



Universidad de Cienfuegos Carlos Rafael Rodríguez

Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas

Trabajo de Diploma

Título: “Propuesta de Competencias Profesionales para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos”.

Autora: Leidys Jiménez Arceo

Tutora: Dra. Esther M. Hernández Moreno

Curso 2010- 2011

“Año 53 de la Revolución”



Declaratoria de Autoridad

Hago constar que la presente investigación fue realizada en la Universidad de Cienfuegos como parte de la culminación de los estudios de la Especialidad de Licenciatura en Estudios Socioculturales, autorizando que la misma sea utilizada para los fines que sean convenientes, tanto de forma parcial como total y que además no podrá ser presentada en eventos ni publicidad sin la aprobación de la Universidad.

Firma del Autor.

Información Científico- Técnica
Nombre y Apellidos. Firma

Computación
Nombre y Apellidos. Firma

Firma del tutor.

*“Cada Museo, cada exposición,
debe contar una historia.”*

C.E Cummings

*A mi Dios todopoderoso, por su don inefable, y porque
su bendición nunca se ha apartado de mí.*

*A mis padres y mi hermano, por estar siempre
presentes, y encontrar en ellos alguien en quien confiar,
con quien reír pero también llorar, con quien hablar y
saber que se preocupan por mi felicidad.*

*A mi novio por brindarme todo su cariño, paciencia, y
ayudarme a confiar en que todo iba a estar bien.*

A mi familia, por quererme y formar parte de mi vida.

*“A Dios porque su mano nunca se ha cortado para bendecirme.
Al empeño desmedido de mi tutora Esther, por permitirme compartir con ella esta
investigación.
A David Soler por su ayuda incondicional.
A mis compañeros de aula y a los profesores que tanto nos enseñaron.
A mis amigas Claudia y Dainerys por brindarme su sincera amistad y estar siempre que
las necesité.
A mis amigos Yerlis, Marvin, Ana Julia, Luis y Jorgito, por toda su ayuda y apoyo en
los momentos de realización de la investigación y no escatimar esfuerzos.
A Yamisleidys, Roxana y Maricussy por sus grandísimas atenciones y permitirme
poder ser parte de su familia.
A mis compañeras de Departamento de la Escuela de Arte y a los Directivos del
centro por su apoyo y preocupación.
A mi familia por apoyarme siempre y en ello a mis abuelos por su cariño.
A mis padres y mi hermano porque hoy soy el resultado de sus esfuerzos.
A mi novio Miguel porque sin su amor, su comprensión y paciencia no hubiese resistido
tanto trabajo, por acompañarme a todos lugares y estar ahí siendo parte de la
investigación.
Al grupo de jóvenes de la Iglesia y a mis pastores por su apoyo espiritual, los amo.
A los trabajadores del Museo por su ayuda y en ello a su Director.
A todos los que de una manera u otra aportaron su granito para que la investigación
pudiera realizarse.*

A todos Muchísimas Gracias”

Índice		
Epígrafes	Título del epígrafe	Páginas
	Introducción	1
Capítulo I Fundamentos teóricos de la investigación		
1.1	La promoción y animación sociocultural en el contexto de las políticas y el desarrollo cultural.	6
1.1.1	Particularidades de la experiencia cubana en la promoción y animación sociocultural.	12
1.2	Animación sociocultural. Aproximaciones teóricas.	15
1.2.1	Áreas de intervención del animador sociocultural.	18
1.2.2	La animación sociocultural en las comunidades.	19
1.3	La animación sociocultural en Cienfuegos.	25
1.4	El currículo del Licenciado en Estudios Socioculturales, su relación con el desempeño para la animación sociocultural.	30
Capítulo II Diseño metodológico		
32		
Capítulo III Análisis de los resultados.		
3.1	Caracterización del Museo Provincial	44
3.2	Análisis de documentos para las competencias profesionales	49
3.3	Análisis del Currículo de Estudios Socioculturales.	52
3.3.1	Análisis del cuestionario aplicado a los egresados.	53
3.3.2	Análisis de las entrevistas realizadas a los dirigentes y funcionarios.	56
3.3.3	Triangulación de los resultados	61
3.3.4	Propuesta de competencias para la animación sociocultural	62
	Conclusiones	63
	Recomendaciones	64
	Bibliografía	65
	Anexos	

Introducción.

La globalización del mundo en que se vive actualmente exige de adelantos técnicos y científicos así como la masividad de la informática en todas sus esferas; esto da la medida que nuestra raza: la humana, cada día se nutre de la diversidad, actividad que permite ser diferentes entre sí por lo que la historia, la cultura y la identidad de los pueblos están en decadencia llevándolos por el camino de desaparecer o unirse en una sola cosa.

Por tanto, la historia, la cultura y la identidad, entre otras cosas, de un pueblo, están en tendencia a desaparecer o fundirse en una sola. La formación de profesionales dotados de competencias profesionales generales es de vital importancia, pero es necesario también nuevos diseños de los currículos que los lleven a la competencia específica de cada profesión con el objetivo de lograr un profesional competente y más preparado para asumir los patrimonios como forma de expresión principal del desarrollo social de la localidad.

El trabajo actual de patrimonio cultural y en especial, de museos, exige la formación de profesionales dotados de competencias profesionales generales, pero también en los campos específicos donde se desarrolla la labor institucional, máxime si se tiene en cuenta que la labor de museos, en especial, el área de animación sociocultural o Servicios Educativos como se le conoce, no tiene referentes curriculares en Cuba ni se estudia en ninguna de las carreras, por tanto, se hace necesario modificar los diseños de los currículos y enfocarlos hacia competencias específicas de cada profesión, donde se logre una mayor coherencia con las exigencias de los egresados en la diversidad de profesiones que en los últimos tiempos aparecen en la sociedad.

Dentro de las competencias específicas propuestas, para la carrera de Estudios Socioculturales, son de vital importancia las que debe desarrollar el estudiante para el trabajo con la animación sociocultural, pues es en el Museo Provincial de Cienfuegos donde se desarrolla toda la actividad de formación, educación, visualización y socialización con los patrimonios de la ciudad y de la provincia, pues dicha institución tiene dentro de su discurso y acción la historia de dicha provincia de Cienfuegos, de ahí su importancia como institución sociocultural y desde él se desarrollan las acciones de salvaguarda, conservación y

socialización de la historia humana, la cultura, los procesos identitarios y las formas de los ecosistemas.

Esta investigación se lleva a cabo en el Museo Provincial de Cienfuegos, ubicado en el Centro Histórico, declarado el 15 julio del 2005, Patrimonio Cultural de la Humanidad, y donde se encuentran una riqueza diversa de patrimonios históricos, culturales, arquitectónicos y socioculturales, los cuales se hallan, conservados, reflejados en los discursos y expografías de la institución que además se dedica a la gestión, difusión, promoción y animación sociocultural de los mismos y requieren de habilidades especiales para la animación y educación, lo cual constituye hoy un importante resultado clave del Ministerio de Cultura en Cuba.

En el diagnóstico efectuado a la institución Museo Provincial para la fundamentación del problema para el trabajo con las competencias profesionales para la animación sociocultural se determinó que:

El 100% (6) de los graduados consideran que en la actualidad no se trabaja en las competencia profesionales para la animación sociocultural desde la carrera de Socioculturales, se integran a su vida laboral en el Museo Provincial de Cienfuegos, y el 95 % (5) de los graduados consideran que son necesarias a desarrollar en el currículo de formación del estudiante de Licenciatura en Estudios Socioculturales. El 100% (6) consideran que éstas son necesarias para su desempeño satisfactorio en las áreas fundamentales del Museo Provincial de Cienfuegos.

El 95% (5) de los egresados piensan que reciben conceptos básicos para su desarrollo como profesionales, pero no reciben contenidos sobre Museología y Museografía, imprescindibles para trabajar en museos. El 100% (6) de los egresados consideran que es muy poco el tiempo que se dedica a estos contenidos en la carrera, el 100% (5) de los dirigentes y líderes consideran necesarios la investigación sobre competencias profesionales para la animación sociocultural de las carreras que tributan al Museo pues ello implica una labor de eficacia en la institución.

El 100% (6) de los egresado y el 100% (5) de los dirigentes o funcionarios consideran que a pesar de que hace 3 años se realizaron estudios para las competencias en el Museo Provincial de Cienfuegos, aún son insuficientes los

estudios de competencias para la animación sociocultural, de ahí que se derive la novedad de la investigación que se asume en la institución. Esto llevó a presentar el siguiente diseño.

Problema de investigación:

¿Cuáles son las competencias profesionales que el Lic. en Estudios Socioculturales necesita para trabajar en la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos?

Objetivo General

Determinar las competencias profesionales del Lic. en Estudios Socioculturales en la animación sociocultural para el desempeño satisfactorio en el Museo Provincial de Cienfuegos.

Objetivos específicos:

- Identificar el grado de relación dentro de las políticas culturales de la promoción y animación sociocultural.
- Describir las necesidades de competencias del Lic. en Estudios Socioculturales para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos.
- Evaluar la animación sociocultural en Cienfuegos.

Universo

Funcionarios, dirigentes, especialistas, museólogos y egresados que laboran en el área de servicios educacionales.

El problema se presenta novedoso a partir de los siguientes presupuestos:

Son insuficientes las investigaciones sobre competencias profesionales para la animación sociocultural de los egresados de Estudios socioculturales en los museos de la provincia de Cienfuegos. Las competencias profesionales de los

egresados de esta especialidad necesitan continuar profundizándose científicamente para un desempeño cada vez más satisfactorio de los egresados universitarios. Los procesos investigativos desarrollados hasta la fecha tienen un valor inicial y sus recomendaciones exigen la continuidad del tema en el sistema organizacional de Patrimonio Cultural, así como la necesidad de explicar, desde un proceso de formación de competencias profesionales, desde una perspectiva sociocultural para el trabajo satisfactorio del egresado.

El trabajo a desarrollar presenta la siguiente:

Idea a defender:

La proposición de las competencias profesionales para el Lic. en Estudios Socioculturales para el trabajo en la animación sociocultural, pues contribuye a superar las limitaciones en el impacto y la pertinencia de las actividades culturales que se desarrollan en el Museo Provincial de Cienfuegos.

El trabajo se encuentra dividido en tres capítulos.

Capítulo 1. Fundamentación teórica de la investigación.

Aborda la teoría acerca de las competencias profesionales y la inclusión de las mismas en las políticas culturales, además del entramado de relaciones que existe entre la promoción y animación para lograr establecer formación de competencias específicas en graduados de la carrera de Estudios Socioculturales. El tratamiento que se le ofrece va de lo general a lo particular, abordando como aspecto principal la necesidad que hoy existe en el Museo Provincial de competencias específicas para lograr que la institución esté al alcance de la demanda, además se analiza el currículo de la carrera de Estudios Socioculturales con la finalidad de describir la acción de la animación sociocultural, que está declarada como un modo de actuación y no como una competencia lo que propicia de cierta manera una inadecuada preparación del futuro graduado.

Capítulo 2: Fundamentos de la metodología.

En él se aborda la propuesta metodológica argumentada. Aborda la justificación del problema, la novedad del mismo, las consideraciones de índole metodológicas

para el estudio de las competencias profesionales para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos, desde una perspectiva sociocultural marxista; a partir de un exhaustivo levantamiento de documentos, preparación para la entrevista, comparación de las interpretaciones de los egresados, especialistas y funcionarios y la evaluación de la fundamentación de la carrera. Además se asume la integración como fundamento metodológico, por poseer una acertada experiencia en el campo de investigación, así como la manera de trabajo asumida en los programas culturales que facilitan los procesos de interacción institucional, social y cultural en la organización; permite la sistematización del trabajo de campo, la socialización de los resultados obtenidos como consecuencia de las investigaciones. Se aplicó la triangulación metodológica como expresión predominante desde el paradigma cualitativo pues permite aspirar a combinar metodologías para el estudio en cuestión.

Capítulo 3: Análisis de los resultados de la investigación.

Se estructura a partir de la sistematización de los datos obtenidos con egresados, funcionarios, dirigentes y especialistas a la vez que se arriba a importantes consideraciones, análisis críticos, interpretaciones y valoraciones sobre el tema investigado. Se hace un examen de la evaluación desempeño-currículo y su relación con las competencias para la animación sociocultural y se proponen las competencias para la animación sociocultural en el Museo Provincial.

La bibliografía consultada ha sido variada, se consultaron autores de avanzada en el tema como es el caso de Hernández Pina (España), De Miguel Díaz (España), Boterf (Francia), García (México), Salzoza Herrera (Chile). También fueron consultados: Hart Dávalos, Casanova y Carcassés, Canclini, Ander Egg, Pogolotti, Cejas Yanes, Horruitiner, De Urrutia y resultó de gran importancia las investigaciones de Hernández Moreno, la cual en su tesis doctoral estudia las competencias del graduado de Estudios Socioculturales con gran actualidad y novedad en el tema. Todos resultaron ser los textos que más aportaron en información.

Por eso es una “Necesidad creciente de ser cada día mejores y más competentes, para estar a la altura de lo que necesita la sociedad dinámica actual; y le toca a la Educación preparar profesionales de este tipo”. (Hernández Moreno, 2010.)

El trabajo cuenta además con conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

1.1 La promoción y animación sociocultural en el contexto de las políticas y el desarrollo cultural.

Referirse a la animación sociocultural y la promoción como modalidades de acción en la cultura supone precisar que se entiende por cultura y como se asume en el contexto la acción cultural. (Casanova y Carcassés, 2000:232).

Por cultura se asume que es un concepto que sitúa al hombre como sujeto de un proceso de asimilación-transformación de valores que hereda y crea en su constante interacción con el medio y que le permite proyectar conscientemente el futuro. Por lo que el papel protagónico del hombre nos conduce a la participación como posibilidad de intervención creativa en un proyecto de vida individual y colectiva. La autora asume los criterios anteriormente expuesto y resume que cultura y participación en el contexto de la acción no es más que toda la actividad del hombre y el propio hombre como participante de la misma.

Se asume entonces que la acción cultural como aquel proceso consciente que llevan a cabo los individuo, colectivos o poderes públicos en diversos escenarios socioculturales, tienen el fin de incluir la creación y expresión cultural , desde el punto de vista comunicacional, rasgos difusivos o participativos materializados dentro de un conjunto de prácticas, la política cultural del estado en un determinado país y por tanto puede constituir formas espontáneas de expresión de sus ciudadanos sin que obedezcan a una formulación política expresa de carácter global.

En las denominaciones de promoción y animación están presentes las acciones de promover y animar las cuales desde el punto de vista semántico, implican crecimiento e intervención, ellas representan acciones conscientes destinadas a desarrollar cultura. La cultura representa el amplio y complejo ámbito sobre el cual ellas actúan y al que quieren contribuir estimulando y organizando a los diversos actores sociales hacia proyectos transformadores, por lo que se interpreta la promoción y animación como procesos activos dirigidos a estimular y organizar a los diversos actores y agentes sociales para que participen en la transformación de su realidad.

Son considerados procesos porque para transitar por diversas fases van desde sensibilizar a los sujetos hasta motivarlos a participar, capacitarlos para que adquieran

habilidades y destrezas necesarias para la intervención y además facilitarse la organización que propicie su participación. (Casanova y Carcassés, 2000:233).

Definir la promoción sociocultural como aquellas estrategias de la políticas culturales diseñadas con un carácter global, pretende transmitir e instrumentar acciones en los diversos niveles de decisión para facilitar las estructuras y canales que garanticen la participación, para lograr estos propósitos se valen básicamente de técnicas informativas, difusivas y organizativas, incorporan además la animación sociocultural para gestar los procesos participativos a nivel de la comunidad.

La animación sociocultural es por tanto una herramienta de las políticas culturales por su connotación vivificadora supone una escala micro social y se puede identificar con aquellas acciones que, mediante la organización de las gentes se encaminan a generar las iniciativas transformadoras desde la comunidad para el autodesarrollo individual y colectivo.

Tanto la promoción como la animación promueven niveles de participación en la toma de decisiones, la primera puede lograr una representatividad social para los criterios políticos y metodológicos, que a nivel global garanticen la participación en diversas instancias de dirección y la segunda resulta el marco idóneo para que la población decida acerca de los proyectos creadores que modifiquen su realidad.

Antecedentes

La promoción y animación sociocultural como acciones formales propiciadas por el estado y la sociedad civil deben su origen a la necesidad de jerarquizar la función social de la cultura en el contexto del desarrollo económico. Debido a los intereses y contradicciones entre aquellos que deciden las estrategias culturales que se deben aplicar y los sujetos que han de protagonizarla es que su estudio aborda críticamente los planteamientos formulados por expertos, organismos gubernamentales e intergubernamentales especializados en el tema.

Los antecedentes de estas modalidades de acción cultural se pueden ubicar en la segunda mitad del siglo XX , cuando las grandes potencias económicas y militares , fortalecidas como resultado de la segunda conflagración mundial se convierte para occidente y el resto del mundo , en un referente como modelo de desarrollo.

La elevación de los ingresos y el nivel de vida conduciría al “progreso y modernización” de la sociedad, por consiguiente al avance de la industrialización y la tecnología y, como consecuencia, el incremento de la productividad traería aparejado un mayor tiempo libre del disfrute cultural.

El auge del desarrollo económico durante la década de 1950 no deja espacios al desarrollo cultural ni a la formulación de políticas de este carácter, solo a acciones aisladas de algunas instituciones u organismos que iban surgiendo para atender asuntos culturales relacionados con la conservación del patrimonio, el desarrollo de mercado para el comercio de bienes y servicios culturales y la difusión de una cultura elitista que llegaría a constituir el patrón de referencia de los países clasificados como desarrollados o en vías de desarrollo.

En esta etapa la acción cultural se derivó de la concepción de cultura que básicamente era patrimonial y difusiva, pues las sociedades tendían a aprender para aproximarse a la cultura de la metrópolis y los sectores cultivados que serían los encargados de mostrar las riquezas del patrimonio cultural. El modelo de desarrollo unilateral y elitista comenzó a mostrar síntomas de ineficiencias. Los problemas originados por los sectores económicos, científicos, técnicos, y la situación de los países pobres que no tenían como asimilar la estructura social, hicieron que se perdiera el interés para trazar estrategias que avanzaran y saliesen de las precarias condiciones de vida.

El evidente fracaso del enfoque economicista desencadenó un intenso debate internacional en el que la UNESCO y otros organismos intergubernamentales de carácter regional desempeñaron un importante papel, donde se arribó a la conclusión más general que planteaban que la principal omisión del hombre como centro de desarrollo era la causa fundamental de la crisis, por lo que las desigualdades culturales de las poblaciones, el no reconocimiento de sus entidades y su incapacidad para asimilar los proyectos foráneos venía a ser las consecuencias más graves.

Con la intención de eliminar los obstáculos a la modernización alentaría en la década de los 1970 la consolidación institucional del sector público en los asuntos culturales y con ello se comienzan a definir los objetos de las políticas culturales, considerándose no sólo las atribuciones referidas a la revalorización del patrimonio, cultural, sino también a la promoción cultural. (Ander Egg, 1986:5)

A partir de entonces expertos y políticos comienzan a revisar con detenimiento las prácticas que al margen del estado y como respuesta a las necesidades insatisfechas, habían estado siendo apadrinada o dirigida por asociaciones y grupos comunitarios en diferentes regiones del mundo.

En la década de 1960 en Europa Occidental se habían registrado un conjunto de iniciativas que habían denominado animación cultural. Ellas perseguían cubrir el hueco cultural y a su vez estimular el papel protagónico de los sectores poblacionales. Estas acciones emprendidas iban desde la labor de grandes centros culturales hasta actividades callejeras organizadas por grupos sociales con ninguna o muy poca colaboración de las autoridades locales. Dentro de este amplio perfil se organizaron fiestas populares y actividades en apoyo al trabajo educativo formal con el objetivo de movilizar a los sujetos en torno a sus necesidades y prepararlos para tomar decisiones colectivas.

En América Latina en esa misma época se inscriben acciones que asumen diversas denominaciones, a las de corte social suele llamársele desarrollo comunitario y a los proyectos de tipo cultural se le denominan educación popular. Ander Egg las considera bajo el nombre genérico de programas de animación cultural y basándose en que el objetivo en América Latina consiste en impulsar el surgimiento y consolidación de las organizaciones de base y la movilización del pueblo con el objetivo de lograr una nueva sociedad. La autora asume este criterio tomando en cuenta que dichas actividades están orientadas a la promoción de procesos que involucran al pueblo y se logra que a diversas instancias el pueblo pueda salirse del subdesarrollo y la dominación.

Por otra parte Freire (1988) tiene gran influencia en la participación popular, asume el criterio que la participación social gira en torno a la alfabetización, la educación popular y los proyectos de investigación. De acuerdo con este criterio la autora asume que estas experiencias de la sociedad civil, los poderes públicos, propician que se propongan políticas expresas en las que de manera gradual se vayan readecuando estrategias relacionadas con la promoción.

La UNESCO (1969) define políticas culturales como "... el conjunto de operaciones, principios, prácticas y procedimientos de gestión administrativa o presupuestaria que sirven de base a la acción cultural del Estado, y que a cada cual le corresponde

determinar su propia política cultural en función de los valores culturales, de los objetivos y de las opciones que por sí mismo se fije” (Tinoco, 1992:70)

En las políticas culturales entonces se van a plantear incidir en los sectores tradicionales de acción en la cultura, pero se traza objetivos en los que involucra a la sociedad en general. Se habla por primera vez de animación en los cónclaves oficiales (Conferencia Intergubernamental de Venecia 1970) donde se interpreta como una acción encaminada a hacer las instituciones más vivas y como vía para invitar al público a participar, la autora asume que la animación es la herramienta que desde la base permite asimilar y conocer las riquezas del patrimonio cultural.

La promoción y animación se igualan en cuanto a los objetivos y se diferencian en el contenido, son homogéneas en cuanto que ambas pretenden el disfrute de los bienes y servicios culturales propios de la élite cultural y utilizan la difusión y la educación para lograr sus fines. Por tanto, la autora asume el criterio de que la promoción se asocia más a una estrategia general que crea las condiciones propicias para este acceso e ilustración mientras que la animación se supone que ejerce las funciones a nivel de las comunidades y bases sociales. La propia animación nos va dando pruebas de que ella significa algo más que un medio educativo para el consumo, su práctica bajo la visión de las actividades barriales, asociaciones y grupos comunitarios generó una tendencia participativa que contribuyó a despertar la creatividad en los procesos culturales de las comunidades.

En 1976 en Oslo fue celebrada la Conferencia de Ministros Europeos, donde se señala que el objetivo de la animación es casi siempre divertir, aunque también tiende a despertar la conciencia del público con un propósito social o político. El Consejo de Europa y la UNESCO promueven dos ideas principales: la pluralidad de la cultura y la creatividad por lo que se supra el concepto de cultura elitista para poder promover las experiencias culturales basadas en el pluralismo.

Sobre esta base se populariza, en la década de 1980 el conocido paradigma de la democracia cultural, la cual sostiene que el progreso solo puede ser el resultado de la propia dinámica interna de la estructura sociocultural y de las circunstancias históricas de cada una de las colectividades. (Linares, 1995:64)

La noción de desarrollo cultural hasta entonces había sido asumida en su especificidad sectorial, y en 1980 se asume ya como una dimensión cultural del desarrollo, concepto

amplio y abarcador que supone relacionar los fines culturales presentes en los proyectos de interés económico y social.

Por lo que la autora asume este criterio partiendo de que el desarrollo cultural garantiza la calidad de vida y estrecha relaciones entre el estado y la comunidad, pues con la dimensión se estimula la acción colectiva y autogenerada de todos los grupos sociales desde la propia comunidad en las diversas esferas de la vida social, haciendo que de esta manera los consumidores de la cultura se conviertan bajo el modelo de su propia realidad.

La democracia cultural y la dimensión cultural el desarrollo propician algunas modificaciones en la forma de interpretar las políticas culturales, a cual se amplía en MUNDIACULT (1982:9), el cual se centra en las transformaciones de la Animación Sociocultural, definiéndose como la manera en que se reconoce y favorece mediante un conjunto de medidas la organización y el desarrollo económico y social, el movimiento creador de cada miembro de la sociedad entera.

Por lo que la participación como proceso de intervención social y creativa interesada en definir y satisfacer necesidades, se torna el centro de desarrollo, y la vía indiscutible de la democracia participativa donde todos pueden acceder a nivel de toma de decisiones en lo cultural con herramientas potenciadoras y creadoras que parten de la animación sociocultural como herramienta.

La animación como generadora de procesos participativos se plantea políticas con el propósito de elaborar proyectos para que cada comunidad busque sus propias raíces a partir de sus propios valores y formas de organización en las diversas esferas de desarrollo. Especialistas como (Cembranos, 1992:1) la asumen como “proceso que se dirige a la organización de las personas para realizar iniciativas desde la cultura”. Mientras autores como (Martín, 1995:125) le confieren “el rango de modelo horizontal de carácter democrático participativo en cada una de las etapas de acción”.

Con los importantes aportes que brindaron los estudios teóricos y prácticos sobre la animación cultural en esta década, las instancias oficiales la mantuvieron dentro del marco teórico relacionándola con las actividades comunitarias de menor trascendencia para las políticas globales, a la vez que jerarquizaba la promoción a las actividades de mayor o menor rango como eventos y espectáculos a los que se asociaba una participación en términos de asistencia.

En tanto la gestión cultural plantea una adecuación de funciones en el campo cultural, basada en la administración de asuntos culturales con el objetivo de que los directivos extienden sus decisiones a la comunidad organizada y ella a la vez planifique el control y evaluación de todas las acciones que propicien espacios para la creación y el disfrute de la cultura.

La autora asume entonces el criterio que gestión cultural como conjunto de procesos favorece la creación y el desarrollo de la cultura, a saber de la promoción, la animación, la preservación, la investigación, el financiamiento, la información, la formación de recursos humanos, y en resumen, tantos aspectos como áreas y competencias comprende la amplia cobertura de los cultural en sus diversos escenarios socioculturales.

A manera de resumen la autora coincide con los diferentes criterios abordados por los especialistas, que declaran que la promoción aparte de ser una estrategia asociada a actividades, se relaciona con la administración, planificación y la gerencia, dedicando grandes esfuerzos a la promoción, no solo con proyecciones sociales sino también vinculadas con la comercialización y el mercado donde la animación asumen como práctica institucional y social para el logro de los objetivos y la materialización de las políticas culturales.

1.1.1 Particularidades de la experiencia cubana en las políticas culturales para la promoción y animación sociocultural.

Los antecedentes de la promoción y animación sociocultural en Cuba se remontan al movimiento asociativo gestado, a nivel de la sociedad civil a fines del siglo XVIII, por entidades destinadas a la instrucción y el recreo, cuya labor se extiende al siglo XX como respuesta a la apatía de los gobiernos por el desarrollo social, logrando una gran influencia en el plano educativo y cultural hasta 1959 cuando sus objetivos se integran a las transformaciones que, en todos los órdenes de la vida social, propicia el triunfo revolucionario. El nuevo estado se responsabilizaba desde sus inicios con la promoción del desarrollo social y cultural, favorecida en este campo por una política de amplio contenido popular.

En 1961 la estrategia cultural queda definida con “Palabra a los Intelectuales” donde se expresa: “Uno de los propósitos fundamentales de la Revolución es desarrollar el

arte y la cultura precisamente para que el arte y la cultura lleguen a ser un patrimonio real del pueblo". (Castro, 1977:18) Desde entonces quedaba claro una definición de política cultural: "Dentro de la Revolución todo; contra la Revolución nada".

Con las formas creativas, expresiones artísticas y literarias, así como la intervención de formas críticas en estos géneros, este principio ha sido mantenido en todo el período revolucionario con una fuerte confrontación ideológica que en todo momento ha querido hacer sucumbir el proyecto socialista defendido por la revolución cubana donde se defienden los intereses de la mayoría.

En la década de 1960 el mundo se sumerge en el deterioro social causado por el paradigma economicista, donde Cuba emprende el nuevo camino signado por la ideología marxista que situaba al hombre en el centro de todo proyecto social, adoptado por el desarrollo socialista.

Se situaba en las principales líneas de trabajo cultural llevado a cabo por los Instructores de Arte, que se denominaban como jóvenes que partieron a áreas rurales del país, a despertar intereses y captar niños y adolescentes con aptitudes para ingresar en las escuelas de arte. Estos jóvenes desempeñaron la tarea de los que hoy se conoce como promotores culturales, despertando la creatividad popular a través del movimiento de artistas aficionados, como expresión del sentido popular de la cultura.

En esta primera década corresponde también la creación del Consejo Nacional de Cultura junto a otras instituciones nacionales e internacionales, donde (Hart, 1984:4) expresa que no había hasta entonces un organismo rector que aplicara con consecuencia coherente toda la política cultural.

Como consecuencia de no haber implementado la política cultural como tal, propiciaba que aunque las estrategias estuviesen trazadas de manera general, se plantearan dificultades en su instrumentación. En el país no había sistematicidad teórica acerca de la animación y promoción quizás por las urgentes necesidades sociales que necesitaban satisfacer las demandas más de una práctica inmediata.

Con la creación en 1976 del Ministerio de Cultura se consolidan algunas definiciones importantes para el trabajo cultural. En 1978 se observa una aproximación al concepto de desarrollo cultural dentro del estrecho marco de cultura, que sitúa las relaciones económicas y sociales como condicionantes.

“El papel de la cultura y el arte en el desarrollo de nuevas sociedades está planteado hoy, de una parte, como una necesidad de carácter ideológico, y de otra, como un requerimiento del propio desarrollo de las relaciones sociales de producción; es decir como requerimiento del propio desarrollo económico.”(Hart, 1986:52)

El estímulo al desarrollo de la cultura popular se concreta a través del estudio de las tradiciones: las celebraciones de jornadas y semanas de la cultura, festivales, concursos, eventos; el fomento de focos culturales; la creación de talleres de arte popular; la promoción de la literatura y el libro, los movimientos de aficionados auspiciados por diversas organizaciones sociales. Los métodos movilizativos de la población más utilizados eran los medios masivos y locales, dirigidos a un sector específico.

En la década de 1980 momento en el que se debaten fuertes criterios en el plano teórico acerca del concepto de promoción y animación se llegan a un término general, donde se plantea que ambos procesos hay que asumirlos como equivalentes, por eso se habla de promover o de animar como dicen algunos a la cultura. (Pogolotti, 1986).

Se comienza a observar que se define promoción como actividad que desarrolla el estado para lograr que la población participe en el hecho cultural, y a la vez la relación existente entre la sociedad y la cultura. La promoción era considerada un empeño que incluía a la animación, se concebía como procesos revitalizadores de las tradiciones culturales a nivel local y experiencias del trabajo cultural en la comunidad. Sus propósitos eran lograr la participación popular, con un carácter creador y comprometido con el beneficio de los servicios culturales.

Propiciándose el acceso y la creatividad, la promoción contribuía a la formación y desarrollo integral de las personas que se enriquecían con las diversas experiencias culturales.

En 1982 se delimitaba el contenido básico de la política cultural cubana, donde se declaraba que:

“En Cuba, cuando hablamos de política cultural, no nos referimos exclusivamente al tratamiento de los creadores individuales, sino

esencialmente a la promoción y difusión en la población; es decir la participación activa y creadora del pueblo, tanto en la elaboración de la política cultural como en el desarrollo de la actividad artística.”(Hart, 1986:148)

El trabajo desarrollado proporcionó importantes logros en cuanto a la sensibilización y formación de amplios sectores para el consumo y creación artística. La necesidad de la creación del Ministerio de Cultura, fue de los responsables de la aplicación de políticas culturales como movimientos de cooperación para la participación del pueblo y aunque la estructura organizativa no había logrado promover la cultura como quería, sí pudo relacionarla con otras esferas de la sociedad.

Este propósito de poner la cultura al alcance de todos, implicó la creación de una amplia red de instituciones en provincias y localidades del país, que generó necesidades que despertarían el interés por las expresiones culturales.

El carácter revolucionario de esta política favoreció un conjunto de principios modificados con el tiempo según las necesidades de la sociedad en cada etapa, por lo que la promoción y animación se han readecuado con el decursar del tiempo, han tomado como base la participación social de los creadores y el resto de la sociedad en acciones conjuntas.

La práctica cubana evidencia que para desarrollar una política profundamente popular, no basta con crear las condiciones económicas, legales, organizativas y estructurales sino se desatan procesos participativos que vinculen a las bases sociales en la elaboración de la misma.

1.2 Animación sociocultural. Aproximaciones teóricas.

Al término animación se le otorga un doble origen etimológico: por una parte procede de *anima*, que significa vida, sentido o aliento; y, por otra, de *animus*, que significa motivación, movimiento o dinamismo. En cuanto al término sociocultural, su origen se tiene que buscar en el objeto de su intervención: la sociocultural, que como señala Ripollés (1997), la sociedad y la cultura son los ejes sobre los que progresa la humanidad, siendo la educación un instrumento de ese progreso.

La expresión animación sociocultural, de origen francés, es relativamente reciente. Se difundió a partir de los años sesenta como un tipo de intervención educativa que trataba de dar respuesta, a través de la cultura, a las necesidades de participación de los ciudadanos en la vida social, política y económica de la comunidad. Desde su aparición ha habido una gran dificultad para delimitar el concepto, esto es debido a su heterogeneidad, pues abarca prácticas, instituciones, ámbitos, medios y funciones muy diversos.

Esta variedad ha dado lugar a casi tantas definiciones como autores escriben sobre ello, definiciones a su vez determinadas por la forma de entender la sociedad, la cultura y la ideología de cada uno de ellos. Para Trilla (1998) la animación sociocultural es el conjunto de acciones realizadas por individuos, grupos o instituciones sobre una comunidad (o un sector de la misma) y en el marco de un territorio concreto, con el propósito principal de promover en sus miembros una actitud de participación activa en el proceso de su propio desarrollo tanto social como cultural. “Hay animación sociocultural cuando se promueven y movilizan recursos humanos, mediante un proceso participativo que desenvuelve potencialidades latentes en los individuos, grupos y comunidades”. Ander-Egg, 2000:1)

La UNESCO (1969) define la animación sociocultural como el conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y la participación de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida sociopolítica en la que está integrada.

La Animación Sociocultural según la define De Miguel (1996) es un *método de intervención*, con acciones de práctica social dirigidas a animar, dar vida, poner en relación a los individuos y a la sociedad en general, con una adecuada tecnología y mediante la utilización de instrumentos que potencien el esfuerzo y la participación social y cultural. Autores como Ander-Egg, E. Barrado, J. y otros autores (1982) destacan de esta disciplina que es promotora de valores como el pluralismo, la concientización, la libertad, la democracia y la participación.

La animación sociocultural ha de ser factor y herramienta de cambio social en la dirección del desarrollo social. Los objetivos que persigue la animación sociocultural atendiendo a la clasificación consultada en el libro “Qué es la Animación Sociocultural Epistemología y Valores”, distingue dos ámbitos (Ander Egg, 2000:1).

Ámbito personal:

Facilitar la adhesión a objetivos, conforme a las necesidades, las aspiraciones y los problemas de cada miembro y grupo social.

Generar las condiciones propicias que inciten al mayor número de personas a revalorizar sus potencialidades, así como los recursos que pueden encontrar en su relación con otros.

Favorecer que las personas se descubran a sí mismas.

Tomar conciencia de su situación en el mundo y el papel que están llamados a desempeñar.

Ámbito social:

Participar en la vida del grupo y de la sociedad para la mejora permanente de la calidad de vida.

Vivir en relación con los otros, en la aceptación y el respeto a cada uno, sus valores, creencias y las de su medio.

Dar a cada uno la oportunidad de intercambiar ideas y expresarse libremente, de acuerdo con su marco de referencia.

Atenuar, para finalmente eliminar, el handicap sociocultural y propiciar igualdad de oportunidades para todos.

Intentar suprimir las diferencias entre los diferentes estratos sociales.

La animación sociocultural entendida en su sentido pleno tiene como objetivo prioritario lograr que los ciudadanos participen en la sociedad creando su propia cultura, orientada a su transformación y mejora, lo que se conoce con el término de democracia cultural.

Según Ezequiel Ander-Egg, reconocido maestro mundial de la animación sociocultural, no existe una única metodología o la metodología de la animación, sino que hay multitud de posibilidades y todas ellas válidas. Se asume el criterio de Ander-Egg por la repercusión del autor en el tema que nos concierne. El sentido epistemológico de la palabra metodología, es “un camino hacia algo”. Pero el camino que se dirige hacia una intervención social, no es algo claramente establecido de antemano, sino que se hace haciéndolo. Por consiguiente, puede afirmarse que toda metodología de la

animación, es en su aplicación y en última instancia, una metodología emergente, es decir que a partir de lineamientos generales surge y se concreta a medida que se va lleva a cabo.

A pesar de la variedad en las técnicas de aplicación de la animación sociocultural, existe unanimidad en el siguiente aspecto: debe ser una metodología participativa y dialogante, capaz de generar procesos en los que se implique a la misma gente. Consecuencia de la mencionada participación surgen dos características imprescindibles en la intervención metodológica, ha de ser flexible y adaptativa, así, ofrece caminos alternativos según las intervenciones y aportes de la misma gente, de sus intereses, preocupaciones, limitaciones, capacidades etc. De igual forma, atiende a los cambios acaecidos en la realidad donde se aplica el programa. Se podría afirmar que la metodología que promulga este autor, es concebida, como una “práctica militante”.

Ella supone una forma de conocer, diagnosticar, programar, actuar y evaluar con la misma gente implicada en los programas, proyectos y actividades. Para concluir este apartado destacar que la metodología, no se puede limitar a la implementación de un proyecto como una forma de actuar sobre la comunidad, puesto que sólo cobraría sentido cuando es interpretada como una intervención en y desde la propia comunidad.

1.2.1 Áreas de intervención del animador sociocultural.

Las áreas de intervención del animador sociocultural son:

Recreativa: en cuanto a la realización de actividades de aire libre, excursiones, salidas, fiestas, convivencias, juegos, tertulias, ludotecas, etc. Cabe destacar las actividades de campamentos, colonias y campus deportivos que se realizan con el sector infantil y juvenil.

Cultural: pretende conseguir el nivel de conocimiento y disfrute del hecho cultural a través de actividades tales como seminarios, conferencias, mesas redondas, muestras de: teatro, animación a la lectura, danza, exposiciones, poesía, música, etc.

Creativa: implica poner en marcha las capacidades y habilidades de los destinatarios a través de talleres de expresión y difusión cultural tales como radio, teatro, danza, música, literatura, manualidades, etc.

Formativa: intenta establecer procesos de adquisición de nuevos saberes y habilidades, sin abordar las enseñanzas regladas, como idiomas, ofimática, educación social, etc.

En la sociedad actual, la cantidad de información que llega a través de los medios de comunicación hace que muchas veces para un individuo (sujeto paciente) sea imposible distinguir lo sustancial de lo accesorio. Esto implica una "domesticación de opiniones" por parte de los emisores de información. Entonces la animación sociocultural pretende intervenir y hacer que las mismas personas participen y sean estas las propias gestoras de sus proyectos culturales y artísticos, es por eso que siempre se le vincula al animador con el ocio y tiempo libre, pero hace muchos más que solo entretener a las personas, porque los educa y motiva para que ellos sean las que hagan las acciones pertinentes.

1.2.2 La animación sociocultural en las comunidades.

La animación sociocultural como un modelo de intervención parte de un aspecto importante que es la cultura, para posteriormente abordar lo que conformaría su proceso de intervención sobre una realidad determinada. De este modo facilita la participación activa de todos los miembros de la comunidad en la producción y reproducción de su propia cultura.

Se representa al hombre en su actuación consciente, viva, que permite desarrollar una inteligencia social y creativa, desarrollar las potencialidades y capacidades para resolver los problemas que le son comunes. La participación es vista como un proceso dialéctico utilitario y formativo de requisitos imprescindibles cuando de animación sociocultural se trata.

Es factible comprender lo expuesto por el Colectivo de Autores del Proyecto Unicornio "la animación sociocultural es un mecanismo de la cultura, por la capacidad que tiene para movilizar con sentido protagónico a grandes colectividades y a individuos para hacer de la cultura su objeto de transformación", (Macías: 2007; 107) tributando al desarrollo de la cultura y de la comunidad porque trabaja para lograr el cambio cultural en las actitudes, maneras de pensar, de relacionarse y de crear.

En estos aspectos está implícita no solo la aspiración, sino también el alcance de la animación sociocultural, que abarca diferentes ámbitos: social, económico y cultural a la que están sujetos por varias razones, dentro de las cuales se destaca el hecho de

que el desarrollo comunitario al que aspiran los procesos de animación sociocultural, valora con fuerza la participación del hombre: creador y defensor por excelencia de los valores culturales.

Muestran la animación sociocultural como un modelo de intervención, que parte de un aspecto importante que es la cultura, para posteriormente abordar lo que conformaría su proceso de intervención sobre una realidad determinada.

Se comparte la definición dada por Macías Reyes, a partir de la experiencia del Proyecto ENTRESCULTURAS aplicado en una comunidad:

"La animación sociocultural se asume como un proceso complejo presente en el desarrollo cultural de las comunidades, instituciones, sectores y grupos dirigidos a lograr la real participación de los actores sociales en la cultura. En este proceso, la animación sociocultural descubre las formas prácticas de facilitar la incorporación al desarrollo cultural, no sólo la memoria histórica, las tradiciones, costumbres, sino también las nuevas propuestas de alternativas para la conservación, defensa y desarrollo del patrimonio cultural, la identidad, el sentimiento de pertenencia y la cultura". (Macías: 2007; 120)

En sus razonamientos demuestra elementos que permiten visionar a la comunidad en una dimensión global e integral, al abordar ideas que permiten comprender que acciona como alternativa de la cultura viva en el trabajo de las comunidades, como un proyecto de intervención para motivar, estimular a los comunitarios y que éstos a su vez, sean capaces de iniciar su propio desarrollo sociocultural.

Advierte la importancia de los procesos de participación en los colectivos y comunidades, que estimule, que implique y responsabilice a los ciudadanos, que lleve a la pluralidad cultural y social, que tenga en cuenta el propio proyecto de cada comunidad y despertar la capacidad de análisis, organización, creación y expresión.

Su "intencionalidad es objetivar la subjetividad, impulsa y arranca de las motivaciones, las emociones, la creatividad", (Macías: 2007; 107) aspectos indispensables que llevan a los humanos a la creación cultural. Se quiere con esto significar que solo es

posible, a partir de estímulos internos del hombre que sueña, se ilusiona, se apasiona, lucha, sigue adelante y crea.

Al enunciarlo como proceso complejo, obedece a su especificidad como campo del saber, donde dialécticamente interactúan la Memoria Histórica, el Patrimonio Cultural, la Cultura Popular y la Identidad, integradas por diversas variables, aspectos que para la realización de proyectos y el logro de la transformación sociocultural de la comunidad representan un reto, que pueden significar alternativas por la vasta experiencia en el accionar comunitario.

La participación se asume entonces como un acto consciente por parte del sujeto social con necesidad sociocultural, además voluntario para acceder a mejores niveles de intervención en relación con la cultura.

Por tanto, "actúa en el complejo ámbito de la cultura, estimula y organiza a los actores sociales hacia proyectos que hacen posible el desarrollo cultural de la comunidad", (Casanova y Carcasés: 2004; 116) además la cultura es valorada desde su condición de relación humana social hacia la naturaleza, visualizándose de esta la relación hombre - naturaleza y relación hombre - hombre y se le asume como un complejo conjunto de elementos que conserva y sintetiza la experiencia cultural acumulada en su devenir histórico, que se transmite de generación en generación.

Por ello siempre, al tratar la animación sociocultural se debe tener en cuenta la comunidad, en tanto busca cambiar su realidad, elemento que no debe olvidarse, porque si no se da el cambio social de esa realidad, no hay animación sociocultural.

La acción cultural se considera un fundamento de la animación sociocultural, si se tiene en cuenta que es una labor abierta a todos, que tiene como fin desarrollar el concepto y la práctica de la cultura como participación que responda a las necesidades, aspiraciones, intereses e iniciativas propias de los grupos y las comunidades. Ello implica que se movilicen y se involucren en el proceso de transformación y mejoramiento del entorno y de su calidad de vida, de forma consciente y comprometida.

En Cuba a partir del triunfo revolucionario de 1959, el escenario en el que se inscribe la animación sociocultural es totalmente diferente, en los primeros años de la Revolución no existía una sistematización al respecto, debido a las urgentes necesidades sociales que era necesario satisfacer, que demandaban más de la práctica inmediata.

No obstante se trabajó para potenciar la participación de los ciudadanos en el hecho cultural, que éstos sean no sólo espectadores sino actores y verdaderos protagonistas de la transformación sociocultural, de la conservación y protección de su Patrimonio, de las gestiones en lo referente al mejoramiento de los estilos de vida de la comunidad.

La dinámica de este movimiento ha estado dirigida a propiciar verdaderos procesos culturales en cuyo centro se ha encontrado y se encuentra el hombre como portador y consumidor de los valores culturales.

Es a finales de la década de los ochenta que la animación sociocultural irrumpe en el escenario cultural cubano como metodología de participación y proceso dirigido a potenciar la creación de formas superiores de convivencia en los terrenos social y cultural.

En este entorno comienza a tener acogida en variadas experiencias de trabajo comunitario, llevadas a cabo mediante proyectos socioculturales que ya poseen en su historial valiosos resultados. Dichas experiencias han puesto de manifiesto en el proceso de su desarrollo, peculiaridades, características, categorías que están recogidas en esta metodología participativa.

"La animación sociocultural puede ser valorada desde diferentes puntos de vista y formas según la arista desde la cual se enfoque su estudio. Confirmando la expresión anterior, se atiende dos de sus características: Como proceso; encaminado a organizar y promover las acciones de las personas para gestar proyectos de desarrollo endógeno desde la cultura y para el desarrollo social, como una metodología participativa dirigida a estimular la intervención de grupos en la interpretación y solución de problemas de carácter sociocultural de las comunidades". (Macías, 2007:108)

Estas ideas favorecen el desarrollo de la comunidad a la vez que preserva, crea y transmite su cultura buscando la satisfacción espiritual de todos sus miembros, de ahí que potenciar la animación sociocultural mediante proyectos, que impliquen a todos los factores y miembros de la comunidad, permitirá desarrollar el sentido de identidad comunitaria, que genera procesos de participación y sentimientos de pertenencia a una comunidad.

Este aspecto refleja la carga social que asume la animación sociocultural como proceso participativo que desde sus inicios aspiró a la transformación de los individuos en agentes activos del medio en que se desenvuelven y a que a su vez establecieran una relación y un comprometimiento estrecho con el desarrollo social y cultural de su comunidad, al desarrollar la iniciativa, la creatividad y el dinamismo, lo que posibilita un enfrentamiento a la realidad a partir de sus propios medios y ejecutar acciones para mejorar la calidad de vida, mejoramiento que según análisis de Macías Reyes y que comparte esta autora se traduce en:

- La animación sociocultural se asume como un proceso mediante el cual la comunidad se convierte en protagonista de su propio desarrollo, moviliza las formas de hacer y pensar a las personas mediante la participación y el compromiso.
- Se transforma la comunidad debido a una mayor participación activa, consciente y creativa de cada individuo.
- Desarrollo personal del propio individuo que implica un crecimiento espiritual como resultado de su relación comprometida con el entorno material y social.
- La participación es en definitiva una vía de formación del propio sujeto que le lleva a un constante compromiso con su medio. Su realidad física, una realidad viva y vivida por el sujeto, es un indicador básico que muestra la transformación de la comunidad.
- Desde esta posición comprometida de los individuos es desde donde surge la animación sociocultural y este es su principal objetivo de movilizar a la población, implicar en su entorno, lo que significa que las personas conozcan sus problemas, los jerarquicen y se hagan responsables de ellos, buscando alternativas para resolverlos. (Macías: 2007; 111)

Atendiendo a estos aspectos se considera necesario exponer las características de la animación sociocultural:

- 1. La animación sociocultural es un proceso de participación que se apoya en los conocimientos y métodos de las Ciencias Sociales y Humanísticas.
- 2. Las prácticas y acciones llevan implícitas los elementos para que la comunidad misma encuentre las respuestas a sus necesidades culturales.
- 3. Las prácticas y las acciones de la animación sociocultural exigen de los animadores el estar animados.
- 4. Las acciones socioculturales son concebidas, ejecutadas y evaluadas con los protagonistas del cambio cultural.
- 5. Las acciones y prácticas socioculturales exigen el respeto a las ideas, opiniones y valores de los individuos y grupos.
- 6. Las acciones y prácticas socioculturales se llevan a cabo en grupos, para grupos y con grupos.
- 7. Las acciones y prácticas socioculturales materializan las ideas plasmadas en las políticas culturales.
- 8. La animación sociocultural facilita y potencia procesos de transformación comunitaria.
- 9. La animación sociocultural, como proceso participativo, trabaja desde el universo complejo y diverso de la cultura, vista en su acepción más amplia.
- 10. La animación sociocultural es un conjunto de prácticas y acciones culturales.

El ámbito en que se desarrolla es amplio y diverso, tomando en consideración:

- Contenido de las prácticas y acciones culturales: animación artística, de salud, medio ambiental, deportiva.

- Lugar geográfico donde éstas se desarrollan: animación rural, urbana, costera, periférica.
- Grupo etéreo al cual va dirigida: animación infantil, juvenil, de la tercera edad.
- Toma como punto de partida: el Patrimonio Cultural, como expresión de los bienes y valores culturales, tanto materiales como espirituales creados por la sociedad en su devenir histórico.

1.3 La animación sociocultural en Cienfuegos.

La animación debe contemplar una sucesión entrelazada de los siguientes momentos: conocimiento de la realidad y diagnóstico participativo de ella; información de y para el proyecto de acción enfocada hacia los destinatarios; concienciación y sensibilización de la colectividad receptora; participación a través de diversas plataformas en la toma de decisiones y elección de soluciones; proyección de los colectivos organizados; interrelación con otros grupos homogéneos y/o heterogéneos; estabilización de estructuras para la creación de un tejido social consolidado.

La animación implicará, además, resolver los siguientes aspectos: los problemas individualizados frente a las soluciones colectivas; la materialización de los proyectos; los distintos puntos de partida; la incorporación del aprendizaje de la práctica a la prospección de futuro; la canalización fluida de la comunicación; el registro de la experiencia y la sistematización de la práctica.

La intervención se produce para plasmar los propósitos de la animación sociocultural, centrados en: mejorar las condiciones y la calidad de vida, provocar la participación y la organización de la comunidad, aumentar y optimizar los recursos. Estos objetivos generales se consiguen a través de los sucesivos momentos de la intervención. A continuación se sugieren algunos esenciales.

Conocimiento

Corresponde a esta fase acciones tales como:

- Reuniones, entrevistas, encuentros sobre «percepción de necesidades»
- Reuniones y foros sobre «diseño de posibilidades»
- Recopilación documental: mapa bibliográfico, estudios de interés, archivos, prensa, boletines, etc.

Información

Hace referencia a la canalización y la sistematización de la información sobre los recursos existentes y potenciales que afectan a la población.

Acciones posibles de este apartado:

- Definir destinatarios de la información.
- Estudiar las entradas de información con los criterios de: relevancia, actualización, amplitud.
- Estudiar las salidas de información para que llegue a los destinatarios, sea comprensible e incite a la acción
- Establecer canales de información diversos: personas determinadas, medios escritos, medios audiovisuales, foros y reuniones informativas, etc.
- Creación de puntos estables de información

Concienciación

Consiste en la promoción de actividades para la comunidad, encaminadas hacia su sensibilización y la toma de conciencia sobre su propia realidad.

Acciones propias de este momento:

- Actividades de choque: jornadas, semanas, fiestas peculiares, proyecciones, forums, visitas.
- Situaciones para el auto-diagnóstico: generación de información, información de regreso, interpretación de la información.
- Plataformas de encuentro: análisis de los problemas, colectivización de necesidades, posibilidades de solución común.

Participación

Este momento del proceso de intervención, se orienta hacia la generación de situaciones y condiciones que favorezcan la participación progresiva de los ciudadanos en la reflexión, toma de decisiones y acciones de la comunidad. Acciones encaminadas a conseguir este propósito:

- Actividades de participación simple: charlas, conferencias, reuniones informativas, fiestas, excursiones y visitas, etc.
- Actividades de reflexión y diálogo: encuentros, debates, seminarios, formación, etc.
- Actividades de prospección.

- Foros de toma de decisiones y realización: comisiones de trabajo, consejos de participación, asambleas de ámbito geográfico, equipos estables, organizaciones, asociaciones, etc.

Formación

La formación es el apartado de la intervención que garantiza la interiorización de los progresos colectivos e individuales; asegura al mismo tiempo la adecuada cualificación de las diferentes iniciativas puestas en marcha.

Acciones relacionadas con la formación:

- Actividades de formación básica, dirigidas a los sectores de la población que lo precisen: educación de adultos, mujeres, aulas de la tercera edad.
- Formación en animación comunitaria: a los agentes sociales dinamizadores, a los colectivos en marcha y de reciente formación, a equipos de trabajo social.
- Actividades de formación especializada según necesidades del proceso de intervención: conocimientos técnicos concretos, formación en Cooperativas, gestión, nuevas tecnologías, formación para el autoempleo.

Organización

Probablemente, la finalidad más contundente de la animación sociocultural sea propiciar una comunidad organizada antes que activa. La costumbre de organizarse abre mayores posibilidades de avance y predispone a la población a adaptarse y evolucionar al ritmo que su entorno social les exige, contando con mayor capacidad de respuesta colectiva.

Acciones que favorecen la organización de la comunidad:

- Encuentros regulares de grupos de intereses comunes.
- Creación de grupos funcionales «ad-hoc».
- Promoción de asociaciones: de mujeres, de protección del medio ambiente, cultural, deportivas, de jóvenes, etc.
- Promoción de agrupaciones laborales: cooperativas de consumo o de producción, asociaciones de trabajadores, organizaciones de economía social, agrupaciones para la comercialización.
- Articulación de la vida municipal y vecinal: comisiones de trabajo en el ámbito municipal, asociaciones de localización geográfica (calle, barrio).
- Equipos locales de desarrollo comunitario.

Proyección

Es una fase más avanzada de la intervención; consiste en realizar Proyectos de acción concretos a partir de los núcleos organizados existentes. Los Proyectos estarán en función de las necesidades sociales, los recursos, las posibilidades y la capacidad de las organizaciones para generarlos y para asumirlos.

El abanico de Proyectos posibles abarca las distintas áreas y sectores de la animación sociocultural y del desarrollo comunitario:

- Proyectos económicos-laborales: lanzamiento de cooperativas, nuevos cultivos, huecos productivos, adquisición de bienes de equipo.
- Proyectos culturales y educativos: educación de adultos, aulas de cultura, recuperación de tradiciones y fiestas populares, revitalización del folklore, recuperación etnológica.
- Proyectos de salud y consumo: planes de salud comunitaria, organizaciones de consumidores.
- Proyectos de promoción y mejora del medio: iniciativas de turismo alternativo, de edificios o entorno de valor cultural para la comunidad, conservación del medio natural, proyectos de promoción de deportes alternativos, ecomuseos.
- Proyectos de mejoras sociales; guarderías, vivienda, transportes, intervención urbanística.
- Proyectos de ocio y tiempo libre: infantiles, juveniles, de aire libre, ocio adulto.
- Proyectos de solidaridad e interrelación: intercambios, campañas de apoyo, coordinación de proyectos, congresos y encuentros.
- Proyectos de comunicación: prensa, radio y televisión local, publicaciones monográficas, vídeo comunitario, redes autónomas de comunicación.

Interrelación

Es el momento de la coordinación y la interconexión de iniciativas ya en marcha; se sale así del marco geográfico habitual para multiplicar la rentabilidad de lo individualizado, interrelacionando entre sí realizaciones homogéneas.

Acciones a realizar durante el momento de la interrelación:

- Encuentros y jornadas sectoriales- .Visitas e intercambios.
- Promoción de coordinadores: culturales, laborales.
- Coordinación entre Municipios: mancomunidades, servicios comunes.
- Proyectos de cooperación.
- Creación de redes de iniciativas especializadas.

Estabilización de estructuras

Es este el momento crítico de la intervención en los procesos socioculturales: la creación de estructuras estables de funcionamiento autónomo. Yendo más allá de los programas de animación sociocultural, cuya permanencia es siempre efímera, el objetivo último de la intervención sería el dejar estas estructuras con intencionalidad de permanencia, fruto de alguno de los Proyectos emprendidos durante la intervención y que sean el referente a partir del cual promover nuevos procesos de acción y nuevas iniciativas.

Algunas de las estructuras estables que podrían ser creadas:

- Centros de información y documentación.
- Centros, Asociaciones y Fundaciones Culturales.
- Coordinadoras especializadas.
- Cooperativas y Empresas productivas basadas en modelos de economía social, con diversos contenidos.
- Centros de Promoción de iniciativas.
- Centros o Aulas de interpretación de la naturaleza.
- Universidades Populares.
- Emisoras de radio y / o televisión.
- Periódicos locales.
- Puntos de comercialización de productos artesanos y naturales.
- Ferias y mercadillos periódicos.
- Ecomuseos.
- Infraestructuras y servicios para el turismo alternativo: campings, albergues, áreas de acampada.
- Centros de salud y servicios sociales.
- Escuelas Taller y Casas de Oficios.
- Aulas de cultura y colectivos de educación de adultos.
- Escuelas Campesinas.
- Granjas Escuela.
- Asociaciones de vecinos.

Como se observa la animación cultural es imprescindible en el trabajo cultural en especial en los objetivos, misiones y acciones de las instituciones y sus promotores, especialistas y en el caso objeto de estudio los museólogos y especialistas de Servicios Educativos de los museos.

La actividad sistemática, caracterizada, y de extensión de los museos se sustenta esencialmente en la animación sociocultural y en las estrategias y acciones que de ella se desarrolla de acuerdo a las áreas de intervención que requiere el contenido, las colecciones, la información, la exposición y la relación del museo con los públicos

Por eso el graduado de Estudios Socioculturales requiere de contenidos en el orden teórico-práctico y metodológico que lo acerquen a esta competencia imprescindible en un museo o en cualquiera institucional patrimonial, y por eso se hace necesario el estudio el currículo para evaluación.

1.4 El currículo del Licenciado en Estudios Socioculturales su relación con el desempeño para la animación sociocultural.

Se parte del criterio de que los currículos son los portadores de todos los conocimientos básicos y específicos que se requieren para desempeñar con eficiencia futuras profesiones y dentro de ellas, las acciones para responder a las necesidades de la sociedad, de ahí la necesidad del logro de coherencias entre currículo y competencia; es por ello que estos en la Educación Superior han sido sometidos a disímiles transformaciones con el objetivo de que estas transformaciones produzcan los efectos deseados y respondan realmente a las necesidades de la actividad profesional. Por ello, es necesario caracterizar con profundidad la profesión y su dinámica y como apunta González Rodríguez, (2008:39) “los currículos universitarios demandan cada vez más del conocimiento de los contextos laborales, las exigencias de esos contextos y sus misiones y visiones en la sociedad donde se desarrollan”.

En tal sentido Horruitiner (2006) refiere:

“Si no se conoce con lujos de detalles el marco laboral donde se ha de desempeñar el futuro graduado, así como los cambios previstos en los años siguientes como consecuencias del desarrollo científico técnico, del papel desempeñado por esa profesión en la vida económica y social y de otros factores influyentes en la pertinencia del graduado, entonces será difícil brindar desde la universidad, la respuesta más adecuada, sin lo cual la transformación curricular carece de todo sentido.”(p. 87).

La Universidad como formadora y generadora de prácticas sociales de profesionales tiene que conocer y estar a la altura de las transformaciones de la sociedad, de la tecnología, las ciencias, y las transformaciones creadoras, flexible e integradora tanto para el presente como para el futuro, ello en correspondencia con las estrategias de desarrollo de esas sociedades y en la formación de valores y de una conciencia cívica e innovadora y con conocimiento y habilidades para asumir los cambio sociales, de ahí que el currículo debe ser flexible para efectuar ajustes y actualización.

En la Fundamentación (1999) y específicamente en el modelo del profesional, se declara que el graduado de esta carrera de amplio alcance tiene entre sus funciones tanto cognitivas como práctico-transformadoras la animación, el trabajo social comunitario, la investigación social entre otras.

La animación entonces es tratada como un modo de actuación que el estudiante de la carrera debe apropiarse de ella y todo lo que se concibe con la misma para el trabajo práctico en el desempeño. Sin embargo, a pesar de que está declarada la animación como modo de actuación resulta insuficiente su preparación desde el proceso formativo pues ni a nivel de la Disciplina integradora, ni del resto de las disciplinas se explicita el trabajo con este.

Capítulo # 2 “Fundamentos Metodológicos de la investigación”.

2.1 Diseño Metodológico.

Título: “Competencias profesionales para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos”

Problema:

¿Cuáles son las competencias profesionales que Lic. de Estudios Socioculturales necesita para trabajar en la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos?

Objeto de estudio:

El proceso de formación de las competencias profesionales para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos.

Campo de investigación:

Propuesta de competencias profesionales que el Lic. en Estudios Socioculturales necesita para trabajar la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos.

Objetivo General:

Determinar las competencias profesionales del Lic. en Estudios Socioculturales en la animación sociocultural para el desempeño satisfactorio en el Museo Provincial de Cienfuegos.

Objetivos específicos:

- Identificar las necesidades de competencias del Lic. en Estudios Socioculturales para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos.
- Evaluar la animación sociocultural en Cienfuegos.

- Identificar el grado de relación dentro de las políticas culturales en la promoción y animación sociocultural.

Idea a defender:

La proposición de las competencias profesionales para el Lic. de Estudios Socioculturales para el trabajo de la animación sociocultural, pues contribuye a superar las limitaciones en el impacto y la pertinencia de las actividades culturales que se desarrollan en el Museo Provincial de Cienfuegos.

2.2-Tipo de estudio

Tipo de estudio: Exploratorio

Se seleccionó esta modalidad pues las competencias profesionales de los Lic., en Estudios Socioculturales para el trabajo en el Museo Provincial exigen una valoración desde la determinación de necesidades y de la relación entre las habilidades , de conjunto con la necesidad de conocer aquellas competencias específicas para lograr una verdadera animación sociocultural dentro de la institución .

Universo

Funcionarios, dirigentes, especialistas, museólogos y egresados que laboran en el área de servicios educacionales.

Total de la Muestra:

La muestra se convierte de tipo intencional no probabilística pues los trabajadores seleccionados poseen las características necesarias para la investigación, características tales como:

Cursaron las asignaturas de Patrimonio Cultural. (Técnicas e interpretación del Patrimonio Cultural, Gestión del Patrimonio Cultural y Turismo Urbano Patrimonial)

Consideran necesaria la investigación y la capacidad para asumirse a ella.

Posee las condiciones requeridas para aportar información y datos requeridos y evaluar las necesidades de la investigación y determinarla.

Poseen las capacidades pertinentes para el trabajo con los instrumentos de investigación.

2.3 Justificación Metodológica.

Esta investigación se fundamenta en la metodología cualitativa, por ser ésta un tanto flexible, “poseer métodos humanistas, que van hacia la transformación del estado del objeto de investigación para lograr su mejoramiento y por ende, la calidad de quienes reciban el beneficio aportado por la misma” (Hernández Moreno, 2004:43). Aunque también retoma algunos elementos de la metodología cuantitativa como el cuestionario.

El mundo social es muy complejo y la vida cotidiana dinámica, los cuales no se pueden reducir a variables, ni separar sus partes de manera artificial. Esta metodología cubre la totalidad del proceso de investigación que se verifica y ajusta al mundo empírico, es la más indicada para la presente línea de investigación, pues enfatiza en la comprensión amplia y la visión profunda de los hechos.

Los estudios cualitativos concuerdan con los aspectos de la vida de los grupos humanos, describen aspectos de esta vida y proporcionan perspectivas que no son posibles con otros métodos de investigación; además, la investigación sociocultural necesita tributo a la metodología cualitativa porque permite afrontar el problema en cuestión.

Se asume el paradigma cualitativo pues los métodos tienen un carácter instrumental, se encuentran al servicio de las interrogantes de las cuestiones que se ha planteado en la investigación. Las interrogantes determinan los métodos. Por ello, la responsabilidad del investigador estriba en el conocimiento y comprensión de la diversidad de métodos disponibles y los propósitos que sirve cada uno. La competencia en la aplicación de los métodos del paradigma cualitativo radica en su versatilidad y flexibilidad metodológica, conociendo las posibilidades y limitaciones de cada estrategia metodológica. (Padilla, 2010:56)

Las opciones que se hayan tomado con respecto a cada método van a determinar en gran medida las técnicas e instrumentos de recogida de información y de datos. Al igual como sucede en los métodos son los tipos de interrogantes las que determinan el tipo de técnica e instrumento de recogida de información a utilizar. (Padilla, 2010:56)

Se empleará el método fenomenológico pues, constituye la experiencia vital de las competencias de un graduado para el trabajo en el museo como institución, donde se cristaliza en la actividad cotidiana y sistemática, toda la actividad patrimonial, donde la experiencia no se encuentra conceptualizada aún, además, describe desde la formación de competencias los fenómenos relacionados con la conciencia, de la esencia que en el proceso curricular y desde la disciplina se puede formar en los estudiantes y la naturalezas que determinan las competencias profesionales y sus significados e importancia para el trabajo institucional de la cultural y los comportamientos de estas competencias.

El empleo del método, por tanto, nos obliga a la selección de técnicas que respondan en lo esencial al problema como interrogación y cuestionamiento principales, entre ellas la entrevista con graduados, directivos, profesores que ha atendido la práctica, museólogos, las encuestas, el análisis documental y la observación que estará presente durante toda la investigación y en los diversos momentos de la misma .En este caso de la competencia profesional imprescindible para la labor institucional.

Otros elemento por lo cual se escoge el método es por la posibilidad que brinda para conocer los puntos de vistas de otras personas a partir de su descripción, comprensión, comprobación e interpretación. (Padilla: 2010)

Como forma de complementar metodológicamente los datos que nos arrojen la aplicación de métodos simples, se adopta en la investigación la **triangulación**, así la debilidad de los resultados de un método o técnica aplicada, se compensará con la fuerza de los resultados de otros. Esto ha sido posible porque no se ha utilizado sólo una técnica o método como forma de recogida de información, sino que ha habido un uso múltiple, lo cual eleva la credibilidad y la calidad de los resultados alcanzados.

Esta estrategia metodológica es definida por Denzin (1978) como: “la combinación de metodologías para el estudio del mismo fenómeno... permite superar los sesgos propio de una determinada metodología.”(De Urrutia, 2003:53)

En las ciencias del hombre se pueden realizar varias “triangulaciones” que mejoran notablemente los resultados de la investigación. Se pueden identificar varios tipos básicos de triangulación pero se ha utilizado en esta investigación:

Triangulación de los datos. Es preciso el control de las dimensiones, tiempo, espacio, niveles de comportamientos, reflexiones de los egresados, dirigentes especialistas, y museólogos, los propios aprendizajes de los egresados desde el nivel analítico en los que se obtiene la información; además, servirá para contrastar y validar la información que se obtiene en el transcurso de la investigación.

En el caso particular de esta investigación se asume considerándose necesaria por su importancia en la triangulación de los métodos y técnicas a utilizar como: el análisis de documentos, las entrevistas, la encuesta, pues en la medida que los diferentes resultados pueden ser mayormente contrastados, triangulados, mayor será el acercamiento en la definición de las competencias necesarias a insertar y desarrollar en el currículo para el futuro trabajo del profesional de Licenciatura en Estudios Socioculturales en el Museo Provincial de Cienfuegos .

2.4 Técnicas a utilizar.

Como se ha apuntado desde el paradigma cualitativo se emplea el método explorativo descriptivo que implica las siguientes técnicas:

Análisis de documentos: El análisis de documentos constituye la técnica principal, pues es una “técnica básica que no interfiere en los procesos. En cualquier caso es recomendable siempre y cuando se contrasta la información con la utilización de otras técnicas”. (Soler, 2003:136)

Esta técnica se ha utilizado con el objetivo de acercar la investigación a lo ya existente en el mundo y en Cuba principalmente, para así contextualizarla y reforzarla en cuanto al surgimiento, desarrollo e implementación de los conceptos que se manejan dados su existencia y utilidad. (Soler: 2008)

Para ello se consultarán documentos como por ejemplo: las Normas Cubanas y la Resolución 3000 contemplada en ella, los Calificadores de Cargos para los recién graduados de esta carrera, el currículo de la carrera y específicamente los programas de la Disciplina Patrimonio Cultural y Turístico, la Declaración de la UNESCO de 1998 y otros que a medida que avance la investigación se crean pertinentes. (Soler: 2008)

No se trata solo de reunir y recopilar documentos, sino de analizarlos y hacer una valoración de ellos. Por tanto, su utilización es esencial para descubrir los mecanismos

sociales de la formación de actitudes, facilitando la comprensión de las conductas humanas.

La entrevista: “La entrevista constituye una técnica que obtiene información de una forma amplia y abierta, en dependencia de la relación entrevistador – entrevistado. Esto hace necesario que, en primer lugar, el entrevistador tenga con anterioridad y bien claro, cuáles son los objetivos de la entrevista y cuáles son los problemas o aspectos importantes sobre los que le interesa obtener información del sujeto entrevistado, y en segundo lugar, que ejecute con precisión y dinámicamente la conducción de la entrevista, en un clima de franca sinceridad y cordialidad.” (Ibarra, 2001:141)

“Lo que el entrevistador persigue con ella no es contrastar una idea, creencias o supuestos sino acercarse a las ideas, creencias y supuestos mantenidos por otros. No es el propio conocimiento o explicación lo importante, lo realmente interesante son las explicaciones de los otros. Incluso los conceptos que se utilizan para preguntar reflejan la manera en que otros nombran las cosas, son el significado que atribuye a los objetos, personas que le rodean o a las experiencias que han vivido.”(Soler, 2003:136)

Para este trabajo investigativo, la entrevista es de gran importancia, sobre todo la entrevista realizada a los dirigentes, funcionarios y especialistas en el campo donde se lleva a cabo la investigación, pues para el objetivo que se quiere lograr, sus puntos de vistas, sugerencias, opiniones etc., serán de gran utilidad para tener una aproximación, lo más correcta y completa posible a las competencias necesarias para el desempeño en la animación sociocultural en el Museo.

Por otro lado, la entrevista realizada a los museólogos es de vital importancia pues lo que se pretende proponer es con la idea de ponerlo pedagógicamente en práctica y sus puntos de vistas son medulares en este sentido, así como para llegar a una valoración más acertada del currículo y sus deficiencias según el objetivo de esta investigación.

El cuestionario por encuesta: Cuando se habla de una investigación social es muy corriente escuchar hablar del cuestionario como técnica de recolección de datos. El cuestionario es uno de los instrumentos que sirven de ayuda o de guía para obtener la información deseada, sobre todo a escala masiva. El mismo está destinado a obtener respuestas a las preguntas previamente elaboradas, que son significativas para la

investigación social que se realiza y se aplica al universo, o a la muestra, y se utiliza para ello un formulario impreso, que los individuos responden por sí mismo.

Mediante el cuestionario se aspira a conocer las opiniones, actitudes, valores y hechos respecto a un grupo de personas en específico.” (Ibarra ,2001: 116)

Para darle fundamento a la investigación y eficaz logro a lo que se pretende con ella, es necesario recopilar la mayor cantidad de información que nos puedan brindar los egresados de la carrera, pues es desde el enfrentamiento con la realidad cuando se puede juzgar y señalar lo positivo y negativo de la formación recibida.

Por cuenta de la cantidad de egresados existentes y su dispersión, es que se considera pertinente la aplicación de un cuestionario en el Museo para lograr un acercamiento desde la visión del recién graduado a las competencias profesionales para la animación sociocultural que se pretenden definir.

Pues son ellos los más capaces de moldear el acercamiento a las competencias necesarias para el trabajo en el área que se quiere, ya que son estos y no otros profesionales, los que están llevando a cabo la labor sociocultural para lo cual fueron formados y quienes pueden decir desde sus experiencias lo que le falta a la carrera, que de hecho, debe acomodarse a las exigencias sociales reales.

El cuestionario utilizado fue una adaptación del Cuestionario de Competencias Genéricas de la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia), en España. Se hace uso el mismo pues ya es un diseño de cuestionario aprobado por expertos y científicamente comprobado en la práctica investigativa; por lo que se modifica según las características contextuales de Cuba, sus necesidades sociales reales y los objetivos propuestos en esta investigación.

A manera de resumir todo lo expuesto en este capítulo se exponen a continuación dos tablas. La primera relaciona las variables con sus dimensiones e indicadores (tabla 1.2); y la segunda se refiere a los métodos y técnicas utilizadas para cada variable (tabla 1.3)

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Competencias Profesionales.	Histórica	- Características históricas y contextuales en que surgen. - Nivel de visión de las modificaciones y transformaciones que ha tenido el concepto de competencias.
	Sociocultural	Sistemas de conocimientos, habilidades, comportamiento del profesional desempeño en la animación.
Currículo	Pedagógica	- Contexto de surgimiento del currículo de la carrera. - Nivel de percepción por los estudiantes. - Métodos y procedimientos utilizados en el tratamiento de las asignaturas y los niveles de integración de los estudiantes al sistema institucional.
Animación Sociocultural	- Sociocultural. - Profesional.	- Definición de las competencias profesionales orientadas para la actividad de la animación sociocultural. - Áreas de intervención del animador sociocultural, políticas culturales sostenidas por Cuba y experiencias - Competencias profesionales y su relación con las comunidades. - Animación sociocultural como área de trabajo fundamental en el Museo. satisfactorio del Museo Provincial.

Técnicas empleadas	Variables	Objetivos.	Dimensión	Fase de la Investigación.
Análisis de documentos.	Competencias profesionales en Animación Sociocultural.	Fundamentar las características históricas y contextuales en que surgen y se desarrollan las competencias.	- Histórica	Antecedentes históricos.
		Analizar los diferentes tratamientos que se les dan a las competencias.	-Histórica. -Social.	
	Currículo.	Evaluar el currículo de la carrera respecto a las habilidades para trabajar en las áreas fundamentales de la animación sociocultural.	-Profesional -Pedagógica.	Antecedentes y desarrollo.
Encuesta a Directivos, Funcionarios Museólogos.	Competencias profesionales en Animación Sociocultural.	Valorar las opiniones de los egresados en cuanto a las competencias propuestas para el trabajo en el área de la animación sociocultural.	-Profesional -Social.	Desarrollo Conclusiones

	Currículo	Conocer el estado de satisfacción con respecto a la preparación curricular de la carrera y su utilidad en cuanto a la animación sociocultural.	-Social -Profesional -Institucional -Cultural	Desarrollo Conclusiones.
Entrevista a especialistas	Competencias profesionales en Animación Sociocultural.	Identificar según opiniones de los directivos y especialistas, las competencias necesarias para el ejercicio de la profesión en las áreas fundamentales de la animación sociocultural.	-Profesional -Pedagógica -Social.	Desarrollo Conclusiones
	Currículo	Valorar opiniones en cuanto al conocimiento curricular obtenido por los egresados y su utilidad en la práctica en las áreas fundamentales de la animación sociocultural.	-Social -Pedagógica -Profesional -Institucional.	Desarrollo Conclusiones

Entrevista a Funcionarios y Dirigentes.	Competencias profesionales en Animación Sociocultural.	• Identificar según opiniones, posibles competencias a desarrollar en los estudiantes de la carrera para el trabajo en la animación sociocultural. • Valorar opiniones en cuanto a la importancia de la educación por competencias para el trabajo en la animación sociocultural.	-Pedagógica -Profesional -Social.	Desarrollo Conclusiones.
	Currículo	• Evaluar opiniones con respecto a los contenidos curriculares de la carrera y específicamente a los referidos a la animación sociocultural. • Valorar opiniones respecto al tratamiento de las habilidades y la posible utilización de las mismas en la animación sociocultural.	-Pedagógica -Social -Profesional.	Desarrollo Conclusiones.

Tabla 1.3. Métodos y técnicas utilizadas.

2.6-Conceptualización de las variables.

- **Competencias profesionales:** “Un conjunto de conocimientos, habilidades, valores, cualidades y comportamientos de la personalidad que se movilizan en función de las necesidades individuales y sociales, permitiendo el desempeño satisfactorio en el ejercicio de la profesión, teniendo en cuenta que una vez adquiridas, cambian y se desarrollan constantemente y éstas no pueden explicarse, demostrarse y evaluarse independientemente del contexto y sus exigencias.”(Navarro: 2008)
- **Currículo:** “El currículo constituye el plan de acción para la formación del profesional, a partir del cual se organiza, dirige, ejecuta y controla el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la formación de los recursos humanos que requiere la sociedad, teniendo en cuenta las necesidades del contexto social y los intereses y motivaciones de los actores principales del proceso. En el mismo se integran, de manera sistémica, la parte de la cultura que se enseña y que está influida por determinados enfoques pedagógicos, psicológicos y filosóficos, que se enmarca en un tiempo y espacio determinado.” (Álvarez de Zayas, 1999:4.)
- **La Animación Sociocultural:** según De Miguel (1996) es un *método de intervención*, con acciones de práctica social dirigidas a animar, dar vida, poner en relación a los individuos y a la sociedad en general, con una adecuada tecnología y mediante la utilización de instrumentos que potencien el esfuerzo y la participación social y cultural. Autores como Ander-Egg, E. Barrado, J. y otros autores (1982) destacan de esta disciplina que es promotora de valores como el pluralismo, la concientización, la libertad, la democracia y la participación.

Capítulo # 3. “ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.”

3.1 Caracterización del Museo Provincial

El carácter polémico, dinámico y constantemente cambiante de una sociedad, influye considerablemente en el patrimonio cultural que ella genera y que pretende comunicar lo cual se complejiza en la práctica institucional donde se desarrolla el patrimonio cultural y priorizan cada vez más la relación sujeto, pues el patrimonio es combinado como pluralidad y exigen de profesionales cada vez competentes, aún más en los museos donde se ha complejizado su actividad multidisciplinaria y sus formas de intervención.

El estudio asume el Museo Provincial de Cienfuegos por ser la institución rectora del trabajo del museo en la provincia y un espacio para el trabajo de experimentación y metodológico. Esto exige, por tanto, un personal altamente preparado y con capacidades para abordar la teoría y la metodología de vanguardia de las ciencias museológicas, en la que se las relaciona con la museología social y comunitaria.

El Museo Provincial de Cienfuegos forma parte del cumplimiento de la Ley 23 de 1979. Según el status jurídico de la organización y a disposición de la Resolución No.10 del Consejo Nacional de Patrimonio Cultural. Se encuentra ubicado en el Centro Histórico Urbano de Cienfuegos, declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad. Instalado en el antiguo Casino Español de Cienfuegos, su temática es polivalente pues sus colecciones tienen igual carácter y género, lo que complejiza el proceso de investigación y cultural y exige de especialistas con altos conocimientos culturales y científicos.

Mantiene una exposición permanente desde 2002 que contiene información museológica sobre artes decorativas, historia, arqueología, artes plásticas, urbanismo, arquitectura, artes aplicadas y promueve en sus salas transitorias un sin número de temáticas ambientales, filatélicas, artísticas, de la cultura popular y tradicional que abarca los diversos escenarios y saberes humanos.

Desarrolla una intensa actividad de animación cultural, pedagógica, didáctica, de extensión y promoción del Patrimonio mueble y desde ahí desarrolla las estrategias de gestión del patrimonio mueble, el cual se expresa en un Programa de Desarrollo

Cultural que comprende desde todas las áreas de actuación y se sustenta en una misión social compleja dirigida a la investigación, rescate, inventarización, exhibición, conservación, promoción, programación y empleo de las diversas manifestaciones del patrimonio cultural y natural a través de la gestión y educación estética de los diferentes comunidades de nuestros pueblos, como expresión de diversidad, pluralidad, identidad, herencia, y conservación de los valores sustentados en las memorias individual y colectiva de los pueblos y comunidades; con énfasis en el perfeccionamiento institucional y profesional de los dirigentes, especialistas y técnicos, desde la capacitación sistemática para el logro de la eficacia de la organización.

El museo en la época actual tiene que introducir con rapidez los resultados científicos, técnicos, metodológicos, culturales y patrimoniales en función de la eficacia de la organización en su relación con la red de actores y se cimienta en los mejores valores de su público interno, idoneidades y responsabilidades para con las comunidades, sus identidades, tradicionales, herencias, símbolos, significantes, diversidades y pluralidades e ideologías, donde sus especialistas y técnicos tiene una sistemática capacitación, para su cargo y desde el perfeccionamiento de la acción que crea valores sociales y transforman la dimensión institucional y comunitaria de la gestión y explotación eficiente del patrimonio cultural y natural.

Todo esto se crea en los contenidos de trabajo de los especialistas que laboran en la institución de acuerdo con sus áreas de acción, refrendado en los calificadores de cargos que establece los contratados de cargo y trabajo, máxime si se tiene en cuenta que a partir del 2008 los directivos pueden incorporar contenidos de trabajo que requiera la institución y no se encuentren reflejados en estos documentos.

De esta manera crece la exigencia para el graduado de Estudios Socioculturales y con el currículo de formación, pues el trabajo museológico requiere de una formación específica, que según los estudios relanzados al currículo no están suficientemente reflejados, incluso estudios documentales realizados a currículos de otras carreras tampoco la contienen.

Características de la acción cultural y comunicativa de los museos.

La acción cultural y comunicativa tiene las funciones históricas del museo como soportes imprescindibles para su ejecución, tanto en el interior, como en el exterior de las instituciones.

Es la acción que, por la adquisición de conocimientos y la forma de sensibilidad, sirve al enriquecimiento del visitante – participante, cualquiera que sea su nivel social y cultural, su edad y su origen. Señala las funciones de base de los museos, recoger, estudiar, conservar y presentar los elementos del patrimonio cultural y natural. Estos son los soportes imprescindibles de la acción cultural y educativa de los museos.

Debe estar elaborada de acuerdo al público a que va dirigida, en función de sus necesidades, en coordinación con el accionar de otras instituciones de vocación educativa como los centros de enseñanza, centros culturales y otros.

Utiliza novedosas técnicas de enseñanza, especialmente aquellas que impliquen el uso de medios audiovisuales, y otras que llamen a la participación activa del público, visitante-participante aislado o miembro de un grupo. Integra las experiencias del trabajo con el público en el museo, con otras ciencias que estudian al individuo y la sociedad como son la sociología y la psicología.

Debe adaptarse al nivel del público escolar y a las necesidades de la enseñanza, en este caso el personal del museo que trabaja con ellos debe tener un profundo conocimiento de ese público.

Son las colecciones de los museos las que constituyen su originalidad y su razón de ser. La acción cultural del museo debe antes que todo y preferentemente aplicarse a las colecciones que posee, otras actividades (música, teatro, danza, cine), conservando su carácter complementario y procurando en su realización que el público goce al máximo de los objetos que de la colección pueden relacionarse con ellas.

Tipos de actividades según contenido, frecuencia y público

El plan de acción cultural del museo contemplará cuatro tipos fundamentales de actividades. De acuerdo al contenido pueden ser:

- **Caracterizadas:** Son aquellas que por su naturaleza expresan los resultados de las investigaciones especializadas desarrolladas por los museos. Se incluyen todas las actividades propias del perfil de una institución museal. Por ejemplo: exposiciones transitorias vinculadas a las colecciones, visitas dirigidas,

conferencias, charlas, concursos, círculos de interés, cursos, talleres y eventos, entre otras, relacionadas con la museología, la historia, los monumentos y el patrimonio en general.

- Complementarias: Son aquellas que se desarrollan esencialmente a partir de un contenido artístico o literario e insertan nuestras instituciones en la dinámica cultural de país: recitales, conciertos, presentaciones de teatro, danza, libro, exposiciones de artes plásticas, documentales, etc.
- Conmemorativas: Son aquellas que se desarrollan para recordar fechas importantes de la historia y la cultura nacional y local: Día de la Cultura Cubana, Día de la fundación de la ciudad, municipio o localidad; o significativas para nuestras instituciones como: aniversarios de fundación, Día Internacional de los Museos, Día de los Monumentos, etc.
- Colaterales: Son aquellas que vinculan llanamente a las instituciones con el mercado a través de las de tiendas, cafeterías, restaurantes, otros eventos, ferias, bodas, quince, reuniones, etc.

De acuerdo a la frecuencia pueden ser:

- 1- Sistemáticas: Cuando se realizan con frecuencia, (todas las semanas, dos veces al mes)
- 2- Eventuales: Cuando se realizan esporádicamente (en el trimestre, semestre o en el año).

De acuerdo al tipo de público pueden ser para:

- Niños
- Adolescentes y jóvenes
- Adultos
- Tercera edad
- Público general
- Grupos turísticos
- Público especializado
- Público especial (de prevención y discapacitados)

Clasificación de los objetivos de la comunicación en los museos

En cuanto al patrimonio:

- Dar a conocer al público el patrimonio cultural y natural autóctono, así como el entorno sociocultural que los hizo posible a través de los objetos y documentos musealizados.
- Explicar sus valores, tanto los que hacen referencia a nuestra propia cultura como los que nos acercan a culturas semejantes.
- Ayudar a descubrir el patrimonio como la representación tangible o inmaterial de nuestro pasado y presente, ofreciendo a la sociedad alternativas para su uso cultural y social que les facilite el recuerdo, fomente la imaginación y potencie su creatividad.
- Colaborar en la tarea colectiva de fomentar la estimación del patrimonio, con el fin de que al tiempo que se goce de él, se sepa preservar para futuras generaciones.

En cuanto al museo como institución:

- Dar a conocer al museo como una institución pública capaz de interesar a cualquier tipo de público, tanto por el valor de las colecciones que conserva y exhibe como, como por las actividades que realiza.
- Colaborar con la dinámica cultural y científica del territorio en el que se encuentra el museo.
- Realizar estudios conjuntos e intercambiar experiencias con museos e instituciones de carácter científico, con el fin de ampliar conocimientos, evaluar los resultados obtenidos y programar actividades conjuntas.
- Velar por la imagen interna y externa del museo, con una especial dedicación a los medios de comunicación de masas.
- Hacer que la función educativa del museo sea comprendida y compartida por todo el personal del centro, con el fin de generar actitudes que faciliten la comunicación entre el museo y su público.

En cuanto al público:

- Facilitar el acceso a todas las colecciones y su documentación a los estudiosos, con el fin que puedan avanzar en sus investigaciones.

- Potenciar la función educativa del museo con el fin de que tanto los estudiantes como sus profesores en los distintos niveles de aprendizaje, encuentren en el museo un recurso indispensable para complementar sus programas de estudio.
- Ofrecer el museo a instituciones y asociaciones culturales y recreativas para que lo utilicen como soporte de sus actividades.
- Potenciar la imagen lúdico - educativa del museo, con el fin de que el público general vea en él un espacio cultural que pueda utilizar con agrado durante su tiempo libre.
- Acoger al turismo cultural en su visita al museo con el fin de que conozcan las claves propias de nuestra cultura, factor que sin duda facilita la comprensión entre los pueblos.
- Identificar públicos con necesidades especiales, desarrollar relaciones continuas de trabajo con ellos, y hacer los programas del museo, las exposiciones, los servicios y la información más accesibles a ellos.
- Identificar segmentos específicos de la comunidad a los que el museo le gustaría servir más profundamente, desarrollar relaciones de trabajo con ellos e iniciar programas para implicarles de forma sustantiva.
- Desarrollar experiencia educativas para escolares, familias y adultos que reflejen un conocimiento de los diferentes tipos de aprendizaje que los visitantes traen a los museos.

El punto de partida de la programación es el público: sus necesidades, intereses, gustos y expectativas, todo esto visto desde una perspectiva dinámica, sobre la base de una retroalimentación constante. La propuesta de acción cultural del museo debe incluir todos los servicios que este brinda dirigidos al público.

3.2. Análisis de documentos para las competencias profesionales

El concepto de Competencias profesionales, aunque no es un término nuevo en el mundo, para Cuba, sobre todo en lo referente a la Educación, hasta el momento a pesar de que ya existen diferentes trabajos que abordan el tema desde diferentes enfoques, es bastante novedoso.

Los documentos analizados, para evaluar esta variable fue la Resolución 3000, reflejada en las Normas Cubanas del 2007. En la misma se define el concepto cubano relativo a las Competencias Profesionales. Esto hizo posible contrastar desde la visión

de Cuba, toda la visión mundial en cuanto al tema y sobre esta base, formular un concepto más acabado y contextualizado, de acuerdo con los objetivos propuestos en la investigación, que respondiera además, a todas las exigencias que el término requiere para lograr formar realmente profesionales competentes.

De ahí que se lograra una conceptualización lo más cercana posible a las necesidades sociales reales que impone el tema, que rige todo el proceso investigativo sobre esta óptica y que unifica todos los conceptos teniendo en cuenta el establecido por Cuba.

La competencia requiere de elementos que le son inherentes en esta reacción dialéctica e integradores, nos referimos a los conocimientos adquiridos, las actitudes para el desempeño, los valores, las habilidades y destrezas para el dominio de un área de trabajo y las particularidades que ellas requieren, así la estructura para el trabajo con competencia en el área de patrimonio cultural este en correspondencia con las formas generales de las competencias se expresan en el siguiente esquema:

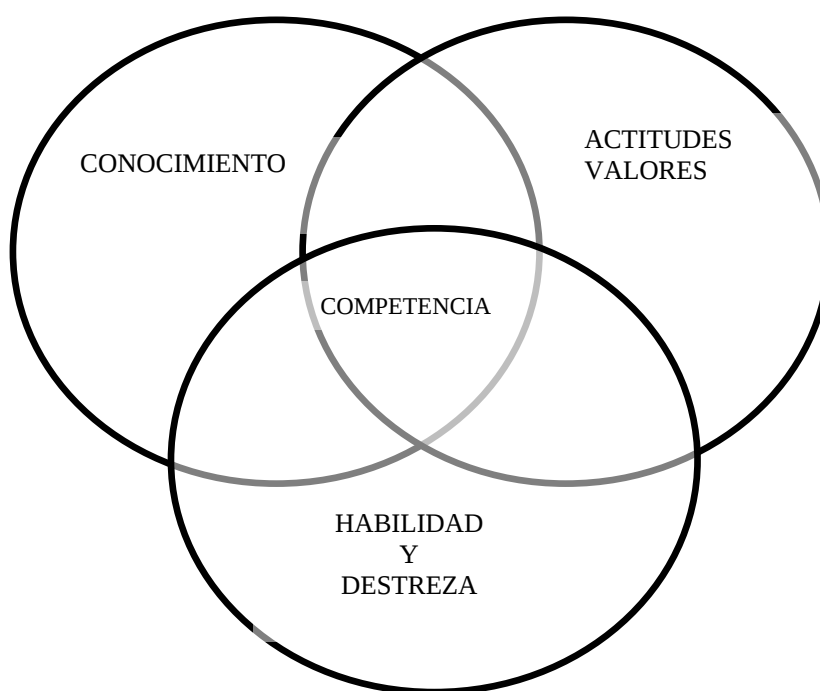


Gráfico: Componentes de la competencia (De Miguel: 1996)

Como conclusión de esta parte, se puede decir, que trabajar sobre la competencia significa formarse para asumir la integralidad que se quiere lograr, asumir los procesos culturales desde la contemporaneidad, que se hace difícil desde el desarrollo solo de una habilidad; se requiere también de una formación de la personalidad que implique asumir los riesgos, la incertidumbre, los procesos complejos de visualización que exige el trabajo en el área de animación sociocultural en el Museo.

Hoy día es todo un reto la formación de un profesional competente que tenga el conocimiento necesario, pero que lo proyecte en función de desplegar las habilidades y destrezas necesarias para lograr un adecuado desempeño profesional.

Esto tiene una visualización mayor a la hora de desarrollar el desempeño en el cargo que debe ejercer, pues se produce una contradicción entre el conocimiento que posee y las exigencias institucionales, aspecto que se debe tener en cuenta en los currículos universitarios, más aún si se tiene en cuenta la importancia que ha adquirido el patrimonio cultural en el desarrollo de los pueblos.

Investigaciones anteriores a la que hoy se defiende, han arrojado resultados sobre los que hoy se trabaja para lograr un profesional a tono con la demanda que se le exige.

La tesis de la Lic. Mileisy González (2008) donde la misma propone las competencias necesarias para el trabajo en las áreas fundamentales del Patrimonio Cultural y Natural, demostrando cuán importante es desarrollar en el estudiante las herramientas necesarias para el trabajo en el área fundamental del Patrimonio Cultural y Natural, pues es en el Patrimonio donde se encuentran la salvación, la historia, la cultura, la identidad, hasta la misma raza humana como parte de la naturaleza.

La tesis del Lic. Roberto Padilla (2010) donde el propone las competencias que el Licenciado en Estudios Sociocultural debe tener para trabajar en el Museo Provincial, partiendo de las competencias y las habilidades ya formadas con la que se gradúa el estudiantes en la carrera, es importante reconocer que entre sus resultados parciales planteó que se hace necesario un cambio curricular, donde quede contemplada la necesidad de una educación sobre la base de competencias pues se hace necesario formar un profesional con los conocimientos, procedimientos y actitudes requeridas para ocupar el espacio que le corresponde en la sociedad y satisfacer las necesidades que la misma demanda.

El estudio que se asume está enfocado a proponer, identificar y determinar cuáles son las competencias profesionales específicas para la animación sociocultural en el Museo Provincial de Cienfuegos , pues es trivial trabajar en base a integrar conocimientos , habilidades y destrezas en función de las actitudes y valores.

3.3 Análisis del Currículo de Estudios Socioculturales.

El currículo de la Especialidad en Estudios Socioculturales, documento revisado también, conformado a través de la Fundamentación (1999), los Programas de las Disciplinas y El Modelo del Profesional, pudo demostrar que esta es una carrera enfocada al trabajo sociocultural, siendo integradora de aspectos principales del sistema de conocimientos, habilidades y modos de actuación de las Licenciaturas en Letras, Historia del Arte, Historia, Sociología y Ciencias Sociales.

Se aprecia que el objeto de trabajo de este profesional lo constituyen los procesos culturales, con un enfoque científico. Su modo de actuación implica una sensibilidad especial a la cultura y lo constituye el desarrollo de una actividad investigativa y de transformación participativa que sustente la efectividad de los procesos culturales; por ello el objeto de la profesión es el estudio y sistematización de las prácticas para la potenciación de iniciativas o proyectos culturales que produzcan cambios de la realidad sociocultural y que favorezcan la elevación de la calidad de vida de la población.

En la Fundamentación (1999) de la carrera específicamente en el modelo del profesional, se declara que el graduado de esta carrera de amplio alcance tiene entre sus funciones tanto cognitivas como práctico-transformadoras la animación, trabajo social comunitario, investigación social entre otras.

Los Programas de las Disciplinas demuestran que las mismas están diseñadas para conformar en el estudiante modos de actuación, pues cada una de las disciplinas y asignaturas que la componen están enmarcadas en Sistemas de Habilidades a desarrollar por años académicos.

Es importante señalar que, todas ellas reúnen habilidades específicas para cada una de las asignaturas, donde se aprecia que no están vinculadas unas con las otras, de manera que el estudiante debe vencer la habilidad de forma separada, es decir no hay interrelación entre ellas, pues el único momento donde se conforman un conjunto de habilidades es especialmente en la Disciplina Intervención Sociocultural, pero solamente en la realización del Trabajo de Diploma.

El logro de la formación por competencias y no por habilidades, se puede obtener desde de la interdisciplinaridad, mejor que desde la disciplina misma, sin embargo los

programas no contemplan este aspecto, ni tan siquiera en el modo de evaluar. Esto no quiere decir que en la práctica, algunos casos aislados de profesores apunten su trabajo educativo sobre un intento a la integralidad, pero realmente como no están contemplados en el currículo, los intentos son insuficientes.

Esta es la visión más generalizadora de apreciar el desarrollo de competencias íntegramente en los estudiantes de la carrera, a través de las habilidades que muestra la Disciplina.

Por el contrario, en las demás no se estima un verdadero sistema: tanto de habilidades como dentro de los objetivos generales; en el cual se logren poder manifestar las competencias que en esencia se necesitan para este graduado de Estudios Socioculturales.

La carrera de Estudios Socioculturales prepara profesionales capaces de facilitar y enriquecer la vida cultural de los territorios y las instituciones a partir de su condición como agente de cambio.

La labor, la promoción de la cultura y la participación activa de la población en su desarrollo; se evidencian a través del desempeño de diversas funciones y áreas de la gestión cultural, al tiempo que hace énfasis en la realización de acciones de trabajo comunitario, promoción, animación, investigación, programación, gestión de proyectos, docencia y extensión cultural, donde los campos de acción abarcan todos los ámbitos sociales pero fundamentalmente a la realidad sociocultural.

3.3.1- Análisis del cuestionario aplicado a los egresados.

La carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales, en Cienfuegos, cuenta con siete graduaciones: curso 2003-2004, 2004-2005, 2005-2006, 2006-2007.2007-2008,2008-2009,2009-2010.

La disposición del género representa, una vez más, que en la carrera predominan, a diferencia de otras, el sexo femenino. Representado el sexo femenino un 81.8% y el sexo masculino un 18.2% respectivamente.

Los encuestados estuvieron en el rango de 23 a 27 años y se evidenció que las mujeres son las de prevalencia de los egresados que se desempeñan en el Museo.

Para referirse a la influencia de la Universidad en su formación sobre el trabajo con el Patrimonio cultural, la respuesta predominante fue la de “algo” con un 85.5%, y en museos en el 98 % ninguna manifestando una insatisfacción en cuanto a su preparación teórica y metodológica para el trabajo en los museos y con el patrimonio mueble, pero si considerando que la teoría recibida está un poco lejos de la realidad de la práctica, ellos consideran que no se le ofrece la prioridad necesaria y el 89 % reconocen que después de graduado el área de Patrimonio y en especial, los museos, son áreas fundamentales de desempeño del recién graduado.

Sin embargo el 29,5 % de los egresados señalan como “bastante” la visión y el conocimiento de su perfil de actuación, en especial las graduaciones entre el 2006 y el 2009, consideran que su perfil es amplio, pero que no están preparados para asumirlo con la eficacia requerida y un ejemplo de ello, cuando han tenido que enfrentarse a la actividad de museos como la inventarización, el sistema de documentación y catalogación, el trabajo con la programación y la animación cultural y en la proyección de programas de desarrollo sociocultural y el trazado de estrategias socioculturales, les ha resultado difícil, pues esos contenidos no lo reciben en la carrera de formas coherente y profunda, esto entronca con la respuesta a las interrogantes sobre la adquisición de todo lo necesario en el proceso formativo para el desempeño de su puesto de trabajo el 80,9% plantea que “algo” y manifiestan insatisfacción con los conocimientos y habilidades adquiridos y los necesarios para el puesto de trabajo, por lo tanto en este sentido se evidencian dificultades en la relación currículo– desempeño en la labor de los museos, sobre todo a la hora de darle salida a una actividad y enfrentarse a la realidad que se desconoce y a los métodos para animarla socioculturalmente según el nivel de preparación.

En el proceso de comparación con los resultados del trabajo de tesis de Mileisy Rodríguez se observan índices más bajos de insatisfacción, pues hay que reconocer que en los días actuales el nivel de formación de los visitantes ha crecido, por tanto el nivel de preparación para el egresado debe ser mayor y muy riguroso para su desempeño laboral.

El 57 % de los entrevistados consideran la animación sociocultural como una de las salidas profesionales más interesantes de su carrera y se hace evidente el reconocimiento, la importancia, el valor y la escalada en que los graduados

reconocen el valor del trabajo con la misma, pero es significativo que al preguntarse sobre el trabajo que se realiza con la animación en el Museo califican de mucho el reconocimiento en los niveles científicos que le aportan las asignaturas de la carrera, plantean que son útiles y provechosos, en especial, en los contenidos históricos, culturales y de apreciación, pero que a la hora de ponerlo en práctica se sienten muy desorientados.

Al indagarse sobre la competencia de esta disciplina para dejar de ser optativa para convertirse en obligatoria, la respuesta de mayor porcentaje fue la de “mucho” con un 95.6%, es decir, que desde el sentir de los profesionales de Estudios Socioculturales, una gran mayoría considera que esta disciplina es de obligatorio conocimiento para ellos, pues le permite una visión diferente del mundo y le facilita una interpretación de la realidad que exige los cargos en Cultura, además es desde esta asignatura donde único se acerca a las formas de elaborar líneas de estrategias culturales y le dan un bagaje a tales efectos.

Al proponérsele si las competencias para la animación sociocultural se consideran importantes para el trabajo en los museos, los egresados le asignaron un valor en cuanto a la importancia que le atribuyen y el nivel en que creen que las competencias se hayan desarrollado durante sus estudios en la Universidad para el trabajo en museos.

En la pregunta ocho se proponen competencias que se consideran importantes para el trabajo con la animación, a ellas, se les pide a los egresados que le asignen un valor en cuanto a la importancia que le atribuyen y el nivel en que creen que las competencias se hayan desarrollado durante sus estudios en la Universidad.

COMPETENCIAS.	IMPORTANCIA %	NIVEL %
Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario.	Mucho 94.1	Bastante 52.3
Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia.	Mucho 79.5	Bastante 56.8
Habilidad para trabajar en diferentes contextos.	Mucho 88.6	Bastante 52.3
Pensamiento integral.	Mucho 90.9	Bastante 47.7
Habilidades para la interpretación de los Patrimonios.	Mucho 79.5	Poco 72.7
Conocimientos básicos de la profesión desde sus códigos deontológicos.	Mucho 59.1	Poco 56.8
Capacidad crítica estética.	Mucho 79.5	Poco 63.6
Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.	Mucho 81.8	Bastante 56.8
Liderazgo.	Mucho 63.6	Bastante 56.8

3.3.2- Análisis de las entrevistas realizadas a los dirigentes y funcionarios.

En entrevistas realizadas a los dirigentes, funcionarios y especialistas como Msc David Soler profesor de las disciplinas sobre patrimonio cultural y la Lic. Magda Chávez Sosa, Directora de las Oficinas de Patrimonio Cultural en Cienfuegos y el Lic. Fermín Ojeda Álvarez, Director del Museo, plantean que según sus conocimientos existe una visión general en todos los programas de disciplina de la carrera como se expresa en el currículo, pero con un tratamiento disyuntivo en las asignaturas, no hay una concepción actualizada del patrimonio como pluralidad, se trabaja la visión tradicional del museo sin implicar todas las esferas de la realidades humanas y esto está reflejado en la formación, la cual pasa a los estudiantes y

después a su proyección en las instituciones patrimoniales cuando lo ubican, esta se progresa cuando lo ubican en el museo pues los egresados no encuentran en su formación los contenidos que permiten un eficaz desempeño.

El 80% de los entrevistados plantean que en algunos casos aislados los profesores apuntan su trabajo educativo sobre un intento a la integralidad, como es el caso del profesor que atiende la asignatura de Patrimonio Cultural, y por tanto consideran que el trabajo es insuficiente para ello.

Al respecto plantea David Soler, jefe de la asignatura de “Lectura e interpretación del Patrimonio Cultural”, sobre las competencias para el trabajo con el patrimonio: “siempre que se hable de competencia se precisa de integralidad y ésta no es absoluta de una disciplina, las competencias propuestas para el patrimonio, por ejemplo, se pueden trabajar desde las demás disciplina pues todas de una forma u otra, operan con manifestaciones del patrimonio y mucho menos de Museología, Museografía y Conservación y no se hacen explícita su dimensión patrimonial tanto teórica como prácticamente, solo lo dejan al nivel del contenido que pretende resolver alejándolo de la forma integral de percibir el mismo.”

Al decir de la Lic. Magda Chávez en entrevista realizada opina que “en cuanto al conocimiento de la formación del estudiante en animación sociocultural estamos teniendo la necesidad de que el estudiante se forme en competencias para la animación , y la entendemos en su sentido más amplio ,pues animación es la búsqueda de información, búsqueda de retroalimentación de las identidades en las comunidades que nos permitan a nosotros desde las diferentes disciplinas trabajar desde la propia comunidad y retroalimentar el sistema institucional con ese propio trabajo comunitario”.

El 100% de los entrevistados reconoce que existe una desunión entre la Universidad y las instituciones museables y aciertan en que el currículo de la carrera aún no logra las necesidades de competencias que exige en la actualidad las políticas culturales y de desarrollo; de ella es el trabajo en los museos con sus exigencias comunitarias, que no favorece una relación coherente entre conocimientos curriculares obtenidos y el desempeño como museólogos o conservadores.

Sobre esto, de manera general, todos concuerdan en que el desempeño es desde el

punto de vista académico, cultural, científico, una síntesis la cual debe ser expresada en un conjunto de habilidades y competencias que dan respuesta a exigencias con respecto al desarrollo económico, social y cultural dado; por lo que esta realidad exige de profesionales competentes.

La correspondencia entre el desempeño y el conocimiento adquirido por los estudiantes en la Universidad, es otra de las interrogantes a debatir; al respecto concuerdan los entrevistados que los conocimientos que adquieren los estudiantes que cursan la carrera, no son lo suficientes para trabajar con la animación sociocultural y todo lo que esto conlleva. Se necesita de una preparación, profesionalidad y de una concepción interdisciplinaria consolidada, la cual no siempre se logra en la carrera.

Por su parte Magda Chávez y Fermín Ojeda consideran que los conocimientos sobre la actividad de animación sociocultural no son suficientes, pues en las prácticas recibidas y en la experiencias con graduados se evidencia un desconocimiento de los contenidos de la misma y eso exige una preparación, profesionalidad, más especialidad donde se emplee una visión de una concepción multidisciplinaria, exigencia de la actividad actual y en la experiencia con los estudiantes; ello no lo han visto logrado, además cuando se tiene que enfrentar a acciones como la animación y la gestión de eventos e inventarios, los graduados no tiene la competencia requerida.

Fermín Ojeda Álvarez, Director del Museo Provincial de Cienfuegos, plantea que: “la relaciones entre currículo y competencia es muy difícil pues la animación sociocultural requiere de un contexto específico y de relación particular, no siempre es fácil adquirir las habilidades, destrezas y actitudes que requiere el trabajo con proyectos y programas culturales en el área de Patrimonio ,pues requiere conocimiento de museos, de políticas culturales, de deontología, colecciones, conservación y restauración y es difícil desarrollar un profesional desde esta óptica”

En el proceso de formación del estudiante actualmente no se forman competencias específicas para trabajar la animación por lo que el propio estudiante debe ocuparse de habilitarse y prepararse por sí solo, es curioso que se vinculan a otro tipo de trabajo y no a la animación sociocultural, pues les resulta difícil y creen que otras áreas de desarrollo en el Museo es más factible y asequible a su formación.

Por tanto hay que reconocer que hoy los estudiantes logran habilidades para la interpretación del patrimonio por las asignaturas dadas en la carrera y los estudiantes que realizan sus prácticas en el museo se adentran en el conocimiento de las prácticas deontológicas, pero la media de los encuestados opinan que por el entramado de relaciones que conlleva la animación es dificultoso, pues hay que verla como totalidad y ser capaz de integrarse.

Por otro lado y siendo uno de los objetivos principales de la entrevista, se indagó , a partir de las consideraciones de los dirigentes, funcionarios, especialistas y museólogos, las posibles competencias a desarrollar en los estudiantes para el trabajo con el patrimonio, de ahí surgieron las propuestas sobre las cuales se trabajaron en el cuestionario aplicado a los egresados .

De manera general se puede concluir en que existe una sensibilidad con respecto a todo lo relacionado con la animación cultural y muchos deseos de darle el reconocimiento y el valor requerido a todos los saberes que esta disciplina puede proporcionar en la formación del estudiante de esta carrera, la mayor diversidad de opinión se encontró en el cómo lograr esto .Se reconoce que existe un divorcio entre la universidad y las instituciones, y el mero reconocimiento de este gran problema ya significa un paso de avance. Se concuerda en la idea que “el currículo de la carrera es ambicioso y transdisciplinar en el conocimiento” y así lo refieren.

En fin, a pesar de la similitud y no de las opiniones, las entrevistas realizadas contextualizaron muy bien, las características particulares de cada uno de los objetivos, teniendo en cuenta las opiniones de algunos directivos y trabajadores de las entidades empleadoras y de los profesores transmisores del conocimiento y responsables (hasta cierto punto) de la preparación del futuro profesional.

El resultado final dado en valores de por ciento máximos se encuentran sintetizados en la tabla siguiente:

COMPETENCIAS.	IMPORTANCIA %
1-Capacidad para trabajar en un equipo interdisciplinario.	Mucho 98.9

2-Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia.	Poco 56.4
3- Habilidad para trabajar en diferentes contextos.	Poco 63.6
4- Pensamiento integral.	Mucho 90.9
5-Habilidades para la Interpretación del Patrimonio.	Mucho 90.2
6-Conocimientos básicos de la profesión desde sus códigos deontológicos.	Mucho 89.6
7-Capacidad crítica estética.	Mucho 69.5
8-Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.	Mucho 78.9
9-Liderazgo.	Mucho 73.6

Después de desarrollar el análisis e interpretación de los datos se proponen las siguientes competencias por orden de importancia de acuerdo a la valoración de los dirigentes y funcionarios encuestados, conformado de siguiente manera:

- ✓ Capacidad para trabajar en un equipo interdisciplinario.
- ✓ Pensamiento integral.
- ✓ Habilidades para la Interpretación del Patrimonio.
- ✓ Conocimientos básicos de la profesión desde sus códigos deontológicos.
- ✓ Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- ✓ Liderazgo
- ✓ Capacidad crítica estética.
- ✓ Habilidad para trabajar en diferentes contextos.
- ✓ Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia.

3.3.3 Triangulación de los resultados

Una vez analizado los datos arrojados por las técnicas de forma separada, a pesar del carácter triangulador con que se confeccionó cada una, se pasará a la triangulación final, donde teniendo en cuenta los objetivos se expondrán los aportes más significativos y de interés a la investigación de forma general.

La carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales surge por la falta de un profesional de este tipo en determinadas regiones y la necesidad de su existencia, con respecto a las condiciones históricas concreta en que se crea. Es por tanto una carrera de nueva creación, pensada para un perfil de actuación amplio, donde mirado desde una perspectiva sociocultural, este profesional, sea por sobre todas las cosas un trabajador de y para la cultura, con una gran capacidad de intervención, en el que las habilidades de investigación y de gestión deben ser primordial.

Entre las esferas de actuación de este profesional se encuentra la relacionada al patrimonio como organismo, pero, visto este desde su totalidad se comprenderá que ocupando el puesto que sea, el graduado de esta carrera siempre va a operar en mayor o menor medida con algunos de los tipos de patrimonios y en las áreas de actuación del mismo como el caso del Museo pues a fin de cuentas es la institución más empleadora para los egresados.

La integralidad es una aspiración de todo profesional aunque realmente es ambiciosa, cuando se compara los niveles del conocimientos con las necesidades reales, los adelantos científicos y técnicos y todo el dinamismo del mundo de hoy, se reconoce que esta integralidad del profesional es relativa, por lo que se precisa, en la mayoría de los casos, de otros expertos a la hora de resolver cierto y determinado problema.

En el caso de manejar la animación sociocultural de una actividad en el Museo es parte importante poder integrar conocimientos y experiencias, de ahí que la **Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario**, sea muy importante a la hora de realizar con calidad cualquier trabajo de servicio educacional.

El hecho de la amplitud de su perfil y de que será principalmente un trabajador de la cultura, supone una preparación integral, por lo tanto supone del logro de un **Pensamiento integral**.

Los programas y políticas recogen áreas fundamentales hacia donde deben de dirigirse el trabajo y las prioridades, por lo que el especialista dedicado a la animación sociocultural debe ser un profesional dado a la **Capacidad crítica estética**, pues es ella una habilidad necesaria a la hora de preparar la actividad, de ahí que ella conlleve a la **Capacidad de comunicarse con personas no expertas en la materia**, pues estas habilidades se ven de forma conjunta a la hora de trabajar.

3.3.4 Propuesta de competencias para la animación sociocultural

1. Capacidad para trabajar en equipos multidisciplinares para el trabajo en la animación sociocultural.
2. Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia y trabajar con diferentes tipos de públicos en los procesos de animación sociocultural.
3. Capacidad crítica estética.
4. Pensamiento integral para concebir el proceso de animación con una visión totalizadora.
5. Habilidades para la interpretación del Patrimonio.
6. Conocimientos básicos de la profesión desde sus códigos deontológicos.
7. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
8. Liderazgo.
9. Habilidades para trabajar en diferentes contextos.

Luego de haber analizado los datos arrojados por las técnicas, se llegaron a varias conclusiones, cumpliendo así con todos los objetivos propuestos.

- En la Fundamentación de la carrera está declarada la animación sociocultural como un modo de actuación sin embargo la asignación de conocimientos, habilidades y destrezas para el trabajo con la animación sociocultural no le permite al estudiante desarrollar de manera adecuada el trabajo en el museo.
- A partir de los cuestionarios realizados a los egresados de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales se evidenció la necesidad de formación en competencias para la animación sociocultural, pues esto facilita acciones de apreciación, acercamiento en contenidos y habilidades para el trabajo en los museos.
- Existe un campo estructurado de conocimientos y habilidades que permite definir un perfil profesional y por lo tanto se puede afirmar que efectivamente existe un campo o dominio de acciones en el que surge la necesidad de contar con un especialista en animación sociocultural dentro del área de museos, que contribuya a generar las instancias de comunicación y vinculación entre los creadores y el público, a partir de nuevas y participativas oportunidades que hagan posible un desarrollo cultural.
- Se establecen nueve (9) competencias profesionales para la animación sociocultural a desarrollar en la formación del Licenciado en Estudios Socioculturales, para el desempeño satisfactorio en el Museo Provincial y sus áreas de funciones fundamentales.

La investigación realizada permitió ofrecer las siguientes recomendaciones.

- Aumentar la creación de formas de capacitación y profesionalización de la animación sociocultural por el nivel de complejidad que ella presupone.
- Implementar el desarrollo e implementación de una adecuada y sólida infraestructura cultural, que permita que esta actividad abandone definitivamente su estrato marginal, para convertirse en una de las actividades que asociadas al turismo, y a los servicios, sea parte integrante del proceso de modernización y desarrollo.
- Definir las áreas de prioridad donde se requiera de egresados con la capacidad y el conocimiento que supone integrar las competencias profesionales para la animación sociocultural.
- Generar un plan de desarrollo estratégico que permita que la integración de instituciones que forman y generan empleos a los egresados con el objetivo de lograr el consenso necesario para formar al profesional de la carrera Estudios Socioculturales en competencias para la animación sociocultural.
- Programar encuentros con los graduados de diferentes cursos escolares que hayan laborado en el Museo Provincial para conocer la realidad de las necesidades que enfrentan a la hora de animar socioculturalmente una actividad que requiera de las competencias profesionales para su trabajo.

Bibliografía.

- Adela Hernández Díaz. (s.d.). Una visión contemporánea del proceso enseñanza-aprendizaje. Recuperado a partir de <http://EPEC.h.cu/bibliomaestria/didacticauniversitaria/UNA%20Vision%genteContemporanea.doc>.
- Antonio Tinoco. (1992). El Estado y el desarrollo cultural, en Jornadas sobre política cultural y desarrollo cultural. Caracas.
- Armando Hart Dávalos. (1984). "Toda la Cultura". Revolución y Cultura.
- Armando Hart Dávalos. (1986a). Intervención en la IX Reunión de Ministros de Cultura de los Países Socialistas (Vol. 3). Editorial Pueblo y Educación.
- Armando Hart Dávalos. (1986b). Segunda Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales de la UNESCO. Editorial Pueblo y Educación.
- Carlos M. Álvarez de Zayas. (s.d.). El Diseño Curricular en la Educación Superior Cubana. Recuperado a partir de <http://revistas.mes.edu.cu/PedagogiaUniversitaria/articulos/1996/1/189496104.pdf>.
- Cecilia Linares, Sonia Correa y otros. (1995). Consideraciones sobre la participación en la esfera sociocultural. Cuba.
- Colectivo de Autores. (2002a). Selección de Lecturas de metodología, métodos y técnicas de Investigación Social II. La Habana: Félix Varela.
- Colectivo de Autores. (2002b). Selección de Lecturas de metodología, métodos y técnicas de Investigación Social II. La Habana: Editorial Félix Varela.
- Compilación. (s.d.). Pensamientos y Tradiciones Populares: Estudios de Identidad cultural cubana y latinoamericana. La Habana: Juna Marinello.
- David Soler Marchan. (2008). análisis de documento en las investigaciones del Patrimonio Cultural.
- Enrique Cejas Yanes. (s.d.). Formación de Capital Humano. Competencias Laborales. Recuperado a partir de <http://cidtur.eaht.tur.cu/boletines/Boletines/Formacion/formacion%20dic%200.htm>.

- Esther Hernández Moreno. (2010). Aprendizaje, componentes y rendimiento académico en el licenciado en estudios Socioculturales en la Universidad de Cienfuegos.
- Esther Hernández Moreno. (2004). El patrimonio cultural y natural como núcleo básico en el Licenciado en estudios Socioculturales.
- Ezequiel Ander Egg. (1986a). Metodología y práctica de la animación sociocultural. Editorial Grafica.
- Ezequiel Ander Egg. (1986b). promoción sociocultural en América Latina. Un estudio de casos en Costa Rica, Ecuador, México y Argentina. Paris.
- Fernando Cembranos, David Montesinos y María Bustelo. (1992). La animación socio-cultural: Un presupuesto metodológico. Editorial Popular.
- Fidel Castro Ruz. (1977). "Palabra a los Intelectuales.". Editorial de Ciencias Sociales.
- Francisco Ibarra Martín. (2004). Metodología de la Investigación Social. La Habana: Editorial Félix Varela.
- Fuentesanta Hernández Díaz. (s.d.). La Evaluación de los alumnos en el contexto de la Evaluación de la calidad de las universidades, (Revista de Investigación Educativa), 25-50.
- Fundamentación y nuevo modelo de la Licenciatura en Estudios Socioculturales. (2005). .
- Gloria Martín. (1992). Metódica y melódica en la animación Cultural (Ediciones Alfadil.). Caracas.
- Graziella Pogolotti. (1986). Quitarnos la Cultura es quitarnos el alma. Editorial Pueblo y Educación.
- Lourdes de Urrutia. (2003). Metodología de la Investigación Social de Lecturas. La Habana: Editorial Félix Varela.
- Mario De Miguel Díaz. (2005). Modelo del Proceso Enseñanza- Aprendizaje. Modalidades de Enseñanza centradas en el desarrollo de competencias (Ediciones Universidad de Oviedo.).

Ministerio de la Educación Superior. (2000a). Fundamentación de la especialidad de Estudios Socioculturales. MES La Habana.

Ministerio de la Educación Superior. (2000b). Fundamentación de la Especialidad de Estudios Socioculturales.

Néstor García Canclini. (1987). Políticas Culturales en América Latina. México: Editorial Grijalbo.

Pedro Horruitiner Silva. (2006). La Universidad cubana: el modelo de formación. Editorial Félix Varela.

Problema al cargar la página. (s.d.). . Recuperado Junio 16, 2011, a partir de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864214120000003000006&script=sci_arttex.

Roberto Hernández Sampieri. (2003). Metodología de la investigación I. La Habana: Editorial Félix Varela.

Silvia Salzoza Herrera. Marcel Carmona Fernández y Fuensanta Hernández Pina. (2007). Enfoques de Aprendizaje y Formación en Competencias en Educación Superior.

Subsecretaría de Cultura de Ecuador. (1994). "Ponencia presentada al evento Formación en Gestión Cultural."

Unesco. (s.d.). Conferencia mundial sobre la Educación Superior UNESCO, Declaración mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: visión y acción. Recuperado a partir de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864214120000003000006&script=sci_arttex.

\

Anexo: 1 Guía de entrevista Dirigentes y Funcionarios

- 1- ¿Conoce UD. sobre lo que significa la formación del estudiante universitario en competencias para la animación sociocultural?
- 2- Aunque la competencia no está declarada como tal en el currículo la formación del estudiante:
 - a) ¿Considera que durante el proceso formativo actual se desarrollan competencias o en el aprendizaje de los estudiantes se queda solo a nivel de habilidades en la animación sociocultural?
- 3- Desde su experiencia que competencias han logrado los estudiantes para el trabajo en la animación sociocultural.
- 4- Existe algo que es fundamental para lograr la formación en competencias y es el vínculo que debe existir entre la teoría y la práctica:
 - a) ¿Cómo se da este en la carrera?
 - b) El periodo de práctica actual ¿es suficiente?
 - c) ¿Qué sugiere para mejorar esto?
- 5- Teniendo en cuenta lo que supone una formación en competencias (explicar):
 - a) ¿Qué ventajas y limitaciones considera que supondría asumir este tipo de formación en la Universidad para lograr la adecuada animación sociocultural?
- 6- Considerando que el perfil de actuación de estudiante de Estudios Socioculturales en estos momentos se enfoca hacia la cultura:
 - a) ¿Qué importancia le concede a la adquisición de competencias para el trabajo en la animación sociocultural en el Museo?
- 7- Para UD. cuáles son las competencias más importantes a desarrollar para el trabajo en la animación sociocultural en Museos.
- 8- Escuche por favor con atención esta propuesta de competencias para el trabajo de animación sociocultural en el museo y emita su criterio:
 - a) Prioridad
 - b) Pertinencia
 - c) Posibilidad real de desarrollarla en los estudiantes mediante su actual currículo.
 - Capacidad para trabajar en un equipo interdisciplinario
 - Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia
 - Habilidad para trabajar en diferentes contextos
 - Pensamiento integral
 - Habilidades para la Interpretación del Patrimonio

- Conocimientos básicos de la profesión desde sus códigos deontológicos
- Capacidad crítica estética
- Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
- Liderazgo

Muchas gracias

ANEXO 2: Cuestionario aplicado a los egresados.

Cuestionario de Competencias Profesionales adaptado para los egresados de la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales.

A continuación se presenta una serie de cuestiones que tienen que ver con las competencias que pueden ser importantes para el buen desempeño de su profesión. (Esta propuesta de cuestionario ha sido adaptado por la autora de la investigación para los egresados de la carrera de Licenciatura de Estudios Socioculturales, según el cuestionario de competencias genéricas de la UNED).

Por favor conteste a cada una de las preguntas. Las respuestas pueden ser de gran utilidad para la mejora de la planificación de su carrera de cara a los futuros egresados.

Marque con una X la respuesta que considere oportuna:

Agradecemos sinceramente su colaboración.

Nombre: _____

Carrera: _____

Curso: _____ Edad: _____ Género: _____

1- ¿Cree que la formación que recibió en la Universidad fue la más adecuada para el trabajo con el Patrimonio?

a)- Mucho _____

b)- Bastante _____

c)- Algo _____

d)- Poco _____

e)- Nada _____

2- ¿Cómo valora las posibles salidas profesionales de la carrera?

a)- Muy pocas _____

b)- Pocas _____

c)- Algunas _____

d)- Bastantes _____

e)- Muchas _____

3- Teniendo en cuenta el puesto que ocupa, en el proceso formativo adquirió todo lo necesario para desempeñarlo.

a)- Mucho _____

b)- Bastante _____

- c)- Algo ____
- d)- Poco ____
- e)- Nada ____

4- Considera el trabajo con la animación cultural en el Museo como una de las salidas profesionales más interesantes de su carrera.

- a) ____ Mucho
- b) ____ Bastante
- c) ____ Algo
- d) ____ Poco
- e) ____ Nada

5- Teniendo en cuenta que recibió algunas de las asignaturas de la Disciplina Patrimonio Cultural y Turístico, considera que estas fueron importante para su formación.

- a) ____ Mucho
- b) ____ Bastante
- c) ____ Algo
- d) ____ Poco
- e) ____ Nada

6- Cree oportuno y provechoso que esta disciplina dejara de ser optativa para convertirse en obligatoria.

- a) ____ Mucho
- b) ____ Bastante
- c) ____ Algo
- d) ____ Poco
- e) ____ Nada

a) ¿Por qué?

7- Responde su profesión actual a algunas de las áreas de trabajo con la animación sociocultural en el Museo.

____ SI ____ NO.

a) En caso afirmativo:

Estima que la carrera lo preparó para el desempeñar satisfactoriamente su puesto.

- a) ____ Mucho
- b) ____ Bastante
- c) ____ Algo
- d) ____ Poco
- e) ____ Nada

8- Para cada una de las competencias que se presentan a continuación, indique por favor:

- La importancia, en su opinión, que tiene la competencia para el ejercicio de su profesión.
- El nivel en que cree que la competencia se ha desarrollado durante sus estudios en la Universidad.

Puede utilizar los espacios en blanco para incluir alguna competencia que considere importante y que no aparece en el listado.

Utilice por favor la siguiente escala			
1- Nada	2- Poco	3- Bastante	4- Mucho

Competencia	Importancia	Nivel
1-Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario.		
2-Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia.		
3-Habilidad para trabajar en diferentes contextos.		
4-Pensamiento integral.		
5-Habilidades para la interpretación de los Patrimonios.		
6-Conocimientos básicos de la profesión desde sus códigos deontológicos.		
7-Capacidad crítica estética.		
8-Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.		
9-Liderazgo.		

- 9- Por favor a continuación elija y ordene las competencias que considere más importantes según su opinión para el trabajo con la animación sociocultural en el Museo. Para ello escriba el número del ítem en los cuadros que aparecen debajo. Marque en la primera casilla la competencia que considera, en primer lugar, la más importante. En la segunda casilla señale la segunda competencia más importante y así sucesivamente.

Prioridad	Número de ítems (competencias)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Anexo: 3 Guía del análisis de documentos.

Objetivos:

- Revisar los documentos que norman el trabajo con las competencias profesionales del Lic. en Estudios Socioculturales para la animación sociocultural.
- Recoger información sobre el trabajo con las competencias profesionales para la animación sociocultural su importancia como expresión sociocultural.

Técnicas a emplear:

- Buscar y recoger la documentación.

Documentos analizados:

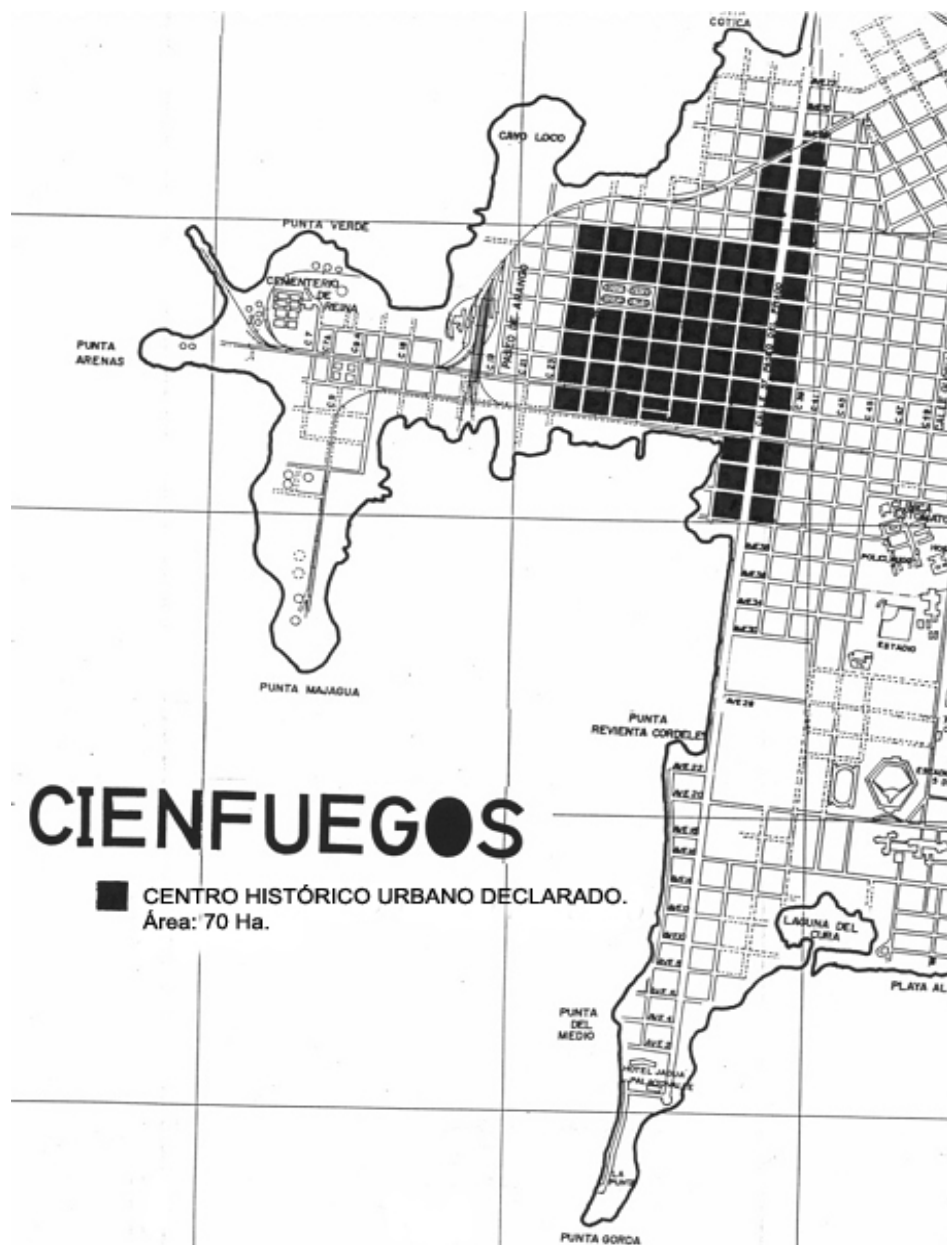
- Fundamentación de la carrera de Estudios Socioculturales.
- Resolución 3000, reflejada en las Normas Cubanas donde se define el concepto cubano relativo a las Competencias Profesionales.

Aspectos a tener en cuenta en el análisis.

- Importancia programática del documento.
- Lugar y empleo del documento en las políticas culturales.
- Breve reseña del documento.
- Crítica interna de documentos.
- Análisis crítico de la información.

Redacción de las conclusiones y valoraciones.

Anexo 4: Ubicación del Museo Provincial de Cienfuegos dentro de la Zona declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad.



Anexo 5: Vista del Museo Provincial de Cienfuegos

