



Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

PROYECTO

DIAGNÓSTICO CULTURAL DEL SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

Octubre de 2011





© 2011, Universidad de Guadalajara
Sistema de Universidad Virtual
Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Proyecto:
Diagnóstico cultural del Sistema de Universidad Virtual

Equipo de trabajo:
Mtro. José Luis Mariscal Orozco
Mtra. Valentina Arreola Ochoa
Mtra. Blanca Brambila Medrano
Dr. Tonatiuh Lay Arellano
Mtro. Luis Gabriel Hernández Valencia

Octubre, 2011
Guadalajara, Jalisco

Se permite la reproducción total o parcial de este documento siempre y cuando se haga referencia de la autoría y sea utilizado para propósitos educativos y sin fines de lucro.

Índice

Fundamentación 4

Objetivos 5

Delimitación 5

Estrategia metodológica 6

Plan de trabajo 10

Cuestionario a la comunidad universitaria del SUV 12

Fundamentación

Para reflexionar sobre la función de extensión en el SUV se deben aprovechar las ventajas de las nuevas TICs; que, “ofrecen una oportunidad única para fortalecer la extensión de la cultura y los servicios, ya que por un lado permiten llegar a lugares y públicos más amplios y diversos, y por el otro, abren una nueva gama de posibilidades de servicios que las instituciones educativas pueden ofrecer a la sociedad” (PNECS, 1999). Dentro de soportes electrónicos la relación de la cultura con los nuevos usuarios se da intensamente; los procesos comunicativos y de información, se desarrollan favoreciendo la innovación y apropiación de las prácticas culturales hipertextuales emergentes.

El Sistema de Universidad Virtual por las características de su soporte tecnológico y el medio Internet, desarrolla diversas tareas que son específicas de la función de extensión (del ámbito de los servicios, primordialmente), por ejemplo: educación continua, media superior y superior, a comunidades (vulnerables, emergentes, con capacidades diferentes, etc.) mediante estrategias de inclusión social y atendiendo la diversidad cultural.

ÁREA	SUV	SUBPROGRAMAS
Difusión cultural	Unidad de promoción IGCAAV	Divulgación de las humanidades, la ciencia y la tecnología - Encuentro Internacional de Educación a Distancia - Programa cultural virtual
	Coordinación de recursos informativos	Editorial
	IGCAAV	Preservación y difusión del patrimonio cultural. - (¿CCV?)
Servicios	Unidad de promoción	Educación abierta y continua
	Proyecto casa universitaria	Vinculación
	IGCAAV (diseño tecnológico)	Nuevas tecnologías, aplicadas a los programas educativos específicamente
	Coordinación de recursos informativos	Editorial y bibliotecas
	Coordinación de Control Escolar	Servicio Social
	Coordinación de Control Escolar	Deporte
	(NO APLICA)	Radio

La relevancia de todas las acciones universitarias en materia de difusión cultural, se ha concentrado en la tradición de la difusión en espacios físicos, pero es necesario reconocer a las otras modalidades de participación e interacción que opera en los espacios virtuales.

En virtud del proceso de desarrollo de espacios virtuales para las actividades y servicios culturales del SUV para su comunidad universitaria, surgen diversas inquietudes, como la de cuestionar si los estudiantes y académicos en línea no demandan dentro de su ambiente escolar la participación cultural, indagar sobre la actividad artística que desarrollan, las necesidades de interacción e intercambio y conocer si la carencia de los

servicios culturales influye de alguna manera en la deserción y baja eficiencia terminal de estudiantes. Todo lo anterior es motivo de estudios específicos, para que influyan en la mejora de los servicios culturales del SUV.

Las nuevas modalidades educativas promovidas en la era del conocimiento podrían incorporar procesos de gestión cultural, para generar una variedad de ofertas culturales virtuales. La organización administrativa del SUV está estructurada para desarrollar tareas de extensión en sus dos ámbitos (difusión cultural y servicios) en varias coordinaciones: Recursos Informativos, Desarrollo Tecnológico, Producción, Control Escolar; mediante el Instituto de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV) y de la Unidad de Promoción, por ahora hace falta integrar orgánicamente en un ambiente o espacio virtual con vocación y políticas culturales de democracia participativa, las acciones culturales, en virtud de que no maneja una estructura convencional como la del resto de la Red Universitaria.

Objetivos

Objetivo general

Identificar y analizar las necesidades, prácticas y acciones culturales del Sistema de Universidad Virtual con vías a la generación de una política cultural integral.

Objetivos específicos

- Analizar la oferta cultural existente.
- Identificar las necesidades culturales de la comunidad universitaria del Sistema de Universidad Virtual.
- Identificar las prácticas culturales de la comunidad del SUV.
- Identificar y analizar propuestas de acción cultural entre la comunidad universitaria.

Delimitación

El sujeto de estudio será la comunidad universitaria del Sistema de Universidad Virtual integrado por:

- a) Estudiantes de bachillerato, licenciatura y posgrado.
- b) Docentes de los diferentes programas académicos de asignatura y de tiempo completo.
- c) Administrativos que laboran en las coordinaciones del Sistema.

La delimitación temporal del estudio se centrará principalmente a las acciones realizadas entre 2009 y 2011, temporalidad en que el SUV comienza a desarrollar una oferta cultural a través de diferentes coordinaciones.

Estrategia metodológica

El diagnóstico se centrará básicamente en conocer la oferta cultural existente, así como las necesidades y propuestas que la comunidad universitaria del SUV tengan sobre qué acciones culturales debería desarrollar el sistema. En ese sentido las Categorías y variables a considerar son:

1. Oferta existente:
 - a) Comunicación de la ciencia
 - 1.a.1.Publicaciones indexadas
 - 1.a.2.Publicaciones de divulgación
 - 1.a.3.Presentaciones y conferencias
 - 1.a.4.Eventos académicos de socialización
 - 1.a.5.Programas radiofónicos
 - 1.a.6.Productos multimedia
 - 1.a.7.Páginas web
 - b) Promoción y difusión artística
 - 1.b.1. Presentaciones artísticas
 - 1.b.2. Formación artística
 - 1.b.3. Concursos y premios
 - 1.b.4. Muestras y exposiciones
 - 1.3 Involucramiento de la comunidad
 - 1.3.1 Asistencia a actividades
 - 1.3.2 Participación en el desarrollo de las actividades
 - 1.3.3 Generación de acciones desde la comunidad universitaria
 - 1.4 Evaluación.
 - 1.4.1 Definición y medición de metas e indicadores
 - 1.4.2 Instrumentos de documentación y socialización de experiencias y resultados.
Mecanismos de retroalimentación y mejora de las actividades
2. Prácticas culturales:
 - a) Consumo cultural.
 - 2.a.1. Medios escritos Audiovisuales
 - 2.a.2. Música
 - 2.a.3. Plástica
 - 2.a.4. Escénicos
 - 2.a.5. Multimedia
 - b) Habilidades artísticas.
 - 2.b.1. Disciplina
 - 2.b.2. Nivel de habilidad.
 - 2.b.3. Motivaciones.
3. Necesidades culturales.
 - a) Para la creación
 - 3.a.1. Incentivos
 - 3.a.2. Medios
 - 3.a.3. Disciplinas / temáticas
 - b) Para la formación
 - 3.b.1. Abierta
 - 3.b.2. Escolarizada
 - 3.b.3. Becas

- 3.b.4. Temáticas
- c) Para la socialización
 - 3.c.1. Incentivos y motivaciones
 - 3.c.2. Espacios
- d) Para la recreación
 - 3.d.1. Motivaciones
 - 3.d.2. Medios
 - 3.d.3. Espacios
 - 3.d.4. Temáticas
- 4. Propuestas.
 - a) Modificación de los servicios existentes
 - 4.a.1. Mejora de los actividades
 - 4.a.2. Cese de actividades
 - 4.a.3. Enfoque de actividades
 - 4.a.4. Cobertura
 - b) Generación de nuevos servicios
 - 4.b.1. Nuevas actividades
 - 4.b.2. Nuevas modalidades
 - 4.b.3. Nuevas estrategias

Las fuentes previstas para la recolección de datos son:

1. La Coordinación de Recursos Informativos (CRI).
2. La Unidad de Promoción (UP).
3. El Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV).
4. Los estudiantes de los programas académicos del SUV.
5. Los docentes de asignatura y de tiempo completo del SUV.
6. Los administrativos del SUV.

Las técnicas de investigación seleccionadas para el levantamiento de la información son las siguientes.

Cuestionario:

Se implementarán una serie de cuestionarios a los estudiantes, docentes y administrativos para recabar información tanto cualitativa como cuantitativa. Se realizará de manera electrónica utilizando la herramienta *LimeySurvey* (<http://colab.udgvirtual.udg.mx/lapres>) del cual podrán acceder los estudiantes y docentes desde METACAMPUS y para los administrativos desde un correo electrónico.

En el caso de las dependencias del SUV, se les hará llegar un cuestionario a los responsables de las dependencias para que proporcionen la información requerida. El tipo de estudio será exploratorio con una muestra no estadística, aleatoria con sustitución, estratificada por programa educativo y sexo de acuerdo a la siguiente tabla:

Programa Educativo	Total	Hombres	Mujeres
Bachillerato	40	19	21
Administración	64	27	37
Bibliotecología	23	8	15
Educación	142	35	107
Gestión Cultural	36	14	23
Tecnología de la Información	72	55	17
Seguridad Ciudadana	12	8	3
M. en Gestión de Servicios Públicos	4	2	2
M. en Gestión de la Innovación	4	2	2
Doctorado en Sistemas	4	2	2
	400	172	228

Grupo de discusión:

Se llevará a cabo tres grupos de discusión en el que participarán uno de cada perfil con el propósito de analizar y discutir las necesidades culturales y propuestas de acción cultural para el SUV.

Cada grupo estará integrado con cinco a siete participantes. Un moderador guiará la discusión con el objetivo de construir o reconstruir el discurso del grupo en torno al tema a discutir. Las preguntas guía serán:

- ¿Cuál es su visión de la oferta cultural actual del Sistema de Universidad Virtual?
- ¿Qué necesidades culturales no ha cubierto el SUV ?
- ¿Qué cambios proponen de la oferta cultural existente?
- ¿Qué nuevas acciones podría tener el SUV para atender sus necesidades?

Consulta pública:

A través de un foro virtual basado en la herramienta *Vanilla* (<http://investigacion.udgvirtual.udg.mx/diagnostico>) se hará una consulta a toda la comunidad universitaria para que expongan y debatan sus propuestas para ser consideradas en el diseño de la política cultural del sistema.

Se podrá acceder a este foro a través de un banner ubicado en la página principal del portal del Sistema de Universidad Virtual

Entrevista:

Se realizarán seis entrevistas dos de cada uno de los perfiles, esto es, alumnos, académicos y administrativos. Las preguntas serán semidirigidas atendiendo los indicadores propuestos para este diagnóstico.

A continuación se presenta las matrices donde se muestra el desarrollo de los indicadores agrupados por categorías de investigación:

Categoría	Variable	Indicador	Fuente	Técnica / instrumento
Oferta existente	Comunicación de la ciencia	Publicaciones indexadas	CRI	Cuestionario Entrevista
		Publicaciones de	CRI	Cuestionario

		divulgación		Entrevista
		Presentaciones y conferencias	CRI, UP	Cuestionario Entrevista
		Eventos académicos de socialización	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Programas radiofónicos	UP	Cuestionario Entrevista
		Productos multimedia	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Páginas web	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
	Promoción y Difusión artística	Presentaciones artísticas	UP	Cuestionario Entrevista
		Formación artística	UP	Cuestionario Entrevista
		Concursos y premios	UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Muestras y exposiciones	UP	Cuestionario Entrevista
	Involucramiento de la comunidad	Asistencia a actividades	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Participación en el desarrollo de las actividades	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Generación de acciones desde la comunidad universitaria	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
	Evaluación	Definición y medición de metas e indicadores	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Instrumentos de documentación y socialización de experiencias y resultados	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Mecanismos de retroalimentación y mejora de las actividades	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
Prácticas culturales	Consumo cultural	Medios escritos	Estudiantes, Docentes y Administrativos	Cuestionario
		Audiovisuales		
		Música		
		Plástica		
		Escénicos		
		Multimedia		
	Habilidades artísticas	Disciplina		
		Nivel de habilidad		
		Motivaciones		
Necesidades	Para la creación	Incentivos	Estudiantes, Docentes y Administrativos	Cuestionario
		Medios		
		Disciplinas / temáticas		
	Para la formación	Abierta		

		Escolarizada		Grupos de discusión
		Becas		
		Temáticas		
	Para la socialización	Incentivos y motivaciones		
		Espacios		
	Para la recreación	Motivaciones		Grupos de discusión Consulta pública a través de foro
		Medios		
		Espacios		
		Temáticas		
Propuestas	Modificación de los servicios existentes	Mejora de los actividades	Estudiantes, Docentes y Administrativos	Cuestionario Entrevista
		Cese de actividades		Grupos de discusión Entrevista
		Enfoque de actividades		
		Cobertura		
	Generación de nuevos servicios	Nuevas actividades		Consulta pública a través de foro
		Nuevas modalidades		
		Nuevas estrategias		

Plan de trabajo

Fase	Actividad	Fechas	Responsables
Diseño y desarrollo de herramientas	Diseño de proyecto e instrumentos	19-30 de septiembre	IGCAAV
	Revisión y aprobación	4 de octubre	Comité técnico
	Reorganización del documento	5- 12 de octubre	IGCAAV
	Envío de información a los docentes, Estudiantes y administrativos	21 - 24 de octubre	Programas educativos
	Campaña de difusión del diagnóstico	21- 31 de octubre	UP
	Subir instrumentos a METACAMPUS	21-24 de octubre	Coordinación de Desarrollo Tecnológico
Levantamiento y análisis de información	Aplicación de cuestionario	24-31 de octubre	IGCAAV
	Consulta pública	24-31 de octubre	IGCAAV
	Realización de grupos de discusión	24 de octubre al 4 de noviembre	IGCAAV
	Entrevistas	6-11 de noviembre	IGCAAV
	Sistematización de la información	12 de noviembre al 7 de diciembre	IGCAAV
	Presentación de	8 de diciembre	IGCAAV

	avance de diagnóstico		
Diseño de política cultural	Talleres de diseño de política cultural	9-20 de enero	Comité técnico
	Elaboración del documento del plan	21 de enero al 15 de febrero	Comité técnico
Socialización de resultados	Sistematización de la experiencia	16 de febrero al 2 de marzo	IGCAAV
	Elaboración de un reporte técnico	5-16 de marzo	IGCAAV
	Socialización del reporte técnico	19 – 31 de marzo	IGCAAV, CRI, UP

Cuestionario a la comunidad universitaria del SUV

Datos generales

Sexo

Edad

1. Tipo:

- a) Estudiante
- b) Académico
- c) Administrativo

2. Programa en el que participa

- a) Bachillerato
- b) Licenciatura en Educación
- c) Licenciatura en Bibliotecología
- d) Licenciatura en Tecnologías e Información
- e) Licenciatura en Gestión Cultural
- f) Licenciatura en Administración de las Organizaciones
- g) Licenciatura en Seguridad Ciudadana
- h) Maestría en Gestión de Servicios Públicos en Ambientes Virtuales
- i) Doctorado en Sistemas y Ambientes Educativos
- j) Educación continua

Prácticas culturales

3. ¿Has tenido conocimiento de la oferta cultural del SUV?

- a) Si
- b) No

4. ¿Has participado en alguna actividad cultural organizada por el SUV?

- a) Sí
 - b) No
- ¿Por qué?

5. ¿Te gusta asistir a las actividades culturales?

- a) Si
 - b) No
- ¿Por qué?

6. A cuáles actividades artísticas asistes habitualmente (opción múltiple)

- a) Literatura (recital poético, lectura en voz alta, presentaciones de libro)
- b) Plástica (pintura, fotografía, escultura, instalaciones)
- c) Escénicas (danza, teatro, música, ópera, performance, circo)
- d) Audiovisuales (cine, video, instalaciones)
- e) Multimedia
- f) Otro, cuál

7. ¿En cuáles actividades recreativas y deportivas participas? (opción múltiple)

- a) Senderismo
- b) Caminata
- c) Campismo
- d) Ciclismo
- e) Juegos de mesa
- f) Fútbol
- g) Basquetbol

- h) Voleibol
 - i) Natación
 - j) Atletismo
 - k) Otros
8. ¿Cuáles temáticas son de tu interés? (opción múltiple)
- a) Ciencia y tecnología
 - b) Arte
 - c) Educación
 - d) Patrimonio cultural (indígena, urbano, tradiciones, etc.)
 - e) Otras
9. ¿Tienes alguna habilidad artística?
- a) Sí
 - b) No
10. ¿En qué disciplina? (opción múltiple)
- a) Literatura (novela, ensayo, poesía, cuento, ficción)
 - b) Plástica (pintura, fotografía, escultura, instalaciones)
 - c) Escénicas (danza, teatro, música, ópera, performance, circo)
 - d) Audiovisuales (cine, video, instalaciones)
 - e) Multimedia
 - f) Otro, cuál
11. ¿En qué nivel consideras que tienes esa habilidad artística?
- a) Conocimientos generales
 - b) Amateur
 - c) Semiprofesional
 - d) Profesional.

Necesidades culturales

12. ¿Te gustaría desarrollar alguna habilidad artística o competencia en el área cultural?
- a) Sí
 - b) No
 - c) No estoy seguro
- ¿Por qué?
13. Si pudieras tomar un curso en el ámbito cultural ¿Sobre qué temática o disciplina te gustaría que fuera?
14. ¿Bajo qué modalidad?
- a) En línea
 - b) Presencial
 - c) mixto
15. ¿Qué actividades culturales propones para la oferta cultural del SUV?
16. ¿De qué manera participarías en la oferta cultural del SUV? (opción múltiple)
- a) Asistente
 - b) Organizador
 - c) Ejecutante
 - d) Promotor
 - e) Patrocinador
 - f) No tengo interés en participar
- ¿Por qué?