complementaria para otra sesión.

Este análisis diseñado a priori permitió afirmar las potencialidades que se tendrían que alcanzar en cada sesión, establecidas en puntos focales, tales como lo son:

- Formación de habilidades para conocer como transmitir las actividad académicas o educativas.
- Adquisición de conocimiento uso de plataformas de video conferencias para las transmisiones
- Adquisición de conocimiento funcionamiento básico de streamyard
- Adquisición de conocimiento funcionamiento básico de *YouTube estudio*
- Adquisición de conocimiento funcionamiento básico de *FB live*
- Adquisición de conocimiento del funcionamiento de *Instagram -live*
- Transmisión de multiplataformas.

Las cesiones fueron siempre de manera virtual y se notificaban a través de un grupo de trabajo, lo que permitió no solo poder agilizar la entrega del material de apoyo, sino de tener un acceso rápido a las ligas de acceso de cada cesión que se impartió.

En todas las sesiones se desarrollarían un ambiente virtual activo, es decir donde el tallerista haría practicas virtuales colaborativas, siguiendo un guion; mismo que se convirtió en *material de apoyo didáctico(hoja de trabajo)* pensado para cada una de las sesiones. Donde a manera de guía los participantes pudieran, seguir las actividades al mismo tiempo que contaban con la liga electrónica de los

espacios virtuales de práctica. Esto les permitía repasar la cesión y tener el contenido en un solo PDF.

Esta acción motivo a los participantes de los talleres a interactuar de manera activa, mostrando avances importantes en su proceso de aprendizaje tal y como lo enuncian en los comentarios de las evaluaciones:

Los materiales de trabajo que nos fueron enviados como apoyo facilitaron la interacción y el aprendizaje, además la lectura me abrió más el panorama de lo que podemos hacer desde las plataformas digitales, gracias por hacer esta sesión tan dinámica. (comentarios Evaluación CNDI)

La población que se presentó para tomar los talleres tenían diferentes rangos de edad desde los 20 hasta los 60 años, a su vez estos participantes provenían de diferentes espacios del INAH en diferentes sedes del País. Zonas Arqueológicas, Centros INAH de la república, Direcciones y Coordinaciones Nacionales así como de las escuelas del INAH (ENAH, EAHNM y ENCRyM).

Esta población proveniente de diferentes contextos institucionales y geográficos, cuentan con una diversidad de herramientas tecnológicas considerable. Al igual que diferentes estados de conectividad, lo que propiciaba que el contenido de los talleres y su forma de impartirlos contemplara estas variables visualizando posibles inconvenientes en su desarrollo, toda esta labor de previsualización permitió que en las ejecuciones de los talleres, los participantes se sintieran seguros dentro del espacio virtual y acompañados si presentaban dichos problemas.

En ese sentido se ha planteado el potencial de las plataformas y nos han permitido acercarnos activamente e interactuar en su uso. (comentarios Evaluación CNDI)

Las dinámicas de ejecución de los talleres que se habían contemplado desde el diseño, se conformaron por:

- Presentación del taller y dinámica de integración.
- Identificación de las habilidades, de los participantes.

- Presentación del funcionamiento de Plataforma/ red social/ herramienta.
- Interacción directa con las: plataformas/ redes sociales/ y sus herramientas (entrega y apertura de los links de trabajo)
- Cierre y dudas

Esta estructura permitió que los participantes se conocieran, interesaran e interactúan con el conocimiento proporcionado. Este trabajo aunque hizo más pesado la ejecución del taller ya que demandaba una mayor atención a los participantes que se conectaban de manera regular, los hacia estar presentes de manera activa en las plataformas y espacios virtuales.

Para concluir la ejecución de los talleres se estableció un cierre donde se invitaba a los participantes a proporcionar sus dudas y comentarios, así como a evaluar la sesión, permitiendo que en cada ejecución de los talleres, se proporcionará a los participantes las necesidades de información complementaria.

Conclusiones

Las propuestas metodológicas que la Gestión Cultural aporta al campo practico de la enseñanza de las nuevas tecnologías y sus estructuras facilitaron el proceso de aprendizaje de los participantes del ciclo, *Uso De Plataformas Digitales. Comunicación Para La Conservación Del Patrimonio Cultural.* impactándolo de manera positiva.

Evaluar nuestro trabajo colectivo nos ayudara a mejorar no solo nuestras futuras propuestas sino nuestros puntos de encuentro y de mejora. Porque aunque es cierto que las actividades se desarrollaron en ambientes virtuales especializados es cierto que en conjunto el ciclo cumplió con las expectativas de la población que lo tomo, gracias a la diferentes metodologías que se diseñaron.

Arrojando en las evaluaciones comentarios tan positivos que han incentivado a crear nuevos ciclos de formación de este tipo de talleres, incentivando a la población del INAH a capacitarse dentro de los temas de divulgación, y fomento de

entornos participativos desde la virtualidad y utilizándola como una herramienta-espacio más desde sus quehaceres institucionales.

Formar talleres con las estructuras metodológicas que propone la gestión cultural permiten, no solo que el conocimiento preparado para los talleres fuese vertido de una mejor manera sino que también les dio una estructura a los participantes, con la cual involucrarse y apropiarse del conocimiento.

Es claro que estas experiencias invitan a realizar otras similares para seguir apropiándonos de estos temas; es una tarea inagotable. Así mismo será entonces necesario hacerlo bajo una metodología que permita que la información sea fluida y relevante para quien la recibe.

Yara es muy explícita para enseñar y como trabaja de la manera "aprender-haciendo", es como si lo estuviéramos realizando en el momento. Sus ejemplos son muy "vivos", muy reales. Lo suyo es el trabajo en equipo, nos enseña y también sigue aprendiendo. Gracias por llevarnos de la mano.

(comentarios Evaluación CNDI)

Un especial agradecimiento a la Coordinación Nacional de Desarrollo Institucional, del INAH, a Daniela Tovar por su invitación y apoyo, así como a todos mis compañeros del ciclo “ *Uso de plataformas, digitales. Comunicación para la conservación del patrimonio cultural*”

Bibliografía

Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. *El análisis crítico de investigaciones como insumo para el diseño de un proyecto de investigación*. En publicación: Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección Campus Virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987-1183-32-1.

CIDECOT. (s.f.) Gestión Cultural Comunitaria. En: <https://myctb.org/wst/cidecot/Paginas%20Wiki/Gesti%C3%B3n%20Cultural%20Comunitaria.aspx>

Ander-Egg, Ezequiel. (1987). La práctica de la animación sociocultural. Buenos Aires: ICSA/HVMANITAS. Pp. 17-33. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/La-practica-de-la-animacion-sociocultural-1987-Ander-Egg-Ezequiel.pdf.pdf>

Francisco Rafael Gómez Acosta, *La animación sociocultural*, Conceptualización de la ASC: principios fundamentales, fines y objetivo, Manual Atalaya, Apoyo a la gestión Cultural recuperado de: <http://atalayagestioncultural.es/pdf/07.8.pdf>

Herrera Guevara, María del Pilar; Castellanos Bárcenas, Gabriel; Padilla López, Francisco; Urrea Triana, Mónica; Sánchez Ramírez, Gustavo; Martínez Ortíz, Francisco Javier; Mata Marquez, Eduardo; Felix y Valenzuela, Fernando (Secretaría de Cultura de Jalisco / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2012-11) <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/182/V-II%20organizacion%20de%20actividades%20culturales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Duarte D. J. (2003). Ambiente de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>

Loughlin, C. E., Suina, J. H. (2002) *El ambiente de aprendizaje: diseño y organización* (5ª. ed.). Ediciones Morata. https://books.google.com.mx/books?id=LWvOogYQFjAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Butz Nikolaus, Stupnisky Robert H., Pekrun Reinhard, Jensen Jason L. Harsell Dana M. *The Impact of Emotions on Student Achievement in Synchronous Hybrid Business and Public Administration Programs: A Longitudinal Test of Control-Value Theory*, 2016. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/dsji.12110>

Página *Feria Virtual Cuando el futuro nos alcanzó*, <https://conservacion.inah.gob.mx/index.php/feria-virtual-cuando-el-futuro-nos-alcanzo/>