

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acceso a bienes y servicios culturales: en la sociedad circulan diversos bienes y servicios culturales producidos por entidades tanto públicas como privadas que constituyen una oferta cultural para los ciudadanos, en ese sentido el acceso hace referencia a la consecución u obtención de estas producciones sea de forma gratuita o paga por parte los ciudadanos.

Actividades de tiempo libre: aquellas actividades, tanto individuales como colectivas, que expresan una forma de vida cotidiana, y una manera específica de organizar el tiempo que resta de las actividades consideradas como obligatorias. Se considera que este tiempo es usado para el descanso, el ocio, el entretenimiento y la producción de placer.

Actividades participativas: acciones desarrolladas en el marco de una organización o colectivo, con el propósito de influir en algún evento, situación o proceso que afecta la realidad de la comunidad a la cual pertenece. Un ejemplo de ellas son reuniones de vecinos, grupos de oración, tertulias culturales o jornadas de ayuda a adultos mayores. Estas actividades también se consideran de tiempo libre en la medida que no representan remuneración alguna para la persona que las realiza.

Aficiones y juegos: actividades no obligatorias que se realizan individualmente o en grupo por algún interés personal permanente o por entretenimiento. Aquí se incluyen pasatiempos o hobbies y algunos ejemplos como la filatelia, la numismática (todo lo que implica coleccionar), los rompecabezas, los juegos de mesa o los crucigramas. También se incluyen las prácticas creativas culturales, es decir, aquellas actividades que se hacen para producir o crear bienes y productos culturales, pero que no implican remuneración de algún tipo o que no se consideran como oficio u profesión específica.

Artes escénicas: reúnen cuerpo, voz, gestos, palabras, vestuario, escenografía y luces para expresar diversas historias. Entre ellas se encuentran la danza (ballet, danza contemporánea, danza folclórica), el teatro, la ópera, la zarzuela, la cuentería, la pantomima, los títeres.

Artes plásticas y visuales: formas de expresión que usan diversos medios, tecnologías y materiales, potencian la experimentación con formas, colores o sonidos para narrar ideas, emociones o experiencias. Algunos ejemplos son el videoarte, la pintura, la escultura, el grabado, las instalaciones, la cerámica o la fotografía.

Artesanías: bienes y artículos elaborados de manera individual mediante el uso de herramientas o máquinas relativamente simples, muy relacionadas con el contexto, la comunidad y los procesos históricos en el que se desarrollan. Algunas prácticas asociadas son la alfarería, ebanistería, cestería, macramé, marroquinería, orfebrería y tapicería.

Audiovisuales: medios y lenguajes que integran imágenes y/o sonidos para generar experiencias y percepciones en la audiencia que pueden ser simultáneamente auditivas y visuales. Bajo esta categoría están el cine, la televisión, el video, la radio y los videojuegos.

Bienes y servicios culturales: producciones culturales diferentes, ya que mientras los primeros son duraderos (permanecen en el tiempo) y posibilitan su adquisición como propiedad por quien los consume, los segundos sólo pueden apropiarse en su momento de ejecución (no permanecen en el tiempo) y, en consecuencia, no pueden ser propiedad de quien los consume. Entre los bienes se encuentran, por ejemplo, los libros, los periódicos, la radio y la música grabada. Como servicios culturales están el teatro (entendido como puesta en escena en vivo), la asistencia a cine o un taller de artes plásticas.

Coefficiente de variación: error muestral, es el grado de precisión que tiene una estadística respecto a la esperanza de su valor calculado.

Cuadro de salida: formato en el que se presenta de forma resumida, clara y concisa los resultados numéricos que se obtienen en una encuesta, desagregados para los diferentes dominios de estudio establecidos. Los cuadros de salida permiten hacer consultas directas y

rápidas de los resultados numéricos de la encuesta sin que sea necesario leer todo el informe final de la misma.

Deporte, recreación y actividad física: son actividades específicas de la conducta humana caracterizadas por su carácter lúdico y competitivo, caracterizadas por requerir ejercicios físicos y mentales. Buscan mejorar las condiciones corporales y emocionales de quienes los practican.

Diseño de muestra: conjunto de estrategias muestrales para extraer una muestra probabilística, satisfaciendo cierto tipo de condiciones deseables encaminadas para reducir la varianza en estimaciones. También se conoce con el nombre de diseño muestral.

Educación informal: todo conocimiento no estructurado que se adquiere de forma libre y espontánea a través de la interacción con otras personas, entidades, medios masivos de comunicación o grupos sociales. En esta modalidad se encuentran los cursos particulares que las personas toman en su hogar y las clases de corta duración o no, que no están integradas a currículos específicos.

Enlistamiento: metodología mediante la cual se conforma un marco muestral a partir de un operativo de campo para precisar con mayor exactitud la ubicación y distribución de los individuos pertenecientes a una población objetivo.

Espacios culturales: construcciones físicas o espacios naturales que tienen como principal objetivo servir de escenario para el desarrollo de múltiples actividades y prácticas culturales, facilitando el acceso a diversos bienes y servicios culturales por parte de la población en general. Algunos de ellos son las bibliotecas, las casas de la cultura, los museos, las galerías de arte y salas de exposición, centros históricos.

Estadística: una función matemática calculada con base en los datos y dependiente de las variables observadas.

Estimación: es el valor que resulta de ejecutar la estadística a un conjunto de datos particulares.

Estimador: estadística que cumple con algunas propiedades deseables y que se emplea para aproximar el resultado de un parámetro de interés.

Factor de ajuste: cantidad calculada por dominios de estudio para ajustar con base en datos externos, los factores de expansión que le corresponden a cada individuo.

Factor de corrección: cantidad que expande o contrae al factor de expansión para tener en cuenta la pérdida total de individuos en una muestra.

Factor de expansión: valor que se le atribuye a cada individuo seleccionado en una muestra, como capacidad que tiene para representar a más individuos semejantes con su respuesta.

Imputación: metodología por la cual se aproxima hacia el valor de un resultado que no fue posible de obtener en las variables o en los individuos (depende del estudio).

Individuo: es la unidad más simple que hace parte de un universo de estudio. Una persona, un lugar, una unidad experimental, etc.

Lectura: poner en práctica la acción de leer. Es una actividad compleja que necesita la capacidad del lector para dominar en un determinado grado el mecanismo de lectura con el fin de comprender e interpretar el mensaje del texto escrito. En este caso se hace referencia a la lectura de textos escritos que estén en versión digital o electrónica.

Marco de muestreo: dispositivo que permite ubicar y describir a todos los individuos que hacen parte de una población objetivo. También se conoce con el nombre de marco muestral.

Motivos de no consumo (uso y asistencia) cultural: razones por las cuales no se consumen los bienes y servicios culturales que circulan en la sociedad, así como los argumentos de no asistencia a espacios culturales.

Muestra: conjunto de individuos que hacen parte de la población de interés, que han sido seleccionados mediante la implementación de un diseño muestral.

Música en vivo: presentación en directo de una propuesta o producto musical ante un público que está en un espacio determinado, lo cual implica para el espectador su desplazamiento para escucharlo. Esta categoría NO incluye para la encuesta, por ejemplo, las serenatas o las presentaciones realizadas en los buses de transporte público.

No respuesta: negación que un individuo manifiesta para no permitir que se realice alguna medición de una característica en él.

Ocio pasivo: conjunto de actividades voluntarias cuyo desarrollo implica un reducido gasto de energía mental o física. También se incluyen períodos de tiempo en los que sin hacer otra actividad, se espera la ejecución de otra. Por ejemplo: esperar a alguien o a que pase el tiempo pero sin realizar alguna acción específica.

Población objetivo: es el conjunto de individuos que se pretende investigar y sobre el cual se desea obtener conclusiones.

Prácticas de consumo cultural: prácticas ligadas a procesos de circulación y apropiación de bienes y servicios culturales (oferta cultural), donde los ciudadanos de alguna manera reciben, reinterpretan y re-significan los sentidos y mensajes que se materializan en bienes y servicios culturales.

Preferencias de consumo cultural: sexos o tipologías de bienes y servicios culturales que se consumen (cuáles) y las frecuencias en las que se realiza (cada cuánto). En el caso del cine, se refiere a cada cuánto se asiste (cada tres meses, una vez al mes) y qué sexo de cine se observa cuando se va a cine: erótico, de suspenso, drama, animado, de acción y aventura.

Presentaciones y espectáculos culturales: actividades realizadas por individuos, grupos y/o entidades tanto públicas como privadas, con el propósito de promover la circulación de propuestas y producciones vinculadas con una o varias prácticas culturales. En este grupo se incluyen las ferias y exposiciones de artículos y bienes como cuadros, artesanías, esculturas, instalaciones.

Proporción: es una razón que compara dos cantidades pertenecientes a un mismo conjunto de referencia.

Publicaciones: medios o canales de información y comunicación para circular entre un grupo de personas o público ideas, historias o experiencias que se estructuran y expresan a través de palabras e imágenes. En esta categoría se encuentran los libros, las revistas y los periódicos en formato físico o digital.

Tiempo libre: aquel tiempo en que las acciones que se realizan no obedecen a una necesidad externa que las impulse o a una obligación, lo que lo diferencia del tiempo psicobiológico (ocupado en conductas impulsadas por necesidades psíquicas y biológicas), del tiempo socioeconómico (consistente en actividades laborales y productoras de bienes y servicios) y del tiempo sociocultural (que implica los compromisos establecidos por la sociedad y con el grupo al que se pertenece).

Tipo de variable: hace referencia a los tipos de variable que se pueden medir. Nominal, categórica, continua, o de razón.

Unidad muestral: unidad que se considera dentro del diseño muestral como adecuada para realizar una selección de muestra. Si el diseño es de muchas etapas, también tiene varios tipos de unidades muestrales.

Universo: se define como la cantidad total de individuos que hacen parte del espacio de muestreo; es decir, el número total de individuos que pueden salir en una posible muestra.

Variable: cantidad que depende de una función de carácter estocástico para dar un resultado.

Varianza: cálculo que hace referencia de la magnitud de la dispersión que contiene un conjunto de observaciones de una variable.

Vida social y diversión: se consideran en este grupo aquellas acciones encaminadas a generar, consolidar o reforzar la sociabilidad de las personas con otros como sus familiares y amigos. En este punto se incluyen cumpleaños, matrimonios, grados, entre otras.