

Retos en la virtualidad para la cultura

Por: Sebastián Ramírez Osorno

La llegada del virus Covid-19 para el año 2020, que surgió originalmente en China modificó la vida de las personas en diversas esferas que afectaron el sector político, económico, cultural, entre otros.

Este virus, demostró ser más severo de lo que se esperaba, debido a que generaba en el cuerpo afectaciones que no eran fáciles de controlar y diagnosticar, ya que era desconocido para la comunidad científica, pues se trataba de una nueva enfermedad a causa de un nuevo tipo de coronavirus, cuya característica principal es que tiene la facilidad de propagarse, por lo que con el tiempo se convirtió en una pandemia mundial, llegando entonces a diversos países; entre estos los de América Latina.

Para el caso de Colombia, el Covid-19 llegó en el mes de marzo del 2020, tomando desprevenida a la sociedad en general, quien se mostraba incrédula ante esta noticia, pero con el pasar de los días se convirtió en una realidad, dado que el gobierno tomó las medidas preventivas necesarias para evitar la propagación del virus, llevando a las personas a un confinamiento obligatorio, el cual generó muchas problemáticas dado que el mismo gobierno, no ofreció a las personas alternativas de generación de ingresos, pues no asumió las repercusiones que tendría la emergencia sobre el sector educativo, económico, sanitario y cultural.

Este último en especial, se vio afectado en gran medida, pues la cultura requiere de la interacción constante entre las personas, ya sean comunidades y/o grupos para sus fines. El confinamiento obligatorio, separó a este gremio, llevándolos a tener que encontrar estrategias y alternativas desde la virtualidad para continuar, siendo esto uno de los principales retos, dado que muchas personas no contaban con los dispositivos tecnológicos necesarios, ni tampoco con los recursos económicos suficientes para seguir llevando a cabo los procesos culturales de los que hacían parte.

Sin embargo, con el tiempo el gremio cultural, logró adaptarse, ya que muchas personas consiguieron los recursos tecnológicos y asumieron el reto de aprender sobre el uso de las TIC'S (las tecnologías de Información y Comunicación) para continuar y exponer sus muestras artísticas a través de plataformas de fácil acceso al público, tales como: Instagram, Facebook, Youtube, entre otros.

Por otro lado, a nivel profesional, fue necesario replantear las funciones que estaban establecidas para la presencialidad en el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, pues el equipo humano, no estaban preparados para enfrentar la magnitud del problema, por lo que fue un reto experimentar en tiempo real el alcance de los contenidos en la virtualidad.

En el caso del equipo de logística, fue pertinente hacer una lluvia de ideas para determinar las acciones futuras, para mitigar la problemática que se estaba dando, por lo que se realizó una matriz de actividades ceñidas a un cronograma; estas ideas fueron llevadas al equipo interdisciplinario para sumarlo a sus propuestas, siendo otro reto, determinar qué tipo de actividades eran factibles y viables de realizar, pero gracias al trabajo colectivo se definió realizar acciones tales como: transmisiones en vivo, conversatorios, talleres, cursos formativos, exposiciones, contenido pregrabado con fines lúdicos y didácticos, lo anterior enfocado a la comunidad. Estas actividades, exigieron que el equipo del CDCM aprendieran sobre el manejo de las herramientas tecnológicas para la virtualidad, por lo que fue fundamental el intercambio de saberes entre los compañeros de trabajo.

Por último, a nivel personal trabajar desde la virtualidad fue una experiencia nueva y desconocida,

dado que las funciones siempre se daban de cara al usuario, pero en esta situación, fue necesario aprender sobre el manejo de herramientas en entornos virtuales, ya sea por la retroalimentación que se daba en el equipo de trabajo o por otros medios de información y capacitación.

En el ámbito emocional y mental, fue un reto adaptarse al teletrabajo, dado que las condiciones no eran óptimas para ello, pues la casa, se ha asumido como un lugar de descanso y al verse trasladado todo el trabajo al hogar, no se lograba separar las responsabilidades tanto personales como laborales.

From:

<https://centroculturalmoravia.org/wiki/> -

Permanent link:

<https://centroculturalmoravia.org/wiki/retos-en-la-virtualidad-para-la-cultura>

Last update: **2021/02/05 13:58**

