



Proyecto de Investigación:

**CARACTERIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DE CONTENIDOS
DIGITALES EN PATRIMONIO**

Maria Clara Garrido Pineda

**Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
Programa de Comunicación Social
Bucaramanga, Colombia
2018**



**Proyecto de Investigación:
CARACTERIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DE CONTENIDOS
DIGITALES EN PATRIMONIO
Semillero de Investigación Comunicación, Cultura y Medios
CUME**

Maria Clara Garrido Pineda

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:
Comunicador Social

Directora:
Ysabel Cristina Briceño Romero

**Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
Programa de Comunicación Social
Bucaramanga, Colombia
2018**

A Dios

*Por brindarme la fortaleza, sabiduría,
paciencia, y todo el amor y la
dedicación para lograr este objetivo.*

A mi madre

Sandra Pineda Peña

Por los consejos, el apoyo y amor incondicional.

A mis abuelitos que en paz descansen

*Leonardo Pineda Castilla y Clara
Peña de Pineda.*

*Que me apoyaron durante mi
carrera universitaria, creyendo en mis
habilidades y mi dedicación como
estudiante.*

Agradecimientos

A la universidad por todo el conocimiento y por brindarme la posibilidad de adquirir las herramientas necesarias para ejercer como Comunicadora Social.

A la docente Ysabel Briceño por su esmero, su paciencia, su dedicación y apoyo para poder desarrollar este proyecto. Sin sus consejos durante todo el desarrollo del mismo y sus conocimientos, no hubiese sido posible la elaboración de esta investigación.

A la Dirección de Investigaciones de la Universidad Autónoma de Bucaramanga y a la Asociación Colombiana de Investigadores en Comunicación ACICOM, –en cuyos espacios de encuentro se pudo presentar la investigación.

Especialmente a Frank Alexander Rodríguez, docente de Artes Audiovisuales y a Lida Fernanda Prada, estudiante de Artes Audiovisuales por el apoyo y conocimiento ofrecido durante todo el desarrollo de esta investigación.

Índice del Proyecto	pág.
Introducción	10
I. Planteamiento del problema	12
1.1.- Pregunta de investigación	14
1.2.- Objetivos	15
II. Marco teórico	17
3.1.- Antecedentes	17
3.2.- Nociones conceptuales	18
Subcapítulos por áreas de conocimiento	
III. Metodología.....	27
IV. Resultados.....	30
V. Conclusiones.....	49
Bibliografía	50

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1: Caracterización individual de los participantes.....	28
Tabla 2: Caracterización de los productos finales resultantes	29
Tabla 3: Características de los grupos de trabajo	33
Tabla 4: Contenido de los productos digitales de Lero Lero Carranguero.....	35
Tabla 5: Contenido de los productos digitales de ¡No calle la jeta mano!	36
Tabla 6: Contenido de los productos digitales de Triangulados	39
Tabla 7: Contenido de los productos digitales de Ruta 45.....	41
Tabla 8: Contenidos de los productos digitales de San Mateo	43
Tabla 9: Contenidos de los productos digitales de Naranja Verde.....	45
Tabla 10: Productos finales de cada grupo de trabajo	47

Lista de gráficos

	Pág
Gráfico 1: Distribución de integrantes de la experiencia según el género.....	30
Gráfico 2: Grupos de edad de los participantes	31
Gráfico 3: Experticia de los participantes en producción audiovisual.....	31
Gráfico 4: Experticia de los participantes en patrimonio.....	32
Gráfico 5: Experiencia de los participantes del grupo llamado Lero Lero Carranguero en producción audiovisual.....	34
Gráfico 6: Experiencia los participantes del grupo llamado Lero Lero Carranguero sobre patrimonio	34
Gráfico 7: Experiencia de los participantes del grupo ¡No calle la jeta mano! en producción audiovisual.....	37
Gráfico 8: Experiencia de los participantes del grupo ¡No calle la jeta mano! en patrimonio.....	37
Gráfico 9: Experiencia de los participantes del grupo Triangulados en producción audiovisual	39
Gráfico 10: Experiencia de los participantes del grupo Triangulados patrimonio...40	
Gráfico 11: Experiencia de los participantes de Ruta45 en producción audiovisual.....	41
Gráfico 12: Experiencia de los participantes de Ruta 45 en patrimonio.....	42
Gráfico 13: Experiencia de los participantes del grupo San Mateo en producción audiovisual	44
Gráfico 14: Experiencia de los participantes del grupo San Mateo en patrimonio.....	44
Gráfico 15: Experiencia de los participantes del grupo Naranja Verde en producción audiovisual.....	46
Gráfico 16: Experiencia de los participantes del grupo Naranja Verde en patrimonio.....	46
Gráfico 17: Imagen como recurso más utilizado en la plataforma.....	48

Resumen

En este documento se presentan los resultados de la primera fase de una investigación que busca comprender las respuestas de una comunidad de estudiantes y profesionales en diversas áreas de una experiencia de aprendizaje para la producción de contenidos sobre el patrimonio cultural en los entornos digitales. La experiencia evaluada fue un escenario piloto, realizado en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, conjuntamente con el Ministerio de Cultura.

El interés de la prueba piloto evaluada en esta parte de la investigación propuso caracterizar el perfil de la experiencia a partir de una metodología cuantitativa en tres dimensiones: el perfil de los participantes, la naturaleza de los productos finales y las características de los grupos de trabajo.

Esta revisión fue aplicada al sitio web final en el que se agrupan seis proyectos, realizados por seis grupos, por un total de 29 personas. Se caracterizó la naturaleza de los grupos conformados y los resultados pertinentes, con el interés de la narración digital sobre el patrimonio cultural, desde los asociados a la memoria, identidad, territorio, imaginarios y tradición.

En este documento se describe la primera fase de un proyecto más amplio realizado sobre la sistematización de esta experiencia en los semilleros Comunicación y Medios CUME e Iniciativa Cinefectivo.

Abstract

This document presents the results of the first phase of a research that seeks the responses of a community of students and professionals in various areas of a learning experience for the production of content about cultural heritage in digital environments. The experience became a pilot scenario, was held at La Universidad Autónoma de Bucaramanga and El Ministerio de Cultura.

The interest of the pilot test evaluated in this part of the research proposed to characterize the profile of the experience from a quantitative methodology in three dimensions: the profile of the participants, the nature of the final products and the characteristics of the work groups

This revision was applied to the final website in which six projects are grouped, made by six groups, for a total of 29 people. The nature of the conformed groups and the relevant results were characterized, with the interest of the digital narration

about the cultural heritage, from the associates to the memory, the identity, the territory, the imaginaries and the tradition.

This document describes the first phase of a larger project carried out on the systematization of this experience in the semicircles Communication and Media CUME and Iniciativa Cinefectivo.

Introducción

Este documento compila los resultados de la primera fase de una investigación denominada “Relatos emergentes en patrimonio digital: una propuesta para la revisión de aprendizaje en comunidades colaborativas”, dirigida por profesores de los programas de Artes Audiovisuales y Comunicación Social de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Formaron parte activa de esta investigación estudiantes de semillero de investigación de Artes Audiovisuales y de Comunicación Social de los semilleros Iniciativa Cinefectivo y Comunicación y Medios - CUME.

En esta primera fase, el objetivo general fue caracterizar la iniciativa “Escenarios de Narración Transmedia para la Documentación y Visibilidad del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Bucaramanga”, desde el perfil de los participantes y la naturaleza de los productos finales. Esta indagación estuvo centrada en comprender aspectos de producción de contenidos generados en un laboratorio piloto desarrollado por la Universidad Autónoma de Bucaramanga y el Ministerio de Cultura y Turismo de Bucaramanga, denominado “patrimonio en clave digital”.

Este laboratorio buscó brindar herramientas a los comunicadores de los territorios para realizar la construcción y circulación de relatos diferentes a los que ya han sido contados entorno al patrimonio, utilizando una página web para desarrollar seis proyectos que resaltarán el patrimonio cultural en Santander.

En el primer capítulo se muestra el planteamiento de nuestra investigación que permitió el desarrollo de la pregunta. En el segundo capítulo donde se presenta el Marco Teórico el marco teórico de la investigación se tomaron investigaciones previas y se definieron términos como: Patrimonio cultural y patrimonio digital (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2003) los enfoques del patrimonio, auto comunicación de masas (Castells), Convergencia de medios (Jenkins), web 2.0 (O’Reilly, 2004).

En el tercer capítulo del proyecto se utilizó una metodología cuantitativa, donde se realizó un análisis sobre el perfil de cada uno de los participantes, teniendo en cuenta como categorías de análisis: edad, género, experticia en patrimonio y en producción de contenidos. Además de identificar los resultados de los proyectos finales expresados. Estos resultados han sido una referencia base para una segunda parte del proyecto macro, en el que se abordaría desde un enfoque cualitativo con entrevistas a los participantes.

Como productos derivados de esta investigación, se destaca la participación de dos ponencias en encuentros de investigación, entre septiembre y octubre de 2018, las cuales fueron sometidas a arbitrajes y evaluación por parte de investigadores nacionales:

- Asociación Colombiana de Investigadores en Comunicación ACICOM presentación de la investigación en póster.
- XII Encuentro de semilleros UNAB. Ponencia de la investigación en curso.

Finalmente, los resultados de esta investigación fueron sustentados en el curso Proyecto III, durante el semestre 2018B, teniendo una evaluación favorable por parte del jurado.

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema

El internet ha generado un impacto a nivel global, pues ofrece herramientas informáticas que procesan, almacenan, resumen y transmiten contenidos de información de manera eficaz mediada por tecnología, esto significa que facilitan el flujo de información siendo las plataformas digitales instrumentos de mediación de la dinámica social. Este avance tecnológico ha generado facilidad para la preservación de contenidos, porque permite a todos los usuarios respaldar información a través de las diferentes plataformas encontradas en internet. Esta posibilidad de almacenar, procesar y transmitir contenido ha potenciado las posibilidades de creación de contenido digital en el tema de Patrimonio Cultural.

La UNESCO (2003) precisa la noción de patrimonio cultural como “aquellos lugares y objetos tangibles e intangibles que poseen valor cultural, histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico o antropológico para determinados grupos o individuos”. De la misma manera, en los documentos de la UNESCO, el patrimonio se define como “la herencia del pasado, los bienes actuales y lo que se delega a las generaciones futuras”.

En países como Colombia el Artículo 1 de la Ley 1185 de 2008 que modifica la Ley General de Cultura en Colombia decreta que:

“El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.”

Dada la importancia de la preservación del patrimonio para las sociedades, se ha mirado internet como una ruta posible para estos fines, mediada por el uso de tecnologías y plataformas digitales. Por lo tanto, surge la necesidad de encontrar una manera para preservar el patrimonio cultural, a través de plataformas digitales, mediado por tecnología.

Estas nuevas formas de crear contenidos han permitido realizar la preservación de documentos físicos que tienen mucho tiempo de existencia, pero, necesitan ser preservados en medios digitales, para el fácil acceso a ellos. Según UNESCO (2003) Se podría definir el patrimonio digital como el conjunto de objetos, creados de forma numérica, o procedentes de la digitalización de documentos analógicos, que tienen un valor perdurable para una comunidad. Estos materiales precisan de un sistema informático para ser producidos y consultados y están compuestos por información textual, icónica, sonora, programas de ordenador o por una combinación de todas o algunas de estas categorías, en cuyo caso recibe la denominación de multimedia, codificada en formato digital.

Debido a esto anteriormente mencionado, se destaca que el internet genera el espacio electrónico, los objetos digitales y una memoria distribuida. El desarrollo en la sociedad de la información implica el problema estructural de preservar esa memoria digital, en particular los objetos “de origen digital”, que sólo existen en red los principios promovidos por La UNESCO (2003), que promueven la preservación de la memoria digital y afirma que el patrimonio público debería ser conservado en software libre, garantizando el acceso abierto y universal a esos nuevos bienes culturales. Por otra parte, La UNESCO (2003) define que el patrimonio digital está formado por los materiales informáticos de valor perdurable dignos de ser conservados para las generaciones futuras, y que proceden de comunidades, industrias, sectores y regiones diferentes. No todos los materiales digitales poseen valor perdurable, pero los que lo tienen exigen metodologías de conservación activas para mantener la continuidad del patrimonio digital.

Impulsados por esta idea, la Universidad Autónoma de Bucaramanga en conjunto con el Ministerio de Cultura de Colombia, promueve una iniciativa denominada “Escenarios de Narración Transmedia para la Documentación y Visibilidad del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Bucaramanga” por medio del laboratorio “Relatos del Patrimonio en Clave Digital”. En este laboratorio se buscó ampliar la mirada a todas estas formas de entender el patrimonio y establecer nuevas rutas para la producción de contenidos, usando los recursos propios de un modelo de producción digital con énfasis en las narrativas para la producción de contenidos transmedia, la colaboratividad, y la convergencia de medios según Jenkins (2001) que la define como una interacción entre los nuevos medios y los medios tradicionales. Drula (2015) basado en las ideas de Jenkins considera no solo la transformación tecnológica, sino también sus efectos en la industria de los medios y en la audiencia. Resalta que la convergencia es un proceso continuo y los productos mediáticos se encuentran sujetos a cambios permanentes

El resultado final de la experiencia evaluada este laboratorio fue el desarrollo de una página web en la plataforma wix¹ en la que se crearon seis proyectos narrativos que trabajaron los cinco enfoques de patrimonio (identidad, imaginario, territorio, tradición y memoria) que fueron socializados en la experiencia. Estos seis proyectos, también emplearon el concepto de patrimonio desde el cual los participantes fueron entrenados en un taller. Desde dos puntos: *el patrimonio oficial* y *el patrimonio no oficial*.

Las historias desarrolladas durante el laboratorio se crearon en formatos textual, fotográfico, audiovisual y radial, y se alojaron en esta plataforma para que pudieran ser consultadas por toda la comunidad o por personas interesadas en aprender sobre patrimonio. Hicieron parte de esta experiencia piloto estudiantes de La Universidad Autónoma de Bucaramanga, La Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad de Santander, La Corporación educativa ITAE, además de Docentes de la Universidad Autónoma de Bucaramanga y gestores culturales de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura.

Esta experiencia supone, de acuerdo a sus organizadores² según lo desarrollado en este laboratorio, que la circulación de los contenidos permite a los usuarios nuevas miradas sobre el patrimonio local y a los cocreadores tener las herramientas para la creación, circulación y consumo de contenidos culturales. Un espacio que permitió que los participantes interpretaran su entorno cultural y saberes locales para construir diferentes relatos sobre la sostenibilidad, protección y recuperación de la riqueza patrimonial de Bucaramanga.

Con base en lo anterior, nos preguntamos en esta investigación algunos aspectos relacionados con los integrantes de la experiencia, su reciprocidad con el aprendizaje obtenido y los productos narrativos finalmente obtenidos.

1.1.- Pregunta de investigación

- ❖ ¿Cuáles son las características de una comunidad de aprendizaje en producción de contenido patrimonio cultural, desde sus integrantes y los proyectos narrativos resultantes?

¹ Plataforma del taller: <https://direcomunicaciones.wixsite.com/patrimonioidigital/el-taller>

² De acuerdo a un documento desarrollado por Frank Rodríguez y Carlos Mosquera sobre el desarrollo de la experiencia piloto. .Ver detalles en (Rodríguez y Mosquera, 2017).

1.2.- Objetivos

1.2.1.- Objetivo General

- ❖ Caracterizar la iniciativa “Escenarios de Narración Transmedia para la Documentación y Visibilidad del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Bucaramanga”, desde el perfil de los participantes y la naturaleza de los productos finales.

1.2.2.- Objetivos Específicos

- A. Definir el perfil de los participantes de la experiencia según la edad, el género, la experticia que tenían en patrimonio cultural y en creación de contenido para plataformas digitales.
- B. Caracterizar los productos narrativos finales de la experiencia, según los medios y enfoques.
- C. Comparar variables de comportamiento entre los perfiles de los integrantes y la naturaleza de los productos narrativos resultantes en la experiencia.

1.3.- Justificación

Esta investigación en curso tiene como objetivo principal Caracterizar la iniciativa “Escenarios de Narración Transmedia para la Documentación y Visibilidad del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Bucaramanga”, iniciativa propuesta en el año 2017 por la Universidad Autónoma de Bucaramanga y el Instituto Municipal de Cultura y turismo desde Bucaramanga, tomando como categorías de análisis dos dimensiones: el perfil de los participantes (edad, género, experticia en patrimonio y experticia en producción de contenido) y la naturaleza de los seis productos finales resultantes (enfoques, noción de patrimonio, contenidos utilizados).

Esta fase de la investigación resulta un antecedente importante para una segunda fase de trabajo en la que se indagará por medio de entrevistas a los gestores y estudiantes que participaron de la experiencia piloto llamada “patrimonio en clave digital”, realizada por el Ministerio de Cultura en la ciudad de Bucaramanga.

Esta investigación centrada en Colombia, puede dar paso a otras investigaciones que aborden el tema de patrimonio cultural, nociones de comunidades virtuales y/o trabajo colaborativo y creación de contenido digital basado en patrimonio, pues podría ayudar a la interpretación de estas nuevas pero crecientes tecnologías que

permiten la creación y el consumo de contenidos, tal como lo referencia Castells (2009) en lo que domina auto comunicación de masas.

Además, no hay proyectos de investigación de este tema en Colombia, y esta investigación puede dar paso al desarrollo de una necesidad por las instituciones académicas y municipales de crear talleres y/o laboratorios que permitan enseñar y resguardar el patrimonio nacional.

CAPÍTULO 2: Marco teórico

2.1.- Antecedentes

En la búsqueda documental sobre el tema que ocupa nuestra investigación, encontramos escasa literatura, principalmente en la relación Internet-Patrimonio Cultural Digital. Para la revisión del estado del arte, realizamos una búsqueda en bases de datos especializadas como: que permiten encontrar información a nivel mundial en países de habla hispana.

Como texto de apoyo para nuestra investigación, fueron grandes referentes el trabajo de Colorado y Bellido (2003) "Debate e investigación: nuevos lenguajes para la difusión del patrimonio cultural", y el trabajo de Lluca (2006) Proyecto PADICAT Patrimonio digital Catalunya. De estos dos mencionados tomamos gran parte de los autores abordados, y los conceptos claves en nuestra investigación.

Colorado y Bellido realizan un aporte en la revisión de cómo debe realizarse la preservación de contenido del Patrimonio cultural, en medios digitales, enfocado en España, y plantean el avance que han tenido las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramientas para la preservación de los contenidos. De la misma manera, Lluca hace una exploración sobre el proyecto realizado en Catalunya, España, sobre los repositorios utilizados en plataformas digitales para la preservación de documentos patrimoniales de la web catalana.

A partir de lo anteriormente mencionado, encontramos diferentes definiciones, otorgadas sobre Patrimonio Cultural. Una de ellas establecida por El Instituto Colombiano de Antropología e Historia en el artículo 4 de la ley 1185 de 2008. También destacamos a La UNESCO en nuestra investigación, pues resalta la importancia de la protección del patrimonio cultural en una carta denominada Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003).

Así mismo, y acerca del patrimonio digital, en su carta para la preservación de la memoria digital (2003), afirma que el patrimonio debería ser conservado en software libre, garantizando el acceso abierto y universal a esos nuevos bienes culturales. De la misma manera, el Ministerio de Cultura (2010) destaca que sólo pueden considerarse Patrimonio Cultural de la Nación aquellos bienes y manifestaciones a los cuales las personas, los grupos, o las instituciones con

competencias atribuidas legítimamente, mediante un proceso razonable, reflexivo, transparente, público incluso, les confieren valores o atribuciones de identidad.

Con referencia a lo anterior, encontramos que se ha creado la necesidad de generar a partir de plataformas digitales, espacios que permitan el almacenamiento de estos documentos, permitiendo que trasciendan, mediados por las TIC. La aparición de la web 2.0 (Nafría, 2007) y las nuevas narrativas, la convergencia de medios (Jenkins, 2008) y la auto comunicación de masas (Castells, 2009), dan paso al desarrollo de la idea que destaca la “recopilación de patrimonio”, para la cual nos guiamos en autores como Carpallo (2009) que resaltan que la conservación en el ámbito digital se refiere a aquellas medidas destinadas a proteger adecuadamente los documentos, con el fin de prolongar su utilización en condiciones óptimas durante el mayor tiempo posible. De esta manera, se da paso al término ‘patrimonio digital’.

También abordamos la investigación de García (2005) “La recopilación y conservación del patrimonio digital” en la que el autor resalta la importancia de las Tecnologías de la Información para la preservación de patrimonios digitales, pero también para la creación de espacios virtuales para la salvaguardia del patrimonio, efectuando un recorrido por los procedimientos para recopilar el patrimonio digital y los medios para su conservación.

De esta manera, las conclusiones derivadas que hemos encontrado sobre el tema de ‘patrimonio digital’ nos permiten comprender que hay una reflexión dividida en dos ejes. La primera de estas se centra en la preocupación por preservar lo ya existente, y la segunda en la producción y el levantamiento de información sobre contenido patrimonial, siendo España y México los países que más investigaciones han realizado sobre el tema de patrimonio digital.

Como antecedente nacional, encontramos la investigación de Arciniegas Martínez (2016) sobre El documental interactivo como un instrumento educativo: Propuesta teórico práctica para la difusión digital del patrimonio cultural colombiano. Esta investigación destaca la importancia de la protección y difusión del patrimonio.

2.2.- Nociones conceptuales

2.2.1- Patrimonio cultural y patrimonio digital

Dos ejes transversales desarrollan las propuestas de esta investigación: Patrimonio Cultural y Patrimonio digital. Entendido el patrimonio para la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura (2014) como un conjunto de

valores atribuidos socialmente a determinados bienes materiales y manifestaciones intangibles de la cultura, heredados del pasado y contemporáneos, significativos para los ciudadanos actuales, que expresa o representa la identidad colectiva en sus diversos matices y tensiones, y da cuenta de los vínculos entre las generaciones del pasado, el presente y el futuro.

El Instituto Colombiano de Antropología e Historia en el artículo 4 de la ley 1185 de 2008 destaca que:

“El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad Colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.”

La UNESCO en el 2003 realizó La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. En esa instancia, la comunidad internacional “reconoció la necesidad de revisar y gestionar la relevancia de las manifestaciones y expresiones culturales declaradas como patrimonio, que hasta esa fecha no tenían un marco jurídico y programático que las protegiera” destacando así la importancia y necesidad que se tenía sobre la preservación del patrimonio. También se rescató de La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio la creación del artículo 16, que faculta al Comité Intergubernamental para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial pertenecientes a la UNESCO para realizar la Lista representativa del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, que tiene por objetivo dar a conocer mejor el patrimonio cultural inmaterial en todo el mundo.

Con el objetivo de destacar la importancia y difusión del patrimonio cultural en plataformas digitales. UNESCO (2003) en sus Directrices para la preservación del patrimonio digital reconoce la necesidad de preservar el patrimonio digital que contiene todos los focos de desarrollo social y humano; el arte, la academia, la educación, etc. En formato bibliográfico o audiovisual, cumpliendo con el objetivo de preservar la diversidad cultural. Definición sintetizada por Lluca (2006) de la siguiente manera: “Patrimonio digital: como la información electrónica publicada en

internet, independientemente del formato en que se presenta” una clasificación que transgrede los aspectos de tiempo y espacio en cuestiones de acceso, enfocadas en reforzar el patrimonio digital, puesto que es de uso libre para la humanidad.

Colorado (2003) afirma que este proceso de digitalización de patrimonio trasciende al plano creativo y recursivo para llegar al alcance de los receptores, integrando el componente comunicativo que se relaciona con el patrimonio cultural, un claro ejemplo es la divulgación de la cultura mediante este recurso, donde se integran desde bibliotecas hasta museos. Un proceso sistemático, que facilita la divulgación de la cultura, y la conservación de la misma. Así, la Era de la digitalización contiene un sentido que posibilita ampliar la perspectiva humana desde un correcto uso, esto se evidencia en el arte, la educación y hasta el turismo. Donde la tecnología trae consigo la cultura digital, mediante la interconexión de diversas culturas en la distancia del espacio, gracias a la hipermedia.

Estas posibilidades han permitido, además de otros aspectos, potenciar la idea de preservación del patrimonio, Ahora bien, el patrimonio cultural de las sociedades se incluye diariamente en los procesos digitales, como se ha mencionado por su preservación y divulgación. En este orden de ideas, Voutssás (2012) afirma que las regiones de Estados Unidos y Europa: “están diseñando estrategias que les permitan, por una parte, coleccionar todo su patrimonio cultural escrito, filmado o grabado, de tal forma que pueda ser preservado y distribuido vía la red” pues esta es una forma de documentación para que el patrimonio no desaparezca materialmente, o se deteriore. Objetivo que se cumple con el funcionamiento óptimo de las redes para el hallazgo o acceso rápido a determinada información.

Entonces, abordar el tema de patrimonio digital, no sólo pretende sensibilizar sobre su preservación, sino también sobre su correcto manejo en aras del uso humano, y por supuesto su constante actualización, esto si se tiene en cuenta que la hipermedia se renueva constantemente y los formatos de almacenamiento quedan obsoletos. De esta forma, se evidencian varios factores para la protección del patrimonio cultural mediante las herramientas digitales. Estos procesos culturales y digitales se deben integrar con entes públicos, privados o independientes, que ostenten objetivos claros en su acción. Referente al patrimonio cultural, Voutssás (2009) asevera que no existe una inclinación en cuanto a la preservación de la cultura.

También es importante destacar que el alfabetismo mediático (Scolari et al, 2018) se propone recuperar dentro de la escuela esas competencias y prácticas

desarrolladas por los jóvenes en el ámbito informal. En otras palabras, el alfabetismo transmedia interpela a los jóvenes en tanto prosumidores, creadores o distribuidores de contenidos mediáticos. En vez de estigmatizar esas nuevas prácticas mediáticas propone recuperarlas dentro del aula, pasando de lo informal a lo formal. Es importante resaltar que el mundo se encuentra en un proceso de innovación tecnológica en la que se ha creado la necesidad de conocer y recibir información de manera inmediata, generando la posibilidad para quienes deseen estar actualizados o deseen acceder a información de patrimonio que se encuentre digitalizada, puedan tener acceso a estas bibliotecas de información.

En relación con lo mencionado anteriormente acerca de las Tecnologías de Información y Comunicación, Bellido (2003) menciona la reciente aparición de incorporación de las "nuevas tecnologías" al ámbito patrimonial, resaltando que en las últimas décadas las sociedades más desarrolladas se han regido por conceptos como patrimonio y conservación. Bellido resalta que el patrimonio se ha beneficiado de estos nuevos lenguajes a la hora de la difusión y de mostrar sus potencialidades didácticas y educativas, mientras que las nuevas tecnologías se han "humanizado" gracias al aporte de los aspectos patrimoniales.

Estos aspectos patrimoniales pueden entenderse claramente en la propuesta teórico práctica para la difusión digital del patrimonio cultural colombiano, realizada por Arciniegas (2016), en la que enfatiza que el documental interactivo puede ser un instrumento educativo para la difusión digital del patrimonio cultural colombiano. Para ello, estudia los recursos audiovisuales, narrativos y técnicos empleados en los medios audiovisuales que divulgan el patrimonio cultural, empleando métodos para la propagación del mismo.

2.2.2.- Sobre las narrativas digitales

Para la preservación y publicación del patrimonio cultural por medio de herramientas digitales, se ha hecho uso de herramientas como la web 2.0 que se refiere a nuevos sitios web que se diferencian de los sitios web más tradicionales englobados bajo la denominación Web 1.0. La web 2.0 está basada en el modelo de una comunidad de usuarios. Abarca una amplia variedad de redes sociales, blogs, wikis y servicios multimedia interconectados cuyo propósito es el intercambio ágil de información entre los usuarios y la colaboración en la producción de contenidos. Todos estos sitios utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en la red donde el usuario tiene control para publicar sus datos y compartirlos con otros usuarios. La característica diferencial es la participación colaborativa de los usuarios (Dougherty, 2010). También se

reconoce que “La Web 2.0 es participativa por naturaleza. En ella, los usuarios no suelen adoptar una actitud pasiva, sino todo lo contrario. No sólo leen, también discuten, comentan, valoran, opinan, proponen, anuncian, enlazan, escriben, publican, intercambian, escogen, corrigen, comparten... Es decir, participan activamente” (Nafría, 2007). Esto permite resaltar que la participación bilateral de los usuarios en la web, permite la difusión y transmisión de información, en el caso del eje central de esta investigación, la divulgación del patrimonio cultural.

Por otro lado, de las nociones conceptuales más importantes para nuestra investigación, destacamos la convergencia de medios, señalada por Jenkins (2001) como los comportamientos migratorios de las audiencias, que son capaces de llegar hasta cualquier parte en busca de las experiencias de entretenimiento y consumo de información que ellas mismas desean. Jenkins define la convergencia mediática, como una interacción entre los nuevos medios y los medios tradicionales. Considera no solo la transformación tecnológica, sino también sus efectos en la industria de los medios y en la audiencia. Resalta que la convergencia es un proceso continuo y los productos mediáticos se encuentran sujetos a cambios permanentes. Extraído de (Drulă, 2015).

Para Jenkins (2001) la convergencia representa un cambio cultural en los consumidores, que ya no buscan la información en un sólo canal, sino que intentan generar conexiones entre los diferentes medios, para formar su propia opinión y percepción de la realidad o de los. En este sentido, se está creando un nuevo tipo de conocimiento basado en la inteligencia colectiva. Para explicarlo, Jenkins se basa en la ciberteoría de Pierre Lévy (1997) en la que asevera que “nadie puede saberlo todo, pero que cada persona sabe algo, con lo que se conectar todo el conocimiento si se conectan los recursos y se combinan las capacidades de cada individuo”.

En esta investigación, el uso de plataformas 2.0 (página web del laboratorio) para almacenar proyectos digitales que destacan la importancia del patrimonio, siendo en este caso el de la ciudad de Bucaramanga, enfatizan lo denominado por Jenkins como *convergencia de medios*, pues es un proceso cultural en el que las publicaciones alojadas en la plataforma están abiertas a posibles cambios permanentes; y los usuarios pueden acceder a ellas, pues la colectividad es un factor importante en este aspecto.

Otro factor importante en nuestra investigación, es el uso de plataformas digitales para personas que no tienen experticia en producción y creación de contenidos. Esto ha sido denominado como El alfabetismo mediático, que según la UNESCO (2008) es un repertorio de competencias que permiten a las personas analizar,

evaluar y crear mensajes en una amplia variedad de medios de comunicación, géneros y formatos. Buckingham (2007) menciona que la alfabetización mediática se propone dotar a los sujetos de conocimientos y herramientas para que funcionen como ciudadanos autónomos y puedan realizar un consumo crítico de los medios.

Para el desarrollo del laboratorio que fue factor principal para el desarrollo de la caracterización de los productos finales, encontramos importante incorporar a Castells (2009) con lo que denomina como auto comunicación de masas, lo cual define como “la comunicación que seleccionamos nosotros mismos, pero que tiene el potencial de llegar a masas en términos generales, o a las personas o grupos de personas que seleccionamos en nuestras redes sociales”.

En el caso del laboratorio, la plataforma es de acceso libre y los contenidos pueden ser vistos por cualquier persona que desee verlos.

2.3.- Sobre la experiencia evaluada

En septiembre de 2017, se realizó la experiencia piloto denominada “patrimonio en clave digital” en la ciudad de Bucaramanga, desarrollada por la Universidad Autónoma de Bucaramanga, en conjunto con el Ministerio de Cultura y Turismo. En cuanto a la experiencia realizada, la Dirección De Comunicaciones Del Ministerio De Cultura (2017) destacó que esta propuesta pretendía innovar alrededor de la construcción de los contenidos digitales, pues la comunicación digital ha marcado paradigmas en la historia de la comunicación desde varias perspectivas: la convergencia, nuevas formas de construcción de contenidos, audiencias globales, selectivas y participativas, circulación instantánea, cambios en el rol del comunicador, entre otras.

En esa búsqueda de desarrollar acciones que apuntaran a la valoración, visibilización y preservación de la riqueza cultural del país, las Direcciones anteriormente señaladas se unen para desarrollar un proceso de formación y creación colectiva que busca que las mismas comunidades sean las encargadas de narrar y circular contenidos sobre su patrimonio. Este laboratorio de creación y circulación de contenidos digitales “Relatos del Patrimonio en Clave Digital” buscó brindar herramientas a los comunicadores de los territorios para que, por un lado, analicen su realidad cultural de forma más amplia y, por otro, desde el escenario digital, se construyan y circulen relatos diferentes a los que ya han sido contados entorno al patrimonio.

Estos nuevos relatos, con otras miradas entorno al “Patrimonio Cultural” fueron dirigidos a hombres y mujeres jóvenes y adultos, estudiantes, investigadores, gestores culturales, artistas, creadores de contenidos, grupos étnicos y la demás población en Colombia y cualquier lugar del mundo.

Los participantes estudiaron durante el periodo de entrenamiento, nociones asociadas al patrimonio, explícitamente los siguientes:

- Patrimonio oficial, no oficial.
- Los enfoques del patrimonio (Territorio, Identidad, Imaginario, Tradición y Memoria).

Los enfoques del patrimonio definidos en el laboratorio³:

Territorio:

Es una noción rol en la identificación de los seres humanos con: un paisaje, una sociedad, una historia, una tradición o una memoria. Reconocido como cualquier parte del territorio tal como la percibe la población, cuyo carácter es el resultado de la interacción dinámica de factores naturales y humanos. Es a la vez, una realidad física y la representación que culturalmente nos hacemos de ella.

Tradición:

Es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

Imaginario:

Un imaginario cultural es un acto creativo de la realidad en el que participa un grupo con la certeza de mantener una relación afectiva que los vincula entre sí, y frente a la imagen creada. El imaginario cultural tiene la facultad de orientar y condicionar las actuaciones del grupo, y elaborar un repertorio de acciones y rituales en torno a una imagen compartida. Los imaginarios pueden mantenerse en el tiempo, cambiar o desaparecer.

³ Relatos del Patrimonio en Clave Digital -Documento conceptual.

Identidad:

Pino (2011) caracteriza a la identidad como aquella que surge de la riqueza acumulada en el patrimonio basado en los restos materiales y espirituales del pasado, porque son ellas las que nos llevan a hacernos preguntas, de quienes somos y a dónde vamos. La Identidad es también el sentido de pertenencia o la relación afectiva y efectiva de una persona con un elemento simbólico de una cultura.

Memoria:

Halbwachs y Jelin (2012) afirman que la memoria social es aquella que emerge de los recuerdos de una comunidad o grupo humano en torno a acontecimientos significativos para muchas personas. En esta medida la memoria cultural se teje sobre las creencias, valores y experiencias culturales vividas y recordadas, o contadas por otros.

- Patrimonio cultural: nociones del patrimonio Oficial y No Oficial

Rodríguez y Mosquera (2017) organizadores de la experiencia caracterizada, destacan que para el desarrollo de este laboratorio en los conceptos de patrimonio se apoyaron en lo que Institucionalmente se encuentra establecido en el Artículo 1 de la Ley 1185 de 2008 que modifica la Ley General de Cultura en Colombia decreta que:

“El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico,

museológico o antropológico.”

Además de estos elementos que integran el patrimonio cultural de la Nación, para este laboratorio se plantean ideas más cotidianas, alejadas de los listados oficiales de patrimonio. Así, se refuerza el interés en las formas de hacer, en los lugares y la relación de los ciudadanos con estos; por esto, todo aquello que alcance a ocurrírse nos como parte de eso que entendemos como “nuestra identidad” genera en los creadores de contenidos un espacio complejo y lo aleja de la necesidad meramente informativa.

Rodríguez y Mosquera (2017) destacan que el laboratorio pasa a ser un referente en la producción de contenidos culturales digitales en el oriente colombiano y busca multiplicarse en el encuentro con experiencias similares en el mundo.

CAPÍTULO 3: Metodología

Se realizó una sistematización de la experiencia, pues esta investigación contribuyó a generación de enseñanza y difusión de un tema (patrimonio) que permite realizar experiencias similares que ahonden en este campo de investigación. Jara (2001) plantea las sistematizaciones como el “Interés en aprender de lo vivido, valorándolo como fuente de aprendizaje.” El objeto propuesto para la presente sistematización es: *Características de una comunidad de aprendizaje en producción de contenido patrimonio cultural, desde sus integrantes y los proyectos narrativos resultantes.*

Para la primera fase del proyecto se realizó una revisión cuantitativa de la naturaleza de los participantes, con las siguientes categorías: edad, género y experticia patrimonio y producción de contenidos. Una segunda etapa de esta investigación trabajó la metodología cuantitativa de la naturaleza de los productos finales expresados en la plataforma: recursos narrativos (uso de imágenes, textos, videos, audios), tipo de narración sobre el tema de patrimonio (oficial, no oficial) y enfoques de patrimonio (identidad, imaginario, territorio, tradición y memoria). Esta revisión fue aplicada al sitio web final en el que se agrupan seis proyectos, realizados por seis grupos, por un total de 29 personas. La caracterización desarrollada de la experiencia de nuestro trabajo de investigación es descriptiva, pues aborda las nociones estipuladas por la UNESCO acerca de patrimonio cultural y patrimonio cultural digital, además de autores que han trabajado la noción conceptual de patrimonio cultural digital. Sampieri et al. (2004) denomina que los estudios descriptivos por lo general fundamentan las investigaciones correlacionales, las cuales a su vez proporcionan información para llevar a cabo estudios explicativos que generan un sentido de entendimiento y son altamente estructurados. Para la primera fase de esta investigación en curso, se realizó una recolección de la información que será fundamental para la caracterización de la experiencia individual y de los resultados obtenidos, como primer paso, realizamos un análisis exploratorio de la página web, en la que se realizó el repositorio del contenido trabajado en el laboratorio.

3.1 Estrategia Metodológica

Etapa 1: Caracterización de los participantes

Se definieron como categorías de análisis:

Edad: (Grupo 1: entre 20 y 25 años, Grupo 2: entre 26 y 30 años. Grupo 3: entre 31 y 40 años y Grupo 4: mayor de 40 años).

Sexo: Masculino y Femenino

Experticia: En producción de contenidos y en Patrimonio.

Para lograr la documentación de la información de manera cuantitativa, realizamos tablas en Excel para la caracterización de cada uno de los participantes y para la experiencia de los productos finales resultantes, elaborando gráficos con porcentajes para la comprensión más precisa de la información.

Número	Nombre	Edad	Género	Afiliación	Experiencia en Producción Audiovisual	Experiencia en Patrimonio
1	Juliet Carolina Villamizar Nieve	Grupo 1	Mujer	Semillero U'Wa werjava	En proceso de formación	Sin experiencia
2	Hector Mauricio Gómez Mora	Grupo 4	Hombre	Semillero U'Wa werjava	Experiencia con noción tradicional	Experiencia con noción no oficial
3	Daniela Gómez Díaz	Grupo 1	Mujer	Semillero U'Wa werjava	En proceso de formación	Sin experiencia
4	Cristian David Gómez Pimiento	Grupo 1	Hombre	Semillero U'Wa werjava	En proceso de formación	Sin experiencia
5	Andrea Catalina Fernández Vargas	Grupo 1	Mujer	Semillero U'Wa werjava	En proceso de formación	Sin experiencia
6	Leidy Pérez Lizarazo	Grupo 1	Mujer	Fractalia	En proceso de formación	Sin experiencia
7	Alexander Mantilla Guerrero	Grupo 4	Hombre	Fractalia	Experiencia con noción tradicional	Sin experiencia
8	Laura Rodríguez León	Grupo 3	Mujer	Fractalia	Experiencia con noción tradicional	Experiencia con noción oficial
9	Fredy Yesid Higuera Díaz	Grupo 3	Hombre	Fractalia	Experiencia con noción tradicional	En proceso de formación
10	Juan Manuel Linares Pineda	Grupo 1	Hombre	Fractalia	En proceso de formación	Sin experiencia
11	Juan Camilo Torres	Grupo 1	Hombre	PRYMA	En proceso de formación	Sin experiencia
12	Jeimy Lizeth Cañón Ordóñez	Grupo 1	Mujer	PRYMA	En proceso de formación	Sin experiencia
13	Silvia Ximena Rodríguez Flórez	Grupo 1	Mujer	PRYMA	En proceso de formación	Sin experiencia
14	Angie Daniela Barajas Olarte	Grupo 1	Mujer	PRYMA	En proceso de formación	Sin experiencia
15	Daniel Andrés Mazo Manrique	Grupo 1	Hombre	PRYMA	En proceso de formación	Sin experiencia
16	Linda Dayanna Sánchez Flórez	Grupo 1	Mujer	Unab A	En proceso de formación	Sin experiencia
17	Mario Camargo	Grupo 3	Hombre	Unab A	En proceso de formación	Experiencia con noción no oficial
18	Francia Helena Angarita Becerra	Grupo 1	Mujer	Unab A	En proceso de formación	Sin experiencia
19	Alejandro Morantes Barajas	Grupo 1	Hombre	Unab A	En proceso de formación	Sin experiencia
20	Diego Alejandro Parra Ardila	Grupo 1	Hombre	Unab A	En proceso de formación	Sin experiencia
21	Daniel Felipe Valencia Sarmiento	Grupo 1	Hombre	Unab B	En proceso de formación	Sin experiencia
22	Jhonnatan Ramírez Flórez	Grupo 1	Hombre	Unab B	En proceso de formación	Sin experiencia
23	Lida Fernanda Prada Albarracín	Grupo 1	Mujer	Unab B	En proceso de formación	Sin experiencia
24	Lucía Gualdrón Castellano	Grupo 1	Mujer	Unab B	En proceso de formación	Sin experiencia
25	Felipe Arenas Gallo	Grupo 1	Hombre	Unab B	En proceso de formación	Sin experiencia
26	Juan Alexis Acero	Grupo 3	Hombre	Universidad del Pueblo	Sin experiencia	Experiencia con noción no oficial
27	Joan Manuel Saenz	Grupo 3	Hombre	Universidad del Pueblo	Sin experiencia	Experiencia con noción oficial
28	Nicolas Peña	Grupo 3	Hombre	Universidad del Pueblo	Experiencia con noción tradicional	Sin experiencia
29	Yenny Alexandra Ramírez	Grupo 3	Mujer	Universidad del Pueblo	Sin experiencia	Experiencia con noción oficial

Tabla 1: Caracterización individual de los participantes. Fuente propia.

Etapas 2: Caracterización de los productos finales resultantes

Categorías de análisis:

Noción de patrimonio: oficial y no oficial

Número de Narrativas digitales utilizadas en cada proyecto: Texto, audio, fotografía y video.

Enfoques del patrimonio: Territorio, Tradición, Identidad, Imaginario y Memoria.

- Tabla 2:

Proyectos	Temas	Noción patrimonio	Imagen	Enfoque	Número	Texto	Enfoque	Número	Audio	Enfoque	Número	Video	Enfoque	Número	Adicionales	Número	Herramientas web
Lero Lero Carragüero	Carranga	Oficial	No	No se especifica	0	Si	Enfoque mix	1	Si	Enfoque mix	12	Si	Enfoque mix	4			My album, Soundcloud, YouTube
(No caló la pita mano)	Jerga santanderana	Oficial	Si	Imaginario	18	Si	Identidad	1	Si	Imaginario	2	Si	Enfoque mix	2			My album, Soundcloud, YouTube, Issi
Triángulos	Lugares emblemáticos	No Oficial	Si	Enfoque mixto	50	Si	Enfoque mix	1	Si	Imaginario	3	Si	Imaginario	3			YouTube, Soundcloud
Ruta 45, senderos al más allá	Calle 45 entre carreras 9 y 13	No Oficial	Si	Enfoque mixto	18	Si	Identidad	3	Si	Enfoque mix	2	Si	Enfoque mix	2			No se utilizaron herramientas web
San Mateo: Resucitando entre Cenizas	Plaza San Mateo	Oficial	Si	Memoria	11	Si	Territorio	1	Si	Memoria	4	Si	Identidad	1			My album, Soundcloud, YouTube
Naranja Verde	Barrio Conucos	No Oficial	Si	Enfoque mixto	6	No	No se especi	0	Si	Enfoque mix	3	Si	Enfoque mix	1			No se utilizaron herramientas web

Tabla 2: Caracterización de los productos finales resultantes. Fuente propia.

Etap 3: Comparación de variables de comportamiento entre los perfiles de los integrantes y la naturaleza de los productos narrativos resultantes en la experiencia.

Para esta etapa, se desarrolló una comparación entre los participantes y los productos finales, evaluando cómo el conocimiento en patrimonio y en producción de contenidos, la edad y el sexo de los participantes, afectaron a los resultados finales expresados en la plataforma.

CAPÍTULO 4: Resultados

A partir de las dos dimensiones tomadas, siendo estas: caracterización individual de los participantes, y naturaleza de los productos finales, tomando como categorías de análisis para los participantes la edad, el género, la experticia en patrimonio y la experticia en producción de contenidos. Para los productos finales, las categorías principales de análisis fueron las nociones de patrimonio, los enfoques abordados (identidad, imaginario, tradición, territorio y memoria), y los recursos narrativos publicados en la plataforma.

4.1.- Caracterización de los integrantes de la experiencia

- Resultados a partir de la experiencia individual:

Perfil de los integrantes de la experiencia evaluada según la edad

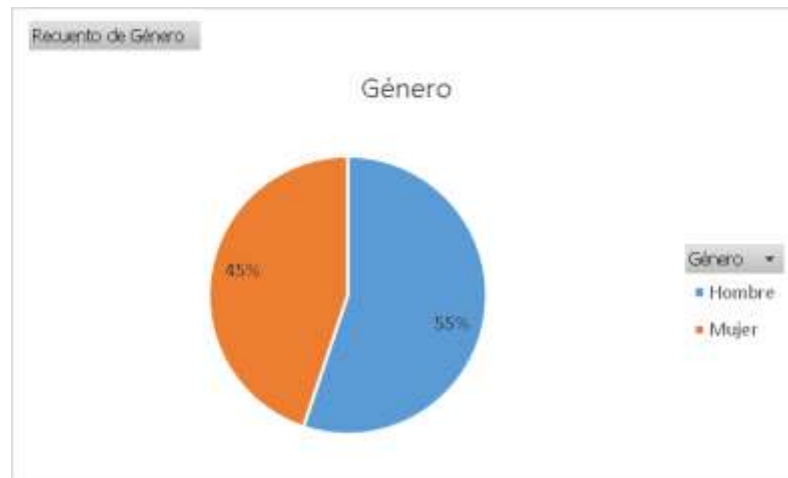


Gráfico 1: distribución de integrantes de la experiencia según el género. Fuente propia.

De los 29 participantes, el 45% fueron mujeres y el 55% hombres. El género no influyó en el desarrollo del laboratorio ni en el resultado de los 6 proyectos trabajados.

Perfil de los integrantes de la experiencia evaluada según la edad



Gráfico 2: Grupos de edad de los participantes. Fuente propia.

Entre la población caracterizada se encontró que 20 personas están en el rango del grupo 1 (20 a 30 años de edad) es decir un 69%, seguidos por 7 personas correspondientes al rango del grupo 3 (31 a 40 años de edad) es decir un 24% y las 2 personas restantes corresponden al rango del grupo 4 (más de 40 años) quedando así en un 7%.

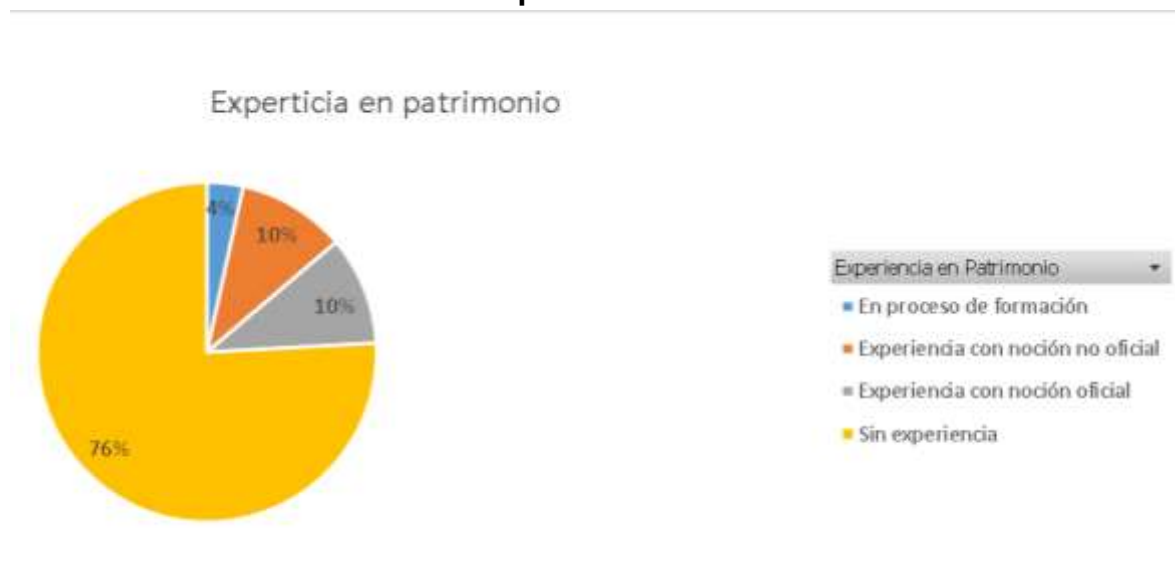
Perfil de los integrantes de la experiencia evaluada según la experticia en producción audiovisual



Gráfica 3: Experticia de los participantes en producción audiovisual. Fuente propia.

Entre la población caracterizada se encontró que 21 personas están en el rango de proceso de formación es decir un 73%, seguidos por 5 personas correspondientes al rango de experiencia en noción tradicional es decir un 17% y las 3 personas restantes corresponden al rango de sin experiencia en producción audiovisual es decir un 10%.

Perfil de los integrantes de la experiencia evaluada según la experticia en patrimonio



Gráfica 4: Experticia de los participantes en patrimonio. Fuente propia.

Entre la población caracterizada se encontró que 22 personas están en el rango de *sin experiencia de formación en patrimonio* es decir un 76%, seguidos por 3 personas correspondientes al rango de *experiencia con noción oficial* es decir un 10% junto con 3 personas que corresponden al rango con *noción no oficial* con un 10% y finalmente 1 persona que corresponde al rango de en proceso de formación patrimonial es decir un 4%.

4.2. Caracterización de los grupos de trabajo:

Se desarrollaron seis grupos de trabajo, conformados por gestores culturales, estudiantes y/o docentes. Lero Lero Carranguero se conformó por gestores culturales. Ruta 45, San Mateo y ¡No calle la jeta mano! Estaban conformados únicamente por estudiantes, mientras que Triangulados y Naranja Verde estaban conformados por estudiantes y docentes.

4.3 perfil de los grupos, según la suma de sus características:

Grupo A: atípico	Grupo B	Grupo C
Participantes del grupo Lero Lero Carranguero: - El 25% poseía experiencia en producción de contenidos. - El 75% tenía experiencia en patrimonio. - Rangos de edad de 31 a 40 años	Participantes de Triangulados y Naranja Verde: -El 60% en proceso de formación en producción de contenidos -El 70% sin experiencia en patrimonio. -60% jóvenes entre 18 y 25 años.	Participantes de Ruta 45, San Mateo y ¡No calle la jeta mano! -El 100% en proceso de formación en producción de contenidos. -El 100% sin experiencia en patrimonio. - El 93% jóvenes.

Tabla 3: perfil de los grupos. Fuente propia.

GRUPO 1: Lero Lero Carranguero



"Lero lero carranguero" expresa la necesidad de visibilizar las raíces campesinas, y tiene la necesidad de mantener viva la manifestación propia de su legado cultural, tejiendo un puente con las nuevas generaciones. Esta manifestación representa la vida en el campo, los oficios del campesino, el amor a la naturaleza, la transmisión de saberes y hasta las expresiones que identifican a los santandereanos.

- Noción de patrimonio para los productos finales resultantes: Oficial
- Herramientas utilizadas: My álbum, Soundcloud, YouTube.
- Experticia en producción de contenidos:

Perfil de los integrantes de lero lero carranguero según la experticia en producción audiovisual

Lero Lero Carranguero : Experiencia en producción audiovisual



Gráfico 5: Experiencia de los participantes del grupo llamado Lero Lero Carranguero en producción audiovisual. Fuente propia.

De los cuatro integrantes de este equipo de trabajo, solamente uno de ellos poseía experiencia en noción tradicional de producción audiovisual, para la elaboración de contenidos en la plataforma.

- Experticia en patrimonio:

Perfil de los integrantes de lero lero carranguero según la experticia en patrimonio



Gráfico 6: Experiencia los participantes del grupo llamado Lero Lero Carranguero sobre patrimonio. Fuente propia.

El 50% de los integrantes tienen conocimiento en patrimonio con noción oficial, el 25% en noción no oficial, mientras el otro 25% no tiene experiencia asociada al patrimonio.

- Contenido:



Imagen	Enfoque	Número de publicaciones
No	No se especifica	0
Video	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	4
 <p>Imagen 1: Ejemplo de los enfoques utilizados en el proyecto Lero Lero Carranguero</p>		
Texto	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto:	1
 <p>Imagen 2: Ejemplo de los enfoques utilizados en el proyecto Lero Lero Carranguero</p>		
Audio	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	12

Tabla 4: contenido de los productos digitales de Lero Lero Carranguero. Fuente propia.

GRUPO 2: ¡No calle la jeta mano!



“¡No calle la jeta mano!” menciona la jerga Santandereana. Se resalta que esta jerga es la tradición oral viva que se ha heredado de los ancestros.

- Noción de patrimonio para los productos finales resultantes: Oficial
- Herramientas utilizadas: My álbum, Soundcloud, YouTube e Issu.
- Contenido:



Imagen	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Imaginario  <p>Imagen 3: Ejemplo del enfoque de identidad en el proyecto ¡No calle la jeta mano!</p>	18
Video	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto  <p>Imagen 4: Ejemplo de los enfoque utilizados en el proyecto ¡No calle la jeta mano!</p>	2
Texto	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Identidad	1
Audio	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Imaginario	2

Tabla 5: Contenido de los productos digitales de ¡No calle la jeta mano! Fuente propia.

- Experticia en producción de contenidos:

Perfil de los integrantes de no calle la jeta mano según la experticia en producción audiovisual



Gráfico 7: Experiencia de los participantes del grupo ¡No calle la jeta mano! en producción audiovisual. Fuente propia.

Todos los integrantes de este equipo de trabajo se encuentran en proceso de formación para la producción de contenidos.

- Experticia en patrimonio:

Perfil de los integrantes de ¡No calle la jeta mano! según la experticia en patrimonio



Gráfico 8: Experiencia de los participantes del grupo ¡No calle la jeta mano! en patrimonio. Fuente propia.


El 100% de los integrantes no tienen formación en patrimonio.

GRUPO 3: Triangulados



Triangulados es una propuesta para descubrir la ciudad no contada desde la memoria de su gente, una invitación a recorrer y sumergirse en la cotidianidad de tres lugares del centro de Bucaramanga: Pastelería Berna, Club de billares los ejecutivos y la tienda de Plutarco, de la mano de sus protagonistas a través de las historias que no nos han contado.

- Noción de patrimonio para los productos finales resultantes: No Oficial
- Contenido:

Imagen	Enfoque	Número de publicaciones
Si	<p>Mixto</p>  <p>Imagen 5: Ejemplo de los enfoques utilizados en el proyecto Triangulados</p>	50
Video	Enfoque	Número de publicaciones

Si	Imaginario	3
Texto	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	1
Audio	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Imaginario	3

Tabla 6: Contenido de los productos digitales de Triangulados. Fuente propia.

- Herramientas utilizadas: Soundcloud y YouTube.
- Experticia en producción de contenidos:

Perfil de los integrantes de triangulados según la experticia en producción audiovisual



Gráfico 9: Experiencia de los participantes del grupo Triangulados en producción audiovisual. Fuente propia.

El 60% posee experiencia con noción tradicional, pero el 40% se encuentra en proceso de formación.

- Experticia en patrimonio:

Perfil de los integrantes de Triangulados según la experticia en patrimonio



Gráfico 10: Experiencia de los participantes del grupo Triangulados patrimonio. Fuente propia.

GRUPO 4: Ruta 45: Senderos al más allá



Este proyecto se enfoca en la calle 45, la cual es un espacio de dominio común para los bumanguenses y sus residentes. A lo largo de esta vía pública, desde la diagonal 15, entre las carreras 9 y 13, se encuentra el Parque Romero rodeado no solo de clásicas estructuras arquitectónicas, sino de historias que narran el patrimonio vivo de Bucaramanga.

- Noción de patrimonio para los productos finales resultantes: No Oficial
- Contenido:

Imagen	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto 	18


	Imagen 6: Ejemplo de los enfoques utilizados en el proyecto Ruta 45.	
Video	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	2
Texto	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Identidad	3
	 <p>Imagen 7: Ejemplo del enfoque de identidad utilizado en el proyecto Ruta 45.</p>	
Audio	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	2

Tabla 7: Contenido de los productos digitales de Ruta 45. Fuente propia.

- Herramientas utilizadas: No se utilizaron herramientas web.
- Experticia en producción de contenidos:

Perfil de los integrantes de Ruta 45 según la experticia en producción audiovisual



Gráfico 11: Experiencia de los participantes de Ruta 45 en producción audiovisual. Fuente propia.

Todos los integrantes de este proyecto se encuentran en proceso de formación de producción de contenidos.

Experticia en patrimonio:

Perfil de los integrantes Ruta 45 según la experticia en patrimonio



Gráfico 12: Experiencia de los participantes de Ruta 45 en patrimonio. Fuente propia.

Únicamente el 20% de los integrantes de Ruta 45 posee experiencia en noción no oficial del patrimonio.

GRUPO 5: San Mateo: Rescatando entre Cenizas



Para este proyecto, se puede observar el recorrido por La Casa de Mercado San Mateo, en la que se encuentran importantes personajes que descongelaron su memoria, ocho décadas después. El edificio que es patrimonio de Bucaramanga, espera ser rescatado.

- Noción de patrimonio para los productos finales resultantes: Oficial
- Contenido:

Imagen	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Memoria	11



	 <p>Imagen 8: Ejemplo del enfoque Memoria utilizado en el proyecto San Mateo</p>	
Video	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Identidad	1
Texto	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Tradición	1
Audio	Enfoque	Número de publicaciones
	 <p>Imagen 9: Ejemplo del enfoque Tradición utilizado en el proyecto San Mateo</p>	
Si	Memoria	6

Tabla 8: Contenidos de los productos digitales de San Mateo. Fuente propia.

- Herramientas utilizadas: My álbum, Soundcloud, YouTube.

- Experticia en producción de contenidos:

Perfil de los integrantes de San Mateo según la experticia en producción audiovisual



Gráfico 13: Experiencia de los participantes del grupo San Mateo en producción audiovisual. Fuente propia.

Todos los integrantes de este proyecto se encuentran en proceso de formación de producción de contenidos.

- Experticia en patrimonio:

Perfil de los integrantes de San Mateo según la experticia patrimonio



Gráfico 14: Experiencia de los participantes del grupo San Mateo en patrimonio. Fuente propia.

El 100% de los integrantes de San Mateo no posee experiencia en patrimonio.

GRUPO 6: Naranja Verde



Naranja Verde decide centrarse en la historia, la flora y la fauna del Barrio Conucos, siendo este uno de los más emblemáticos de Buaramanga.

- Noción de patrimonio para los productos finales resultantes: No Oficial
- Contenido:

Imagen	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto 	6
Video	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	1
Texto	Enfoque	Número de publicaciones
No	No se especifica	0
Audio	Enfoque	Número de publicaciones
Si	Mixto	3

Tabla 9: Contenidos de los productos digitales de Naranja Verde. Fuente propia.

- Herramientas utilizadas: No se utilizaron herramientas web.
- Experticia en producción de contenidos:

Perfil de los integrantes de Naranja Verde según la experticia en producción de contenidos



Gráfico 15: Experiencia de los participantes del grupo Naranja Verde en producción audiovisual. Fuente propia.

El 80% de los integrantes se encuentran en proceso de formación, mientras el 20% posee experiencia con noción tradicional en la producción de contenidos.

- Experticia en patrimonio:

Perfil de los integrantes de San Mateo según la experticia patrimonio



Gráfico 16: Experiencia de los participantes del grupo Naranja Verde en patrimonio. Fuente propia.

El 80% de los integrantes no posee experiencia relacionada al patrimonio, aunque el 20% posee experiencia en la noción no oficial.

¿cómo produjeron el contenido?

Grupo A: atípico	Grupo B	Grupo C
<p>Participantes del grupo Lero Lero Carranguero:</p> <p>-No reportó imágenes - Si desarrollaron textos, audios y videos.</p> <p>-Como herramientas 2.0 trabajaron Issue, YouTube, Soundcloud y My álbum.</p>	<p>Participantes de Triangulados y Naranja Verde:</p> <p>-Trabajaron imágenes en sus proyectos. -El grupo Naranja Verde no desarrolló textos. Si desarrolló videos y audios. Triangulados si desarrolló textos, audios y videos. -Como herramientas 2.0 trabajaron Issue, YouTube, Soundcloud y My álbum.</p>	<p>Participantes de Ruta 45, San Mateo y ¡No calle la jeta mano!</p> <p>- Trabajaron imágenes en sus proyectos. - Si desarrollaron textos, audios y videos. -Como herramientas 2.0 trabajaron Issue, YouTube, Soundcloud y My álbum.</p>

Tabla 10: contenido por cada grupo. Fuente propia.

4.4 Naturaleza de los productos finales

- Un sitio web (plataforma wix)



Imagen 11: plataforma utilizada

- 6 proyectos narrativos
- 150 acciones de contenido (piezas narrativas)
- Los temas de patrimonio se abordaron desde la perspectiva oficial y no oficial, con el mismo peso (50%-50%)
- Todos los enfoques fueron abordados en las acciones de contenido, aunque identidad fue el más recurrente en las narraciones.
- De las herramientas socializadas en el laboratorio, las herramientas que decidieron utilizar fueron: YouTube, SoundCloud y my álbum.
- La acción de contenido predominante fue la imagen.
- Los grupos de trabajo cuyos integrantes se encontraban en el grupo de edad 1 y que no poseían experiencia en patrimonio, utilizaron su conocimiento en producción de contenido para desarrollar los proyectos de sus equipos de trabajo.
- Los participantes del equipo denominado Lero Lero Carranguero poseían conocimientos en patrimonio, pero no en producción de contenidos. A este equipo de trabajo le costó asociarse a estas nuevas narrativas para el desarrollo de su producto final.



Gráfico 17: Imagen como recurso más utilizado en la plataforma. Fuente propia.

Marchante (2007) destaca que, en el lenguaje audiovisual, la imagen (fija o en movimiento), representa un mayor grado de iconicidad, que ofrece representaciones cuya primera interpretación es más intuitiva debido al alto parecido de la representación (imagen) con lo representado (realidad).

CAPÍTULO 5: Conclusiones preliminares

Estos resultados permitirán avanzar en la segunda fase de la investigación (bajo la dirección de Briceño y Rodríguez), basada en relatos de los integrantes, para verificar la experiencia.

- Puesto que cada uno de los proyectos explotó de manera autónoma todas las posibilidades de convergencia de medios, se cumple entonces la noción de “auto comunicación de masas”, usada por Castells (2012) para expresar las rutas personalizadas de proyectos en individuos y comunidades, en el ambiente digital.
- Las herramientas preferidas forman parte del ambiente 2.0 en el que puede enriquecerse la narrativa de patrimonio cultural.
- Como los participantes del grupo llamado Lero Lero Carranguero no tenían experiencia como productores de contenido, y tuvieron resultados más ambiguos en los productos finales, aunque tenían experticia en el tema de patrimonio.
- Se puede observar lo definido por Scolari (2018) como alfabetización transmedia.
- El género de los participantes no afectó directamente a los productos finales resultantes.

Bibliografía

- Arciniegas, A. (2016) El documental interactivo como un instrumento educativo. Tesis doctoral. Valencia, España.
- Bellido, M. (2003) Debate e investigación: Nuevos lenguajes para la difusión del patrimonio cultural. España. Revista PH
- Buckingham, D. (2007). Beyond Technology: Children's Learning in the age of Digital Media. Cambridge: Polity Press.
- Carpallo, A. Voutssás. J. (2009) Preservación del patrimonio cultural en México. Colección tecnologías de la información. México
- Castells, M., et al. (2003). The network society in Catalonia: An empirical análisis. [En línea]. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <http://www.uoc.edu/in3/pic/eng/pdf/pic1.pdf>
- Castells, Manuel, La galaxia Internet, Barcelona, Plaza y Janés, 2001
- Colorado A. (2003) Debate e investigación: Nuevos lenguajes para la difusión del patrimonio cultural. España. Revista PH.
- Dougherty, D. (2010, 1 de noviembre). Web 2.0 and the Social Context of Learning. Project Information Literacy. Recuperado el 10 de febrero de 2010, de <http://projectinfolit.org/smart-talks/item/116-dale-dougherty>
- Drula, G. (2015) Formas de la convergencia de medios y contenidos multimedia: Una perspectiva rumana. Rumania. Revista Comunicar <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=44&articulo=44-2015-14>
- García, L. (2005) La recopilación y conservación del patrimonio Digital. España. Biblioteca Valenciana.
- Jara, O. (2001) Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias.
- Jenkins, H. (2008) La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. New York.
- Lluca, C. (2006) Archivando la Web, el proyecto Padicat (Patrimonio Digital de Cataluña). España. El profesional de la información.

- Marchante, P (2007). Grados de iconicidad.
<http://narceaeduplastica.weebly.com/grados-de-iconicidad.html>
- Nafría, I. (2007). Web 2.0. El usuario. El nuevo rey de internet. Barcelona.
- Pino, E (2011) Los prejuicios y las actitudes de los estudiantes de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, para el aprendizaje de la lengua aymara en el año 2011. Tesis para optar el grado de magister en Tecnología Educativa, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna
- Romaní, JC. (2009) El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Revista de Estudios de Comunicación.
- Rodríguez F. Mosquera C (2017) Ponencia: Laboratorio “Relatos del patrimonio en clave digital”, análisis desde la producción digital y la colaboratividad. Colombia.
- Scolari, C. Wincour, R. Pereira, S. Barreneche, C. (2018) Alfabetismo transmedia: Una introducción. Departamento de estudios de la Comunicación. Universidad de Guadalajara.
- Voutssás, J. (2009). Preservación del patrimonio documental digital en México. México. UNAM.
- Voutssás, J. (2012). Preservación del patrimonio documental digital en el mundo y en México. Investigación bibliotecológica. México.
- Unesco (2003) Carta para la preservación del patrimonio digital.

Otros documentos revisados:

- http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/chart_er_preservation_digital_heritage_es.pdf
- Artículo 1 de la Ley 1185 de 2008 Ley General de Cultura en Colombia
- Ministerio de cultura. Colombia.
<http://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/Paginas/default.aspx>

- Salvaguardia del patrimonio, estipulada por la UNESCO.
<http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/intangible-heritage/convention-intangible-cultural-heritage/>