

Departamento Administrativo Nacional de Estadística



Dirección de Regulación, Planeación,
Estandarización y Normalización
-DIRPEN-

**Diseño Capacitación
Encuesta de Consumo Cultural
-ECC-**

Julio 2008

	DISEÑO CAPACITACIÓN ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL -ECC-	CÓDIGO: TS-ECC-TEM-02 VERSIÓN : 02 PÁGINA 1 FECHA: 08-07-08
ELABORÓ: TEMATICA SOCIAL	REVISÓ: COORDINADOR DE ESTUDIOS ESTADÍSTICOS	APROBÓ: DIRECTOR DE DIRPEN

Tabla de contenido

Introducción	3
1. Para hablar entre todos de una actividad común: el consumo cultural	4
2. Hacia una pedagogía que haga la diferencia	4
3. Sugerencias antes de iniciar el taller	5
4. Roles de trabajo	6
5. Agenda y metodología taller nacional.....	6
5.1. Día 1 – presentación	6
5.1.1. Presentación general del equipo	6
5.1.2. Retroalimentando el rol de facilitadores	7
5.1.3. Evaluación de la jornada	8
5.2. Día 2 – conceptos básicos	8
5.2.1. Sensibilización y presentación general.....	8
5.2.2. Balance temático del día anterior	9
5.2.4. Cultura y consumo: conceptos y relaciones	10
5.2.5. Oferta cultural en las regiones colombianas	11
5.2.6. ¿Y cuáles son las características de esta encuesta?	12
5.2.7. Estructura general del formulario	12
5.2.8. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural - Módulos A, B y C	13
5.2.9. Evaluación de la jornada.....	13
5.3. Día 3 – Formulario y DMC	14
5.3.1. Sensibilización y presentación general.....	14
5.3.2. Balance temático del día anterior	14
5.3.3. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural - Módulo D.	14
5.3.4. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural – Módulos E y F	15
5.3.5. Sensibilización formación y prácticas culturales	15
5.3.5. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural – Módulos G y H....	16
5.3.6. Casos de uso.....	17
5.3.7. Evaluación de la jornada	17
5.4. Día 4 – Dudas, preguntas y retroalimentación	17
5.4.1. Sensibilización y presentación general.....	17
5.4.2. Balance temático del día anterior	18
5.4.3. Estrategias de evaluación de encuestadores y supervisores	18
5.4.4. Retroalimentando el rol de facilitadores	18



**DISEÑO CAPACITACIÓN
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
-ECC-**

CÓDIGO: TS-ECC-TEM-02
VERSIÓN : 02
PÁGINA 2
FECHA: 08-07-08

5.4.5. Escalera – Cultura Política y Consumo Cultural.....	19
5.4.6. Dudas y preguntas finales Encuestas Cultura Política y Consumo	20
5.5. Consideraciones finales	20
6. Formato de evaluación para los candidatos(as).....	20
6.1. Modelo evaluación escrita.....	20
6.2. Modelo evaluación caso de uso en DMC	26
Anexo 1. Plantilla de juego.....	34
Anexo 2. Preguntas de la escalera sobre Consumo Cultural.....	35
Anexo 3. Respuestas de la escalera sobre Consumo Cultural	36

Introducción

Durante el año 2008 la capacitación de la encuesta en Consumo Cultural tiene una interesante transformación, dado que el cronograma permite hacer con mayor tiempo ciertas estrategias, como el entrenamiento del personal encargado de las territoriales en el tema.

En ese sentido, y con el objetivo de garantizar una total calidad en el operativo, el grupo de Estudios Estadísticos del DIRPEN decide realizar en la sede central Bogotá, un taller nacional con todos y cada uno de los delegados de las sedes y subsedes que harán parte del grupo de trabajo nacional de la encuesta, a fin de garantizar el manejo equitativo de los conceptos y temas relacionados.

Con el encuentro también se espera afianzar el trabajo en equipo, transmitir y lograr la apropiación por parte de todas y todos los participantes de la filosofía y la importancia del trabajo en equipo.

Para facilitar la réplica de este modelo de capacitación, la metodología incluye ejercicios participativos para que los participantes experimenten las actividades que posteriormente replicarán en las capacitaciones en las territoriales. Así mismo, evaluaciones diarias a fin de que los facilitadores y moderadores puedan hacer un seguimiento diario del impacto del ejercicio realizado.

Se espera que la metodología aplicada en el taller nacional, sea el marco de referencia para las actividades de formación en las territoriales, por lo cual se ha diseñado una segunda agenda macro para un óptimo desarrollo de la formación teórica y práctica.

1. Para hablar entre todos de una actividad común: el consumo cultural

Todos a diario hacen alguna actividad relacionada con el consumo cultural. Se ve televisión, se escucha radio, se lee algún tipo de libro o texto de trabajo, se asiste de vez en cuando a algún concierto de música en vivo o llevamos a nuestros hijos(as) a alguna actividad cultural como los títeres y los cuenteros. Y esta encuesta indaga por ello: el acceso que las personas tienen a bienes y servicios culturales, así como a los espacios en los cuales se pueden encontrar múltiples ofertas de mensajes y mundos simbólicos que están estructurados en libros, revistas, presentaciones, bibliotecas, actividades de formación, entre otras.

Dado que el consumo como práctica cultural es diferencial, cada quien de acuerdo con sus características, orígenes e intereses puede hacer un tipo de consumo diferente al de otros. Por ello, y con el propósito de exponer que este ejercicio es diverso e incluyente en el sentido amplio de la palabra, la agenda busca integrar los saberes que tienen las personas sobre las ofertas de bienes y servicios que hay en las regiones, así como resaltar los imaginarios y conceptos que se tienen alrededor de lo cultural y el tiempo libre.

2. Hacia una pedagogía que haga la diferencia

Los talleres realizados por la Dirección de Regulación, Planeación, Estandarización y Normalización –DIRPEN- han tenido un cambio significativo durante el año 2008, con el objetivo de asegurar en los(as) participantes una mayor apropiación de los temas, obtener un alto nivel de retroalimentación y discusión, así como mejorar las metodologías de formación que redunden en el desarrollo de una operación estadística con calidad.

Esta agenda es un primer paso hacia la vinculación de nuevas pedagogías que permitan una mayor participación de las personas, una mejor asimilación de los contenidos y abran caminos hacia estrategias eficientes y eficaces de construcción del conocimiento.

El enfoque a trabajar es la andragogía, una perspectiva pedagógica que vincula además del saber, el saber hacer. Se trabaja principalmente con adultos y se usan técnicas prácticas que se fundamentan en la participación y la horizontalidad. Es decir, no solo se entrega un conocimiento, se construye a partir de las experiencias y contenidos de vida que tienen cada uno de los participantes.

En el caso de los adultos, es importante ubicarse y motivar el interés, operacionalizar y hacer prácticos los conceptos para su fácil comprensión y relación, traer a colación las experiencias y supuestos personales, pues se convierten en un insumo estratégico para el trabajo.

3. Sugerencias antes de iniciar el taller

- 1) Leer y analizar el modelo de agenda que se propone como referente para hacer el propio modelo.
- 2) Verificar si los temas propuestos, así como la metodología cubre los principales aspectos temáticos. Puede ser que entre un encuentro y otro, se aprenda a que se debe ser más enfático en algunos temas clave. No olvidar que la forma también importa. Lograr captar la atención permanente del público no solo depende del tema, también de los instrumentos didácticos que se usen para garantizar de algún modo la apropiación del tema.
- 3) Con anterioridad verificar los equipos y materiales con los que se cuentan. Dado el caso que no se tenga un tablero, pensar en cómo suplir con uno de apoyo (láminas de pared con papel kraft de superficie, por ejemplo; o pegar cartulinas en algunas paredes donde se realiza el encuentro). Si no se tienen todos los marcadores, cómo optimizarlos y transmitir la idea del cuidado de éstos a los participantes para mantener el mismo número.
- 4) El espacio es vital. Considerar el número de personas, la luminosidad, la injerencia de los ruidos y la comodidad para hacer trabajos en grupo. En el caso de que no se tenga un espacio excepcional, transformarlo como el mejor: asegurar de que esté limpio, ventilado, que tenga algunos letreros alusivos al tema que se trabaja para dejar un ambiente propicio para todos y todas.
- 5) Si se decide hacer una memoria de trabajo, no olvidar escoger de manera participativa con los asistentes a quienes harían la relatoría. No es necesario hacer una gran memoria. El hecho de que alguna persona pueda tomar nota de las principales discusiones y preguntas, ya es una gran ayuda para el(a) facilitador(a), pues puede aprovechar esas notas para solucionar en el tiempo del taller las dudas y sugerencias. Si la persona no tiene muchas habilidades para adelantar la memoria en un computador de apoyo, puede hacerlo en papel siguiendo las indicaciones del(a) facilitador(a).
- 6) En la medida de lo posible, tomar fotos del encuentro. Ello permite tener un soporte del trabajo realizado.
- 7) En cada evaluación de competencias y conocimiento, se sugiere entregar la nota final a cada participante, garantizando su firma en un formato que contenga todas las evaluaciones de todos. Ello permite tener constancia de que la persona conoció su nota y estuvo de acuerdo con la calificación.
- 8) Dado que el encuentro implica la asistencia de las personas a todo un día de trabajo, se recomienda, según el presupuesto, tener pequeños refrigerios o líquidos para que la gente los consuma en los diferentes recesos. En las regiones es común ir a la casa a almorzar, situación que permite un ahorro en dicho tema.
- 9) Tener listo todo el material de trabajo necesario para este taller como:

-  Formatos de asistencia.
-  Papel en blanco para los participantes.
-  Papel kraft y marcadores para las actividades.
-  Presentaciones en power point.
-  Cinta de enmascarar.
-  Los letreros de apoyo y control de la capacitación como mecanismos de comunicación permiten tener un lenguaje compartido y fuera de lo común. Si es posible usar expresiones coloquiales y regionales mucho mejor para temas como el tiempo, el silencio, el manejo de los temas (no entender o desviarse de lo central).

4. Roles de trabajo

Facilitador(a): es la persona encargada de orientar el taller. Su principal responsabilidad es enseñar los temas, coordinar el grupo, garantizar el cumplimiento de la agenda de trabajo, atender las dudas y sugerencias de los participantes.

Relator(a): este rol tiene dos enfoques. El primero, se refiere a quienes se encargan de tomar atenta nota del taller para hacer posteriormente una relatoría y/o memoria de lo trabajado, con el propósito de recoger las principales discusiones y temas que se generan en torno a los tópicos desarrollados. El segundo enfoque habla de aquellas personas que hacen las veces de líderes de grupo para exponer desacuerdos como puntos de común, generados al interior de un grupo en la discusión de algún tema.

5. Agenda y metodología taller nacional

A continuación se expone paso a paso la agenda de trabajo a desarrollar durante el taller con las territoriales, así como la metodología, los elementos y las recomendaciones para hacer un buen trabajo en cada caso.

5.1. Día 1 – presentación

5.1.1. Presentación general del equipo

- Metodología

Presentación

Paso 1

Presentación general de los asistentes.

El moderador hace una breve alusión al trabajo hecho en estos tres días, y a las personas nuevas les lee las expectativas trabajadas por el grupo.

Se les indaga por quiénes son, expectativas.

Reglas del juego

Paso 1

Recordar que este taller es un ejercicio de convivencia en sí mismo, y por lo tanto es una invitación para concertar unas reglas y normas mínimas de relación.

Dispositivo para establecer los pactos

¿Ustedes que opinan si me suena el celular en este momento y contesto?

¿Qué pensarían si usara toda la mañana para hablar y ustedes no tuvieran la posibilidad de retroalimentar?

Paso 2

Considerar con el grupo los pactos del primer día, qué se integra, qué se complementa.

- Leer los cargos a realizar (relatores, aseo y diversión nocturna).
- Invitación a la postulación o hacer parte de los equipos.
- Lectura y confirmación de los equipos

- Recursos

Condiciones

*Veedor del tiempo.

*Grupos de trabajo:

- Relator.
- Aseo.

Materiales

*Marcadores (mínimo 10)

*Pliegos de papel o kraft (10)

*Cartelera previamente hecha de los roles y días.

*Formatos de asistencia.

5.1.2. Retroalimentando el rol de facilitadores

- Metodología

Paso 1

Introducción sobre el rol que cada uno va a hacer en los talleres en las regiones.

Criterios a revisar

	Tener en cuenta...	Es mejor no hacer...
Metodología		
Rol facilitadores		
Relatores		
Manejo temático		

Paso 2

Al grupo en general exponerles con claridad los criterios y lo que se debe tener en cuenta.

- Recursos

*Cinta de enmascarar

*Pliego de papel

*Papelógrafo

*Marcadores

*Fichas bibliográficas

- Sugerencias

- ✓ Previamente organizar dos pliegos con los criterios en la columna izquierda y sacar columnas a la derecha para los análisis generales.
- ✓ Recordar que esta información es un insumo clave para adecuar la guía de capacitación, texto en el cual se encuentran las pistas y recomendaciones para hacer un buen taller.
- ✓ No olvidar al final hablar de los aspectos complementarios como la triangulación (evaluación posterior de la actividad).

5.1.3. Evaluación de la jornada

- Metodología

Paso 1

Lectura y explicación general de los aspectos a evaluar.

Paso 2

En pequeños grupos evalúan la jornada colocando una equis o punto donde lo consideren.

	☺	☹	⊗
Los temas de hoy estuvieron...			
La metodología de trabajo me pareció...			
Los facilitadores estuvieron...			
Considero que el aspecto logístico estuvo...			
Total por día			

- Sugerencias

- ✓ Tener lista la cartelera y el número de marcadores necesarios para todos los asistentes.
- ✓ Inmediatamente se termine la evaluación se debe hacer la suma, para que los asistentes sean testigos de la suma de anotaciones.

5.2. Día 2 – conceptos básicos

5.2.1. Sensibilización y presentación general

- Metodología

Paso 1

Presentación de microprogramas de radio sobre cultura y convivencia.

Paso 2

Breve sensibilización sobre lo que implica y alberga lo cultural.

- Recursos

- *Disco compacto con los programas.
- *Extensiones de energía.

Equipos

*Videobeam

*Computadores portátiles (2)

*Amplificación

Equipos

*Videobeam

*Computadores portátiles (2)

*Amplificación

- Sugerencias

- ✓ Antes de iniciar dar la bienvenida a todos y todas las participantes del taller.
- ✓ Entre cada producción, hacer una introducción alusiva a cada tema.

5.2.2. Balance temático del día anterior

Retroalimentación del trabajo temático realizado del día anterior.

- Sugerencias

- ✓ Apoyar al equipo relator con preguntas o análisis complementarios.
- ✓ En la parte final de la intervención del equipo relator, invitar al resto del grupo a agregar más información al respecto.

Pilas

Tener visible el cuadro de pactos de convivencia y de los grupos de trabajo de la semana.

5.2.3. ¿Qué es y qué no es cultura?

- Metodología

Paso 1 – Reglas del juego

Conformación de grupos de trabajo, entrega de los materiales y reglas de juego.

Los grupos se conforman a partir de figuras similares que les entrega. Se encuentran y establecen el equipo de trabajo.

Reglas del juego:

*Tienen 30 minutos para discutir las preguntas, acordar respuestas y crear una exposición del tema.

*Seleccionan un relator quien presenta el trabajo del grupo.

Paso 2 – Trabajo en grupos

Preguntas

¿Qué es cultura para el grupo?

¿Qué consideramos que no es cultura?

Ejemplos concretos para cada caso

Los equipos tienen 30 minutos para discutir el tema y preparar la exposición.

Paso 3 – Exposición

Cada equipo tiene 5 minutos para exponer su trabajo.

Paso 4 – Plenaria

Moderada por los facilitadores del taller.

- Recursos

- *2 pliegos papel por grupo (mínimo 14 pliegos)
- *Colores, marcadores, revistas, pegante, tijeras (6 mínimo)
- *Cinta de enmascarar
- *Papelógrafo

- Sugerencias

- ✓ Previamente tener las preguntas en una cartelera visible para todos.
- ✓ Tener impresos los símbolos (6 en total para conformar los equipos, 10 de cada uno por si las moscas)

5.2.4. Cultura y consumo: conceptos y relaciones

- Metodología

Paso 1

A partir de las exploraciones conceptuales de los grupos, cuál es el enfoque de cultura que se trabaja y qué líneas específicas trabaja la encuesta.

Paso 2

- *Presentación de la articulación de cultura con Diversidad – Patrimonio – Materialidad e inmaterialidad.
- *El consumo cultural como práctica cultural (actividad, intercambio)

Paso 3

Analogías para hablar de bienes y servicios culturales

Paso 4

- Analogía bienes y servicios con bienes y servicios culturales.
- Mapa de servicios y bienes culturales que integra la encuesta.

- Recursos

- *Presentación power point
- *Papelógrafo

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)

- Sugerencias

- ✓ Tener algunas preguntas dinamizadoras para introducir cada tema, así:
 - *¿Qué relación tiene para ustedes la diversidad y la cultura?
 - *¿Qué entendemos por material e inmaterial? ¿a qué nos referimos con ello?
- ✓ El power point es un buen recurso. Sin embargo, en este caso, se puede reducir esta presentación a las personas, solo tocando el tema de que del panorama

temático de la cultura, se va a hablar del consumo cultural como un foco específico.

5.2.5. Oferta cultural en las regiones colombianas

- Metodología

Paso 1 – Reglas del trabajo

- Grupos de trabajo conformados por áreas y/o zonas de la misma región.
- Cada equipo tiene 40 minutos para responder las preguntas y hacer una exposición de su trabajo.
- Eligen un relator que presenta el ejercicio hecho de forma colectiva.
- 5 minutos para la exposición de cada uno.

Preguntas

- ¿Qué tipo de ofertas (bienes y servicios) encuentro en cada región?
- ¿Cuáles no existen?
- ¿Qué razones creemos que hay para que estas ofertas no estén en estas zonas?
- ¿Las personas tienen tiempo libre? ¿en qué lo emplean?

Regiones

1. Pacífica
2. Andina
3. Atlántica
4. Orinoquia
5. Amazonía
6. Costa Atlántica

- Materiales

- *2 pliegos papel por grupo (mínimo 14 pliegos)
- *Colores, marcadores, revistas, pegante, tijeras (6 mínimo)
- *Cinta de enmascarar
- *Previamente tener las preguntas en una cartelera visible para todos, así como los nombres de las regiones a trabajar.
- *Papelógrafo

- Sugerencias

- ✓ Si en algunos casos los grupos son grandes, se organizan algunos con personas diferentes para que hagan contrastes.
- ✓ En la réplica del ejercicio es posible trabajar el país entero y hacer énfasis en lo que se conoce y se puede estar desconociendo en cada región.
- ✓ Favorecer la rotación de los relatores a fin de que todos los participantes asuman este rol en los ejercicios.
- ✓ Clave que los moderadores roten por los diferentes grupos dando mayores pistas a partir de ejemplos locales y regionales, como las televisiones locales, las emisoras comunitarias, las prácticas de danza regionales (en el caso de la Costa Atlántica por ejemplo: el bullerengue).

5.2.6. ¿Y cuáles son las características de esta encuesta?

- **Metodología**

Presentación de las características generales

- Objetivos
- Antecedentes
- Utilidad

- **Recursos**

Materiales

*Presentación power point

*Papelógrafo

Equipos

*Videobeam

*Computadores portátiles (2)

5.2.7. Estructura general del formulario

- **Metodología**

Juego - flujos y pases

-Los participantes conforman dos grupos de trabajo diferentes.

-Cada equipo estará liderado por un moderador, quien hará las veces de encuestador.

-En el orden que hagan las filas de trabajo, los participantes deben trabajar.

-Si alguno de los participantes contradice un flujo o validación, todo el equipo debe empezar de nuevo a contestar la pregunta.

Paso 1

Presentación de las reglas

Paso 2

Inicio del juego

Paso 3

Conclusiones generales del ejercicio.

- **Recursos**

*Cinta de enmascarar

*Letreros indicativos

*Instrucciones para el moderador (pregunta con los flujos y validaciones al estilo DMC)

*Papelógrafo

- **Sugerencias**

- ✓ Previamente se debe delinear en el piso la estructura de cada pregunta. Para el caso se utilizará el flujo de cine y el de libros, dos de los más complejos que permiten organizar la lógica de las preguntas a desarrollar.

- ✓ Cada moderador debe manejar muy bien el flujo para no dejar pasar validaciones o respuestas incoherentes.

5.2.8. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural - Módulos A, B y C

- **Metodología**
 - ✓ Objetivo
 - ✓ Principales conceptos
 - ✓ Elementos vinculados
 - ✓ Tipo de preguntas
 - ✓ Formulario en DMC

- Recursos

- *Presentación power point
- *Formularios impresos (60)
- *Manual de diligenciamiento y conceptos básicos (60)
- *Papelógrafo

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)
- *DMC (70)

- Sugerencias

Tener los DMC cargados con anterioridad.

5.2.9. Evaluación de la jornada

- Metodología

Paso 1

Lectura y explicación general de los aspectos a evaluar.

Paso 2

En pequeños grupos evalúan la jornada colocando una equis o punto donde lo consideren.

	☺	☹	⊗
Los temas de hoy estuvieron...			
La metodología de trabajo me pareció...			
Los facilitadores estuvieron...			
Considero que el aspecto logístico estuvo...			
Total por día			

- Sugerencias

- ✓ Tener lista la cartelera y el número de marcadores necesarios para todos los asistentes.

- ✓ Inmediatamente se termine la evaluación se debe hacer la suma, para que los asistentes sean testigos de la suma de anotaciones.

5.3. Día 3 – Formulario y DMC

5.3.1. Sensibilización y presentación general

- Metodología

Paso 1

Presentación de microprogramas de radio sobre cultura y convivencia.

Paso 2

Breve sensibilización sobre lo que implica y alberga lo cultural.

- Recursos

- *Disco compacto con los programas.
- *Extensiones de energía.

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)
- *Amplificación

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)
- *Amplificación

- Sugerencias

- ✓ Antes de iniciar dar la bienvenida a todos y todas las participantes del taller.
- ✓ Entre cada producción, hacer una introducción alusiva a cada tema.

5.3.2. Balance temático del día anterior

Retroalimentación del trabajo temático realizado del día anterior.

- Sugerencias

- ✓ Apoyar al equipo relator con preguntas o análisis complementarios.
- ✓ En la parte final de la intervención del equipo relator, invitar al resto del grupo a agregar más información al respecto.

Pilas

Tener visible el cuadro de pactos de convivencia y de los grupos de trabajo de la semana.

5.3.3. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural - Módulo D.

- Metodología

- ✓ Objetivo
- ✓ Principales conceptos
- ✓ Elementos vinculados

- ✓ Tipo de preguntas
- ✓ Formulario en DMC

- **Recursos**

Materiales

- *Presentación power point
- *Formularios impresos (60)
- *Manual de diligenciamiento y conceptos básicos (60)
- *Papelógrafo

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)
- *DMC (70)

- **Sugerencias**

Tener los DMC cargados con anterioridad.

5.3.4. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural – Módulos E y F

- **Metodología**

- ✓ Objetivo
- ✓ Principales conceptos
- ✓ Elementos vinculados
- ✓ Tipo de preguntas
- ✓ Formulario en DMC

- **Recursos**

Materiales

- *Presentación power point
- *Formularios impresos (60)
- *Manual de diligenciamiento y conceptos básicos (60)
- *Papelógrafo

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)
- *DMC (70)

- **Sugerencias**

Tener los DMC cargados con anterioridad.

5.3.5. Sensibilización formación y prácticas culturales

- **Metodología**

Adivinando la práctica

Paso 1

Los participantes conforman dos grupos de trabajo.

Paso 2

Explicación de las reglas del juego:

- De cada equipo sale un participante a quien hará las veces de mimo. En cada turno deben ser personas diferentes.
- Luego de hacer la expresión, el grupo tiene solo 20 segundos para dar la respuesta.
- En el caso de que no la tenga, el otro equipo tiene el chance de hacerlo en menos de 20 segundos.
- Máximo 14 turnos – y por cada uno se obtienen 10 puntos.

Paso 3

Desarrollo del juego.

- Recursos

Materiales

- *Cinta de enmascarar
- *Cartelera
- *Palabras en la bolsita.

- Sugerencias

- ✓ Escribir las palabras relacionadas que expresan o tienen relación con una práctica cultural específica. Tenerlas en una bolsa lista para el día del taller.
- ✓ Previamente diseñar en un pliego de papel los espacios para las respectivas puntuaciones.

5.3.5. Estructura general del cuestionario de Consumo Cultural – Módulos G y H

- Metodología

- ✓ Objetivo
- ✓ Principales conceptos
- ✓ Elementos vinculados
- ✓ Tipo de preguntas
- ✓ Formulario en DMC

- Recursos

Materiales

- *Presentación power point
- *Formularios impresos (60)
- *Manual de diligenciamiento y conceptos básicos (60)
- *Papelógrafo

Equipos

- *Videobeam
- *Computadores portátiles (2)
- *DMC (70)

- Sugerencias

Tener los DMC cargados con anterioridad.

5.3.6. Casos de uso

Realización de casos de uso para familiarizar al grupo con los pases y validaciones de la encuesta.

- Recursos

Materiales

- *Casos de uso impresos
- *Papelógrafo

Equipos

- *Computadores portátiles (2)
- *Video beam
- *DMC (70)

5.3.7. Evaluación de la jornada

- Metodología

Paso 1

Lectura y explicación general de los aspectos a evaluar.

Paso 2

En pequeños grupos evalúan la jornada colocando una equis o punto donde lo consideren.

	☺	☹	☹
Los temas de hoy estuvieron...			
La metodología de trabajo me pareció...			
Los facilitadores estuvieron...			
Considero que el aspecto logístico estuvo...			
Total por día			

- Sugerencias

- ✓ Tener lista la cartelera y el número de marcadores necesarios para todos los asistentes.
- ✓ Inmediatamente se termine la evaluación se debe hacer la suma, para que los asistentes sean testigos de la suma de anotaciones.

5.4. Día 4 – Dudas, preguntas y retroalimentación

5.4.1. Sensibilización y presentación general

- Metodología

Paso 1

Presentación de microprogramas de radio sobre cultura y convivencia.

Paso 2

Breve sensibilización sobre lo que implica y alberga lo cultural.

- Recursos

*Disco compacto con los programas.

*Extensiones de energía.

Equipos

*Videobeam

*Computadores portátiles (2)

*Amplificación

Equipos

*Videobeam

*Computadores portátiles (2)

*Amplificación

- Sugerencias

- ✓ Antes de iniciar dar la bienvenida a todos y todas las participantes del taller.
- ✓ Entre cada producción, hacer una introducción alusiva a cada tema.

5.4.2. Balance temático del día anterior

Retroalimentación del trabajo temático realizado del día anterior.

- Sugerencias

- ✓ Apoyar al equipo relator con preguntas o análisis complementarios.
- ✓ En la parte final de la intervención del equipo relator, invitar al resto del grupo a agregar más información al respecto.

Pilas

Tener visible el cuadro de pactos de convivencia y de los grupos de trabajo de la semana.

5.4.3. Estrategias de evaluación de encuestadores y supervisores

- Metodología

- ✓ Presentación de los lineamientos de evaluación
- ✓ Pautas

- Recursos

*Presentación power point

*Formatos de notas.

Equipos

*Videobeam

*Computadores portátiles (2)

5.4.4. Retroalimentando el rol de facilitadores

- Metodología

Paso 1

Introducción sobre el rol que cada uno va a hacer en los talleres en las regiones.

Criterios a revisar

	Tener en cuenta...	Es mejor no hacer...
Metodología		
Rol facilitadores		
Relatores		
Manejo temático		

Paso 2

Al grupo en general exponerles con claridad los criterios y lo que se debe tener en cuenta.

- Recursos

Materiales

- *Cinta de enmascarar
- *Pliego de papel
- *Papelógrafo

- Sugerencias

- ✓ Previamente organizar dos pliegos con los criterios en la columna izquierda y sacar columnas a la derecha para los análisis generales.
- ✓ Recordar que esta información es un insumo clave para adecuar la guía de capacitación, texto en el cual se encuentran las pistas y recomendaciones para hacer un buen taller.
- ✓ No olvidar al final hablar de los aspectos complementarios como la triangulación (evaluación posterior de la actividad).

5.4.5. Escalera – Cultura Política y Consumo Cultural

- Metodología (ver en anexos el tablero y las preguntas)

Reglas del juego

Paso 1

Organización de los equipos de trabajo y de los monitores de cada grupo.

Paso 2

Entrega del material.

Paso 3

¡A jugar se dijo!

- Recursos

- *Dados y fichas
- *6 tableros de juego
- *6 grupos de preguntas para cada monitor (deben estar cortadas para que la gente las saque de ahí)
- *6 guías de preguntas y respuestas para los monitores.

5.4.6. Dudas y preguntas finales Encuestas Cultura Política y Consumo¹

- Recursos

Materiales

- *Cinta de enmascarar
- *Marcadores
- *Papelógrafo
- *Pliego de papel

5.5. Consideraciones finales

Luego de realizar la capacitación, es importante que el equipo temático realice un balance de la metodología puesta en marcha, del manejo del tiempo, del perfil de los y las participantes, así como el rol de todos y cada uno de los expositores.

Hacer la evaluación post permite hacer un ajuste certero y claro de todo el diseño, de tal manera que las agendas metodológicas modelos estén adecuadas a las necesidades y realidades de este tipo de proceso.

6. Formato de evaluación para los candidatos(as)

Para el año 2008 la evaluación para las personas que son candidatos(as) a los diferentes cargos del equipo operativo, consta de dos partes: un componente conceptual que tiene una valoración del 40% (sobre el total de la nota) y un componente sobre el manejo del dispositivo móvil del captura con un valor del 60% (sobre el total de la nota).

Modelo evaluación escrita

En este caso se incluyen las respuestas para tener la guía completa de lo que debe responderse en cada caso.

¹ Es importante resaltar que la agenda de trabajo se concertó con el grupo temático de Cultura Política, dado que los temas de sistemas y enlistamiento tenían las mismas características de trabajo. En este caso solo se expone el componente temático y el manejo del DMC de la Encuesta de Consumo Cultural, y no el enlistamiento como por ejemplo.



**DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO NACIONAL DE ESTADÍSTICA - DANE
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
EVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL CURSO DE CAPACITACIÓN - 2008**

NOMBRE: _____
FECHA: _____
CIUDAD: _____
CARGO AL QUE ASPIRA: _____

1- CONOCIMIENTO PARTE A

1-1 Indique si las siguientes proposiciones son verdaderas (V) o falsas (F)

Afirmaciones	V/F
a. Practicar algún deporte en las clases de educación física hace parte del tiempo libre	F
b. Los audiovisuales son medios que usan imágenes y sonidos en movimiento para transmitir una información	V
c. Un hogar puede estar constituido por amigos que se asocian para compartir el lugar de alojamiento.	V
d. En el cine documental se narran historias de ficción	F
e. La unidad de observación de la Encuesta de Consumo Cultural son únicamente las personas de 5 años y más.	F

1-2 Marque en la casilla correspondiente si las respuestas y preguntas relacionadas son correctas o incorrectas

Respuestas y preguntas		Correcta	Incorrecta
a. ¿Cuál es el género cinematográfico en el cual se exponen conflictos personales o grupales entre los personajes del relato, y cuyo propósito es generar emociones en la audiencia?	Cine de drama (cine dramático)	x	
b. Los museos son...	...los espacios destinados a la exhibición y/o venta de obras de arte.		x
c. ¿Cuáles son los espacios físicos que combinan elementos naturales y artificiales en los que se pueden desarrollar diferentes de actividades deportivas, lúdicas y recreativas de carácter activo, pasivo o contemplativo?	Los parques	x	

d. El hogar está constituido...	... por una persona o grupo de personas, parientes o no, que ocupan la totalidad o parte de una vivienda; atienden necesidades básicas con cargo a un presupuesto común y generalmente comparten las comidas.	x	
e. El Jardín Botánico de Bogotá	es un espacio destinado a las prácticas deportivas		x

1-3 Marque según lo considere si las siguientes oraciones son verdaderas (V) o falsas (F)

Oraciones	Respuestas
a. En la encuesta de Consumo Cultural los libros digitales no se consideran publicaciones	F
b. Un niño de 11 años no puede ser considerado como informante idóneo	V
c. Ir a la iglesia por obligación hace parte del tiempo de goce	F
d. Leer la introducción de un libro basta para que sea considerado como un libro leído	F
e. El Festival del Porro en San Pelayo, el San Pedro en Neiva y el Carnaval de Negros y Blancos en Pasto son fiestas nacionales	V

1-4 ¿Qué entiende usted por?

a- "Entrada gratuita":

Se refiere al espectáculo o presentación cultural que no tuvo ningún costo para el público y/o espectadores ya que el espectáculo o presentación fue asumida o costeadada por la entidad o grupo que ofertó el evento.

b- "Acceso a bienes y servicios culturales":

Es la obtención o consecución de bienes y servicios culturales, sin que ello implique de manera obligatoria su uso o asistencia.

1-5 Señale con una X la respuesta la opción correcta

a. En la pregunta 69 "*Usted no asistió a bibliotecas por...*", la persona respondió que 'no conoce bibliotecas en el municipio. La opción de respuesta correcta es:

- 1- Falta de dinero _____
- 2- Están muy lejos _____
- 3- Desinterés/no le gustan _____
- 4- No sabe que existen X

- 5- Falta de tiempo _____
6- Problemas de salud o discapacidad _____
7- No hay/no existen _____

b. En la pregunta 6 “De acuerdo con su cultura, pueblo o rasgos físicos usted se reconoce como:”, si la persona responde que es mestizo, pero nosotros vemos que es negro, la opción de respuesta en el DMC es:

1. Indígena _____
2. Gitano – Rom _____
3. Raizal del Archipiélago de San Andrés y Providencia _____
4. Palenquero de San Basilio o descendiente _____
5. Negro(a), mulato(a), afrocolombiano(a) o afrodescendiente _____
6. Mestizo X
7. Blanco _____
8. Otro _____
9. No sabe, no responde _____

2- CONOCIMIENTO Y DILIGENCIAMIENTO PARTE 2

2-1 Indique si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F)

Afirmaciones	V/F
a. Si algún miembro del hogar de 12 años y más que deba responder la encuesta está ausente el día de la primera visita, usted le podrá hacer las preguntas de esa persona al jefe(a) del hogar	F
b. La música clásica y el tango son considerados géneros musicales en la Encuesta de Consumo Cultural.	V
c. Las personas que debido a una enfermedad física, mental o ancianidad, no pueden realizar ninguna clase de trabajo de por vida, son consideradas incapacitadas permanentemente para trabajar.	V
d. El trabajo voluntario en organizaciones sociales o comunitarias se considera trabajo remunerado.	F
e. Un extranjero puede considerarse Palenquero de San Basilio.	F

2-2 Marque en la casilla correspondiente si la respuesta a la pregunta es correcta o incorrecta

Respuestas y preguntas	Correcta	Incorrecta
a. Las ferias y fiestas que tienen por objeto la difusión, promoción, degustación y comercialización de alimentos de distinto tipo.	x	
b. ¿Cuándo se considera un libro como ‘leído’?	x	



**DISEÑO CAPACITACIÓN
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
-ECC-**

CÓDIGO: TS-ECC-TEM-02
VERSIÓN : 02
PÁGINA 24
FECHA: 08-07-08

c. Algunas poesías son...	...Rambo III, Duro de Matar II, Retroceder nunca rendirse jamás.		x
d. ¿Qué son los espacios culturales?	Son solo aquellos que fomentan la lectura y prestan publicaciones como los libros.		x

**EVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL CURSO DE CAPACITACIÓN - 2008
CUADRO DE RESPUESTAS Y PUNTUACIONES**

1. CONOCIMIENTO PARTE A				
No. De la	Opción	Respuesta	Puntaje	Puntaje
1.1. Proposiciones verdaderas y falsas	a	F	0,2	1
	b	V	0,2	
	c	V	0,2	
	d	F	0,2	
	e	F	0,2	
1.2. Respuestas y preguntas correctas e	a	Correcta	0,2	1
	b	Incorrecta	0,2	
	c	Correcta	0,2	
	d	Correcta	0,2	
	e	Incorrecta	0,2	
1.3. Verdaderas o falsas	a	F	0,2	1
	b	V	0,2	
	c	F	0,2	
	d	F	0,2	
	e	V	0,2	
1.4. Conceptos	a	Se refiere al espectáculo o	0,5	1
	b	Es la obtención o consecución de bienes y servicios culturales, sin que ello implique de manera obligatoria su uso o asistencia.	0,5	
1.5. Correcta o incorrecta	a	d. No sabe que existen	0,5	1
	b	f. Mestizo	0,5	
PUNTAJE MÁXIMO DEL COMPONENTE: 5 PUNTOS				



**DISEÑO CAPACITACIÓN
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
-ECC-**

CÓDIGO: TS-ECC-TEM-02
VERSIÓN : 02
PÁGINA 25
FECHA: 08-07-08

2. CONOCIMIENTO Y DILIGENCIAMIENTO PARTE 2

No. De la	Opción	Respuesta	Puntaje por	Puntaje por
2.1.	a	F	0,5	2,5
	b	V	0,5	
	c	V	0,5	
	d	F	0,5	
	e	F	0,5	
2.2.	a	Correcta	0,625	2,5
	b	Correcta	0,625	
	c	Incorrecta	0,625	
	d	Incorrecta	0,625	

PUNTAJE MÁXIMO DEL COMPONENTE: 5 PUNTOS

Modelo evaluación caso de uso en DMC

Con el fin de conocer la capacidad de uso del dispositivo móvil de captura (DMC) en la aplicación de la Encuesta de Consumo Cultural 2008, a continuación se simula una situación de encuesta, la cual debe ser diligenciada en programa de recolección instalado en el DMC.

*El viernes 31 de octubre de 2008, a las 11:30 a.m., Gustavo García, encuestador adscrito al DANE, se encuentra aplicando la ECC 2008 en el sector de San Francisco, bajo supervisión de María Clara Pardo. El encuestador debe aplicar la ECC a Flora Tristán, de 27 años. La supervisora entrega a Fabio del **Listado de Selección de la Muestra**, el cual tiene los siguientes datos:*

A. IDENTIFICACIÓN		
A1. UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN		
1	Departamento	Valle
2	Municipio	Cali
3	Sector	0405
4	Sección	01
5	Conglomerado	02
6	Manzana	07
7	Edificación	05
8	Vivienda	012
9	Hogar	03
10	Dirección de la Vivienda	Carrera 25 # 2 - 01
11	Teléfono	5542949

La encuestada respondió de la siguiente manera:

B. DATOS DE REGISTRO		
B1. DATOS DE LA VIVIENDA		
1	Total de hogares	3
2	Estrato	3
3	Total de personas en el hogar	4
4	Total de personas de 5 años y más	Flora, su hermana de Andrea de 10 años y su prima Paula de 23
5	Total de personas menores de 5 años y más	Juan Carlos, el hijo de su prima, que tiene 3 años.
6	Registro de todas las personas del hogar de 5 años y más	

C. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LAS PERSONAS (para personas de 12 años y más)

1	Nombre de la persona	Flora Tristán
2	Sexo	Mujer
3	Edad	27 años
4	¿Usted actualmente está?	Soltera
5	Nacionalidad	Flora nació en La Paila (Valle)
6	De acuerdo con su cultura ¿usted se reconoce cómo?	La encuestada se reconoce como rom
7	Nivel educativo	Flora está matriculada en último semestre de una licenciatura en artes
8	Actividad principal	La encuestada dedica la mayor tiempo a dictar clases en un colegio privado del norte de la ciudad
9	Ingresos mensuales	Flora recibe 900 mil pesos a cambio de su trabajo, más una mesada de 50.000 pesos que recibe de sus padres

D. TIEMPO LIBRE

10	Actividades de la semana pasada	Estuvo enferma toda la semana a causa de una hepatitis
11	Horas dedicadas a ciertas actividades	Flora trabaja seis horas de lunes a viernes. En transporte gasta seis horas a la semana. Va a clase seis horas a la semana, más cuatro horas que dedica todos los días a redactar su tesis. Duerme seis horas diarias. Entre semana, se demora una hora diaria en los oficios de la casa. Los fines de semana dedica cuatro horas a los oficios. Todos los viernes en la noche cuida tres horas al hijo de su prima.
12	Actividades realizadas en el tiempo libre	Los sábados invierte tres horas en un curso de baile. Asistió a un concierto de gaitas. Salió con sus amigas a comer, jugar bolos y tomar unas cervezas. Asistió también a la semana de la ciencia del colegio en el que trabaja.

E. ASISTENCIA A PRESENTACIONES Y ESPECTÁCULOS CULTURALES

13	Teatro, danza y ópera	Asistió de manera gratuita a dos funciones del grupo de teatro de su universidad. También a dos presentaciones de danza, por una de las cuales pago 15 mil pesos por entrar. La restante fue gratuita.
----	-----------------------	--

16	Conciertos, recitales, presentaciones de música en espacios abiertos y cerrado	Asistió a dos conciertos, por los cuales pago 80 mil pesos.
19	Exposiciones, ferias y muestras de fotografía, pintura, grabado, escultura y artes gráficas	Visitó la exposición fotográfica sobre los crímenes contra las mujeres, en una galería de la ciudad, de carácter gratuito.
22	Ferías y exposiciones artesanales	No pudo ir a una feria artesanal porque las boletas de ingreso eran bastante costosas.
25	Otras actividades culturales	Asistió a la última feria del libro, así como a una exposición entomológica en el zoológico, acompañó a su prima en una feria de comida típica. Siempre ha detestado las corridas de toros.

F. MÓDULO DE PUBLICACIONES Y AUDIOVISUALES

PUBLICACIONES

27	Lectura de libros	Ha leído 35 libros para su tesis Leyó cinco novelas y dos libros de poesía. Para su trabajo, revisó doce libros de texto y dos informes. Los libros los sacó de la biblioteca de su universidad, del Internet y dos que compró en una librería por 60 mil pesos.
34	Lectura de revistas	Para su tesis leyó diez revistas que consiguió en la biblioteca municipal.
39	Lectura de periódicos	No lee periódicos.
44	Cine	Va a cine todos los miércoles, pagando tres mil pesos cada vez. Ha visto documentales, cine arte y cine de animación.
48	Videos	Lleva dos semanas viendo un video sobre baila que le regalaron. Lo ve día de por medio.
54	Televisión	Todas las noches ve el noticiero.
55	Cine colombiano	La última película colombiana que vio la encuestada fue 'Satanás', hace seis meses, luego de que un amigo le prestara su versión en DVD.
58	Videojuegos	No le gustan los videojuegos.
59	Radio	Nunca oye radio.
63	Música grabada	Todos los días lleva su reproductor de mp3, donde tiene salsa y rock clásico.

G. MÓDULO DE ASISTENCIA A ESPACIOS CULTURALES

68	Bibliotecas	Como se dijo atrás, Flora está dedicada a la elaboración de su tesis, por lo que va a bibliotecas entre dos y tres días por semana.
70	Casas de cultura	Hace poco menos de un año, la encuestada visitó una exposición itinerante de las obras de un pintor recién fallecido
72	Centros culturales	Las clases de baila las toma en la Centro Municipal de Artes Escénicas
75	Museos	Flora iba cada quince días al museo de arte contemporáneo, hasta que lo cerraron hace ocho meses para hacer arreglos al edificio.
77	Galerías de arte y salas de exposiciones	Flora visitó la exposición fotográfica sobre los crímenes contra las mujeres, en una galería de la ciudad
79	Monumentos históricos, sitios arqueológicos, monumentos nacionales y centros históricos	En las vacaciones de hace seis meses, la encuestada estuvo unos días en un municipio vecino, famoso por su arquitectura colonial.

H. MÓDULO DE FORMACIÓN Y PRÁCTICA

81	Cursos y talleres tomados	El de baile
82	Prácticas culturales	Bailar
83	Actividades lúdicas	Juega dos veces a la semana con su hermana.

**EVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL CURSO DE CAPACITACIÓN - 2008
CUADRO DE RESPUESTAS Y PUNTUACIONES**

A. IDENTIFICACIÓN		
ID PREGUNTA	PREGUNTA	PUNTAJE
1	Departamento	0
2	Municipio	0
3	Sector	0,2
4	Sección	0,2
5	Conglomerado	0,2
6	Manzana	0,2
7	Edificación	0,2
8	Vivienda	0,2
9	Hogar	0,2
10	Dirección de la Vivienda	0,2
11	Teléfono	0,2
TOTAL MÓDULO A: 1,8 puntos		

B. DATOS DE REGISTRO		
1	Total de hogares	0
2	Estrato	0,2
3	Total de personas en el hogar	0,2
4	Total de personas de 5 años y más	0,2
5	Total de personas menores de 5 años y	0,2
6	Registro de todas las personas del	0,2
TOTAL MÓDULO B: 1,0 puntos		

C. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LAS PERSONAS		
1	Nombre de la persona	0,2
2	Sexo	0,2
3	Edad	0,2
4	¿Usted actualmente está?	0,2
5	Nacionalidad	0,2
6	De acuerdo con su cultura ¿usted se	0,2
7	Nivel educativo	0,2
8	Actividad principal	0,2
9	Ingresos mensuales	0,2
TOTAL MÓDULO C: 1,8 puntos		

D. TIEMPO LIBRE		
10	Actividades de la semana pasada	0,2
11	Horas dedicadas a ciertas actividades	0,2
12	Actividades realizadas en el tiempo libre	0,2
TOTAL MÓDULO D: 0,6 puntos		

E. ASISTENCIA A PRESENTACIONES Y ESPECTÁCULOS CULTURALES		
13	Teatro, danza y ópera	0,2
16	Conciertos, recitales, presentaciones	0,2
19	Exposiciones, ferias y muestras de	0,2
22	Ferias y exposiciones artesanales	0,2
25	Otras actividades culturales	0,2

TOTAL MÓDULO E: 1,0 puntos**F. MÓDULO DE PUBLICACIONES Y AUDIOVISUALES**

27	Lectura de libros	0,2
34	Lectura de revistas	0,2
39	Lectura de periódicos	0,2
44	Cine	0,2
48	Videos	0,2
54	Televisión	0,2
55	Cine colombiano	0,2
58	Videojuegos	0,2
59	Radio	0,2
63	Música grabada	0,2

TOTAL MÓDULO F: 2,0 puntos**G. MÓDULO DE ASISTENCIA A ESPACIOS CULTURALES**

68	Bibliotecas	0,2
70	Casas de cultura	0,2
72	Centros culturales	0,2
75	Museos	0,2
77	Galerías de arte y salas de exposiciones	0,2
79	Monumentos históricos, sitios arqueológicos, monumentos nacionales y centros históricos	0,2

TOTAL MÓDULO G: 1,2 puntos**H. MÓDULO DE FORMACIÓN Y PRÁCTICA**

81	Cursos y talleres tomados	0,2
82	Prácticas culturales	0,2



**DISEÑO CAPACITACIÓN
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
-ECC-**

CÓDIGO: TS-ECC-TEM-02
VERSIÓN : 02
PÁGINA 33
FECHA: 08-07-08

83	Actividades lúdicas	0,2
TOTAL MÓDULO H: 0,6 puntos		

Resultados por módulos – caso de uso

MÓDULO	PUNTAJE MÁXIMO
A	1,8
B	1,0
C	1,8
D	0,6
E	1,0
F	2,0
G	1,2
H	0,6
TOTAL	10.0

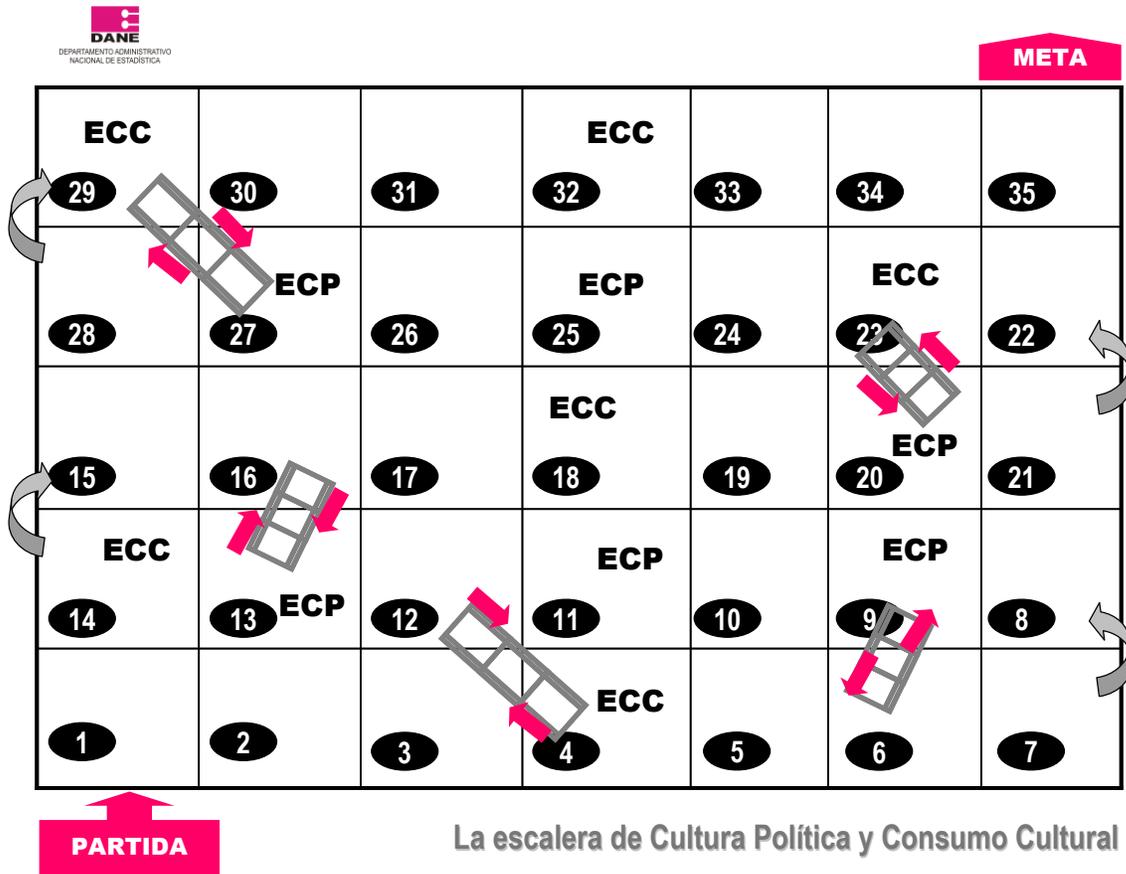
¡Mucha suerte y gracias por su interés de participar en esta convocatoria!

Resultados finales

	Puntaje máximo	Porcentaje	Total
Evaluación escrita	10	40%	4
Caso de uso en DMC	10	60%	6
Total (sumatoria subtotaes)			10

Anexo 1. Plantilla de juego

Dado que la parte final de la capacitación se trabajará con la encuesta de Cultura Política, se integra en un mismo juego ambas encuestas para conocer el grado de apropiación de los principales conceptos, así:





**DISEÑO CAPACITACIÓN
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
-ECC-**

CÓDIGO: TS-ECC-FME-01
VERSIÓN : 02
PÁGINA 35
FECHA: 08-07-08

Anexo 2. Preguntas de la escalera sobre Consumo Cultural

El siguiente listado de preguntas corresponde al mismo número y ubicación de las respuestas que aparecen en el anexo No. 3.

¿Cómo se diferencian las actividades del tiempo libre del resto de actividades realizadas por las personas encuestadas?	¿Quiénes deben ser considerados como residentes habituales de los hogares a encuestar?	¿Puede niños y niñas contestar la ECC?	¿Cuáles tipos de elementos son considerados como publicaciones en la ECC?
¿Cuál es el sistema de recolección utilizado por la ECC?	¿En cuál módulo de la ECC se debe incluir la música en vivo?	¿Cuál formato de hora debe utilizarse para diligenciar la ECC?	¿Cuántas preguntas componen la ECC?
¿Cuándo se llevará a cabo el proceso en campo de la ECC?	¿Cuántos municipios van a participar de la Encuesta de Consumo Cultural?	¿A cuál tipo de educación corresponden los talleres de arte?	¿Cuál es el número máximo de libros leídos que pueden incluirse en la ECC?
¿Son lo mismo el cine para niños y el cine de animación?	¿Existen diferencias entre las galerías de arte y los museos?	¿Cómo se pueden diferenciar el acceso gratuito del acceso no pago?	¿Cuál es el objetivo de la Encuesta de Consumo Cultural?
¿Cuáles son los elementos recibidos por el encuestador o encuestadora?	¿Son lo mismo una familia y un hogar?	¿De quienes es posible recibir la información requerida en la ECC?	¿Qué se entiende por frecuencia?



**DISEÑO CAPACITACIÓN
ENCUESTA DE CONSUMO CULTURAL
-ECC-**

CÓDIGO: TS-ECC-TEM-02
VERSIÓN : 02
PÁGINA 36
FECHA: 08-07-08

Anexo 3. Respuestas de la escalera sobre Consumo Cultural

Las diferencias es que el tiempo libre está compuesto por aquellas actividades percibidas como no obligatorias.	Los individuos que regularmente duermen y viven en el hogar	Solamente cuando sean mayores de 12 años y sean los jefes del hogar. 5 y los 11 años solo se les solo responden acerca de la asistencia y frecuencia de lectura de publicaciones y consumo de audiovisuales.	Revistas, libros y periódicos impresos y en formato digital (PDF, Word, JPEG, etc.)
Sistema de barrido	Módulo E – Asistencia a presentaciones y espectáculos culturales	24 horas	84 preguntas
De agosto a octubre de 2008	68	Educación informal	250 libros
El cine para niños es el que se orienta a un público infantil, mientras que el cine animado es aquel utiliza las imágenes en movimiento como mecanismo de transmisión	Los museos son espacios que tienen como propósito adquirir, investigar, difundir y exhibir diversas colecciones de objetos y bienes de interés artístico, científico, histórico o cultural. Las galerías de arte son espacios destinados a la exhibición y/o venta de obras de arte, especialmente plásticas y visuales.	El acceso gratuito hace alusión a los eventos y prácticas culturales que no prevén pago por el ingreso, por su parte, el acceso no pago corresponde a la exoneración del pago.	Caracterizar las prácticas culturales asociadas al consumo cultural y al uso del tiempo libre de la población residente en Colombia de 5 años y más.
La identificación como encuestador/a del DANE, Manual de Diligenciamiento y Conceptos Básicos, DMC, tarjetas SD y punteros Cargadores de baterías.	Es el constituido por una persona que viven bajo el mismo techo y generalmente comparten una de las comidas. La familia es un grupo de personas que comparten lazos de consanguinidad.	Jefe(a) del hogar, del cónyuge o de una persona mayor de 12 años y más que resida habitualmente en el hogar para que informe sobre los datos generales de la encuesta	La cantidad de veces que una persona realiza una actividad en un determinado periodo de tiempo