

Universidad de Huelva

Departamento de Pedagogía



Educomunicación y narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural local

Memoria para optar al grado de doctora
presentada por:

Laddy Liset Quezada Tello

Fecha de lectura: 4 de julio de 2024

Bajo la dirección de los doctores:

Ángel Hernando Gómez

Octavio Vázquez Aguado

Huelva, 2024



Educomunicación

y narrativas digitales
en la difusión del
patrimonio cultural local



Laddy Liset Quezada Tello



#Croosmedia
#Transmedia

Directores:

Dr. Ángel Hernando-Gómez
Dr. Octavio Vázquez-Aguado



Universidad
de Huelva

Educomunicación y narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural local

Tesis Doctoral

Laddy- Liset Quezada-Tello

Directores

Dr. Ángel Hernando-Gómez

Dr. Octavio Vázquez-Aguado



Doctorado Interuniversitario de Comunicación
Universidad de Huelva, 2024

Educomunicación y narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural local

Doctoranda: Laddy Liset Quezada-Tello [orcid.org/0000-0001-5717-1968]

Director: Ángel Hernando-Gómez [orcid.org/0000-0002-6414-5415]

Subdirector: Octavio Vázquez-Aguado [orcid.org/0000-0002-7636-2724]

Programa: Doctorado Interuniversitario en Comunicación

Línea de investigación: Educomunicación y alfabetización mediática

Universidad de Huelva - España, 2024

Índice



PENSAMIENTO	23
DEDICATORIA	25
AGRADECIMIENTO	27
RESUMEN	29
ABSTRACT	31
INTRODUCCIÓN	35
II.1. EDUCACIÓN MEDIÁTICA	39
II.1.1. Antecedentes de la educación mediática	41
II.1.2. Precusores de la educomunicación	42
II.1.3. El rol del educador	42
II.1.4. El rol de las escuelas y centros educativos	44
II.1.5. Alfabetización mediática	45
II.1.6. Desarrollo de habilidades cognitivas	46
II.1.7. Alfabetidad digital	47
II.1.8 Brecha digital	48
II.1.9. Nuevos escenarios educómunicativos	50
II.2. NARRATIVAS DIGITALES	53
II.2.1. La narrativa digital	55
II.2.2. La Narrativa Audiovisual	56
II.2.2. <i>Broadcasting</i>	58
II.2.3. Competencia digital para desarrollo de narraciones	58
II.2.4. <i>Storytelling</i>	61
II.2.5. <i>CrossMedia</i>	63

II.2.6. Narrativa <i>Transmedia</i>	64
II.2.7. Casos de <i>Transmedia</i> Ficción y periodístico.....	69
II.2.7.1. Contenidos periodísticos <i>transmedia</i>	69
II.2.7.2. Contenidos de ficción <i>transmedia</i>	70
II.3. LAS NUEVAS ECOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE.....	77
II.3.1 Las nuevas ecologías aplicadas en el aprendizaje.....	79
II.3.2 Proyectos <i>transmedia</i> Educativos.....	79
II.3.4. Material impreso para educación	82
II.3.5. Radios.....	83
II.3.5.1. Programa educativos y microcápsulas.....	84
II.3.5.2. El <i>Podcast</i>	86
II.3.6 Web & Redes sociales.....	87
II.3.6.1. Blogs.....	91
II.3.6.2. Twitter, X	92
II.3.6.3. Facebook.....	94
II.3.6.4. Instagram.....	96
II.3.6.5. TikTok.....	98
II.3.6.6. Youtube.....	99
II.3.7. El Video educativo.....	102
II.3.7 <i>Serius Game</i> y gamificación.....	107
II.3.8. Narrativas de realidades virtuales e inmersivas.....	109
II.3.8.1. Realidad virtual.....	111
II.3.8.2. La Realidad aumentada.....	112

II.4. PATRIMONIO CULTURAL E INTERCULTURALIDAD.....	115
II.4.1. Cultura.....	117
II.4.2. Patrimonio.....	117
II.4.2.1 Patrimonio cultural material.....	120
II.4.2.2 Patrimonio cultural inmaterial.....	123
II.4.3. Paisajes culturales.....	126
II.4.5. Interculturalidad.....	128
II.4.6. Conservación del Patrimonio y desarrollo económico.....	131
II.4.7. Gobernanza y Patrimonio.....	133
II.4.8. La LOC ecuatoriana e Interculturalidad.....	134
II.4.9. Turismo cultural.....	135
II.4.10. Los Museos.....	137
II.4.11. Proyectos educativos de patrimonio cultural.....	140
III. LA INVESTIGACIÓN.....	143
III.1. Justificación.....	145
III.2. Planteamiento del problema.....	146
III.3. Preguntas de investigación.....	147
III.4. Objetivos de Investigación.....	148
III.4.1 Objetivo General.....	148
III.4.2 Específicos.....	148
III.5. Contexto de la investigación.....	148
III.5.1. Constitución del Ecuador.....	149
III.5.2. Ley Orgánica de Comunicación – LOC.....	150

III.5.3. Plan de Desarrollo Nacional del Ecuador.....	150
III.5.4. Educación Superior y sus funciones sustantivas.....	152
III.5.5. Proyecto Orotopía.....	154
IV. METODOLOGÍA.....	159
IV.1.1. Enfoques metodológicos investigativos.....	161
IV.1.2. Enfoques para la educación en patrimonio cultural.....	162
IV.1.3. Enfoques para la generación de narrativas.....	164
IV.1.4. Fases del proceso investigativo.....	165
IV.1.4. La muestra.....	168
IV.1.5 Diseño de instrumentos para la investigación.....	169
IV. 1.5.1. Entrevista a expertos.....	170
IV.1.5.2. Focus Group alumnos de Orotopía, graduados en Comunicación Social.....	182
IV.1.5.3 Formato para revisión de producción científica del tema	184
IV.1.5.4 Monitoreo micro proyectos Orotopía.....	184
IV.1.5.5 Monitoreo Listado en Youtube.....	185
IV.1.5.6. Monitoreo Listado en Facebook.....	186
IV.1.5.7. Monitoreo Listado productos periodísticos en prensa.....	187
IV.1.5.8. Monitoreo Listado productos radiales y podcast.....	187
IV.1.6. Fichas Observación de contenido.....	188
IV.1.6.1. Instructivo para ficha de audiovisuales.....	188
IV.1.6.2. Instructivo para ficha de productos radiales y podcast.....	192
IV.1.6.3. Validación de instrumentos a juicio de expertos.....	197

IV.1.6.3.1 Resultados de la validación de expertos.....	198
IV.1.6.4. Perfil profesional de los expertos evaluadores de fichas de observación.....	199
V.1.6.5. Estrategia de análisis de datos.....	201
V. LOS RESULTADOS.....	203
V.1.1. Recopilación de Entrevistas a Expertos.....	205
V.1.1.1 Entrevista Gestor de proyecto.....	206
V.1.1.2 Entrevista a Docentes Comunicación Proyecto Orotopía.....	210
V.1.1.3 Entrevista a expertas en Turismo.....	215
V.1.1.4 Entrevista a Gestores culturales.....	220
V.1.1.5 Entrevista a Experto en Patrimonio.....	227
V.1.1.6 Entrevista a Comunicadores Sociales.....	230
V.1.1.7 Entrevista a docentes de áreas de Ciencias Sociales.....	232
V.1.1.8 Entrevista a Psicólogos.....	235
V.1.1.9 Entrevista a personal administrativo UTMACH.....	238
V.1.1.10 Entrevista a experto en inversión.....	242
V.1.1.11 Entrevista a docente en TICs.....	243
V.1.2 <i>Focus Group</i> con estudiantes.....	246
V. 1.2.1 Primera Reunión.....	246
V. 1.2.2 Segunda Reunión.....	248
V. 1.2.3 Tercera Reunión.....	250
V.1.3 Producción científica relacionada a la educomunicación del patrimonio cultural orense.....	252
V.1.3.1 Tesis en base al Patrimonio Cultural Orense.....	252

V.1.3.2 Publicaciones en revistas científicas, <i>proceedings</i> y libros.....	261
V.1.4 Universo Narrativo Orotopía: micro proyectos educomunicativos.....	262
V.1.4.1 Plataformas mediáticas universo Orotopía.....	264
V. 1.4.2 Proyectos narrativos de Orotopía.....	265
V.1.4.3 Estrategias de expansión narrativa.....	267
V.1.4.3.1 Ferrocarril del Oro.....	268
V.1.4.3.2 Tertulias orenses.....	270
V.1.4.3.3 Exposición Rostros.....	271
V.1.4.3.4 Paisaje cultural rural de la Provincia de El Oro.....	272
V.1.4.3.5 La Magia del Tren.....	274
V.1.4.3.6 Sabor a Cacao.....	275
V.1.4.3.7 Paisajes culturales de la Provincia de El Oro.....	277
V.1.4.3.8 Revista infantil <i>Allyu</i>	278
V.1.4.3.9 Luz Victoria.....	279
V.1.4.3.10 Voces y Requintos.....	280
V.1.4.3.11 Concurso <i>Pukllay</i>	281
V.1.4.3.12 Periodismo en la provincia de El Oro.....	282
V.1.4.3.13 Machala hasta la Raíz.....	283
V.1.4.3.14 Quinteto de Oro.....	283
V.1.4.3.15 La Magia de Santa Rosa.....	284
V.1.4.3.16 Gastronomía orense.....	285
V.1.4.3.17 Mágico mundo de Orotopía.....	286
V.1.5 Análisis de contenidos educomunicativos en Youtube.....	287

V.1.6 Contenidos educomunicativos en Facebook.....	294
V.1.7 Fichas de observación de contenidos radiales: Spotify.....	300
V.1.8 Productos periodísticos en prensa del patrimonio cultural orense.....	305
V.1.9 Consolidado de ideas de proceso de investigación	306
VI. CONCLUSIONES.....	311
VI.1.1 Estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural local.....	313
VI. 1.2 Rango de la generación de contenidos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural orense.....	317
VI. 1.3 Promoción del patrimonio cultural local mediante la educomunicación y narrativas digitales.....	320
VI. 1.4 Narrativas digitales en proyectos educomunicacionales interculturales de identidad local.....	323
VI. 1.5 Perspectivas para la proyección de nuevos procesos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro.....	329
CONCLUSIONS.....	335
CONCLUSÕES	357
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	379
VI. ANEXOS.....	409

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Principios de la sociodigitalidad.....	48
Tabla 2. Fases de la promoción de productos <i>transmedia</i>	71
Tabla 3. Proyectos <i>Transmedia</i> de Ficción.....	72
Tabla 4. Producción <i>transmedia</i> del Mundo Marvel.....	73
Tabla 5. Proyectos educativos <i>transmedia</i>	80
Tabla 6. Competencia comunicativa para generación de videos educativos.....	102
Tabla 7. Estrategias de aprendizaje informal de los jóvenes.....	103
Tabla 8. Aportaciones del docugame.....	109
Tabla 9. Grados de interactividad.....	110
Tabla 10. Clasificación del Patrimonio Cultural Material.....	122
Tabla 11. Clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial.....	125
Tabla 12. Visión del patrimonio.....	131
Tabla 13. Bienes declarados por la UNESCO.....	137
Tabla 14. Proyectos educativos de patrimonio cultural.....	141
Tabla 15. Artículos de la Constitución Ecuatoriana.....	149
Tabla 16. Contraste de Planes de Desarrollo del Ecuador.....	151
Tabla 17. Mundos narrativos Orotopía.....	157
Tabla 18. Enfoques para educación del patrimonio.....	163
Tabla 19. Consolidado de proceso investigativo.....	166
Tabla 20. Grupos de muestra y técnica investigativa.....	169
Tabla 21. Instrumentos de investigación proyecto Orotopía.....	170
Tabla 22. Tabla de expertos entrevistados.....	171

Tabla 23. Listado de participantes de <i>Focus Group</i>	182
Tabla 24. Formato para registro de producción científica de Patrimonio Cultural orense.....	184
Tabla 25. Micro proyectos narrativos de Orotopía.....	185
Tabla 26. Listado de Monitoreo Youtube.....	185
Tabla 27. Listado de monitoreo de Facebook.....	186
Tabla 28. Productos Compartidos en otros medios digitales - Facebook.....	187
Tabla 29. Listado redacción de prensa Orotopía.....	187
Tabla 30. Listado productos radiales y podcast.....	188
Tabla 31. Ficha de observación audiovisual.....	191
Tabla 32. Ficha de observación radial.....	195
Tabla 33. Listado Expertos para entrevistas.....	206
Tabla 34. Consolidado Entrevista a docentes comunicación social.....	211
Tabla 35. Tesis 1 basada en el patrimonio cultural orense.....	252
Tabla 36. Tesis 2 basada en el patrimonio cultural orense.....	253
Tabla 37. Tesis 3 basada en el patrimonio cultural orense.....	253
Tabla 38. Tesis 4 basada en el patrimonio cultural orense.....	254
Tabla 39. Tesis 5 basada en el patrimonio cultural orense.....	254
Tabla 40. Tesis 6 basada en el patrimonio cultural orense.....	255
Tabla 41. Tesis 7 basada en el patrimonio cultural orense.....	255
Tabla 42. Tesis 8 basada en el patrimonio cultural orense.....	256
Tabla 43. Tesis 9 basada en el patrimonio cultural orense.....	256
Tabla 44. Tesis 10 basada en el patrimonio cultural orense.....	257

Tabla 45. Tesis 11 basada en el patrimonio cultural orense.....	257
Tabla 46. Tesis 12 basada en el patrimonio cultural orense.....	258
Tabla 47. Tesis 13 basada en el patrimonio cultural orense.....	258
Tabla 48. Tesis 14 basada en el patrimonio cultural orense.....	259
Tabla 49. Tesis 15 basada en el patrimonio cultural orense.....	259
Tabla 50. Tesis 16 basada en el patrimonio cultural orense.....	260
Tabla 51. Tesis 17 basada en el patrimonio cultural orense.....	260
Tabla 52. Artículos y publicaciones relacionadas a Orotopía.....	261
Tabla 53. Fases del proceso de construcción narrativa.....	262
Tabla 54. Plataformas mediáticas oficiales de Orotopía.....	264
Tabla 55. Microproyectos Orotopía.....	266
Tabla 56. Acciones de difusión de los Paisaje culturales de las parroquias rurales de El Oro.....	273
Tabla 57. Consolidada de piezas en Youtube - Orotopía.....	289
Tabla 58. Consolidado de audiovisuales en Facebook.....	296
Tabla 59. Consolidado de productos radiales en Spotify.....	302
Tabla 60. Reportajes en Medios impresos.....	305

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Campaña “Ahora se escucha mi voz” - CORDICOM.....	156
Imagen 2. Reportaje La magia del ferrocarril.....	269
Imagen 3. Tertulia Orense.....	270
Imagen 4. Exposición Rostros.....	271
Imagen 5. Paisajes culturales de las parroquias rurales.....	272
Imagen 6. Magia del Tren.....	275
Imagen 7. Con sabor a Cacao 360°.....	276
Imagen 8. Reportaje Paisajes culturales.....	277
Imagen 9. Propuesta Revista infantil <i>Allyu</i>	278
Imagen 10. Crossmedia Luz Victoria.....	279
Imagen 11. Programa Voces y Requintos.....	280
Imagen 12. Concurso Escolar <i>Pukllay</i>	281
Imagen 13. Periodismo orense.....	282
Imagen 14. Reportaje Machala hasta la raíz.....	283
Imagen 15. Reportaje del Quinteto de Oro.....	284
Imagen 16. Reportaje “La magia de Santa Rosa”.....	285
Imagen 17. Serie de recetas gastronómicas orenses.....	286
Imagen 18. Mágico Mundo de Orotopía.....	287
Imagen 19. Interfaz de <i>fanpage</i> Orotopía.....	294
Imagen 20. Interfaz de Orotopía en Spotify.....	301

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Brecha digital.....	50
Figura 2. Proceso de generación de contenidos.....	60
Figura 3. Formulación del <i>Storytelling</i>	61
Figura 4. Contenidos generados por Prosumidores.....	62
Figura 5. Tipos de narrativas.....	63
Figura 6. Tres dimensiones de las historias.....	65
Figura 7. Niveles para el desarrollo de experiencias <i>transmedia</i>	66
Figura 8. Fases desarrollo <i>transmedia</i>	66
Figura 9. Herramientas de estudio de la narrativa <i>transmedia</i>	67
Figura 10. Estrategias de dispersión narrativa <i>transmedia</i>	68
Figura 11. Contenidos informativos transmedia de las televisiones públicas europeas.....	70
Figura 12. Proceso de Comunicación Artística.....	93
Figura 13. Clasificación de las Realidades.....	111
Figura 14. Proyectos de patrimonio cultural que usan RA o RV.....	113
Figura 15. Impactos del turismo cultural.....	136
Figura 16. Funciones sustantivas de la Educación Superior.....	153
Figura 17. Mapa de la Provincia de El Oro.....	154
Figura 18. Marca Orotopía.....	157
Figura 19. Gráfica de Mundos Orotopía.....	158
Figura 20. Enfoque de Robert Stake.....	163
Figura 21. Estrategias de expansión narrativa.....	164

Figura 22. Fases del proceso de investigación.....	163
Figura 23. Proceso de generación narrativa transmedia y crossmedia.....	261
Figura 24. Estrategias de expansión narrativa.....	266

ÌNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Validación de expertos.....	198
Gráfico 2. Formato aplicado en Youtube.....	292
Gráfico 3. Tipo de contenido Youtube.....	292
Gráfico 4. Subtemáticas del Patrimonio cultural.....	293



I. Preliminares

Pensamiento

El mayor bien que nos permite estar en el presente es el ser agradecidos,
nacimos para ser comunidad, eso lo ratifica la historia
que de manera cíclica se repite
para enseñarle a la sociedad a ser realmente humana.
Lo vivimos en carne y hueso, hemos resistido por sobre nuestras propias fuerzas,
quizá hasta hemos renacido varias veces y de allí la necesidad de reencontrar
nuestra identidad, recordar que la vida es ella misma y nosotros somos lo que nos
permitimos ser en ella.



Dedicatoria

A quienes están en la **eternidad**,
los que siguen a mi lado en el presente,
los que fueron parte de mi camino,
a quienes el futuro permita ser parte de esta historia,
a los que sienten curiosidad por aprender; y
para quienes cosechen el fruto de la educación en patrimonio cultural.

Agradecimiento

Gracias a mis directores *Ignacio, Ángel, Octavio*
que me permitieron explorar de manera más profunda
el mundo investigativo y motivarme a seguir en este camino.
Mil gracias a mis *amigos*, los que estuvieron allí en todo momento,
mis *compañeros de Doctorado* que fueron ese gran apoyo
en varios momentos de este proceso investigativo,
sobre todo *Sebas* mi dupla de alto vuelo.
Gracias a todos los que brindaron su tiempo para que este proyecto se cumpla, mis
estudiantes de *Comunicación Social* que con su trabajo esto fue posible.

Gracias eternas a quienes velaron por mí desde antes que este camino empezara,
quien sostuvo mi mano, el ejemplo de lucha y resiliencia: *Juanita*.
También de quienes aprendo, vivo, existo, soy parte:
Stefany, Wilmer, Noemí, Katherine, Tamara, Adeline y Gabriela.
De quienes sin ser sangre han sido luz: *Fernanda, Gabriel*.

Mi abrazo hasta el cielo a quien apostó todo por mí, me enseñó el amor a los libros,
la música, quién avivó mi sed de conocimiento: Mi padre de corazón *Herman Hugo*.
Finalmente, a quién inició todo esto: *Mamita Angelina*, con esta tesis cumplo parte de
nuestro sueño, la búsqueda de romper ciclos, el esfuerzo para que la educación
sea un beneficio de muchos y dejar una huella para la posteridad.

Gracias, gracias, gracias

Resumen

La alfabetización mediática y la evolución de los medios en las últimas décadas han transformado radicalmente la educación y la sociedad en general. Este fenómeno se ha visto impulsado por las nuevas ecologías de los medios, estudiadas por destacados investigadores de las nuevas ecologías de los medios y del aprendizaje. Estas ecologías engloban tanto el uso de los medios como el proceso de aprendizaje, ya que las personas se desenvuelven en ambos entornos de manera simultánea. La educomunicación, surgida como una herramienta para dar voz a grupos vulnerables y promover una educación crítica y humana, ha desempeñado un papel crucial en la formación técnica y en la difusión de conocimientos en comunidades, abordando temas relacionados con la agricultura, la salud, la lucha social, la vida diaria.

La inclusión de la alfabetización mediática en las agendas educativas gubernamentales ha sido un avance importante, pero se necesita seguir trabajando en la formación de docentes y ciudadanos en esta área, así como en la conservación del conocimiento ancestral y el patrimonio cultural local, que son fundamentales para la identidad de una sociedad. La globalización, junto con el avance tecnológico y la aparición de nuevas formas de comunicación y entretenimiento, ha provocado un cambio profundo en la sociedad, influyendo en las costumbres y la cultura de diferentes regiones. Sin embargo, la misma población que consume y produce contenido a través de la tecnología también tiene el poder de preservar su patrimonio cultural.

Esta investigación se centra en el estudio de las narrativas digitales y su papel en la difusión del patrimonio cultural local, tomando como caso de estudio la provincia de El Oro en Ecuador. El problema científico planteado es cómo utilizar la educomunicación y las narrativas digitales para promover la educación patrimonial en un contexto local. Se identifican posibles causas, como la falta de estrategias educativas relacionadas con el patrimonio cultural, la escasa difusión del mismo en la región y el desconocimiento de aplicación de las nuevas ecologías mediáticas en la educación no formal.

El objetivo general de la investigación es vincular el estudio de la educomunicación y las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural como parte del fortalecimiento

de la identidad local orense. Para lograr este objetivo, se plantean objetivos específicos que incluyen la evaluación de la generación de contenidos educomunicacionales, la comparación de percepciones de diversos actores culturales y académicos, y la identificación de narrativas digitales interculturales que contribuyan al fortalecimiento de la identidad local. Finalmente, la generación de narrativas se revela como un recurso invaluable en la difusión y educación del patrimonio cultural en la era digital. La combinación de elementos visuales, sonoros y narrativos en plataformas comunicacionales permite la generación de experiencias que capturan la atención de audiencias diversas y facilitan la comprensión y conexión con el patrimonio cultural. Además, la aplicación de la narrativa *crossmedia* o *transmedia*, permite la interactividad y la participación activa del público, lo que no solo enriquece la experiencia del usuario, sino que también involucra a las comunidades locales en la preservación y promoción de su herencia cultural.

Palabras claves: educomunicación, patrimonio cultural, educación patrimonial, narrativas digitales, transmedia, crossmedia.

Abstract

Media literacy and the evolution of media over the past decades have profoundly transformed education and society at large. This phenomenon has been driven by the new media ecologies, which have been studied by prominent researchers in the fields of new media ecologies and learning. These ecologies encompass both media usage and the learning process, as individuals navigate both environments simultaneously. Educommunication, emerging as a tool to empower vulnerable groups and promote critical and humane education, has played a crucial role in technical training and the dissemination of knowledge in communities, addressing topics related to agriculture, health, social advocacy, and daily life.

The inclusion of media literacy in government educational agendas has been a significant advancement, but continued efforts are needed in the training of educators and citizens in this area, as well as in the preservation of ancestral knowledge and local cultural heritage, which are essential for a society's identity. Globalization, coupled with technological advancement and the emergence of new forms of communication and entertainment, has brought about profound societal changes, influencing customs and culture in various regions. However, the same population that consumes and produces content through technology also holds the power to preserve its cultural heritage.

This research focuses on the study of digital narratives and their role in promoting local cultural heritage dissemination, with the case study being the province of El Oro in Ecuador. The scientific problem posed is how to utilize educommunication and digital narratives to enhance heritage education within a local context. Possible causes are identified, such as the lack of educational strategies related to cultural heritage, limited regional dissemination of cultural heritage, and a lack of awareness regarding the application of new media ecologies in non-formal education.

The overarching objective of the research is to establish a connection between the

study of educommunication and digital narratives in the dissemination of cultural heritage as part of strengthening the identity of El Oro province. To achieve this goal, specific objectives are proposed, including the evaluation of educommunicational content generation, the comparison of perceptions among various cultural and academic stakeholders, and the identification of intercultural digital narratives that contribute to the reinforcement of local identity. Ultimately, narrative creation emerges as an invaluable resource in the digital era for disseminating and educating about cultural heritage. The combination of visual, auditory, and narrative elements on communicational platforms allows for the creation of experiences that capture the attention of diverse audiences and facilitate understanding and connection with cultural heritage. Furthermore, the application of crossmedia or transmedia narratives enables interactivity and active audience participation, enriching the user experience and involving local communities in the preservation and promotion of their cultural heritage.

Keywords: media literacy, cultural heritage, heritage education, digital narratives, transmedia, crossmedia.

Sumário

A alfabetização mediática e a evolução dos meios de comunicação social nas últimas décadas transformaram radicalmente a educação e a sociedade em geral. Este fenómeno foi impulsionado pelas novas ecologias dos meios de comunicação, que são estudadas pelos principais investigadores em matéria de novos meios de comunicação e ecologias de aprendizagem. Estas ecologias englobam tanto a utilização dos media como o processo de aprendizagem, na medida em que as pessoas operam em ambos os ambientes simultaneamente. Surgindo como um instrumento para dar voz a grupos vulneráveis e para promover uma educação crítica e humana, a educomunicação tem desempenhado um papel crucial na formação técnica e na disseminação de conhecimentos nas comunidades, abordando questões relacionadas com a agricultura, a saúde, a luta social, a vida quotidiana.

A inclusão da alfabetização mediática nas agendas educativas governamentais tem sido um importante passo em frente, mas é necessário continuar a trabalhar na formação de professores e cidadãos nesta área, bem como na preservação dos conhecimentos ancestrais e do património cultural local, que são fundamentais para a identidade de uma sociedade. A globalização, aliada ao progresso tecnológico e ao aparecimento de novas formas de comunicação e entretenimento, provocou uma profunda transformação na sociedade, influenciando os costumes e a cultura das diferentes regiões. No entanto, as mesmas pessoas que consomem e produzem conteúdos através da tecnologia têm também o poder de preservar o seu património cultural.

Esta investigação concentra-se no estudo das narrativas digitais e do seu papel na divulgação do património cultural local, tomando como caso de estudo a província de El Oro, no Equador. O problema científico que se coloca é o de saber como utilizar a educomunicação e as narrativas digitais para promover a educação patrimonial num contexto local. São identificadas como possíveis causas a falta de estratégias educativas relacionadas com o património cultural, a escassa divulgação do património cultural na região e a falta de conhecimento da aplicação das novas ecologias mediáticas na educação não formal.

O objetivo geral da investigação é vincular o estudo da educomunicação e das narrativas digitais na difusão do património cultural como parte do fortalecimento da identidade local de Orense. Para alcançar este objetivo, os objectivos específicos incluem a avaliação da geração de conteúdos educacionais, a comparação das percepções de diferentes actores culturais e académicos e a identificação de narrativas digitais interculturais que contribuam para o reforço da identidade local. Finalmente, a geração de narrativas revela-se um recurso inestimável na divulgação e educação do património cultural na era digital. A combinação de elementos visuais, sonoros e narrativos em plataformas de comunicação permite a geração de experiências que captam a atenção de diversos públicos e facilitam a compreensão e a ligação com o património cultural. Além disso, a aplicação de narrativas crossmedia ou transmedia permite a interatividade e a participação ativa do público, o que não só enriquece a experiência do usuário, mas também envolve as comunidades locais na preservação e promoção do seu património cultural.

Palavras-chave: educomunicação, património cultural, educação patrimonial, narrativas digitais, transmédia, crossmedia

Introducción

La alfabetización mediática forma parte de los nuevos paradigmas de la educación junto con la aplicación de los medios, sumada a la evolución de estos desde el desarrollo tecnológico que se ha suscitado en las últimas décadas. La influencia de las nuevas ecologías de los medios estudiadas por Jenkins, Carlos Scolari y otros investigadores a nivel mundial, también abre espacio a la confluencia de estas ecologías dentro del proceso educativo, denominado por algunos autores como las “nuevas ecologías del aprendizaje”, debido a que la población se encuentra inmersa en ambos espacios, el del uso del medio y el del aprendizaje.

Durante el desarrollo de la investigación se ha ido encontrando que la educomunicación que nació también de la mano como una acción de dar voz a los grupos más vulnerables, de buscar respuestas a una educación más crítica, humana, donde se aproveche las herramientas comunicacionales que existían dentro de un espacio geográfico, como lo fue la Radio en su momento en las zonas rurales y promovían una formación técnica en temas como relacionados con el Agro, los cuidados básicos de la salud, lucha social, conformación de espacios para la tribuna libre que las comunidades requerían para fortalecer sus conocimientos ancestrales.

La inclusión de la alfabetidad mediática dentro de las agendas educativas tanto de entes gubernamentales nacionales como en la de la UNESCO, ha sido uno de los avances que se logró en décadas anteriores, aunque es necesario seguir trabajando para conseguir más espacios de diálogo, discusión y ejecución de acciones que influyan directamente en la formación de los docentes, al igual que la formación ciudadana. En esta situación también se incluye la importancia de abordar dentro de la educación el tema de la conservación del conocimiento ancestral, la preservación del patrimonio cultural y la interculturalidad; debido que la sociedad en su dinámica tiene un lazo muy profundo con la cultura, con su identidad.

El globalización, mostraba los beneficios de convertirse en un aldea global, la rapidez de la comunicación, la inserción de nuevas habilidades técnicas y blandas en la formación académica, el uso de las nuevas tecnologías de la información (TICs), el lanzamiento de nuevos equipos móviles denominados inteligentes “smartphones”, la evolución de formatos audiovisuales, la aparición de nuevas formas de industrias culturales a través de

las plataformas como Viki, Netflix, entre otras, provocó un cambio en la sociedad que se conocía hasta los primeros años de los 2000. Sumado esto incluso a los flujos migratorios que se han generado en las diferentes regiones del mundo, haciendo que las personas se desplacen con sus costumbres hasta otros lados y generen un cambio en las nuevas zonas a las que se movilizan.

Así mismo, la construcción del relato se ha visto influida por los aspectos anteriormente señaladas, generando la oportunidad de utilizar las nuevas plataformas mediáticas como es el caso de las redes sociales y mediante ellas explotarlas con novedosas formas de contar historias. Como lo fue en su momento el *Twitter* (ahora X) para narrar la situación de los países árabes en la denominada “primavera árabe” acontecida entre el 2010 - 2012, algo que el mundo vio con asombro sintiendo la cercanía con esta serie de manifestaciones que sucedían a kilómetros de distancia. El hecho de observar en vía *streaming* los estragos del Terremoto de Japón en el 2011, dejó atónita a una gran parte de la población que podía observar por primera vez en tiempo real los efectos destructivos de un Tsunami, algo que sólo se había visto dentro de las películas de desastres en la pantalla de un cine o de la televisión.

El cambio generacional de una población que creció usando telefonía fija, máquinas de escribir, fax, viendo los canales de la televisión abierta en la sala de su hogar, desayunando con el periódico, escuchando la radio mientras preparaban los alimentos o se movilizaban en el transporte público. Los famosos *Baby Boomers* que en la actualidad bordean los 60 años de edad y son quienes en su mayoría han tenido que irse adaptando en el uso de la tecnología solicitando ayuda en algunos casos a su hijos o nietos para convertirse en inmigrantes digitales, sobre todo en la época de pandemia.

Se suma a la evolución demográfica el grupo denominado como la Generación X, que estuvo en su juventud durante los años 80, quienes usaron los teléfonos sin cable, usaban las primeras computadoras con diskette, vieron el surgimiento de las Machintosh, usaban el beeper como localizador, tenían la opción de contratar los canales de televisión por suscripción y su adaptación a la llegada del internet fue rápida. Luego apareciendo la famosa generación Y o *millenials*, la actual fuerza productiva que está entre los 30 a 40 años, los nativos digitales que creció con la influencia de la globalización, jugando Nintendo, el Atari, los que usaron los primeros celulares con pin, los dueños de perfiles en las primeras redes sociales, usaban el Messenger para comunicarse con sus amigos, la webcam para contactarse con sus contactos, los *fans* de Digimon, usaron los pendrives para almacenar su información, son rápidos para la adaptación y su pensamiento es más amplio para consumir productos culturales de otras regiones, experimentaron el paso de los medios convencionales a formatos online.

Los *Centennials* o Generación Z, son la fuerza laboral más joven del mercado, quienes viven inmersos en la era del internet, los mayores consumidores de los formatos audiovisuales, en su mayoría usan los contenidos digitales, en su mayoría creativos y multitarea, tienen una concepción más diferente de la vida, sufrieron grandes efectos de no interactuar de manera presencial con sus mismos generacionales debido al uso de la tecnología e incluso por la pandemia porque una alto porcentaje de ellos tuvo que vivir la virtualidad en su proceso de formación académica, algunos los denominan como la ‘Generación de cristal’, debido a su alto grado de sensibilidad emocional.

Son los dos últimos grupos los que han permitido el salto de consumidor pasivo a uno más activo, debido a su relacionamiento con la tecnología, la globalización, los nuevos patrones de consumo de información, la accesibilidad digital, el uso de los *smartphones*. De los *millennials* y *centennials* han surgido las figuras más relevantes de los *Blogueros*, *Youtubers*, *Facebookeros*, *Instagramers* y *Tiktokers*, porque se han convertido también en productores de contenidos, sea por ser parte de los famosos *#Trends* o tendencias, incluso por su forma de percibir la vida, los patrones sociales y culturales. Algunos de ellos también han sido los generadores de grandes movimientos en apoyo a causas socio-medioambientales que marcan incluso el panorama político, más aún en la producción de nuevos estilos de relatos o narrativas como es el caso de la *crossmedia* y el *transmedia*.

¿Cómo se relacionan estos componentes?, en todo, porque es la misma población que consume y produce contenidos con la ayuda de la tecnología, de las nuevas *apps* que se pueden usar en un *smartphone*, son los mismos ciudadanos que tienen la voz para pronunciarse acerca de lo que acontece e nivel social, al igual de quienes depende la conservación del patrimonio cultural local, son quienes permiten la glocalización en la sociedad actual y son quienes ejercen de manera profesional los principios de la educación, formación profesional científica – técnica de un país como por ejemplo: los *edutubers*, *studygramers*, *teachergramers*, profes *tiktokeros*; así mismo, los *influencers* que se dedican a documentar sus vidas y recorrer diversas partes del mundo, todos estos personajes muestran sus hazañas o conocimientos mediante los videos horizontales, los *reels*, *histories*, *podcast*, *shorts*, transmisiones en vivo e incluso sacando sus *ebooks* que se descargan de sus webs profesionales, mientras generan comunidades y mantienen contacto mediante el *telegram* o grupos de *whatsapp*.

La evolución de los medios sigue buscando dar respuesta a la necesidad de información, conocimiento y entretenimiento que tiene el ser humano; por ello es prioritario continuar con el estudio de las narrativas que son prioritarias para la configuración de contenidos educativos que como en el caso de esta tesis se centran en la temática del patrimonio cultural local. Para analizar las estrategias educomunicacionales que permitan la conservación de la

identidad y rasgos culturales por sobre la influencia de la globalización, debido que el ser humano no puede aislarse a los avances tecnológicos, pero si puede trabajar para preservar los mejores rastros de su existencia, por ello se realiza el estudio de la “Educomunicación y narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural local”, tomando el caso de la provincia de El Oro – Ecuador.

En relación a lo anteriormente explicado y considerando la importancia del tema, se plantea como problema científico ¿Cómo utilizar a la educomunicación y las narrativas digitales para acciones de educación patrimonial dentro de un contexto local?, se toma como posibles causas a:

1. La escasa información de estrategias educativas relacionadas al patrimonio cultural.
2. La escasa difusión del patrimonio cultural oreño dentro del territorio.
3. El desconocimiento de la aplicación de las nuevas ecologías mediáticas dentro de las estrategias no formales de la educación.
4. La escasa intervención gubernamental en temas de educación patrimonial y de las entidades públicas o privadas en la promoción cultural local.

El objeto de estudio es el proceso de análisis del proceso educomunicacional para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro. Para dar solución al problema científico se plantea el siguiente **objetivo general**: Vincular el estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural como parte del proceso para fortalecimiento de la identidad local oreña.

Para dar observancia al objetivo general se planean los siguientes objetivos específicos

- Verificar el rango de la generación de contenidos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural.
- Comparar la percepción de gestores culturales, profesionales, académicos universitarios sobre la importancia de la promoción del patrimonio cultural local mediante la educomunicación y narrativas digitales.
- Evidenciar las narrativas digitales gestionadas en proyectos de índole intercultural dentro del territorio oreño que contribuyen al fortalecimiento de la identidad local.



II.1. Educación Mediática

II.1.1. Antecedentes de la educación mediática

A lo largo de la historia, la educomunicación ha impulsado un cambio social. Mediante la difusión de contenidos educativos, se ha alfabetizado a la población, mejorando sus perspectivas de vida y generando conciencia sobre temas importantes. También ha fomentado el desarrollo de habilidades cognitivas para analizar críticamente situaciones cotidianas, empoderar a la sociedad y reducir el analfabetismo. Este proceso continúa en evolución, impulsado por el deseo de fortalecer el pensamiento crítico, aumentar la participación social y eliminar el analfabetismo.

Según Gozávez y Contreras-Pulido (2014), la educomunicación carece de una comprensión total si se separa de su propósito cívico. En otras palabras, su componente ético, social y democrático, que se relaciona con fortalecer la influencia de la población en asuntos mediáticos, no puede ser ignorado. Señalando que esta trabaja con cualquier sistema de enseñanza que se fundamenta en una interacción comunicativa (De Fontcuberta, 2001), también se encuentra la necesidad de aplicarla en contextos formales y no formales de la educación mediática.

En el entorno del siglo XXI, hay un terreno educativo poco investigado que merece atención en las aulas y que debería captar un gran interés. Este dominio abarca múltiples dimensiones sociales que se han formado en el entorno actual. Junto a la fuerte motivación de los estudiantes por un aprendizaje significativo, este enfoque también facilita la inclusión de nuevos elementos en la enseñanza para enriquecer el proceso educativo (Narváez-Montoya, 2019). La alfabetización mediática tiene el potencial de cultivar una habilidad esencial para una sociedad comprometida, activa y participativa (Mihailidis y Thevenin, 2013). En diversas partes del globo, se pueden encontrar numerosos casos en los cuales la educomunicación anima a los jóvenes a reconsiderar la perspectiva del mundo que han adoptado como válida y exclusiva. Esto ocurre con frecuencia debido a su falta de conocimiento sobre otras posibilidades (Torres, 2017).

II.1.2. Precursores de la educomunicación

Uno de los principales precursores del área educomunicativa es Freinet, docente que trabajó por el cambio de paradigma dentro del proceso educativo, los estudiantes no solo adquirirían habilidades de redacción, sino también se les enseñaba a investigar y a recopilar información de múltiples fuentes, aprendieron que el entorno escolar no era el único escenario para la producción de conocimiento (Varela, 2016).

En línea con el avance actual del campo comunicativo, los reconocidos defensores latinoamericanos de la educomunicación, Freire (1999) y Kaplún (1987), en sus discursos presentan ideas para una colaboración activa con las comunidades de base, con el objetivo de cambiar la dinámica de la relación tradicional, unilateral y opresiva, que controlaba la totalidad la agenda mediática informativa que llegaba a la población a través de los medios comunicativos que solo se basaban en la prioridad de los sectores de poder. Por lo tanto, la comunicación y la educación popular se diseñaron originalmente para situaciones fuera del ámbito escolar, mayormente comunitarios-populares como respuesta a las necesidades de alfabetizar a la población que por las diferencias sociales no habían tenido el acceso a la educación formal, se buscaban oportunidades para aplicar rápidamente los resultados positivos de este enfoque en el entorno escolar. (Valdivia-Barrios *et al.*, 2018).

Claros ejemplos se han observado a nivel latinoamericano en los procesos de lucha social, como el caso del siglo XX en que las radios populares sirvieron para educar al agricultor en temáticas relacionadas a su actividad, derechos y deberes que tiene frente la construcción de su propia realidad. Aunado a esto se evidencia en la línea sociohistórica que forma parte del actual contexto, que el proceso de aprendizaje y crecimiento personal se inicia y fortalece a través de la incorporación del lenguaje y la formación de significado en relación consigo mismo y el entorno circundante (del Campo *et al.*, 2021).

II.1.3. El rol del educomunicador

Según Kaplún (citado en Varela, 2016), el educomunicador se refiere a un profesional que combina educación y comunicación, empleando las tecnologías modernas como instrumentos, y apoyándose en estas nuevas vías de comunicación para implementar un enfoque pedagógico de diálogo. Dentro de los paradigmas modernos de la educación se hace indispensable la presencia de este personaje en la gestión de nuevos ambientes de aprendizaje porque en su mayoría la existencia de nuevos elementos tecnológicos requiere que los docentes desarrollen más sus capacidades en los ámbitos digitales frente a la imagen del profesor que solo repite clases magistrales a un grupo de estudiantes influenciado por las redes sociales.

Ante esto Torres (2017), reconoce la comunicación educativa como un campo académico que abarca diversas disciplinas, en el cual el educador se describe como un experto en la creación de instrucción desde una perspectiva comunicativa en su fase inicial. La figura del educador debe ser más completa que la de otros educadores y ampliar sus conexiones fuera de los límites específicos de la educación; pues debe ser un conocedor de estrategias que permitan una mejor interacción de los medios con el proceso educativo, siendo un agente de alfabetización mediática en la sociedad, ejerciendo su labor en diferentes incluso en los entornos más técnicos (Rodríguez y Melgarejo, 2013).

Un educador actúa como intermediario en los procesos de interacción comunicativa. La evolución actual de las tecnologías ha transformado el tradicional paradigma de la comunicación basada en emisor-receptor o docente-estudiante (Loterio-Echeverri, et. al, 2019). A través de su enfoque educativo, los educadores habilitan a las personas para no solo recibir, sino también transmitir mensajes, convirtiéndose en “prosumidores” que necesitan adquirir conocimientos y habilidades particulares (Vieira Ribeiro, 2022).

Así, el uso de los medios de comunicación involucra la maestría en habilidades y saberes, así como actitudes y mentalidades, que guían la interacción diaria con los medios. Las evoluciones tecnológicas y culturales, en este contexto, influyen en las maneras en que se ha entendido el proceso de aprender y desarrollar los diferentes lenguajes relacionados (Valdivia-Barrios et al., 2018).

Adicionalmente, a esta situación se agrega lo que (Narváez-Montoya, 2019) señala, que muestra que algunos educadores tienen la intención de generar materiales o emplear nuevos recursos, pero solo un número reducido opta por crear contenido multimedia como respaldo para sus lecciones. En su lugar, la mayoría reutiliza recursos de otros para su proceso educativo. Esto puede resultar en ocasiones insuficiente para cumplir con todas las necesidades pedagógicas y restringir la creación de enfoques educativos vanguardistas que involucren tecnologías de la información y la comunicación (TICs).

En la práctica efectiva, la sensibilización sobre la educación mediática disminuye, a unos pocos profesores comprometidos. En este sentido aún es posible encontrar a una gran cantidad de docentes con altos niveles de rechazo al uso de técnicas metodológicas más constructivas y participativas, junto a esto la poca alfabetidad de su parte en el uso de las TICs (Bautista, et. al, 2021). Ciertos planes de capacitación para profesores no incluyen la instrucción detallada acerca de cómo los estudiantes deben emplear los medios; esto abarca no solo el entendimiento de dichos medios, sino también su aplicación efectiva, lo que implica la habilidad para desenvolverse con fluidez en el entorno mediático (del Campo et al., 2021).

II.1.4. El rol de las escuelas y centros educativos

Dentro del análisis sugerido por Livingstone y Sefton-Green (2016, citado en, Pereira, Fillol y Moura 2019) se analiza que las escuelas representan entidades socioculturales: su estructura y la validación de su función están arraigadas en la perspectiva que las sociedades tienen histórica y culturalmente sobre el propósito de la educación. El rol de la escuela es de gran importancia en el surgimiento de una civilización que, al estar presta a las tendencias, necesidades, evoluciones de los paradigmas, junto a directrices o currículas que resuelvan conflictos reales como: el avance de la ciencia, el respeto a la dignidad humana, identidad cultural, surgimiento de alternativas para uso de recursos naturales, conciencia del cambio climático y la soberanía alimentaria de los pueblos (Miranda, 2021).

Lamentablemente, en gran parte de la población esto es una utopía que pasa de generación a generación; pues en las tácticas implementadas en las instituciones educativas no cumple completamente con las expectativas reales del formando, ni de lo que como sociedad se requiere para hacer frente a las necesidades formativas del ser humano. Todo lo mencionado parte del hecho de que son los conceptos de los adultos los que se imponen en el proceso de la educación formal; entonces, dependerá de la apertura que estos tengan a la visión de evolución la que limite o expandan las posibilidades de generar procesos enriquecidos y de alto impacto en general (Loterio-Echeverri, et. al, 2019).

Se vuelve necesario destacar el papel que desempeñan las escuelas y centros educativos en la formación del pensamiento crítico del ciudadano; así mismo, en la promoción de los valores, la profundización en la ciencia (Mateus y Quiroz-Velasco, 2022). Estas instituciones son un terreno fértil para labrar una apreciación más profunda de la cultura y el patrimonio local, debido a que tienen la responsabilidad de transmitir a las generaciones jóvenes el conocimiento, la ciencia y la apreciación cultural (Vargas, et. al, 2018). Esto involucra la tarea de fomentar una conexión emocional y una comprensión más profunda de la importancia de ese patrimonio en la identidad cultural, su influencia y posibilidades de aplicación para el progreso de la comunidad, no sólo consiste en enlistar datos históricos de lo que aconteció en el pasado.

Las escuelas tienen la tarea de cultivar el pensamiento crítico entre los estudiantes, lo que es esencial para evaluar de manera reflexiva y cuestionar la información que encuentran en línea, incluidas las narrativas digitales relacionadas con el patrimonio cultural. En un mundo saturado de información en línea, es fundamental que los estudiantes desarrollen la capacidad de discernir entre fuentes confiables y sesgadas, y de analizar críticamente el contenido digital que consumen.

II.1.5. Alfabetización mediática

Dentro de este proceso se encuentra, menciona García (2017), la alfabetización relacionada con los medios de comunicación, debido a la interacción de este grupo con ellos desde la niñez, por ello esta acción se considera como la primera alfabetización informacional del ser humano. Su influencia se puede verificar con la serie de costumbres, hábitos, comportamientos, tendencias e ideologías que se repiten dentro del conglomerado social y forman los denominados *imaginarios colectivos*.

Según lo manifiesta Aguaded-Gómez (2012) La importancia asumida por el término “alfabetización” dentro del ámbito de la comunicación-educación emerge debido a la demanda, proveniente de diferentes segmentos de la sociedad, de impulsar la educación mediática para fomentar una utilización más beneficiosa de estas herramientas. Refiriéndose a darle un uso más formativo, no tan solo el basado en el entretenimiento que en muchos casos ni siquiera ahondan en la formulación de examinar los eventos que ocurren y presentan también en las noticias difundidas por los medios de difusión (Pérez, 2019).

La obligación de los medios hacia la sociedad en varias ocasiones ha sido puesta en tela de duda, sobre todo en la presentación de información amarillistas o rosa, que dejan entre dicho el nivel del profesionalismo por parte de los gestores de los contenidos mediáticos que se presentan a diario a la comunidad. En este contexto, es esencial considerar que el impacto de los medios puede llegar a ser insignificante e incluso invertirse cuando el mensaje es interpretado y refuerza el sistema de interpretación de la audiencia. Esto implica que parte de la responsabilidad recae en el receptor de los contenidos. De lo contrario, los mensajes se transformarán para ajustarse a las condiciones en las que serán recibidos (Schmucler, 1975).

Considerando las observaciones de Valderrama (2000), quien categoriza la comunicación en la educación como una segunda área dentro del campo de la educomunicación, esta se enfoca en las interacciones comunicativas que están vinculadas con el contexto pedagógico y las relaciones entre los participantes del proceso educativo, ya sea dentro o fuera del entorno escolar.

Se considera además que la mezcla de métodos convencionales de enseñanza con enfoques educativos fuera del entorno escolar debe brindar a los niños la oportunidad de acceder a las tres esferas de la educación, es decir, la ético-cultural, la científico-tecnológica y la socioeconómica (UNESCO, 1996, citado en Santos, 2016). Incluso Shetzer y Warschauer (2000) sugieren que una competencia sólida en literacidad electrónica podría influir positivamente en la disposición a la lectura.

Cada vez se hace más necesaria la potenciación de la educación mediática de forma transversal y longitudinal dentro de la práctica social que permita superar una perspectiva excesivamente centrada en la tecnología y en su utilidad, influenciada por las tendencias y los avances tecnológicos contemporáneos, confunden a los diversos públicos que conforman los grupos sociales en una nación y generando a su vez la distorsión de características, responsabilidad y las características que los medios poseen en relación con la enseñanza (Aguaded-Gómez, 2012).

En este contexto, la comunicación influye en los pilares fundamentales de las personas en una variedad de contextos que incluyen lo social, lo político, lo cultural, lo económico, lo laboral y lo personal. Por lo tanto, se hace evidente la necesidad de que las instituciones educativas ofrezcan una capacitación coherente en un contexto de medios en el cual el cine, la radio, la televisión, la prensa, las redes sociales, los videojuegos y Los dispositivos móviles son una parte esencial de la rutina cotidiana. Esto aseguraría que los individuos estén capacitados para analizar efectivamente los elementos comunicativos transmitidos a través de los mensajes (Gozálvez, 2013; Narváez-Montoya, 2019)

II.1.6. Desarrollo de habilidades cognitivas

La significación de un mensaje por parte de la población a la que va dirigido depende de las condiciones histórico-sociales que a esta la conforman, junto con la experiencia socio-cultural en la que se han visto envueltos sus receptores (Rodríguez Gómez, 2020). En este sentido se requiere analizar ese encuentro entre el mensaje-receptor en base a los cuestionamientos ¿dónde se lo recepta, su ideología, relación con el mundo, leyes? para que a partir de este conocimiento se construyan relatos cargados de signos fáciles de comprender, aceptar y obtener respuestas participativas por parte de la audiencia a la que el mensaje está dirigido en la sociedad, este fenómeno también es estudiado desde la semiótica permitiendo a los comunicadores hacer un trabajo meticuloso a través de todos los códigos a utilizar en la ejecución de este proceso comunicativo (Pérez, 2019).

De tal manera, la adquisición de habilidades cognitivas que le permitan al estudiante comprender los textos icónicos y sonidos que forman parte de la información que se transmite a nivel social se vuelve una necesidad imperativa, su relevancia es similar a la del aprendizaje del texto alfabético (Liberio Ambuisaca, 2019). Con la introducción de equipos más avanzados y software para la edición de contenido audiovisual, las imágenes se han vuelto un elemento común en los textos digitales. Esto conduce a que los lectores interpreten y sitúen la información en estos novedosos formatos (González, et. al, 2018).

II.1.7. Alfabetidad digital

De acuerdo con Bernal-Meneses, et. al. (2019), la alfabetización digital se presenta como una imperante la necesidad de proporcionar a las personas de las habilidades requeridas en los contextos contemporáneos que forman parte de la sociedad actual. Estas aptitudes habilitan tanto la disponibilidad técnica como el análisis de la información, incluyendo su generación, lo que a su vez propicia la participación y la habilidad de interacción en contextos sociales. En este proceso educativo, se enfatiza la relevancia de la consideración acerca de cómo se genera el conocimiento en una era guiada por las TICs, con el objetivo de empoderar a los usuarios para que sean competentes en buscar, evaluar, validar, crear y compartir información en línea (García, 2017).

Ante esto Tuzel y Hobbs (2017) indican que otras definiciones la conceptualizan explícitamente en un sentido más amplio, se agrega a la corriente de la alfabetización mediática, abarcando la habilidad de los estudiantes para entrar, examinar, generar, meditar y actuar utilizando el impacto de la comunicación y el flujo de información para generar un impacto en la sociedad (Hobbs, 2010).

Se habla de diversos tipos de alfabetizaciones: alfabetización digital, mediática, transformadora, en relación a esta abundante terminología, se pueden tomar las palabras de Casado (2006) ser alfabetizado en el ámbito digital implica tener las habilidades esenciales necesarias para adaptarse en la sociedad de la información y ser capaz de analizarla de manera crítica.

. La diversidad de la alfabetización se une con una sola finalidad: empoderar a la ciudadanía y ella tenga mayores posibilidades de hacer frente a su realidad desde una formación amplia, tanto en conocimiento como en la conciencia crítica de los fenómenos que la rodea (Mateus y Quiroz-Velasco, 2022).

El cultivo de esta habilidad implica que el individuo pueda emplear su entendimiento de las TICs en situaciones comunes. Buscamos que estos nuevos recursos actúen como complemento en el proceso educativo y participativo, siendo provechosos en su aplicación (López, et. al, 2011). En este caso Maldonado (2017) indica que la educomunicación, que surgió en consonancia con las ideas de Freire o Kaplún, se relaciona con los principios promovidos por la sociodigitalidad (ver Tabla 1).

Tabla 1. Principios de la sociodigitalidad

• Flujos de comunicación en igualdad de condiciones, donde emisores y receptores se encuentran en un plano equiparable;
• Enriquecimiento de los mensajes por su pluralidad y polivocalidad;
• La diversidad de medios en Internet, que se manifiesta en diversas plataformas;
• Lenguajes más accesibles y cercanos a la humanidad;
• Comunicación en todas las direcciones, ampliando los puntos de conexión a los que puede llegar.

Fuente: Maldonado (2017)

En una sociedad digitalizada donde la tecnología supera las limitaciones geográficas y en un mundo globalizado como el actual, la academia enfrenta una mayor responsabilidad. Del mismo modo, en el ámbito profesional, es crucial abrazar un proceso de actualización y familiarización constante con la tecnología, lo que capacita para abordar nuevas mentalidades y formas de acción (Barrios, 2014). Como apuntan Greenhow, et.al, (2011), la educación digital abarca igualmente la comprensión de cuándo y cómo emplear las tecnologías, así como qué modalidades y utilidades son más apropiadas para los objetivos trazados por las personas.

II.1.8 Brecha digital

La distinción entre aquellos individuos que tienen un mayor conocimiento de las TICs y quienes no, va más allá del rango de edad. Además, influye la posición económica y social, ya que restringe su capacidad para acceder a una variedad de servicios que un grupo social de alto nivel de adquisición versus al de ingresos inferiores. Para Planella y Travieso (2008) la brecha digital también es brecha social que se afirma en los países de menor desarrollo económico (García, 2017).

De acuerdo con Bernal-Meneses, et. al, (2019), la alfabetización digital se convierte en una necesidad de dotar a las personas de las destrezas necesarias en los contextos modernos. Estas competencias permiten tanto el acceso técnico como el análisis crítico de la información, así como la capacidad de generarla. Conforme a Frederick (como se cita en Planella y Travieso, 2008), lograr la apropiación de las TIC para participar en los ciudadanos a través de las plataformas sociales implica un cambio en los modos de acción de la sociedad civil. Sin embargo, este proceso también engendra nuevas formas de desigualdad

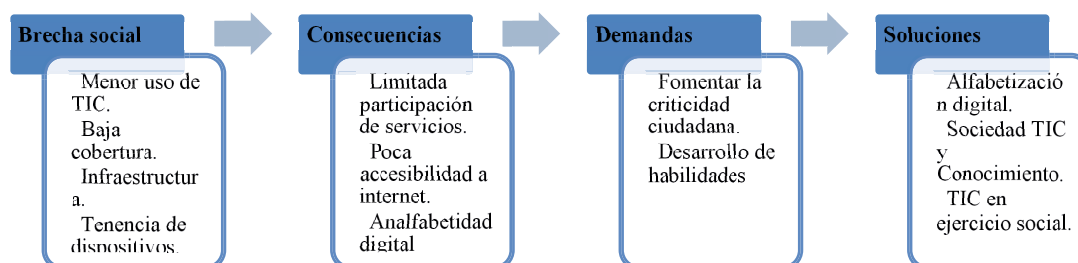
y segregación social que se hacen evidentes en la brecha entre las distintas capas de la sociedad en términos de acceso a las TICs.

En este sentido, investigaciones llevadas a cabo por De Pablos, et.al, (2010); Valero Sancho (2009); Peirats, et. al, (2009); Valverde, et. al, (2010) demuestran que el empleo de las TIC se limita a la mera operación de computadoras, y acerca la labor educativa a la integración rutinaria de las TIC en el contexto del aula (Linde-Valenzuela, et. al, 2019).

Esta es la era de la variedad de dispositivos visuales, el comercio de los estilos, las lógicas de emociones diferentes, la explosión de las historias visuales, la proliferación de las expresiones artísticas, la amplia gama de emociones e identidades dentro de la sociedad (Rincón, 2011). De acuerdo con las perspectivas actuales de la Sociedad de la Información y del Conocimiento, la habilidad de alfabetización se ve influida por la instrucción en el ámbito digital. Esto es esencial para que un conjunto social pueda participar con confianza y desempeñar un rol de liderazgo en el siglo XXI (Vargas, et. al, 2018).

Siguiendo las sugerencias de autores como Baricco (2008) y Piscitelli (2009), el desafío en la utilización de herramientas digitales radica en llevarlas a una amplia gama de grupos sociales. En lugar de relegar su empleo únicamente al aula de clases y alejado de los medios, se propone que los consumos mediáticos de los estudiantes se integren a los entornos educativos. Estos dos enfoques, uno basado en narrativas y otro en experiencias, están conectados por la forma en que los medios los abordan. Ambos, como se ha destacado, respaldan la idea de incorporar la transmedialidad como una perspectiva pedagógica, en línea con las propuestas originales de Kinder y Jenkins. A pesar de sus diferencias, el propósito no fue contrastar estas dos ideas, sino más bien fomentar un diálogo constructivo al considerarlas como enfoques complementarios (Montoya y Vàsquez, 2018).

Se puede argumentar que la sociedad de la información ha ocasionado una necesidad de la tecnología en las personas, transformando su esencia y generando una marcada subordinación, además de cambios en los hábitos cotidianos de las personas (Miranda, 2021). Este fenómeno ha dado lugar al desarrollo de una cultura digital emergente que no reconoce fronteras y contribuye a la creación de un mundo distinto y informado mediante la inclusión de las TIC y su componente principal: la información, que se integra en la vida diaria y que ejerce influencia. (Pérez Zúñiga, et. al, 2018).

Figura 1. Brecha digital

Fuente: García, 2017 - **Elaboración:** Laddy Quezada-Tello

Esto implica un obstáculo que restringe la utilización y adopción de tecnologías, en el cual la educación desempeña un rol esencial al acortar la distancia entre diversos estratos sociales y su empleo de las TIC (Ballesta y Cerezo, 2011). Por esta razón, antes de abordar el concepto de alfabetización digital, es esencial establecer los enfoques que se consideran para reducir la brecha digital (ver Figura 1) que separa a diferentes generaciones y grupos de la sociedad (García, 2017).

De acuerdo con López, et. al, (2011), se discute la promoción de la educación electrónica en la cual se cultivan habilidades, rutinas, mentalidades y saberes que empoderan a las personas necesitan habilidades para desenvolverse, explorar, involucrarse, contribuir, adquirir conocimientos e interaccionar en el mundo digital. Aunque ha pasado el tiempo y la alfabetización electrónica ya no es un objetivo tan distante, persiste la interrogante sobre si seremos capaces de aprovechar plenamente las oportunidades de las tecnologías en el proceso educativo. La aptitud relacionada con esta situación se conoce como competencia digital, que se describe como la utilización segura y consciente de las tecnologías en la era de la información (Mateus y Quiroz-Velasco, 2022).

Conforme a Erstad y Sefton-Green (2013), las concepciones relacionadas con los impactos de los medios electrónicos y en la web (que se supone pueden dar lugar a una nueva generación, nacida en esta cultura y compuesta por sus principales usuarios) refuerzan las perspectivas acerca de la separación entre lo anticipado en el contexto de guía y formación para la juventud y lo que experimentan en su día a día. Los medios, tanto analógicos como digitales, se han convertido en el nuevo medio del conocimiento público (Pérez-Tornero, 2007).

II.1.9. Nuevos escenarios educomunicativos

Conforme a Amador-Baquiro (2018), en la contemporánea cultura digital, las prácticas comunicativas emergentes están progresivamente apoyándose en formatos tales como el hipertexto, la hipermedia y la narrativa transmedia, sea en el campo de la utilización o en la producción de medios y materiales (Pérez, 2019). En contraste, a las metodologías educativas aplicadas dentro del contexto escolar, funcionan basándose en tres enfoques preponderantes.

En primer lugar, los contenidos educativos tienden a ser transmitidos mediante comunicaciones que son rígidas, unidireccionales y siguen un orden específico. En segundo lugar, el emisor (el profesor) ejerce el rol de presentador, buscando captar la atención del receptor (mediante persuasión y/o imposición) desde su conjunto de creencias culturales e ideológicas particulares. Por último, se espera que los estudiantes actúen como receptores inactivos, capaces de asimilar los mensajes tal como se les presentan. (Aparici y Silva, 2012).

Los cambios sociales ligados a las tecnologías digitales y los medios contemporáneos plantean retos significativos para el ámbito educativo, sumando esto a la importancia de un plan curricular competente a los requerimientos de la realidad vertiginosa a la que se enfrentan los educandos ante las capacidades que deben pulir para destacar en un mundo cada vez más exigente. También se requiere tener en cuenta que la institución escolar pierde su papel central, mientras que las maneras de adquirir y generar conocimiento se amplían y varían debido a la proliferación de múltiples plataformas que desde el área digital promueve nuevas maneras de educación, como el caso de las redes sociales aplicadas para difundir conocimiento (Valdivia-Barrios, et. al, 2018).

Un emergente desafío se refiere a que la educación mediática debe considerar la parte emocional de las personas que se relacionan con las pantallas, porque si las emociones desarrolladas por la persona son desfavorables los resultados no serán beneficiosos para el desarrollo social. Se incrementaría el rango de vulnerabilidad del espíritu crítico humano y ese aspecto incluso deformarían los paradigmas de la educación por los que se ha trabajado a nivel mundial.

En la actualidad, la habilidad en la alfabetización mediática demanda la evolución de una facultad reflexiva con relación a la propia capacidad crítica. Esto se debe a que, debido a la supremacía del cerebro emocional sobre el racional, es más preciso considerar al ser humano como un animal que racionaliza en lugar de uno que es meramente racional (Ferrés y Piscitelli, 2012). La formación del individuo es una tarea diaria ante la cual se puede sostener que cada día es una oportunidad de aprender y reaprender algo nuevo, esto genera un sentido

de responsabilidad en el crecimiento personal que al ser un trabajo conjunto se traduciría en un desarrollo colectivo, el ser humano es perfectible y siempre hay la oportunidad de generar nuevas maneras de análisis – soluciones a los retos educativos.

García-Orosa y Gallur-Santorum (2018) sostienen que la exploración de estas nuevas formas de narrativa digital ha avanzado en las últimas décadas en áreas que abarcan la ficción (Martínez-Valero, 2016), el periodismo (Costa-Sánchez, et. al, 2015) y, también, el análisis de la comunicación organizacional, especialmente a través de la aplicación del transmedia (Scolari, 2012); (Marfil-Carmona, 2013); (Villena-Alarcón, 2014); (Costa Sánchez, 2014); (Martínez-Valero, 2016). Diferentes términos como *crossmedia*, multiplataforma; también plataformas múltiples y mercancía intertextual han sido tratadas por los investigadores (Peñamarín, 2014); (Rodríguez-Ferrándiz, 2014); (Guerrero y Scolari, 2016) han ido definiendo estos cambios. Actualmente, surgen componentes que tienen el potencial de cambiar las historias, como la incorporación de elementos de juego, la realidad aumentada o el periodismo inmersivo (Alzamora y Tárca, 2012).



II. Narrativas Digitales

II.2.1. La narrativa digital

De acuerdo con Del Moral, et. al, (2016), las narrativas digitales son una técnica narrativa con un gran potencial para la educación al emplear enfoques creativos que facilitan la amalgama de información en múltiples formatos y la utilización de herramientas tecnológicas para la transmisión de conceptos. Estas narrativas se originan a partir de imágenes fotográficas, las cuales constituyen objetos materiales capaces de evocar la memoria y resultan fundamentales para preservar la memoria colectiva de una comunidad o grupo. Por este motivo, han adquirido una posición significativa en la cultura contemporánea (Zink y Cornelis, 2016). Aunque hasta hace un tiempo las principales fuentes de producciones audiovisuales provenían de los productores o laboratorios de medios, es común encontrar en Internet y en las plataformas de redes sociales historias generadas por personas comunes que deciden exponer su visión creativa al mundo, siendo visible la diferencia entre un producto hecho por un ciudadano inexperto versus los realizados por un profesional del *mass media* (Zhang, 2021).

En su investigación Alberich-Pascual, et. al (2016) indican que los nuevos medios han generado un ecosistema en el que realizar relatos en un solo sentido de comunicación es algo que no tiene sentido debido a que las características de la tecnología, la polifonía de la web y la facilidad para la interacción permite que la creación audiovisual extienda sus posibilidades de difusión del relato (Tubella y Alberich, 2012). Con el paso del tiempo se ha logrado una evolución de las competencias narrativas al momento de generar una nueva historia, este paso también se refiere a la conformación de personajes sólidos en su representación, la secuencia lógica de la narración en cada uno de los acontecimientos que forman parte de la trama, la introducción, el punto álgido del problema (nudo) y el desenlace, junto con la construcción de mensajes a través de la utilización de diversas formas de expresión lingüística (icónico, lingüísticos, sonoros, etc.) que componen el discurso de estos nuevos relatos digitales.

De acuerdo con las palabras de David Campbell (referenciado en Novaes, 2015), estamos presenciando la emergencia de un novedoso ámbito mediático donde las comunidades de práctica se congregan en torno al concepto de “narración visual”. Las disciplinas del fotoperiodismo, el videoperiodismo, el documental, el cine y la narrativa interactiva

entrelazan sus elementos, no con el propósito de concebir un género visual inédito, sino con la intención de fusionar sus respectivas fortalezas en la creación de reportajes basados en la imagen, en diversas manifestaciones y a través de múltiples plataformas.

II.2.2. La Narrativa Audiovisual

El proceso de comunicación tuvo un salto al momento que se pudo grabar la primera imagen mediante el Daguerrotipo, eso llevó al ser humano seguir experimentando para conseguir captar la vida mediante el lente de una cámara que, emulando la vista, trataría de perennizar lo que pasa en su mundo. Aunque las cuevas de Lacroux y Altamira brinda los primeros vestigios de la necesidad del hombre por dejar su huella, mantener la memoria y transmitir conocimiento, este proceso en la actualidad es mucho más inmediato con la ayuda de las nuevas tecnologías de la información, sumadas a la constante aparición de dispositivos y de aplicaciones que utilizan como centro a la imagen sea fija o en movimiento, concentrando a su alrededor una gran cantidad de estrategias comunicacionales que buscan obtener beneficio de su aplicación e influencia dentro de un grupo humano (Castelló, 2021).

Como dice Fernández Paradas y Sánchez Guzmán (2018) el proceso orgánico de popularización de la imagen, tanto estática como en movimiento, ha generado una accesibilidad constante y sencilla a ellas, haciendo que a diario las personas estén expuestas a un sinnúmero de imágenes o videos, el estilo aplicado por la imprenta de Gutenberg de tipos móviles queda casi obsoleto con la calidad de las pantallas de los *smartphones* que permiten grabar e incluso transmitir en vivo mediante la opción de *streaming*, dejando de lado el formato horizontal que se conoció en el cine de los hermanos Lumiere para utilizar los reels o videos cortos de Youtube – Instagram – Tiktok, por enunciar algunas de las famosas redes sociales que en este tiempo permiten la famosa “democratización de la imagen”.

La denominada sociedad del conocimiento tiene a su favor una gran cantidad de herramientas que cuentan la historia de los individuos, las versiones propias de algún fan o permiten la interacción comunitaria entre personas geográficamente distantes pero unidas por el uso de una plataforma digital que incluso permite la opción de traducción de lenguaje simultánea, este fenómeno que hace décadas atrás podría ser el sueño de algún científico, en la actualidad lleva a que los seres humanos se encuentren expuestos a diversas cargas narrativas sean positivas o también falsas como las que buscan desestabilizar la frágil calma social.

Por esa razón es imperante que se trabaje por incrementar los niveles de educación o alfabetidad mediática que permitan un mayor grado de participación ciudadana, así mismo,

entender desde los diversos entes relacionados al tema educativo, que saber leer ya no se basa sólo en el aprender un alfabeto sino en el distinguir y saber utilizar todos los soportes comunicacionales a los que una persona se enfrenta (Rodríguez, 2020).

Aprender a leer una historia desde la narrativa que esta le cuenta al hombre, es una experiencia que puede ser guiada de manera enriquecedora si se mezcla la creatividad, con las bases culturales, se permite la expresión de las emociones, la posibilidad de despertar la criticidad mientras se analiza la praxis social. El ser humano vive en la búsqueda de respuestas, por eso desde las diferentes civilizaciones ha ido dando respuesta a sus creencias y le ha dado nombre a deidades, estas historias que a un inicio se transmitieron generacionalmente con la ayuda de la oralidad en la actualidad se apoya de todos los medios existentes para generar más historias e incluso ha permitido la resignificación de muchas ideas que en el pasado se afirmaban como inamovibles (Alzate y Vásquez, 2020).

Todas estas interacciones propias del ser humano se ven reflejadas mediante las narrativas aplicadas en la sociedad de las pantallas como lo dice Scolari (2015), Jenkins (2009), otros autores más. El estudio semiótico que propuso Pierce y Saussure cada vez tiene mayor importancia porque las historias no salen sólo de las grandes productoras de cine, sino que la facilidad de las redes permite que el ciudadano de a pie pueda convertirse en un reportero exclusivo de alguna situación que transmite mediante su cuenta de Facebook o en las historias de Whatsapp.

De tal manera a continuación se enuncian varios de los términos que se relacionan al mundo de las narrativas digitales, su influencia e importancia, su estilo narrativo, finalmente como este se relaciona a nivel educativo en las nuevas ecologías del aprendizaje y su aporte al patrimonio cultural que pretende extender las historias más allá del tiempo que los propios autores puedan estar dentro del plano terrenal.

El audiovisual parte de la unión de la imagen con el sonido (Ortiz, 2018) utilizando los dos sentidos de la vista y la audición. Su composición se basa en la secuencia de fotogramas que, en unión a la grabación acústica, lleva un contenido, un mensaje al público hacia el que va dirigido. Este formato que unificó a la fotografía con la radio ha ido evolucionando hasta la época del Digital Media, Grau (2010) indica que la corriente de imágenes que se dirige hacia un grupo de personas puede generar un fenómeno social que en dependencia de este para insertarse en la comunidad y convertirse en un referente de su realidad. La denominada era de las pantallas: la televisión, el computador junto con el smartphone, son las que más generan videos, teniendo como su principal productor y consumidor son los jóvenes que forman parte de la aldea digital (Varela, 2016).

El audiovisual como lenguaje puede transmitir una serie de mensajes iconográficos que se perennizan en el tiempo, una escena de una película, un video musical, la secuencia de una noticia, etcétera son relatos que han quedado arraigados en la conciencia compartida y sumado a la instantaneidad, la interactividad, el bajo coste de producción que permiten los nuevos medios, han generado la aparición de plataformas que difunden a gusto de la persona que está frente la pantalla una alta variedad de opciones de consumo audiovisual (Brumana, et. al, 2018). Normalmente, estos relatos parten de la habilidad del escritor de redactar historias de ficción basadas en las tendencias, costumbres y contexto en el que se encuentra inmerso, para luego ser implementadas en los medios audiovisuales (Žilvinė Gaižutytė-Filipavičienė, 2016)

II.2.2. *Broadcasting*

Las ecologías mediáticas han tenido una evolución tecnológica significativa en los últimos siglos, la transmisión de la información es de manera casi inmediata a raíz de la facilidad de uso de la interfaz de las pantallas, la infinidad de aplicaciones, la interactividad que permite el internet; así mismo, la utilización de nuevos formatos textuales y audiovisuales que permite que los usuarios acepten estas nuevas dinámicas comunicacionales de los medios convergentes (Zhang, 2021).

La multidireccionalidad de la transmisión de información está en su punto más elevado dentro de la historia humana – social, las audiencias son muy activas en la participación, desarrollo de propuestas (Vizcaíno-Verdú, et. al, 2019) las brechas generacionales que van desde los *Baby Boomers* hasta la denominada Generación Z han ido modificando el mapa de consumo de las industrias culturales, desde el microblogging hasta las plataformas de los *gamers* (Twitch, LoL y otros juegos) surgen nuevos modelos de transmisión y personajes que se van tomando con creatividad la atención de las audiencias (Ruíz, et. al, 2019). Finalmente concluyen Scolari y Establés (2017) que el modelo de negocio de la radiodifusión, depende de tener una audiencia masiva viendo el mismo programa en sus pantallas, ya no es viable.

II.2.3. Competencia digital para desarrollo de narraciones

La búsqueda de la alfabetidad mediática también se relaciona a la necesidad de que los ciudadanos tengan cada vez un mayor nivel de dominio en las habilidades de generar sus propias versiones de las historias que forman parte de su vida cotidiana, refleje su entorno, aquella que muestre sus realidades. Esto ha sido más factible como resultado de los avances

tecnológicos de los *smartphones*, la conectividad, el apareamiento de aplicaciones y redes sociales, debido que la herramienta para generar un producto narrativo está a un solo clic de distancia, aunque de igual manera los investigadores estudian acerca de las facultades que tiene el individuo común para narrar aquello que piensa e incluso el impacto de los contenidos que estos emiten mediante las TICs (Mateus y Quiroz-Velasco, 2022).

Amador-Baquiro (2018) manifiesta que dentro de los restos contemporáneos de la educación se encuentra que los estudiantes fortalezcan sus interacciones, estilos de proponer sus propias narraciones pasando desde el proceso de la idea, planificación, diseño, implementación, producción y publicación. Ante esto en los productos culturales se evidencia la aparición creciente de historias que nacen de la cultura popular, otras con inspiración en la cultura pop, sin dejar afuera los fenómenos relacionados a las producciones asiáticas que van ganando mayores adeptos a nivel mundial.

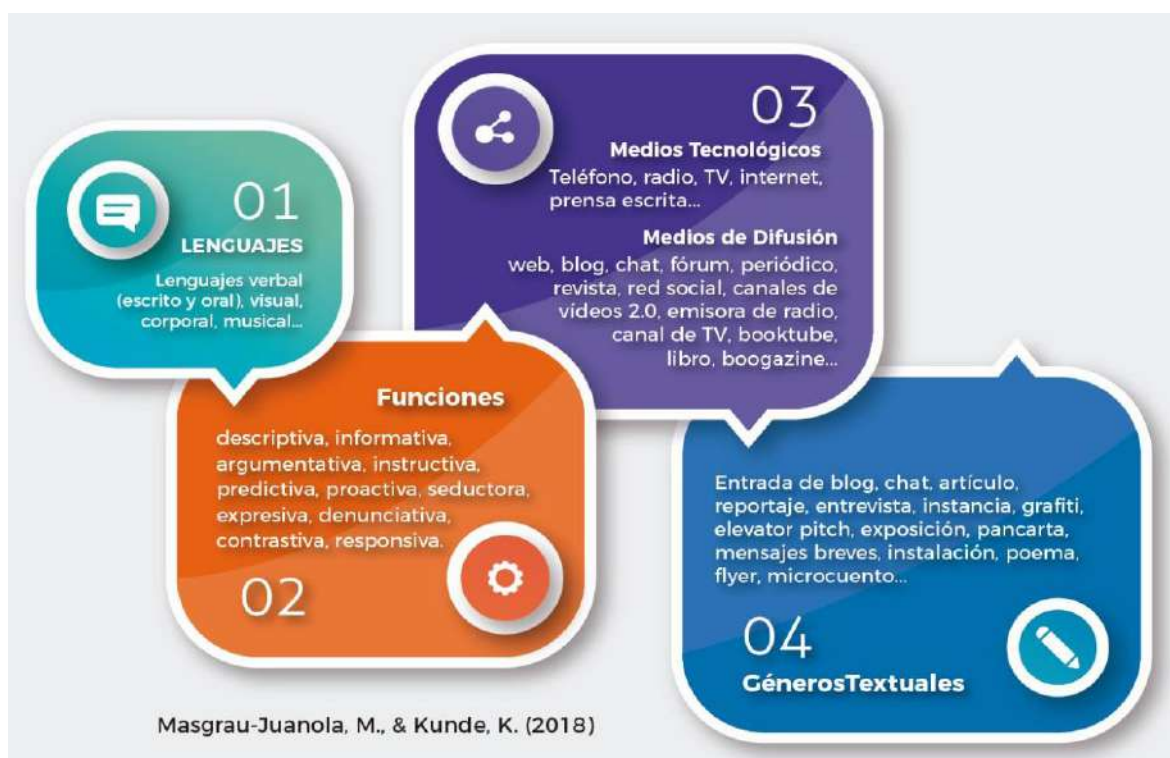
Según Henry Jenkins (citado por Scolari, 2017) las nuevas narrativas, en su mayoría audiovisuales o digitales tienen mucha relación con el consumo cultural que tuvieron las generaciones que se enmarcan desde el inicio de los 80's con los primeros *Millenials* y es mucho más evidente a la llegada de la Generación Z. Estos productores que, junto a los nuevos directores, guionistas, directores de arte – fotografía o efectos especiales, son quienes en su momento han permitido la potencia de las nuevas maneras de expresión, creatividad y de ellos surgen expresiones que han cobrado relevancia en los últimos tiempos como los son: el *crossmedia* y el *transmedia*.

Descendiendo a niveles más comunes, el del ciudadano común, se encuentra que la web en la era digital ha dado paso a la reconfiguración del espacio, hábitos, maneras de comunicarse, interacción, relacionamiento humano (Vizcaíno-Verdú, et. al, 2019), la óptica de la realidad es en ocasiones tan cambiante que varios autores encuentran su base en los cambios de la sociedad.

Según lo planteado por Bellón (2012), en la actualidad se menciona la existencia de consumidores o “prosumidores” emergentes que no operan de manera individual, sino que establecen conexiones mutuas a través de la web y las plataformas de redes sociales, conformando así grupos comunitarios. La interfaz de los nuevos medios ha permitido que los usuarios sean quienes, según su nivel de competencia digital, generen gran número de productos mediáticos y educativos, incluso en ocasiones tiene el estilo colaborativo entre aquellos generadores de contenido que forman alianzas con sus similares para de manera participativa ser quienes pauten el ritmo de lo que circula en las redes y cómo se reinventan los medios Zhang (2021).

En la investigación de Masgrau-Juanola y Kunde (2018) genera una caracterización de varias partes que integran el proceso de creación de contenidos y las competencias digitales que se requiere para la construcción de historias. Se visibiliza el estilo de lenguaje, las funciones que maneja el lenguaje, los medios relacionados al tema y géneros textuales que mayormente se han utilizado en los últimos años (Ver Figura 2).

Figura 2. Proceso de generación de contenidos



Fuente: Masgrau-Juanola y Kunde (2018) - **Elaboración:** Laddy Quezada-Tello

En este sentido se puede exponer que el fenómeno de Harry Potter en sus momentos fue uno de los pioneros en esta práctica, cuando se formaban salas de chat dedicadas al análisis de la historia, de igual forma se generaban portales web en los que por medio de un sistema cada participante podía ser seleccionados como miembros de alguna de las cuatro casas y luego ir cumpliendo tareas que permitirían ganar puntos e incluso obtener primicias del último libro a punto de publicarse.

Estos jóvenes consumidores se han convertido en productores de historias, nuevos argumentos que van a la par de los relatos originales e incluso en ciertos casos han logrado ser incluidos en el universo de su historia favorita (Scolari, 2019). Anteriormente era un fenómeno ver que los fans de los animes tratarán de emular a sus personajes emblemáticos

en los concursos de disfraces, pero no sucedía nada más, ahora varios de estos consumidores son los responsables de presentar nuevas versiones que permiten cubrir más dimensiones que en su momento la productora principal no lo realizó.

II.2.4. *Storytelling*

El *storytelling* es un método de interpretación, una forma para inspirar el diálogo interno y asegurar una conexión real con los visitantes como una excelente estrategia para realización de ambientes donde los visitantes estén animados a crear sus propios significados (Bedford, 2001; Wong, 2015). Desde esta perspectiva, Meadows (2003) caracteriza los relatos digitales o narraciones digitales como relatos que tratan asuntos de carácter personal destinados a ser compartidos en línea, sin tener una intención educativa específica. Por otro lado, según Van Gils (2005), estos relatos representan un valioso instrumento educativo que fomenta la involucración activa de los estudiantes en su proceso de formación, como señalan Del Moral, et. al, (2016).

Figura 3. Formulación del *Storytelling*



Referencia: Del Moral, et. al (2016) – **Elaborado:** Laddy Quezada

La formulación del *storytelling* (Figura 3) que relata algo a la población, parte de ese interés de mantener una relación fortalecida, estable y participativa entre la empresa emisora y su consumidor que en muchos casos es un fan dispuesto a generar sus propias versiones de la narración que permita encontrar otras posibles direcciones a lo que ha logrado mantenerlo

al filo de su asiento. El internet no es solo una fuente de recolección de información, sino el sitio donde se pueden generar nuevos escenarios y relaciones.

La planificación del *storytelling* (Figura 4) se puede comparar con el diseño de arquitectónico de una construcción, porque se requiere organizar cada detalle, material, la maqueta debe ser una guía para quién debe gestionar la totalidad del proyecto. El relato inicial es concebido por algún equipo de una gran o pequeña productora que trata de contar una historia a su público y este en caso de volverse un fan puede generarse un fenómeno de gestación de nuevas historias de su parte, naciendo así los prosumidores.

Según Scolari (2013, citado por Lastra, 2016) indica que son ocho los contenidos más relevantes desarrollados por los *fans*. Los mismos que se encuentran difundidos en redes de tipo audiovisual sea en formato horizontal como vertical, sean estos de una duración de cinco, diez o más minutos; e inclusive los denominados *shorts* que se pueden observar en historias de Youtube, Facebook y sobretodo TikTok.

Figura 4. Contenidos generados por Prosumidores



Fuente: Scolari (2013) - **Elaboración:** Laddy Quezada-Tello

En su investigación Atarama-Rojas et al. (2017) concluyen que las narrativas que confluyen en la actualidad se dividen en multimedia, *crossmedia* y *transmedia*. La decisión de aplicarlas dependerá del formato creativo y de difusión que se planifique por el equipo de producción. Las características de los tipos de narrativas se reflejan en la figura 5.

Figura 5. Tipos de narrativas

Tipos de narrativas			
Narrativas	Multimedia	Crossmedia	Transmedia
Relato	Uno solo, adaptado a los diversos soportes y plataformas.	Relato unitario, integrado, fragmentado en los diversos soportes y plataformas.	Relatos con independencia narrativa y sentido completo, interrelacionados en un relato global.
Medios	Tradicionales y digitales.	Tradicionales y digitales integradas.	Tradicionales y digitales integradas.
Receptores	Espectadores.	Participación interactiva.	Participación interactiva e intervención en los contenidos.

(Atarama-Rojas, et. al, 2017, p. 83).

Fuente: (Atarama-Rojas, et. al, 2017) – **Elaboración:** Laddy Quezada-Tello

II.2.5. *CrossMedia*

La narrativa *crossmedia*, en contraste, no se restringe a adaptar la historia a distintos medios, sino que, en este enfoque, cada medio contribuye con algo novedoso a la trama, requiriendo que el consumidor siga la narrativa mediante múltiples canales (Paíno y Rodríguez, 2015). Los elementos que componen la narrativa *crossmedia* no pueden ser comprendidos de manera aislada, ya que los fragmentos individuales no tienen significado si la audiencia no experimenta la totalidad del conjunto. Esta diverge fundamentalmente de la narrativa *transmedia*, donde no solo se presentan varios contenidos desarrollados en diversas plataformas que se inscriben en el mismo universo narrativo, sino que, además, estas partes son autónomas entre sí y tienen una coherencia intrínseca, permitiendo su consumo por separado (Costa y Piñeiro, 2012, citado en Rodríguez Fidalgo, et. al, (2016).

Estos cambios en el consumo de contenidos visuales, el surgimiento de Internet y la convergencia mediática han creado el entorno propicio para el desarrollo de formas narrativas innovadoras: la narrativa *crossmedia* (donde televisión, internet, radio y otros medios se fusionan para narrar una historia), el *crossover* (que une múltiples narrativas en una única historia) y la narrativa *transmedia* (como descrito por Lastra, 2016).

II.2.6. Narrativa *Transmedia*

El uso de la terminología se introdujo en el 2003 mediante el artículo publicado de Jenkins en el *Technology Review*, en el que se afirma que la actual convergencia mediática permite que exista un múltiple flujo de contenidos que usa una diversidad de canales (Scolari, 2017). Los relatos *transmedia* no son una adaptación del lenguaje de una plataforma a otra, sino es una estrategia que desarrolla narrativas paralelas e ínter conectadas con la esencia de la trama, puede que aparezcan nuevos personajes, se expanda el relato en diversos medios y lenguajes. El investigador Corona (2016), indica que existe la posibilidad que el *transmedia* sea un invento de hace varios siglos, en el que los prosumidores eran denominados como proto-prosumidores, quienes eran los encargados de la realización de la expansión narrativa de relatos (Bertetti, 2014).

Esto se referencia a lo que en este momento dentro de la generación de contenidos se encuentra como práctica común de ciertas empresas que al aplicar esta fórmula ha logrado llamar la atención de sus *stakeholders* e incluso estos han generado sus propias producciones como fans. Como el caso de Marvel que ha generado con su saga de películas que van desde *Ironman*, *Hulk*, Capitán América y confluyen en *The Avengers*, un trabajo de 10 años en donde la narrativa se evidencio en las películas, *merchandising*, adaptaciones de fans, redes sociales, etcétera.

Una de las principales causas de la extensa adopción del enfoque *transmedia* radica en su habilidad para adecuarse a diversos campos dentro de la creación cultural, abarcando desde la literatura hasta el periodismo, e incluso abrazando una amplia gama de manifestaciones dentro de la cultura popular (Cascajosa, 2006). El entorno construido en la actualidad se percibe como un sistema complicado y en constante evolución, que se ensancha y cambia en el transcurso del tiempo y el espacio, involucrando dimensiones humanas, sociales y económicas en su interacción (Brumana, et al., 2018).

Paíno y Rodríguez (2016) aseguran que el *transmedia* ha tenido mayor presencia en el ámbito ficcionario del entretenimiento, seguramente debido a la inversión realizada por la industria de la cultura y la cantidad de personas que siguen estos contenidos. La necesidad que los espacios periodísticos incluyan en su fórmula de producción este nuevo estilo narrativo, permitiría que sus públicos tengan mayor cercanía con los medios y se debería aprovechar los beneficios que tienen los diversos soportes multipantallas, ante lo que Forte y Flores (2012) incluyen en su terminología al Periodismo Transmedia como la referencia a un lenguaje que utiliza simultáneamente los canales mediáticos, el lenguaje y el estilo narrativo para llegar a los consumidores de manera versátil generando vínculos más cercanos con las agencias noticiosas (Ossorio, 2013).

En el plano educativo se encuentra que el transmedia se aplica en procesos de alfabetización audiovisual, con la finalidad que las personas alcancen la participación (García y Simancas, 2015) y la construcción crítica del conglomerado social desde el empoderamiento como agentes de cambio (Gonzálvez, 2014). Esto lo refuerza Tiscar (citado por García, 2017) cuando indica que la finalidad del consumo, interacción y producción de información en internet debe relacionarse a la finalidad de generar mensajes multimedia crítico-reflexivos, indica Pereira, et. al, (2019, basado en Gee, 2004) el mejor aprendizaje que pueden realizar las personas, es cuando este les permite la solución de situaciones de valor social, debido que la convergencia mediática sucede en el cerebro de los individuos y en función a su interacción social con otras personas, representando un enorme cambio al generar una inteligencia colectiva con opciones de poder mediático (Anguita, et. al, 2018)

Figura 6. Tres dimensiones de las historias



Fuente: (Rosendo Sánchez, 2016) - **Elaboración:** Laddy Quezada-Tello

Se encuentra que las habilidades personales apoyadas por la parte intelectual, son fuente para el desarrollo del transmedia, mientras que la audiencia es fundamental en el proceso retórico de la narrativa (Peñañiel, 2016). Así al momento de desarrollar las historias, se puede tener en cuenta tres dimensiones (Figura 6) que se proyectan de los dramas griegos: mythos, topos y ethos (Klastrup y Tosca, 2018).

Las dimensiones utilizadas sirven para el desarrollo de la trama que la historia busca narrar, por esa razón se requiere tener claro los héroes y antihéroes, una cronología del tiempo en el que acontecen las situaciones dentro del escenario establecido para la ejecución del relato; así mismo, establecer las pautas de comportamiento de cada personaje. Este proceso inicio en la imagen mental del guionista, escritor, productor, diseñador que trata de transmitir a su público ideal mientras codifica o llena de significados el mensaje, en muchos casos esperando una retroalimentación del tema (Rosendo Sánchez, 2016).

Dentro del desarrollo del relato según Montoya-Bermudez y Vásquez-Arias (2018), se encuentran formuladas cuatro niveles o etapas (Figura 7) para la planeación del *transmedia*, que parten de la intencionalidad, plantea las indicaciones para la experiencia narrativa, luego organiza los elementos de la experiencia y debe elegir los recursos o apoyos tecnológicos que permitan la ejecución de la narración concebida en la mente del autor.

Figura 7. Niveles para el desarrollo de experiencias *transmedia*



Fuente: Montoya-Bermúdez y Vásquez-Arias, 2018 - **Elaboración:** Laddy Quezada-Tello

Además de este proceso, se encuentran como oportunidades el desarrollo de actividades educativas que conjuntamente con la estrategia *transmedia*, pueden ser la fuente narraciones de un alto valor (Anguita, et. al, 2018). Para ello se puede organizar por fases (Figura 8) la gestión completa de un proyecto educativo con el que docentes y estudiantes buscan la solución a una problemática de algún área del entorno, tomando como base lo que manifiesta Jenkins (2006, citado por Rosendo Sánchez, 2016) el *transmedia* genera mundos en el que los consumidores deben ir recolectando las piezas claves que permitan identificar la totalidad del relato e incluso al conformar grupos con sus similares, logran alcanzar una experiencia más exquisita.

Figura 8. Fases desarrollo *transmedia*



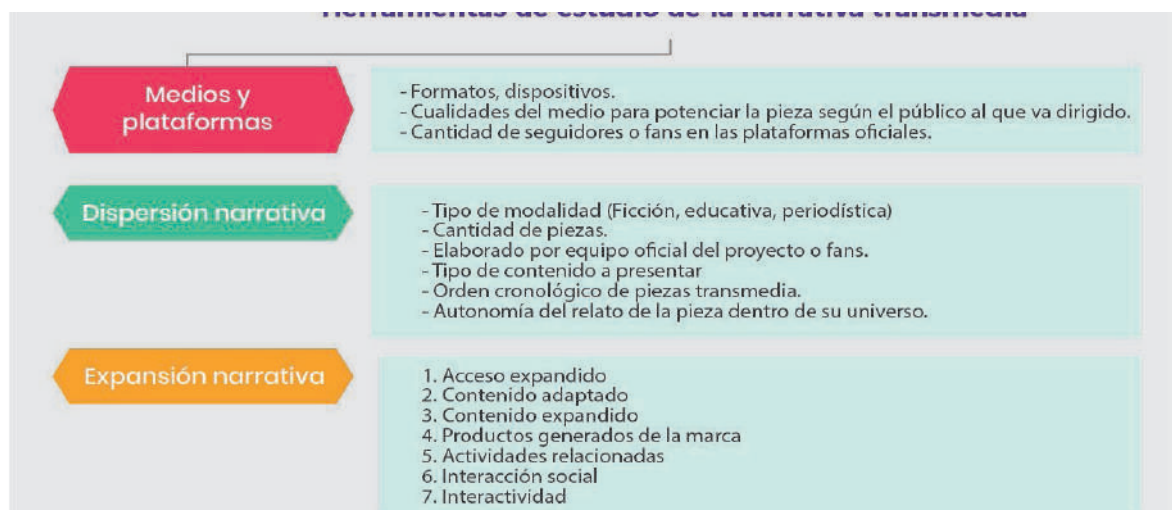
Fuente: (Anguita, et. al, 2018) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

En este sentido, Jenkins (2009) y Scolari (2015) concuerdan que al momento de generar la narrativa transmedia se pueden identificar como variables de estudio para la propuesta

mediática a los medios y plataformas, la dispersión narrativa y la expansión narrativa. En los parámetros descritos por estos autores se encuentra que necesario al momento de investigar o plantear el *storytelling* se requiere planificar cuáles serían los medios favorables para transmitir el relato, esto se hace fijándose en la calidad de las plataformas mediáticas al momento de interactuar con el público consumidor y/o prosumidor; así mismo se tiene que indicar la cantidad de piezas comunicacionales se hacen necesarias para conseguir el objetivo del proyecto.

En la figura 9 se detallan características de la dispersión (manera de difundir) y expansión narrativa (propagación para llegar a consumidores). Dentro de la investigación de Cabezuelo-Lorenz et al. (2020) se pone en manifiesto existen cuatro grupos de estrategias que servirían como posibles opciones para la dispersión narrativa transmedia (Figura 10), estas se reúnen en cuatro grupos: las basadas en el tiempo, en el espacio, en el personaje y finalmente las que se basan en la acción.

Figura 9. Herramientas de estudio de la narrativa *transmedia*



Fuente: Jenkins (2009) & Scolari (2015) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

a.- Estrategias basadas en el tiempo: se relacionan a cuando se produce una historia a raíz del relato base, un ejemplo de esto es la Precuela de Juego de Tronos denominada “La casa del Dragón”. Este relato se ambienta 200 años antes de la fecha de la serie original, el pasado de la Casa Targaryen que se inspira en el libro “Fuego y Sangre” de George Martin y que se transmitió en *streaming* mediante los canales de HBO, HBO Max.

Mientras que las secuelas se refieren a las producciones que salen después de una obra completa, su desarrollo es en el mismo espacio, pero en un tiempo posterior a la original

continuando con la explicación de algún detalle de la historia que quedó abierto para la solución de esos conflictos, un ejemplo de esto se observa en la película de Batman “El caballero de la noche” luego de “Batman inicia”.

La **paraelipsis** cuando dentro el relato de manera deliberada se pasa por alto un elemento determinado de la historia, mientras que la **elipsis** se refiere a los saltos temporales en la trama para la comprensión de la misma. En este sentido la **analepsis** es un salto al pasado o *flashback*, al contrario de la **prolepsis** que muestra partes del futuro como un adelanto de lo que vendrá como en la película “The arrival” cuando la actriz puede ver lo que sucederá con su hija aún no concebida.

La serie Lost contaba con **historias intersticiales** que dejaban pequeños huecos en el relato para luego ser complementadas con fulgores del futuro o flashbacks de eventos que sucedieron antes o después del texto principal. Finalmente, el **Spin-off** Cuenta la historia de uno de los protagonistas de una obra principal. Un caso de esto es la película “Wolverine” que nace de los X-Men, también la película “El Rey Escorpión” que surge como precuela spin-off del film “La Momia”.

Figura 10. Estrategias de dispersión narrativa *transmedia*



Fuente: Cabezuelo-Lorenz et al. (2020) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

b.- Estrategias basadas en el espacio: Esta estrategia suele combinarse con la extensión de la historia, pero en este caso se pueden introducir nuevos espacios o locaciones que anteriormente en el guion fueron solo nombrado o se desconocía que formaban parte de la trama. También se puede utilizar alguna localidad ya mencionada y darle mayor profundidad durante la nueva producción del relato.

c.- Estrategias basadas en el personaje: En este caso se introducen personajes nombrados en otras historias o se ahonda en la caracterización de uno de los personajes que han formado parte de la trama. Esto lo ha realizado varias veces Marvel con su Universo narrativo de películas de superhéroes al combinar estas estrategias con las basadas en el tiempo.

d.- Estrategias basadas en la acción: En esta opción, básicamente se puede generar nuevas tramas de la historia o profundizar las que existen en ese momento.

II.2.7. Casos de Transmedia Ficción y periodístico

Según Scolari y Establés (2017) la narrativa *transmedia* resulta ser una táctica altamente eficaz para desarrollar audiencias muy fieles en torno a un universo narrativo. Por esta razón los campos de la ficción, industrias culturales, periodismo y el educativo hace mayor uso de los beneficios de las narrativas por sobre lo que antes se tenía como prioridad a los medios, la sinergia del *storytelling* y las bondades de la tecnología ha permitido que en distintas partes del globo terrestre se pongan en marcha proyectos que buscan conectar con sus audiencias. A continuación, se presentan algunos casos relevantes:

II.2.7.1. Contenidos periodísticos *transmedia*

Es la televisión pública europea la que ha abierto mayor campo a la producción de contenidos informativos con el *storytelling transmedia*, en su proceso de experimentación han generado equipos tipo laboratorio que les permite lanzar varias ideas para la narración de los reportajes y noticias, en ciertos casos buscan incluir incluso las características de la realidad inmersiva para generar nuevos significados en el usuario.

Azurmendi (2018) examina el hecho que las empresas televisivas de servicio público en Europa trabajan para reconectarse con las jóvenes audiencias que utilizan mayormente su smartphone como instrumento para acceder a los contenidos comunicacionales que antes se solían hacer por la televisión o radio, actualmente las redes sociales se han convertido en las fuentes primordiales de información. y en relación al entretenimiento las plataformas *streaming* les hacen la batalla a los medios convencionales, reduciendo considerablemente el *rating* que estos manejaban anteriormente y provocando que se apliquen nuevos modelos para la dinamización de la interacción con sus públicos (Fig.11).

Figura 11. Contenidos informativos *transmedia* de las televisiones públicas europeas**Fuente:** Azurmendi (2018), pp. 933-938**Elaborado:** Quezada-Tello, Laddy

En el ámbito periodístico, el enfoque *transmedia* ofrece una plataforma dinámica para contar historias de manera integral, permitiendo a los periodistas utilizar una variedad de medios como texto, imágenes, videos y redes sociales para involucrar a la audiencia de manera más profunda. La dispersión de la información a través de múltiples plataformas comunicacionales proporciona una experiencia más inmersiva para el público, lo que también puede ser particularmente eficaz en el proceso de difusión de historias relacionadas con el patrimonio cultural local. Al adoptar estrategias transmedia, los periodistas pueden capturar la atención de la audiencia de manera más efectiva y promover una comprensión más contextualizada de la importancia histórica del patrimonio cultural local.

II.2.7.2. Contenidos de ficción *transmedia*

Las narrativas *transmedia* de ficción han sido las más aplicadas dentro de la producción cultural de las grandes industrias comunicacionales y de entretenimiento. En este caso se puede revisar lo que algunos laboratorios han generado para sus programas de televisión y el proceso que hacen uso para la promoción de sus productos *transmedia* a raíz de la convergencia digital que se hizo visible desde el 2006 (Formoso Barro, et. al, 2016). A continuación, se revisan las cinco fases (Tabla 2) que utiliza el canal español Atresmedia:

Tabla 2. Fases de la promoción de productos *transmedia*

Detalle
Se registran los nombres para evitar la apropiación por tercero, se indican las páginas oficiales, se planifica el calendario de producción.
En la fase de la preproducción, se publican notas relacionadas con los protagonistas y se las relaciona con otras producciones que estén en ejecución, esta información es enlazada con la web de la empresa con el fin de incrementar los seguidores de la nueva serie.
Una vez publicada la fecha de estreno se realiza la promoción del programa para que la gente lo visualice en <i>primetime</i> . Quince días antes se aplica una campaña informativa por la web y redes, días previos se publican pequeños cortos reveladores de la historia para con eso generar tensión e interés en el público.
El día que inicia la emisión, los actores generan contenido en las redes y se utilizan como respaldo a programas que tienen una alta acogida en la audiencia para la generación de expectativa.
Para la promoción del último capítulo se genera una campaña emotiva y un evento especial.

Fuente: (Formoso Barro, et. al, 2016) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

Asimismo, en el ámbito de la ficción, el uso del *transmedia* se convierte en una herramienta poderosa para expandir y enriquecer universos narrativos. Las narrativas digitales permiten la creación de experiencias inmersivas que trascienden los límites de una única plataforma, brindando a los creadores la oportunidad de construir mundos complejos y detallados. Esta expansión del contenido de ficción a través de diferentes medios, como videos, blogs, redes sociales y eventos interactivos, no solo atrae a una audiencia más amplia, sino que también permite la exploración y profundización de aspectos específicos del patrimonio cultural local dentro de contextos narrativos ficticios. Esta interconexión de medios en el ámbito de la ficción transmedia contribuye no solo a la entretenimiento, sino también a la preservación y difusión de la riqueza cultural arraigada en la comunidad, proporcionando a la audiencia una experiencia envolvente que va más allá de los límites convencionales de la narrativa.

En la revisión realizada a los productos realizados en diferentes partes del mundo, algunos de ellos nacieron antes que apareciera la terminología de la narrativa *transmedia* (Tabla 3) pero con el paso del tiempo y debido al furor que causaron en sus *fans* se pudo realizar extensiones de tramas o se generaron otros tipos de productos a raíz de su historia como fue el fenómeno español de “El Ministerio del Tiempo” escrito y producido por los hermanos Pablo y Javier Olivares, en el que mezclaban la historia española, los viajes en el

tiempo que mostraban escenarios imaginarios de historias alternativas que de igual manera conservan el patrimonio cultural español (Zhang y Cassany, 2019).

Tabla 3. Proyectos *Transmedia* de Ficción

País	Programa	Detalle
Estados Unidos	Enter de Matrix (Videojuego)	Enter de Matrix (Videojuego), Animatrix (Cortometraje)
Inglaterra	Doctor Who	Producida y emitida por BBC
Francia	Fais pas ci, fais pas ça	Producida y emitida por France 2
Alemania	Alpha 0.7 - Der Feind in dir	SWR (Baden-Württemberg y Renania-Palatinado)
Inglaterra	Sherlock	Producida y emitida por BBC
Estados Unidos	Star Wars Rebels (Serie)	Surge como una adaptación de la saga de películas Star Wars. Incluye toda una exitosa campaña que incluye Merchandising. Producido por Lucas Film Animation y distribuido por Disney Plus.
Estados Unidos	The Lego Movie	Inicialmente campañas de marketing que luego dieron paso al universo Lego, la marca se ha expandido considerablemente haciendo uso de las plataformas digitales con juegos online, videos, podcast, etc.
España	El Ministerio del Tiempo	Producida por Televisión Española y difundida en un tiempo también en Netflix.
España (País Vasco)	Goazen!	Producida y emitida por EITB
Estados Unidos	Uncharted	Película derivada del videojuego con idéntico título, realizada por Columbia Pictures y divulgada por Sony Pictures.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

El mayor ejemplo de la generación de historias interrelacionadas entre sí es el Universo Marvel, el mismo que fue creado por la industria cultural americana formada por Stan Lee. La trama de películas inspirada por los comics que muestran las facetas de distintos superhéroes, que a causa de su gran aceptación mundial pudieron llegar a la gran pantalla

del cine e incluso adaptar las tramas para que sus protagonistas se entrelacen en aventuras que buscan defender a la Tierra de distintos enemigos (Tabla 4). Además, la extensión de sus historias al lanzar series u otro tipo de adaptaciones con el fin aprovechar de su éxito comercial.

Tabla 4. Producción transmedia del Mundo Marvel

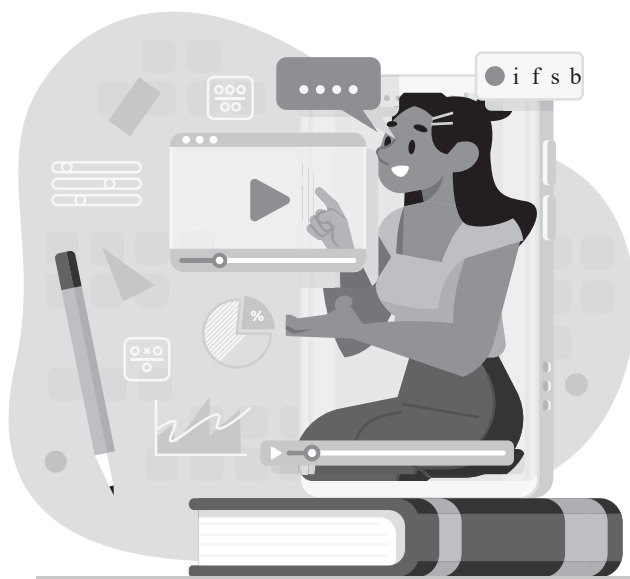
Película	Detalle
Capitán América: El primer vengador	Ambientado entre 1943 y 1945, se inspira en el Cómic del mismo nombre en el que un super soldado sirve de ayuda a la lucha de los ejércitos aliados en oposición a los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Producto de un experimento el joven Steve Rogers busca ganar la guerra junto a todo el ejército.
Capitana Marvel	Se inspira en el cómic de Capitana Marvel, donde se trata de un miembro de un ejército extraterrestre que pierde la memoria y en la tierra se convierte en una super soldado que al recuperar la memoria decide regresar a combatir al enemigo alienígena dejando al Capitán Fury un comunicador para cuando necesite ayuda, el que redacta la propuesta para crear el grupo de “Los vengadores”.
Iron Man	También se basa en el cómic en el que su personaje principal es el multimillonario Tony Stark, quien tiene un turbio pasado, pero decide dar vida al hombre de hierro.
Iron Man 2	Continúa la historia de Tony Stark que debe hacer frente a presiones gubernamentales, de un ex compañero de trabajo y de su rival ruso. Aquí aparece también la “Viuda negra”.
El increíble Hulk	Se inspira en la serie y el comic del mismo nombre. En este un científico trabaja por vencer su alter ego, pero por amor regresa a exponer frente al ejército mientras lucha contra un agente de la KGB que recibe una fuerte radiación similar a la que lo convirtió en Hulk.
Thor	Basado en el cómic, cuenta la historia del guerrero de Asgard desterrado en la Tierra con el fin que encuentre un sentido a su vida y termina defendiendo al planeta de unas fuerzas oscuras provenientes de su sitio natal.
Los Vengadores	Es el primer crossover del universo Marvel, en el que se unen todos los superhéroes con el director de SHIELD, Nick Fury, La finalidad es luchar por un bien mayor.
Thor: El mundo oscuro	Thor regresa a la lucha por restablecer el orden del cosmos, su enemigo es el temible Malekith.
Iron Man 3	Es la tercera entrega de la historia de Tony Stark, esta vez luego de su inserción al grupo de Los Vengadores.

Capitán América: El soldado de Invierno	Después de estar congelado por muchos años, el Capitán Rogers vive su proceso de modernización, pero debe unir fuerzas con Viuda Negra y Halcón para descubrir la verdad de una serie de situaciones en que se trata de inculparlo, finalmente descubre al poderoso: Soldado de invierno.
Guardianes de la Galaxia	Se ambienta en 1988, parte de la historia del comic. En el que el aventurero Peter Quill debe unirse a un grupo de personajes peculiares y evitan ser cazados luego del robo de una esfera de poder de Ronan.
Guardianes de la Galaxia 2	La continuación de la saga que trata de los orígenes de Peter Quill y la aparición de otros personajes del universo Marvel para brindar apoyo a este equipo.
Vengadores: La era de Ultron.	Sucede en el mismo 2015, el equipo de Los Vengadores debe deshacer los planes del villano Ultrón.
Ant-Man	También nace de un cómic, la peculiaridad es que un ladrón y estafador se vuelve héroe cuando debe salvar al mundo.
Capitán América: Civil War	La trama se sitúa en el 2016 pero cuenta con varios flashbacks al 1991, sucede a raíz de otro incidente internacional en el que se ven envueltos Los Vengadores. El grupo se divide mientras tratan de proteger a la Tierra. Es la tercera entrega de la saga de Capitán América y se introduce al personaje de Spider Man.
Spider-Man: Homecoming	Se basa en la historieta de Spider-Man, en la que ahora el joven Peter Parker tiene como mentor a Tony Stark (Capitán América) y debe pelear contra Vulture.
Viuda Negra – Black Widow	Una producción que se basa en la pelea con el pasado de la heroína que debe resolver asuntos del tiempo de espía y sus relaciones disueltas por el hecho de volverse en una Vengadora.
Black Panther	La primera película que se centra en un personaje o héroe de piel morena que proviene de la región de Wakanda.
Doctor Strange	Basada en el cómic, se lanza como una de las películas de un personaje de Los Vengadores.
Thor: Ragnarok	Otra película de la saga del cómic del Dios del Trueno.
Ant-Man y la Avispa	Trata de la vida y responsabilidades del personaje ahora que lidia con su nueva profesión, vida familiar, se presenta la tarea de trabajar en conjunto con la Avispa.
Vengadores: Infinity War	La penúltima película de Los Vengadores muestra el nudo épico en el que a causa del enemigo Thanos, la mitad de la vida planetaria desaparecía para conseguir el “equilibrio”. Esta entrega deja el final listo para la batalla épica más grande que ha producido Marvel.
Vengadores: Endgame	Finalmente, el universo en ruinas llora por las pérdidas y los Vengadores que han quedado con vida buscan la manera de enfrentar a Thanos, conseguir un cambio para restaura el sistema conocido antes del famoso chasquido de Thanos.

Loki	Se basa en el personaje de Loki, quien formaba parte de los personajes de la historieta de Thor. A raíz de la saga de los Vengadores, se abre este nuevo hilo de narrativa donde Loki debe elegir entre la eliminación de la realidad o ayudar contra una amenaza mayor.
¿Qué pasaría si...?	Es una serie animada que se desarrolla para mostrar situaciones alternativas de personajes de las películas del Universo Cinematográfico Marvel (UCM).
Bruja Escarlata y Vision (WandaVision)	Una serie que nace de la relación entre ambos personajes y la muerte de uno de ellos en la batalla de Los Vengadores. Transmitida por <i>streaming</i> en Disney Plus.
Falcon y el Soldado de Invierno	Se basa en el personaje que recibe el escudo del Capitán América luego de su decisión de cambiar su pasado en la última película de Los Vengadores. Falcon debe indagar si está listo para estas nuevas responsabilidades.
Shang-Chi y la leyenda de los diez anillos	Da espacio al primer personaje de rasgos asiáticos en que Marvel estelariza para una película. Esto muestra la diversidad que cada vez es evidente en las narrativas del UCM.
Eternals	Este cómic es lanzado como película y entreteje ciertas partes de las historias de anteriores personajes para dar un detalle de mayor extensión de tiempo entre la lucha del bien y el mal.
Spider-Man: Lejos de casa	Esta película cierra una fase del joven Peter Parker en la tercera fase del personaje Spiderman.
Spider-Man: No Way Home	Se unen los tres universos donde ha coexistido Spiderman, una especie de Multiverso que es producido por la intervención del Dr. Strange al ayudar a Peter Parker con la búsqueda de su verdad.
Doctor Strange en el multiverso de la locura	La visualización del Multiverso, sus dimensiones, con estos el UCM amplía sus límites en una narrativa misteriosa, llena de posibilidades para entrelazar más tramas y la aparición de nuevos personajes.
Ojo de Halcón	Presenta el retorno del personaje Ojo de Halcón al existir inconvenientes con ciertas partes de su pasado y al aparecer una hábil arquera que forma parte de una organización criminal. Es un después de las películas de Los Vengadores.
Caballero Luna	Una obra que se sitúa en un futuro cercano y que envuelve a la mitología egipcia, muestra como el UCM amplía por nueva ocasión hacia otras regiones del planeta Tierra.
She-Hulk: Abogada Hulka	La versión femenina de Hulk aparece en esta entrega de Marvel, se refiere a la forma en que este personaje debe aprender a convivir con su nueva personalidad, en este caso cuenta con la ayuda de Bruce Banner (Hulk).
Ms. Marvel	Se sitúa en el hecho que una joven común y corriente se convierte en heroína luego de presentarse a un evento cosplay con el disfraz de uno de sus personajes favoritos.

Thor: Love and Thunder	La película en que luego del evento de Los Vengadores, el personaje de Thor en búsqueda de su paz espiritual debe hacer frente a un asesino de dioses y para eso trabajará en conjunto con su ex novia quien también puede empuñar el martillo mágico.
Black Panther: Wakanda Forever	Luego de la muerte del Rey de Wakanda (una adaptación luego del fallecimiento del actor), el pueblo busca la manera de organizarse y la historia toma un nuevo rumbo con uno de los personajes que dentro del UMC se ganó el corazón de los fans.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello



II.3. Las Nuevas Ecologías del Aprendizaje

II.3.1 Las nuevas ecologías aplicadas en el aprendizaje

Las nuevas ecologías tecnológicas aplicadas en el aprendizaje han transformado la manera en que se imparte y se adquiere conocimiento en la época presente. Debido a los avances tecnológicos, los estudiantes tienen la habilidad de consultar una amplia gama de información y materiales didácticos en la web, lo que les posibilita adquirir conocimientos a su ritmo y en los momentos que les resulten convenientes. Además, las plataformas digitales aplicadas en el aprendizaje, permiten la conexión entre profesores y compañeros indiferentemente de su localización geográfica en el mundo, lo que fomenta el aprendizaje colaborativo y la diversidad cultural. Las nuevas ecologías tecnológicas también brindan a los docentes herramientas innovadoras para la enseñanza y la evaluación, lo que les permite adaptar su enfoque de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante (Mateus y Quiroz-Velasco, 2022). En definitiva, la tecnología ha abierto nuevas posibilidades para el aprendizaje y la educación en el siglo XXI.

II.3.2 Proyectos *transmedia* Educativos

La aplicación de las narrativas digitales y su alternancia con los medios tradicionales puede ser utilizada dentro del mundo académico para hacer uso de sus bondades en la construcción del conocimiento crítico; por esta razón aunque el presupuesto no se parezca al de las grandes industrias del entretenimiento, de igual manera se puede utilizar las nuevas ecologías de comunicación dentro del sistema educativo mediante las plataformas gratuitas, las aplicaciones digitales, los smartphones y la creatividad de las personas que buscan nuevas formas de gestionar los contenidos narrativos que se usan en las aulas de los diferentes niveles formativos. A continuación, se exponen datos de proyectos educativos (Tabla 5) en los que se buscó aplicar el estilo narrativo *transmedia*:

Tabla 5. Proyectos educativos *transmedia*

Año	País	Proyecto	Características	Fuente
2015	Portugal	Transmedia Literacy	Identifica prácticas transmedia de un promedio de 78 jóvenes, es un tipo investigación etnográfica de los métodos y formas de aprendizaje de tipo no formal mediante los medios de comunicación.	Pereira, Fillol y Moura (2019) https://bit.ly/3hgsl6O
2015	Colombia	Transmedia en el aula “Hotel Transylvania”	Buscó la potenciación de las habilidades de producir narrativas con el apoyo de las TICs y del transmedia. Se utilizó la película de Hotel Transylvania para permitir que los estudiantes creen sus propios materiales audiovisuales, partiendo de los cuentos, la articulación de los storytelling con imágenes de la web, videos, storyboards alternativos y el diseño de sus propios monstruos mediante el art attack.	Amador-Baquiro (2018)
2013	Colombia	“Aproximación a los modelos de producción en proyectos transmedia aplicados a la educación y el entretenimiento desde el estudio a The Walking Dead”	Este proyecto se inspira en la serie The Walking Dead TWD, en el que se incentiva a los estudiantes mediante la lectura, para la expansión narrativa en el que se incluyen a los estudiantes y los padres de familia de los colegios públicos del municipio de Itagüí.	Montoya-Bermudez & Vásquez-Arias (2018).
2004 - 2006	Iberoamérica	Comunicadores digitales - de la Red ICOD	El propósito consistía en generar sugerencias para ajustar los programas académicos de Comunicación a la cambiante dinámica digital. Esto se llevó a cabo en diversos países de la red (Argentina, Brasil, Cuba, Portugal, Francia, Italia y España). Además, se analiza la integración de la tecnología digital en los procesos de instrucción y adquisición de conocimiento en el campo de la comunicación.	Grandio-Pérez (2016).

	España	#Souvenirs1936	Un proyecto orientado a los estudiantes de segundo año de Bachillerato en el Colegio Safa-Grial (Valladolid), con el propósito de investigar históricamente la Guerra Civil Española.	de Castro Martín & Sánchez-Macías (2019) https://bit.ly/3WmTh3V
S/F	Colombia	Alfabetismos Transmedia Jóvenes gamers	Se exploran las destrezas de aprendizaje que los jóvenes adquieren en contextos extracurriculares mediante el empleo cotidiano de tecnologías, con la intención de adaptarlas a entornos educativos. Se pone en práctica este enfoque a través de la incorporación del aprendizaje derivado de un videojuego.	Menéndez-Echavarría, Barreneche y Polo Rojas (2018). https://bit.ly/3V0C5jF
2017	Argentina	#Orson80	El proyecto se centra en la generación de una propuesta en el ámbito educativo, con esto se estudiaría la desconexión entre las actividades intra y extraescolares. Se inspira en la novela “La guerra de los mundos”, de H. G. Wells, relatada por Orson Welles.	Albarelló & Mihal (2018).
2019 2020	España	Programa Comunica, aplica dos proyectos: Transmedia: el contenido del futuro y The Grammar Army.	El propósito de esta iniciativa era investigar las vivencias educativas relacionadas con la competencia comunicativa o habilidad lingüística, y se implementó en escuelas y centros educativos de la comunidad autónoma de Andalucía, España.	Acuña & Hernández (2021).
2019	Inglaterra	“New Approaches to Transmedia and Language Pedagogy Project”	Su objetivo principal era crear recursos pedagógicos mediante la amalgama de objetos culturales con el propósito de expandir las aptitudes visuales, lingüísticas y la inventiva en las capacidades narrativas.	Universidad Metropolitana de Manchester (2019).
2016	Portugal	Connecting Cat	Este proyecto trabajó por generar nuevos espacios para el aprendizaje de una segunda lengua.	Rodríguez y Bidarra (2016).

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

II.3.4. Material impreso para educación

En lo que se refiere a los materiales aplicados dentro el proceso de enseñanza-aprendizaje, los primeros fueron las tablillas, papiros, libros que desde la edad antigua fueron utilizados para la formación de monarcas, eruditos y luego en las etapas de revolución educativa también se aplicaron para el pueblo que inició su carrera de formación profesional a través de los distintos métodos que en su momento eran desarrollados por los sabios e ilustrados monjes.

Varias de estas técnicas enfatizaban la repetición del conocimiento, sin tomar en cuenta particularidades de ciertos grupos que requerían algún tipo de acompañamiento diferente o la adaptación de estos contenidos a su lenguaje materno. La cronología histórica ubica a la imprenta de Gutenberg como un hito que permitió separar dos eras del desarrollo social: la primera se basaba en el trabajo de la producción de libros a nivel manual por parte de los monjes, quienes dedicaban toda su vida a la escritura de libros desde su celda del convento, dando como resultado una limitada producción de ejemplares, cuya principal intención era transmitir la poesía y ensayos permitidos por los regímenes mandantes. Esta etapa también comprende a la imprenta de tipos fijos

La segunda etapa se refiere a la producción masiva que a partir de la imprenta de tipos móviles desarrollada por el inventor alemán Johannes Gutenberg, cambió el modo de trabajo en el ámbito educativo pues a mayor volumen de manufactura de libros, menor era su costo y más facilidad para obtenerlos. En este tiempo también inicia el florecimiento de nuevas técnicas, tecnologías y metodologías educativas. En este sentido, uno de los principales impulsores de la educación mediante los medios es Freinet, quien, en base a este invento, desarrolló su propuesta pedagógica, la misma que no solo trataba de transmitir datos; sino que también incluía todo un proceso de aprendizaje, que iba desde la formación en redacción, investigación, obtención de información a partir de fuentes confiables, luego su posterior publicación y compartirla en su entorno social (Kaplún, 2010, citado en Varela, 2016).

Tal como expresa González (2018), la notoria habilidad de los niños para navegar con maestría en las nuevas formas de comunicación refleja e indica las transformaciones a nivel mundial en la formación de sentidos o significados. Sus puntos de referencia difieren de los de generaciones previas, y muchos de estos contenidos están sujetos a regulaciones debido a su asociación con fuentes de información poco confiables. Esto frente al hecho que dentro de varios textos educativos formales existe falencia en la gestión de conocimiento, supone el desafío de examinar y rediseñar las potenciales aplicaciones prácticas de la alfabetización.

En función a esta necesidad se hace el uso de recursos como los cuentos, narrativas visuales acompañadas por fábulas o leyendas que transmiten el legado literario de una generación a otra. De acuerdo con Franco y Alonso (2011), la elaboración de relatos implica una manifestación de las habilidades creativas y expresivas de los alumnos, y ha evolucionado en una técnica educativa de considerable valor en la formación, además de poseer un elemento motivacional significativo (Del Moral, et. al, 2016).

La aplicación de los textos educativos, la generación de fichas educativas es una estrategia ampliamente utilizada a nivel mundial; en el que a través de actividades pedagógicas se transmite el conocimiento, esto se suma a la puesta en escena de varias técnicas como el aula invertida, trabajo en equipo, solución de casos, lectura hermenéutica. En Ecuador, los impresos son parte de los instrumentos mayormente utilizados en la época escolar.

Ibáñez-Etxeberria, et. al, (2018) hacen mención a investigaciones enfocadas en el examen del enfoque del patrimonio en los libros de texto, señalando que estos se utilizan regularmente como herramienta de ilustración y apoyo educativo. Se observa una inclinación hacia los aspectos histórico-artísticos en comparación con otras expresiones patrimoniales, prevaleciendo la atención en los valores estilísticos y monumentales (Cuenca y López, 2014).

II.3.5. Radios

Un medio de gran importancia en el panorama de la comunicación ha sido la radio, por su facilidad de portabilidad le permite ser una gran compañera en oficinas, zonas de siembra, celulares, vehículos, etc. De esa misma manera ha destacado en los primeros casos de comunicación popular por el hecho que le permite adaptar su formato según los requerimientos de la población que se encuentra en su zona de cobertura, obviamente se habla del tipo de radio que en su parrilla de programación trata de aportar en temas formativos, informativos y no sólo se dedica al entretenimiento que de hecho es favorable, pero puede ser muy superficial dentro del sentido de la educomunicación.

La radio es un instrumento de comunicación muy versátil que ha sido utilizado con éxito en el ámbito educativo. Según Amoedo-Souto y Bugarín-Diz (2018), la radio permite llegar a una audiencia masiva y diversa, lo que la convierte en ideal para la educación inclusiva y la formación permanente. Además, la radio puede utilizarse en diferentes formatos, como programas educativos en vivo, podcasts y audiolibros, lo que permite adaptar su uso a las necesidades y preferencias de los estudiantes.

La radio aplicada en la educación también ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación y el aprendizaje colaborativo. Según García-Varela, et. al, (2020), la radio

puede utilizarse para crear comunidades de aprendizaje y promover la interacción entre los estudiantes y los docentes. Asimismo, la radio puede ser utilizada como herramienta para la generación de materiales educativos realizada por los propios estudiantes, lo que fomenta su creatividad y capacidad de expresión. En definitiva, la radio es una herramienta educativa que permite llegar a una audiencia amplia y diversa, fomentar la participación y el aprendizaje colaborativo, y adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes.

II.3.5.1. Programa educativos y microcápsulas

Aunque en la actualidad la competencia entre los medios genera muchos cuestionamientos por causa del impacto de las TICs, los mismos que en cierto porcentaje de la población han ganado interés versus a los medios tradicionales, aun así, en su instancia. La radio surgió como una novedosa forma de acercar al público lo que estaba ocurriendo en el mundo, mediante una amplia gama de formatos de programación que incluían música, entretenimiento, concursos, eventos religiosos y educativos, así como segmentos informativos.

Por este tipo de contenidos, Marcos, et. al, (2018) sostienen que este medio consigue acaparar mayor cantidad de seguidores por ser un medio de inmediatez a diferencia de los periódicos. El principal medio de transmisión patrimonial era la palabra y los sonidos, luego de la aparición de la imprenta, esta enseñanza fue cambiando los soportes en los que era presentada. Una de las falencias de la transmisión oral radica en la inestabilidad y fugacidad en la que esta información podía perderse de la atención de los oyentes, incluso esto hace que muchos datos relevantes se pierdan en la nube del radio espectro haciendo necesario la asistencia de otro tipo de plataforma mediática que ayude a llevar el registro de esta plataforma.

Entre los formatos radiofónicos más aplicados para temas de formación se encuentra la radiorevista, el mismo que interactúa con la población, usualmente se divide en una franja informativa, formativa e inserta algo de entretenimiento. Un ejemplo de esto se podría decir era el programa radial Jóvenes amigos de la pastoral juvenil de la Diócesis de Machala, el mismo tenía como misión: Brindar un espacio formativo para los jóvenes con la finalidad de que puedan ser los protagonistas de sus propias vidas. Un gran objetivo por alcanzar cuando se trata de participar con jóvenes para fortalecer su capacidad crítica y de reflexión en áreas personales, familiares, profesionales, social.

El formato de este programa le permitió llegar con temas educativos cada sábado por medio del dial 99.9 FM de la radio católica de Machala, mantuvo en primera instancia un

público que formaba parte de los diversos grupos y movimientos juveniles de la provincia de El Oro por la misma razón que se identificaban con el contenido brindado por los locutores. En este sentido según lo manifiesta Mercy Aguilar, ex integrante del equipo del programa: Era un espacio en el que los jóvenes podían hablar con otros jóvenes con un lenguaje propio, pero con espacios formativos que compartían conocimiento, experiencia, vida con los radioyentes. Un gran compromiso al momento de armar los guiones, temas, buscar la gente adecuada que pudiera ayudarnos a cubrir lo propuesto por el equipo, todo era coordinado porque transmitir dentro de un medio de comunicación en el que te escuchan muchas personas es una inmensa responsabilidad pues terminaras influyendo de alguna manera en quienes te escuchan por medio de la radio.

Este programa llegó a su fin, dejando como resultado el compromiso y surgimiento de varios líderes juveniles en la provincia de El Oro, los mismos que en la actualidad ejercen sus profesiones de manera más responsable y ellos mismo lo manifiestan cada vez que pueden encontrarse con alguno de los ex integrantes del equipo de “Jóvenes amigos” o en alguna reunión de miembros activos de la Pastoral Juvenil de la Diócesis de Machala. Entre estos hallamos: abogados, docentes universitarios, médicos, psicólogos, emprendedores autónomos que eran asiduos radioescuchas sin contar con la otra parte de la población que también era seguidores del programa, pero no formaban parte de la PJM.

Frente a esto también destacan casos de programa educomunicativos de las zonas más lejanas como ejemplo el oriente ecuatoriano, en donde por temas técnicos los otros medios no han logrado aún hacer una fuerte presencia dentro del territorio. Se encuentra que la radio es el medio más popular en el que se da formación en temas agrícolas, de salud y educativos en general; la finalidad es que la población pueda mejorar su producción ganadera o agrícola haciendo menciones de las mejores opciones para la siembra, tratamiento de la cosecha o formación veterinaria para un mejor cuidado de los animales, tal como lo hace la Radio Cristo Redentor de la provincia de Zamora Chinchipe.

Los anteriores ejemplos tratan de dos públicos distintos al infantil que el proyecto Orotopía ha planificado para ejecutar dentro de la población Orense, pero a nivel nacional existe el caso de la Radio HCJB que promueve un programa infantil de formación en valores y derechos humanos. Peñafiel Sáiz, (2016) opina que se ha evolucionado más allá de conceptos como la “radiodifusión” o la comunicación de uno a muchos, y hemos progresado hacia un nivel en el cual la información se descompone o fragmenta, se ajusta y se optimiza con el propósito de enviar mensajes personalizados o grupales mediante diversas plataformas o redes sociales.

En este escenario, una considerable parte de la audiencia busca involucrarse en la generación de contenidos y en interactuar con ellos en distintos niveles, llegando incluso a influir en la transformación de la narrativa misma (Peñañiel, 2015).

Para Feijoo-Fernández y García-González (2018) las plataformas de redes sociales han desempeñado un papel en establecer una conexión cercana con los oyentes, de manera similar a cómo la radio siempre ha operado. Facebook y Twitter, por ejemplo, han evolucionado en herramientas para acercar a la audiencia de la radio. Esto ha forzado a la radio a ajustar sus contenidos para mantener su relevancia en medio de la competencia con otros medios. En consecuencia, la experiencia auditiva de la radio está volviéndose cada vez más personalizada y con la participación activa de las personas, según apunta García González (2013).

II.3.5.2. El *Podcast*

El *podcast* ha experimentado un aumento en su aceptación en los últimos tiempos y su aplicabilidad se extiende al ámbito educativo, donde puede ser empleado en la divulgación y potenciación del patrimonio cultural. De acuerdo con Lago y López (2018), el *podcast* es una herramienta pedagógica que facilita la transferencia de conocimientos y el análisis crítico en torno al patrimonio cultural. Además, la producción y compartición de *podcasts* resulta sencilla, lo cual los convierte en un recurso altamente accesible tanto para educadores como para estudiantes.

La aplicación de los *podcasts* en la enseñanza y la preservación del patrimonio cultural puede generar un efecto favorable en el proceso de aprendizaje y en la apreciación del patrimonio cultural. Conforme a Martínez-Abadía y Boix-Fuster (2020), los *podcasts* tienen el potencial de fomentar la inventiva y la capacidad de análisis de los alumnos, además de establecer vínculos emocionales con el patrimonio cultural. Además, los *podcasts* pueden desempeñar un papel valioso en la educación patrimonial en entornos no formales, como museos y espacios culturales, posibilitando la comunicación de datos y la generación de vivencias educativas atractivas y personalizadas.

El *podcast* es una herramienta de comunicación digital que ha adquirido relevancia en el ámbito educativo en los últimos tiempos y cultural. Dentro del marco de la enseñanza sobre el patrimonio, el *podcast* puede ser una herramienta muy valiosa para la promoción y difusión del patrimonio cultural, así como para la creación de experiencias de aprendizaje innovadoras y personalizadas. Según Esteban-Salazar y Villarroja-Lloréns (2019), el *podcast* permite la generación de relatos multimedia atractivos y de alta eficacia que pueden ser compartidos fácilmente con una audiencia amplia y diversa.

La incorporación del *podcast* en la educación sobre el patrimonio también puede promover la implicación y el aprendizaje cooperativo entre los estudiantes. Conforme a Gómez-López y Orduña-Malea (2020), el *podcast* puede ser empleado para establecer comunidades de aprendizaje y estimular la comunicación entre estudiantes y profesores. Además, el *podcast* puede servir como medio para que los estudiantes generen contenido educativo por sí mismos, incentivando así su creatividad y habilidades de expresión.

En el contexto de la enseñanza en temas patrimoniales, el *podcast* puede ser utilizado para abordar diferentes temáticas, desde la historia y la arqueología hasta la conservación y la gestión del patrimonio cultural. Según Rivas-Cañedo y González-González (2018), el *podcast* puede ser utilizado para presentar diferentes enfoques y perspectivas sobre el patrimonio cultural, así como para sensibilizar a la sociedad sobre su importancia y valor. Además, el *podcast* puede ser utilizado para la creación de guías de visita y recorridos virtuales por sitios patrimoniales, lo que permite a los estudiantes y visitantes explorar el patrimonio cultural de una forma más interactiva y personalizada.

En conclusión, el *podcast* es una estrategia muy útil en la promoción y divulgación del patrimonio cultural en el ámbito educativo. Su capacidad para crear contenidos multimedia atractivos y su fácil accesibilidad lo convierten en una herramienta valiosa para la generación de experiencias de educativas innovadoras y personalizadas, fomentar la participación y el aprendizaje colaborativo, y abordar diferentes temáticas en la educación patrimonial, permite la transmisión de conocimiento y la reflexión crítica sobre este tema. Su fácil accesibilidad y la posibilidad de adaptarse a diferentes contextos educativos hacen que sea un recurso de gran utilidad en la enseñanza y divulgación del legado cultural.

II.3.6 Web & Redes sociales

Se han configurado dos enfoques de transmediación: uno de naturaleza narrativa destinado a la aplicación en contextos educativos convencionales, y otro centrado en la experiencia para ser empleado en ambientes educativos más informales. Ambas estrategias persiguen el objetivo compartido de estimular la lectura y la escritura en distintos conjuntos o colectivos y de propulsar las prácticas *transmedia* como fuerzas impulsoras en los procedimientos de enseñanza relacionados con la comprensión de los medios de comunicación. En síntesis, se trata de aprovechar los medios de comunicación para enriquecer la educación (Montoya Bermúdez y Vásquez Arias, 2018).

La sociedad en la que se está inmerso se distingue por la posibilidad de acceder al mundo y a una gran cantidad de información a través de dispositivos como ordenadores, tabletas o móviles. Esta información puede ser verdadera, falsa o manipulada, y es

prácticamente imposible abarcarla en su totalidad. Debido a la gran cantidad de datos al alcance, tanto en la web visible como en la web profunda, se ha tenido que recurrir a redes virtuales de personas con intereses comunes, pero geográficamente separadas, para poder adquirir conocimientos que no podríamos obtener por nosotros mismos. (Fernández Paradas y Sánchez Guzmán, 2018)

Según Gulati (2022), las redes sociales son herramientas interactivas que posibilitan a los usuarios crear, modificar y compartir contenido generado por ellos mismos, conocido como “contenido generado por usuarios”. La popularidad de los medios sociales ha aumentado con la llegada de dispositivos inteligentes e Internet, especialmente en el sector turístico. Los proveedores de servicios turísticos, como aerolíneas, hoteles y restaurantes, utilizan los medios sociales para conectarse con los turistas, mientras que estos últimos los usan para tomar decisiones informadas y compartir sus experiencias de viaje. Además, los turistas también colaboran a través de los medios sociales al proporcionar información útil para otros viajeros. (Sreeja et al., 2019; Leung et al., 2013).

En su estudio, Soto-Vásquez (2022) destaca que a medida que los usuarios occidentales comparten en las redes sociales sus viajes, existe el riesgo de exotizar a las personas locales y a los lugares visitados, reproduciendo sin saberlo estereotipos coloniales comunes en la escritura de viajes (Smith, 2018). Además, hay un área poco explorada en torno a cómo los vlogs de viajes en plataformas como YouTube y TikTok pueden permitir o limitar la representación de otras culturas. Sin embargo, algunos estudios sugieren que los vídeos de viajes en línea pueden ser una forma más humanizadora de representar a otras personas en contraste con los medios de comunicación convencionales (Motahar et al., 2021).

En una exploración reciente realizada por Weeks, et. al, (2017) se reveló que un número creciente de individuos está recurriendo a las plataformas de redes sociales para recibir recomendaciones, información y opiniones de otros usuarios, las cuales pueden ejercer influencia sobre sus comportamientos y dinámicas sociales. Lianaki-Dedouli y Plouin (2017) se refieren a esto como “aprender para ser” y “aprender para convivir”. Las figuras influyentes poseen la capacidad de transformarse en fuentes de influencia significativa dentro de un sistema basado en la dependencia o simpatía (Gee, 2012), y los jóvenes buscan orientación para encontrar títulos atractivos, basándose en las percepciones de sus pares (García-Rodríguez, 2013). Esto ha conducido a la formación de colectividades como la de *Booktube* en YouTube, que consiste en una red de usuarios que generan contenido original para debatir sobre libros, especialmente de ficción destinados al público adolescente (Sued, 2016).

En su artículo, Wai, et. al. (2021) señalan que los editores de contenido en YouTube pueden promocionar sus nuevos videos de manera natural en Facebook y Twitter, mientras que los usuarios que están emocionados con un video recién publicado pueden compartirlo en múltiples plataformas en un corto período de tiempo. Si se correlacionan estas actividades con las marcas de tiempo de visualización o de publicación de videos, esto puede ayudar a distinguir los comportamientos orgánicos de los inorgánicos.

En su publicación, Montes de Oca (2020) argumenta que la promoción y difusión de obras artísticas ha sido históricamente influenciada por entidades como museos, centros educativos, asociaciones, galerías y centros expositivos. No obstante, en la contemporaneidad, las redes sociales han emergido como una herramienta fundamental en el ciberespacio para la comunicación y la información relacionada con el arte, demostrando una eficacia particular en la difusión de obras artísticas, biografías, análisis de sus creaciones y el contexto en el que surgen. Debido a esta dinámica, muchos museos y organizaciones artísticas han establecido presencia en las redes sociales para interactuar directamente con su audiencia. Los usuarios activos en estas plataformas desempeñan un rol crucial en la construcción de una cultura digital y se convierten en agentes de difusión y productores de contenido cultural.

Cada nuevo medio desarrollado por el ser humano ha cubierto la sociedad en una búsqueda de progreso, desarrollo e innovación frente a los paradigmas que bordean las realidades sociales. El surgimiento de los medios digitales, el mudarse de una era analógica a la digital ha significado nuevos retos dentro de la alfabetización mediática, sobre todo es un gran desafío para los territorios con un incipiente recurso económico, educativo, técnico y tecnológico dentro del estudio de los avances tecnológicos recientes en el ámbito de la información.

Uno de los propósitos de implementar enfoques orientados a la alfabetización es alcanzar la incorporación digital en el contexto de las interacciones humanas, a partir de un compromiso y participación activa y crítica por parte de la población. Sin embargo, es importante destacar que esto no garantiza automáticamente una inclusión social, pero sí está vinculado con entender cómo se utilizan las TICs en aspectos esenciales de la práctica ciudadana (según Planella y Travieso, 2008, mencionados en García, 2017).

A partir de esta inquietud, Wohlwend y Mavers (2009) investigan desde diversas ópticas el efecto de las tecnologías modernas en los primeros años de educación. Su estudio ilustra cómo los niños pueden emplear las TICs, así como también teléfonos móviles y videojuegos. Además, Mavers destaca la eficacia de la utilización de dispositivos como pizarras individuales, señalando que estos proporcionan oportunidades excepcionales para el desarrollo de ideas (Gonzáles, 2018).

En este sentido Zapata-Ros (2015, citado por Maldonado, 2017) sostiene que el proceso de adquisición de conocimiento actualmente ocurre de diversas y amplias formas, mediante la participación en grupos de práctica, conexiones personales y la ejecución de labores laborales vinculadas. Teniendo en cuenta que el proceso de aprendizaje se extiende a lo largo de toda la vida y solo es posible soportarlo si el tema estudiado está relacionado con los intereses del educando.

En la actualidad la aplicación de las páginas web permite que existan enlaces entre ellas, siempre que se cumplan con los estándares de accesibilidad, teniendo en cuenta las diversas normativas en relación a prácticas recomendadas destinadas a proteger y garantizar que el contenido web sea accesible (Teruel, 2016).

Según Arriaga (2017), la expresión “2.0” surgió en la segunda mitad de 2004 y ganó notoriedad con la proliferación de las redes sociales, con el transcurso del tiempo, se ha convertido en un componente esencial de varias áreas de estudio y de la rutina diaria. La comunicación cambió completamente, los hábitos de uso consumo hicieron posible el surgimiento de nuevas prácticas de interacción entre las personas, este fenómeno ha dado paso a una serie de cambios que van desde el plano profesional, personal, sentimental, educativo, etc. Los medios, como fuente de información, también ha generado nuevas formas de conocimiento, en los cuáles la población juvenil construye sus propias percepciones de la realidad, como lo indica McLaren, y esto representa una evolución compartida de diversos conjuntos de visiones, convicciones y anticipaciones (1995, citado en Varela, 2016).

La emergencia de Internet, la Web 2.0 y las plataformas de redes sociales ha establecido cimientos estructurales y tecnológicos que favorecen una comunicación más igualitaria y permiten la redistribución democrática de poder, todo ello mediante una redefinición de los procesos de globalización (según Castells, 2008, como citado en Gozávez, Contreras-Pulido, 2014). Además, la aparición de figuras nuevas como los *influencers* y los *youtubers*, es decir, individuos que generan contenido digital y a la vez lo consumen, ha modificado la imagen convencional de celebridades o personajes influyentes.

En esta era de la generación *millennial*, es crucial evitar la confusión entre el contenido en formato multimedia o datos disponibles en la web y la red 2.0, ya que esta última se define principalmente como un entorno digital que posee una relevancia particular debido a que los usuarios ya no son simples receptores pasivos y adquieren la capacidad de compartir sus ideas a través de lo que posteriormente se identificaría como publicación (Bañuelos, 2013). Las redes sociales son el resultado de esta cultura que fomenta la relación entre personas y componentes, la involucración, la creación de narrativas y la creación de grupos sociales basadas en intereses comunes (Maldonado, 2017).

Según Puertas-Hidalgo y Martínez-Sala (2022), las plataformas de redes sociales posibilitan a los usuarios involucrarse activamente en los acontecimientos culturales, formar conexiones con otros participantes y organizadores, mantener conversaciones, así como intercambiar contenido multimedia y noticias. Entre las redes sociales más usadas para la promoción de los eventos y para que los usuarios compartan sus perspectivas, vivencias y opiniones se destacan Facebook, tanto previo como posterior al evento, y Twitter durante el evento. A pesar de que, en el presente, es posible llevar a cabo emisiones en tiempo real desde diversas redes sociales.

Según Freire (1999), cualquier forma de comunicación es educativa siempre y cuando se rija por ciertos principios, tales como la horizontalidad, la multidireccionalidad, la colaboración, la transformación y el diálogo, entre otros. Estos principios son los que fundamentan la educomunicación en las redes sociales 2.0. Al examinar cada uno de ellos desde la perspectiva de plataformas como Facebook, es posible concluir que la educomunicación 2.0 no solo es factible, sino que además es gratuita y accesible para profesionales del patrimonio y usuarios por igual. Las redes sociales permiten el diálogo, el debate, la construcción de reflexiones y la interacción de manera casi simultánea entre emisores y receptores, como destaca Barbas (2012). Cuando los museos superan su temor a adoptar este nuevo medio, adaptándose a las tendencias educativas actuales y abandonando su tradicional papel de meros contenedores académicos, y cuando se abren al intercambio bidireccional y fluido, generando discusión y reinterpretando las obras de manera horizontal junto con los internautas, es cuando se comprende el potencial educomunicativo de estas plataformas.

II.3.6.1. Blogs

La educación patrimonial se enfoca en incentivar la conservación y aprecio de los activos culturales y naturales en una comunidad. En este contexto, la utilización de un blog surge como una herramienta valiosa para impulsar la educación patrimonial. De acuerdo con Santana, et. al, (2019), el blog posibilita la ágil y accesible difusión de información, al mismo tiempo que fomenta la involucración activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Adicionalmente, el blog ofrece la posibilidad de generar materiales multimedia que tienen el potencial de enriquecer el proceso educativo. Siguiendo esta línea, de acuerdo con Fernández y Álvarez (2021), la incorporación de imágenes, videos y audios otorga a los estudiantes una experiencia más abarcadora y enriquecedora. Asimismo, los recursos multimedia pueden ser particularmente beneficiosos para estudiantes con dificultades en el aprendizaje, ya que les brindan una comprensión más clara de los conceptos.

Una ventaja adicional de emplear el blog en el espacio de la educación patrimonial es su capacidad para generar comunidades virtuales de aprendizaje. Conforme a Ballesteros (2020), el blog tiene el potencial de estimular la colaboración y la compartición de saberes entre los estudiantes, lo que posibilita una vivencia educativa más enriquecedora y variada. Además, estas comunidades virtuales de aprendizaje pueden conceder a los estudiantes un acceso ampliado a una diversidad de información y perspectivas diversas.

No obstante, es esencial resaltar que la incorporación del blog en la educación patrimonial debe ir acompañada de un proceso de evaluación adecuado. Según Valdivieso y Requena (2019), resulta fundamental establecer criterios de evaluación transparentes y objetivos para poder evaluar de manera efectiva la importancia del uso del blog en el proceso educativo. Asimismo, es crucial tener en cuenta que la evaluación no debería limitarse a la mera medición de los conocimientos adquiridos, sino que también debe considerar la actitud y el compromiso de los estudiantes hacia la educación patrimonial.

En resumen, la utilización del blog emerge como una herramienta provechosa y enriquecedora para la educación patrimonial. Su capacidad para difundir información de manera accesible, la generación de contenidos multimedia, la potencial cabida para formar comunidades virtuales de aprendizaje y su habilidad para estimular la participación activa de los estudiantes son beneficios que puede ofrecer. No obstante, es fundamental acompañar su empleo con un proceso de evaluación adecuado para valorar su marca efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

II.3.6.2. Twitter, X

Tur, et. al, (2017) señalan que existe un aumento en el interés por utilizar Twitter ahora X en diversos campos de investigación, incluyendo la educación. En este sentido, su estudio se enfoca en el papel de esta plataforma en el proceso educativo. En investigaciones previas, se ha puesto énfasis en el uso de las redes sociales de *microblogging* con el propósito de potenciar la educación y como herramienta de apoyo para la innovación pedagógica.

El cambio en nuestras formas de comunicación y en las expresiones de la cultura ha resaltado la importancia de considerar la intermedialidad en la educación artística como en la interacción diaria. Este desafío se vuelve crucial, ya que los nuevos relatos exhiben un entorno más híbrido. Seguir explorando la manifestación y la apreciación artística y comunicativa en entornos educativos de manera aislada y disciplinaria solo agravaría la brecha histórica entre lo que se enseña en las instituciones educativas y lo que acontece en la sociedad (Figura 12). Resulta primordial abordar esta carencia con el fin de desarrollar

una comprensión consciente y crítica de las tecnologías de la información y la comunicación (según Masgrau-Juanola y Kunde, 2018).

Figura 12. Proceso de Comunicación Artística



Fuente: (Masgrau-Juanola y Kunde, 2018) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

Desde su establecimiento en 2006, Twitter ha sido empleada en distintos contextos educativos, tal como indican Carpenter y Krutka (2014) y Castañeda, et. al, (2011). Shah, et. al, (2015) identificaron las modalidades de uso de Twitter con fines educativos: la formación de comunidades de aprendizaje tanto formales como informales, el aprendizaje colaborativo, la educación mediática y la reflexión crítica.

De acuerdo con Peñafiel Sáiz (2016), Twitter se muestra como una poderosa herramienta en el ámbito del periodismo contemporáneo para la difusión de información, permitiendo la construcción de fuentes informativas tanto oficiales, informales como independientes. Gracias a su capacidad de integrar diversos formatos multimedia, Twitter ha transformado radicalmente la comunicación y la transmisión de datos, incluso desempeñando un papel fundamental en movimientos políticos como el egipcio. Según Orihuela (2011), esta plataforma es paradójica en el sentido de ser tanto funcional como accesible para la circulación de información debido a su diseño sencillo.

El cambio de la comunicación de masas hacia la digital interactiva ha motivado a los grupos generacionales más jóvenes a adoptar nuevas maneras de interactuar socialmente, adquirir sensibilidad y generar conocimiento. Dado que el conocimiento es una construcción que se desarrolla en red y puede ser alterado, es necesario poner en tela de juicio el modelo de comunicación típico de la educación tradicional, tanto en lo que respecta al papel preponderante del maestro como emisor y organizador del contenido, como en el abordaje de los temas curriculares (según Amador-Baquiro, 2018).

Aparici y Silva (2012) sugieren un modelo de comunicación denominado *feed-feed*, que se diferencia del *feed-back* tradicional. Este nuevo modelo implica que todos los participantes se comunican e intercambian información entre sí de manera igualitaria, en lugar de que el mensaje sea reforzado por el receptor. En este modelo, se enfatiza la

construcción y conexión entre los actores, y todos tienen el mismo estatus y roles distintos, sin importar el tipo de enunciación que se realice.

II.3.6.3. Facebook

Las redes sociales, incluyendo Facebook, han experimentado una amplia adopción por parte de la población, y han alterado la manera en que las personas se comunican. Si bien se ha debatido ampliamente sobre los usos educativos de las redes sociales, estas discusiones se han centrado principalmente en las bondades pedagógicas que ofrecen (Greenhow y Askari, 2017; Manca y Ranieri, 2017). En particular, en relación a Facebook, los grupos de estudio que se crean en esta plataforma pueden tener un nivel de interactividad superior al de un foro de Moodle, debido a que los usuarios pasan mucho más tiempo conectado a la red social y es más fácil seguir las notificaciones. Sin embargo, es importante tener en cuenta la edad del grupo con el que se trabaja en esta aplicación.

Las redes sociales se concibieron originalmente como herramientas para fomentar la conexión y la comunicación social e interpersonal, y estas implicaciones son importantes en el contexto educativo (Hershkovitz y Forkosh-Baruch, 2017). Conforme a Grandío y Bonaut (2012), la introducción de las tecnologías contemporáneas ha impactado en el modo de comunicación y ha propiciado la emergencia de nuevos enfoques comunicativos que engendran diversas modalidades de interacción, tales como redactar en blogs concebidos por otros usuarios y dejar comentarios, o participar en redes sociales como Facebook y Twitter (según Hammer y Keller, 2009, citados en Atarama-Rojas y Requena Zapata, 2018).

El Facebook es una herramienta digital que ha transformado de manera radical la forma en que las personas se conectan y participan. Además de sus aplicaciones sociales, esta red social también ha sido utilizada para el fomento y propagación del patrimonio cultural. Según Lozano (2020), Facebook ha adquirido un papel fundamental en la difusión del legado cultural, ya que permite una mayor accesibilidad y difusión a través de imágenes, videos y contenido multimedia. Esto puede ser especialmente útil para atraer a las generaciones más jóvenes, que son conocidas por su interacción en línea y su predisposición a utilizar medios digitales.

Otra ventaja del uso del Facebook con el propósito de promover la herencia cultural, es la posibilidad de crear comunidades y grupos en línea que comparten un interés en común por un lugar o monumento en particular. Según Gutiérrez (2021), estas comunidades virtuales permiten a los usuarios interactuar entre sí y compartir sus experiencias, conocimientos y opiniones sobre el patrimonio cultural. Además, los administradores de estos grupos pueden

compartir información actualizada y relevante sobre eventos culturales y actividades relacionadas con el patrimonio.

Sin embargo, a pesar de las ventajas del uso del Facebook para la promoción del legado cultural, también hay preocupaciones en torno a la fiabilidad y autenticidad de la información compartida en la plataforma. De acuerdo con Mendoza (2020), los usuarios deben ser críticos al evaluar la información que encuentran en línea y verificar su autenticidad antes de compartirla o difundirla. También es importante tener en cuenta que la promoción del patrimonio cultural en línea no puede reemplazar la experiencia real de visitar y explorar los lugares y monumentos en persona.

Facebook ha alcanzado un elevado nivel de popularidad como plataforma para la difusión del patrimonio cultural debido a su amplia adopción por la población y su capacidad para conectar a personas de todo el mundo. Dado que el patrimonio cultural es una parte importante de la identidad y la historia de una sociedad, su difusión puede ayudar a preservarlo y protegerlo para las generaciones futuras. Además, la difusión del patrimonio cultural en Facebook puede tener un impacto positivo en el turismo cultural, ya que puede atraer a visitantes a los sitios y monumentos culturales.

Varias instituciones culturales y museos han aprovechado la popularidad de Facebook para llegar a un grupo más extenso y difundir su patrimonio cultural. Por ejemplo, el Museo del Prado en Madrid utiliza Facebook para compartir imágenes y detalles de sus obras de arte, así como para promocionar eventos y exposiciones especiales. Asimismo, el Museo Británico en Londres ha creado una cuenta de Facebook utilizada para difundir información sobre su vasta colección de artefactos históricos y promocionar visitas y eventos.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la difusión del patrimonio cultural en Facebook también puede plantear desafíos, como la necesidad de garantizar la precisión y la autenticidad de la información compartida. Además, es importante considerar los derechos de autor y los intereses de las comunidades locales cuando se difunde el patrimonio cultural en línea. En general, si se abordan estos desafíos de manera adecuada, Facebook puede ser una herramienta efectiva para la difusión del patrimonio cultural y la promoción en su preservación a largo plazo.

En conclusión, el Facebook puede ser un recurso de gran utilidad para la promoción y divulgación del legado cultural, permitiendo una mayor accesibilidad, interacción y creación de comunidades en línea. Sin embargo, los usuarios deben ser críticos al evaluar la información compartida y tener en cuenta que la promoción en línea no puede reemplazar la experiencia real de visitar y explorar los lugares y monumentos en persona.

II.3.6.4. Instagram

En los recientes años, se ha notado un aumento en la utilización de Instagram como medio para la difusión del patrimonio cultural. Con una cifra que supera los mil millones de usuarios que utilizan la plataforma mensualmente, Instagram se ha consolidado a manera de ser una plataforma fundamental para la promoción y divulgación del patrimonio cultural en el entorno digital. De acuerdo con un estudio llevado a cabo por Dominguez-Rue et al. (2019), Instagram posee el potencial de ser una herramienta valiosa para la promoción de lugares y monumentos relacionados con el patrimonio cultural, puesto que posibilita llegar a una audiencia más extensa y diversa, y fomentar la conexión del público con el patrimonio cultural.

Una de las ventajas de utilizar Instagram para la promoción de patrimonio cultural es su capacidad para generar contenido visual atractivo y accesible. En un estudio reciente, Falk y Hagsten (2021) señalan que el uso de imágenes y videos en Instagram puede proporcionar una experiencia inmersiva y emocional para los usuarios, lo que puede motivar a las personas a visitar los sitios de patrimonio cultural. Además, las funciones de Instagram, como las etiquetas de ubicación y los hashtags, facilitan la búsqueda de información sobre sitios y monumentos del patrimonio cultural.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la promoción de patrimonio cultural en Instagram también puede plantear desafíos y limitaciones. Según una investigación realizada por Amanatidis, et.al (2020), la autenticidad y la precisión de la información proporcionada en Instagram pueden ser cuestionables, lo que puede afectar la credibilidad de los sitios de patrimonio cultural. Además, la saturación de contenido en Instagram puede dificultar la visibilidad y la promoción efectiva de los sitios y monumentos del patrimonio cultural. Por lo tanto, es esencial desarrollar estrategias claras y efectivas para la promoción de patrimonio cultural en Instagram, y asegurar la autenticidad y la precisión de la información suministrada.

En los últimos años, Instagram ha evolucionado en una utilidad fundamental para la producción de contenidos sobre patrimonio cultural. Los usuarios de Instagram pueden compartir fotos, videos y otros tipos de contenido multimedia para documentar, preservar y difundir el patrimonio cultural de sus comunidades (Campoverde y Ugalde, 2020). Según un estudio realizado por Gon (2021) confirma que Instagram puede ser un soporte efectivo para la producción y difusión de contenidos sobre patrimonio cultural, ya que permite a los usuarios compartir su experiencia, su conocimiento sobre los sitios culturales y monumentos históricos (de Arce y Paulino, 2022).

La producción de contenidos de patrimonio cultural en Instagram también puede contribuir a la educación y sensibilización sobre la relevancia de conservar el legado cultural. Un estudio realizado por Martínez-Rolán, et. al (2019), señala que el uso de Instagram para la producción de contenidos sobre patrimonio cultural puede fomentar el aprendizaje y la conciencia sobre la riqueza cultural y la historia de una región o país. Además, la generación de comunidades de usuarios Gutiérrez (2021) que comparten contenido sobre patrimonio cultural en Instagram puede aumentar el compromiso y la participación del público en la protección del patrimonio cultural.

Sin embargo, la producción de contenidos de patrimonio cultural en Instagram también puede plantear desafíos y cuestiones éticas. Según un estudio realizado por Amanatidis, et.al (2020), los usuarios de Instagram deben ser conscientes de la propiedad intelectual y los derechos de autor de las imágenes y otros contenidos que publican. Además, es importante tener en cuenta la representación y la apropiación cultural en la creación de materiales relacionados con la herencia cultural en Instagram, y evitar la explotación o el uso inapropiado de los sitios y monumentos del patrimonio cultural.

Instagram se ha transformado en una de las redes más populares y utilizadas en todo el mundo. Esta plataforma, que se caracteriza por su enfoque visual y estético (Gon, 2021); así mismo, ha despertado el interés de educadores y expertos en la enseñanza, quienes han comenzado a explorar su potencial como herramienta educativa en el ámbito cultural. Para Robles (2021), se refleja en la manera en que Instagram puede ser utilizado en la educación cultural para fomentar el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo, la gestión de contenidos culturales.

Una de las principales ventajas de Instagram como herramienta educativa en el ámbito cultural es su capacidad para conectar a las personas con distintas formas de expresión cultural, como la música, el cine, la literatura, el arte, entre otros. Esto se refuerza con el pensamiento de que el uso de Instagram en la educación cultural puede fomentar el progreso de habilidades críticas y creativas en los estudiantes, ya que les permite interactuar de forma activa con distintos tipos de contenidos culturales y expresar sus propias ideas y opiniones sobre ellos.

Otro aspecto relevante del uso de Instagram en la formación cultural es su potencial para animar la inclusión y la diversidad cultural en el aula. Según Dominguez-Rue et al. (2019), Instagram puede ser utilizado para fomentar el diálogo intercultural entre estudiantes de diferentes orígenes culturales y para visibilizar y valorar la diversidad cultural en el aula.

II.3.6.5. TikTok

Soto-Vásquez (2022) indica que TikTok es propiedad de la empresa china ByteDance y ha crecido rápidamente, y algunos informes muestran que fue el sitio más visitado en 2021, superando a Google (Rosenblatt 2021). TikTok, como plataforma, premia los vídeos cortos que llegan a la página de los usuarios, lo que permite la viralidad. Los TikToks populares funcionan de forma memética, lo que significa que el creador reutiliza de forma creativa macro materiales, en este caso fragmentos de música y/o narración, y coloca una referencia intertextual al macro (Shifman 2014). TikTok tiene una aplicación muy similar a características muy similares a las de su homólogo chino, Douyin, menos algunos filtros de localización y diferente gobernanza externa; lo que es más importante, como sostienen Kaye et al. (2021), TikTok y Douyin “circunscriben la creatividad al presentar a los usuarios sugerencias para la creación de contenidos a través de páginas de tendencias y filtros de búsqueda de hashtags” (p. 246).

TikTok es una red social que se ha popularizado en todo el mundo debido a su enfoque en la creación y el intercambio de videos cortos. Esta plataforma ha llamado la atención de educadores y expertos en la enseñanza, quienes han comenzado a explorar su potencial como herramienta educativa en el ámbito cultural. Según Cepeda (2021), TikTok puede ser utilizado en la educación cultural para fomentar la creatividad, la reflexión crítica, y la difusión de contenidos culturales, la creatividad circunscrita en esta plataforma, también transforma a los usuarios de consumidores de contenido en creadores de manera rápida, al contar con la opción de audio memético, los usuarios pueden pinchar fácilmente en el audio y crear su propia interpretación (Díaz-Herrera, et. al, 2022).

Una de las principales ventajas de TikTok como herramienta educativa en el ámbito cultural es su capacidad para estimular la inventiva y el desarrollo de ideas originales en los estudiantes. Según Wang y Fu (2020), el uso de TikTok en la educación cultural puede fomentar la creación de contenidos culturales originales y la exploración de nuevas formas de expresión cultural. Además, el uso de TikTok puede ser una forma efectiva de fomentar la participación activa de los estudiantes en la construcción de conocimiento y la producción de contenidos culturales.

Otro aspecto relevante del uso de TikTok en la educación cultural es su capacidad para conectar a las personas con diferentes formas de expresión cultural y para promover la diversidad cultural en el aula. Según Herrera Pérez (2021), TikTok puede ser utilizado para difundir y promover la cultura local y regional, y para fomentar el diálogo intercultural entre estudiantes de diferentes orígenes culturales. Además, el uso de TikTok puede contribuir a la valoración y visibilización de la cultura de comunidades minoritarias y marginadas.

TikTok es una plataforma de medios sociales que ha experimentado un considerable aumento en su popularidad entre los jóvenes en todo el mundo. Esta plataforma se ha transformado en un recurso significativo para la promoción de la cultura y el legado cultural, ya que permite a los usuarios crear y compartir videos cortos sobre diferentes temas. Según Fernández-González y Segovia-Álvarez (2021), TikTok puede ser utilizado para promover el conocimiento y la herencia cultural de una zona geográfica, fomentando el turismo cultural.

Una de las principales ventajas de TikTok en la difusión del patrimonio cultural es su capacidad para llegar a audiencias más jóvenes y hacer que se interesen por temas culturales. Según Núñez-Pérez y García-Alegre (2019), los videos de TikTok pueden ser una forma efectiva de transmitir información sobre el patrimonio cultural a una audiencia joven y amplia, ya que permiten una presentación dinámica y visual de la información. Además, el uso de TikTok puede ser una forma efectiva de fomentar la colaboración activa de los usuarios en la difusión y promoción del patrimonio cultural.

Otro aspecto relevante del uso de TikTok en la transmisión del patrimonio cultural es su capacidad para llegar a audiencias internacionales y promover el turismo cultural. Según Álvarez-Teruel, et. al, (2021), TikTok puede ser utilizado para promover la cultura y el patrimonio de una región, lo que puede atraer a turistas y promover el desarrollo económico local. Además, el uso de TikTok puede ser una forma efectiva de promover el turismo cultural sostenible, ya que permite a los usuarios conocer y respetar la cultura y el patrimonio de una región.

II.3.6.6. Youtube

La era digital ha promovido nuevas formas de involucramiento colectivo en línea en el ámbito educativo, lo que demanda una reflexión en el campo de la educación, en el caso de Youtube se encuentran los denominados *edutubers*, los mismos que se encargan de generar contenidos educativos para luego montarlas en esta red y muchas personas se vean beneficiadas de estos recursos, un ejemplo de esto es “Julio profe”. En su canal se encuentran subidos cerca de 1280 videos explicativos de operaciones matemáticas, lo siguen 3.442.177 personas, es muy famoso en latinoamerica e incluso formó parte del grupo de youtubers que apareció en el video esta plataforma en conmemoración del año nuevo 2019.

Según Montes de Oca (2020), YouTube es una plataforma en línea cuyo propósito es guardar videos y que tiene una base de usuarios activos que supera los mil millones. La popularidad de esta plataforma se debe a su facilidad de uso y portabilidad, ya que se estima que el 70% de las reproducciones de videos provienen de dispositivos móviles, especialmente de usuarios entre los 16 y 24 años. Además, estos usuarios prefieren YouTube sobre otras aplicaciones como Snapchat e Instagram, ya que les permite acceder a una amplia variedad

de contenido y ver videos de forma instantánea en *streaming*. En términos de usuarios, YouTube se divide en dos tipos: los consumidores y los *youtubers*, quienes son productores-consumidores responsables en los mensajes audiovisuales. Por lo tanto, es fundamental prestar atención al compromiso que los *youtubers* logran al compartir la historia del arte, teniendo en cuenta las particularidades tanto de la plataforma como de la utilización del video como medio para la promoción y enriquecimiento de la cultura digital.

Aparici y García (2018) indican que, aunque el prosumidor tiene un papel relevante en la narrativa y en el contexto de la creación de mensajes en entornos digitales, es innegable que la prosumición desempeña un papel fundamental no ha logrado transformar de manera significativa la estructura jerárquica y unidireccional presente en los medios masivos. En otras palabras, aunque el prosumidor participa activamente en los procesos de comunicación, la correlación vertical entre productores y consumidores no se ha modificado de manera significativa en el entorno digital.

Conforme a las aseveraciones de Puertas-Hidalgo y Martínez-Sala (2022), YouTube ocupa el segundo lugar en relación de usuarios en modalidad activa, contabilizando un total de 2.562 millones de usuarios, siendo precedido únicamente por Facebook. Adicionalmente, se posiciona como el segundo portal web con mayor tráfico después de Google, con un promedio de permanencia de 7 minutos y 43 segundos por visita. Esta plataforma se centra principalmente en la visualización y distribución de videos, abarcando tanto formatos extensos como breves, y facilita la interconexión entre usuarios, la obtención de información sobre temáticas de interés y la obtención de inspiración. A través de la colaboración creativa, se engendran interacciones entre usuarios y audiencias, y los propósitos de la plataforma no solo son de índole comercial, sino también de índole comunitaria.

Según Soto-Vásquez (2022), desde la perspectiva del “análisis específico de los medios” (Hayles, 2004), YouTube y TikTok ofrecen diferentes tipos de representación debido a la forma en que están digitalmente configurados (Nagy & Neff, 2015). YouTube, propiedad de la empresa tecnológica estadounidense Google, permite ver diariamente más de mil millones de horas de contenido (Goodrow, 2017). Aunque YouTube es un sitio para compartir videos, se puede encontrar contenido generado tanto por grandes empresas como por usuarios, y los videos varían desde pocos segundos hasta varias horas. Este tipo de contenido desafía los géneros comunes, desde videos de bricolaje hasta *unboxing* de productos (Poell et. al, 2021). En las 18 categorías de género de YouTube, los efectos de red son fuertes, y un pequeño número de canales de YouTube obtienen la mayoría de las visitas (Bärtl, 2018).

Salas-Rueda y sus colegas (2019) plantean que YouTube posee el potencial de ser una herramienta tecnológica de gran valía para enriquecer el proceso educativo. De acuerdo

con la indagación en el campo del aprendizaje automático, se enfatiza que YouTube, en calidad de medio de comunicación e interacción, simplifica la exploración, elección y conservación de material audiovisual, lo cual estimula la implicación activa del alumno en su propio proceso de aprendizaje. Adicionalmente, la incorporación de YouTube en actividades escolares propicia una orientación centrada en el estudiante. La ciencia de datos, por su parte, puede contribuir a identificar la relación entre la integración de YouTube en el entorno educativo, la participación activa del alumno y la exploración, elección y retención de material audiovisual, empleando la metodología de árbol de decisiones.

Posligua y Zambrano (2020) mencionan que YouTube es una plataforma interactiva que ofrece una gran variedad de contenido audiovisual clasificado en diferentes categorías para entretener, informar o enseñar a sus usuarios. El aprendizaje visual es esencial para el progreso de destrezas del pensamiento, y los métodos visuales de aprendizaje, como la creación de gráficos y la ordenación de ideas, son útiles para enseñar a los estudiantes a procesar y priorizar nueva información, así como para clarificar sus ideas.

Según Hidalgo-Marí y Sánchez-Olmos (2016), la presencia simultánea de la televisión y los soportes digitales, producto del progreso en las TICs, está creando nuevos modelos de comunicación y una fase post-medios en la que se están transformando las relaciones entre el público y los canales de comunicación en su totalidad, y en particular con la televisión. Se está produciendo una creciente fragmentación y aparecen intermediarios diferentes a los tradicionales. En un entorno comunicativo multimediático, con múltiples pantallas, deslocalizado y desvinculado del tiempo, se ha creado una audiencia fragmentada, rigurosa, activa y exigente, que tiene poder para detectar, analizar, criticar y, además, participar en la promoción virtual de los productos televisivos, actuando como los mejores promotores posibles.

Plataformas como YouTube y Google, junto con diversos medios, desempeñan un rol significativo en la elaboración de conceptos imaginarios, principios y convicciones que moldean la sensación de ser parte de una comunidad, la percepción política y los fundamentos sociales. Estos productos mediáticos proporcionan imágenes e ideas que ayudan a los grupos y clases a construir la imagen de otros grupos y clases. De esta manera, se contribuye a la creación de una imagen coherente de la sociedad a pesar de su fragmentación y separación en partes. Esto ha sido afirmado por Fernández Paradas y Sánchez Guzmán (2018).

Según Vizcaíno-Verdú, et. al (2019), YouTube es una plataforma que permite a los jóvenes compartir sus pensamientos, convicciones y tradiciones a través de la mezcla cultural característica de la globalización. Gracias a la tecnología, es posible individualizar los contenidos que consume cada individuo según sus necesidades. Según Gee (2012), la

homogeneidad se refiere a una zona o conjunto de lugares donde las personas se afilian por intereses y objetivos comunes, sin la obligación de compartir una misma base cultural, racial o étnica.

II.3.7. El Video educativo

Durante la evolución tecnológica de los medios, también se hicieron visibles las adaptaciones de los medios de comunicación dentro de los procesos aúlicos. En este caso los audiovisuales han logrado acaparar un amplio rango de público, los mismos que atraídos por la dinámica de las imágenes armonizadas con recursos sonoros han puesto al descubierto un recurso potente desde su narrativa y atracción por parte de los estudiantes. También se trata de incorporar en lo posible las pedagogías visuales colectivas que en las ideas de Villaplana (2015) reside en la intersección entre la creación de contenido audiovisual, las enseñanzas críticas, las colaboraciones prácticas y el compromiso activo con causas sociales.

Ante esto Varela (2016) indica que, en la elaboración de recursos educativos digitales, son sus contenidos los que destacan por ser atractivos y funcionales. Estos responden a una necesidad del aula fortaleciendo y acompañando los procesos de aprendizaje, sumándose a esto también la necesidad de información y entretenimiento que puede surgir dentro de la sociedad. Pero también existe una limitada perspectiva por parte de algunos grupos que no consideran a los soportes audiovisuales como herramientas de uso educativo. Para la generación de los videos educativos se deben tener en cuenta (Tabla 6) aspectos de la competencia comunicativa como:

Tabla 6. Competencia comunicativa para generación de videos educativos

Redacción de los intercambios verbales entre los personajes.	Ensamblaje imagen- locución.
Uso de vocabulario apropiado.	Correspondencia entre diálogos y gestos.
Corrección ortográfica y gramatical.	Ritmo apropiado en la interacción de diálogos entre personajes.
Elección de los tiempos verbales adecuados para describir la acción.	Uso apropiado de la entonación y pronunciación en los intercambios verbales.
Aplicación precisa de los signos de puntuación.	Modulación y tono de voz en concordancia con el tema.
Registro lingüístico acorde con la narración.	Expresión de las emociones y sentimientos presentes en la narración.

Fuente: Del Moral, et. al, 2016 **Elaborado:** Laddy Quezada

La narrativa que se representa en los contenidos audiovisuales depende de la cohesión territorial, sus significaciones responden a la experiencia que estas mantienen a lo largo de su historia e interacción social. Las estrategias de comunicación (Tabla 7) que emplean se fundamentan en una diversidad de elementos visuales: repeticiones temáticas, empleo de perspectiva, tomas cercanas, medios y trazos extensos; elecciones en cuanto a disposición, color y ubicación, así como la intensidad lumínica; pautas de efectos sonoros y estribillos musicales, junto con repeticiones que se basan en los componentes emocionales del contenido.

Tabla 7. Estrategias de aprendizaje informal de los jóvenes

Estrategias	Ejemplos
Ensayo y error	Adquirir conocimientos sobre la producción de contenido audiovisual a través de su utilización.
	Adquirir conocimiento sobre el manejo de aplicaciones a través de su utilización.
	Adquirir habilidades en la dinámica de un juego participando en su experiencia.
	Adquirir destrezas en el uso de una plataforma de redes sociales a través de su utilización.
Imitación / inspiración	Observar las actividades realizadas por parientes y amigos y encontrar inspiración en ellas.
	Presenciar a un experto desempeñando su labor y esforzarse por emular sus acciones.
	Presenciar a un creador de contenido en YouTube llevando a cabo una actividad y sentirse intrigado por intentar hacer lo mismo.
	Solicitar asistencia en caso de interrogantes o dificultades.
Búsqueda de información	Emplear aplicaciones para la búsqueda de información.
	Utilizar páginas de seguidores y materiales para ampliar el conocimiento acerca de algo.
	Recurrir a los foros como medio para adquirir más información acerca de algo.
	Realizar investigaciones en los medios para obtener datos e información.
	Explorar datos en plataformas oficiales.
	Indagar por datos en plataformas de redes sociales.
	Utilizar opiniones de usuarios como fuente de información al leer críticas.
	Explorar datos en Google, Wikipedia, YouTube y otras fuentes similares.

Fuente: (González, 2018) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

En este contexto, la competencia en alfabetización audiovisual se vuelve fundamental si se busca que todos los segmentos de la sociedad puedan ejercer influencia, tomar decisiones informadas, convertirse en impulsores de transformaciones y participar de manera activa en los medios (Gozálvez y Contreras-Pulido, 2014). En este sentido un consumidor interactivo

es crucial si se trata de motivación. Una gran debilidad en la sociedad actual es la pereza ante la lectura del libro físico, mientras el consumo de historias audiovisuales es más atractivo para la población como puede ser el caso de un medio que supone lo filmico o los videojuegos (López, et. al, 2011).

Según lo señalado por Rodríguez (2012), el empleo del lenguaje audiovisual y TICs en la infancia demanda una aproximación educativa que, a través de un uso adecuado y con significado, introduzca a los infantes en el razonamiento de los mensajes visuales y su empleo preciso y creativo. Por esta razón se hace necesaria según Gurstein (2011) la disminución de la brecha digital que permita el fomento de la capacidad ciudadana para analizar la información que circula de forma libre.

Otras creaciones visuales como el cine y la televisión también capturan la esencia de la sociedad, sus hábitos, preocupaciones, aspiraciones y expectativas. Inicialmente el cine, a raíz del siglo XIX, y posteriormente la televisión, desde mediados del siglo XX, generan diversas obras que reflejan la imagen de la sociedad en el período en que fueron concebidas (Marcos, et. al, 2018).

En resumen, al ser un soporte dinámico la aplicación del audiovisual en los procesos de clases es un eficiente recurso para conseguir la atención de los alumnos; por esa misma causa una efectiva utilización de videos puede generar un acercamiento más real a cierto tipo de contenidos que desde un soporte impreso no se lograría (Castelló, 2021). Muchos datos de investigaciones dan como resultado que los audiovisuales tienen un mayor impacto en las personas, solo son superados por la práctica experiencial de un experimento.

Desde su inicio, la industria del entretenimiento consideró al oyente como un mero receptor pasivo. No obstante, la revolución tecnológica impulsada por la digitalización de la imagen ha transformado a los públicos de estos contenidos en participantes activos. Esta alteración en el enfoque técnico ha facilitado el surgimiento de una nueva forma de acceso que ha alterado de manera fundamental la relación entre la audiencia y el material. Esta transformación se basa en la utilización generalizada, a través de Internet, de una serie de técnicas que permiten a los consumidores el intercambio libre de cualquier contenido audiovisual sin restricciones comerciales (Hernández y Martínez 2016).

En este contexto, el análisis de López Vidales (2012), indicaba que los individuos jóvenes en el rango de edades entre 14 y 25 años constituían el grupo poblacional con menor consumo directo de contenidos audiovisuales a través de la televisión convencional. Esto se debe a que preferían acceder a través de dispositivos digitales y, especialmente, en situaciones de movimiento (Alzate y Vásquez, 2020).

La aparición y propagación de las TICs propician la coexistencia de diversas culturas en un mismo sitio, aunque esto no siempre sea armonioso. La interacción, las tecnologías multimedia y la capacidad de participación son características dominantes en la era audiovisual, donde la cantidad de pantallas y medios para la comunicación aumenta de manera exponencial. De acuerdo con Gil, et. al, (2016), es esencial capacitar a la población para que pueda enfrentar la influencia de los contenidos y la dependencia mediática. Por este motivo, la formación de los ciudadanos resulta crucial (Aguaded-Gómez y Caldeiro-Pedreira, 2017).

Siguiendo la exposición anterior, la coyuntura educativa y el panorama audiovisual contemporáneo son elementos cruciales en la promoción de la libertad mediática, que fomenta la comprensión del entorno comunicativo y la formación de la mentalidad reflexiva y analítica indispensable para cultivar una ciudadanía activa. En este proceso, resulta fundamental la capacidad para generar y manipular información y medios disponibles. En la actualidad digital, se deben tener en cuenta nuevas competencias que demandan orientación y dirección por parte de los educadores, como señalan Yedaide y Porta (2016); Aguaded-Gómez y Caldeiro-Pedreira (2017) en su investigación.

De acuerdo con de Casas Moreno, et. al, (2018), es crucial prestar atención a la relación entre los medios de comunicación y sus espectadores, así como a los efectos que se generan a través de la influencia de los mensajes informativos. Es fundamental adiestrar la contemplación de los espectadores con el fin de enseñarles a comprender las diversas características de la televisión y su posición frente a la pantalla. Por esta razón, se necesita una enseñanza audiovisual que instruya en la alfabetización de la audiencia en los medios de comunicación, resaltando la jerarquía de las representaciones audiovisuales que conforman una identidad, como se señala en Belmonte y Guillamón (2008). A criterio de Brumana, et al. (2018):

(...) en un primer plano, dirigimos nuestra atención hacia Europa porque, aparte de ser el entorno de referencia más cercano, todavía está en proceso de consolidación por parte de la sociedad, donde es evidente la discrepancia entre la Institución y la opinión popular. En este contexto, posiblemente más que en otros lugares, el enfoque sistémico que involucra memoria, patrimonio e identidad emerge como la opción principal para trazar e imaginar un futuro en concordancia con la perspectiva de que cómo concebimos el porvenir tiene repercusiones en nuestra percepción del presente y del pasado, y viceversa (p. 35).

La interacción también implica la capacidad de modificar la trama, incluso asumiendo roles protagónicos, como sucede en los videojuegos (López, et. al, 2011). Los jóvenes son

activos en la alfabetización digital, y los videojuegos pueden fusionar lo tradicional y lo innovador. Sedeño (2010) respalda la relevancia de estos medios digitales, enfatizando su estimulación a la reflexión, la comunicación y la estrategia (Rodríguez, 2020). Indicadores vinculados a la comunicación escrita y oral son mencionados por Del Moral, et. al, (2016).

En síntesis, se puede aseverar que las narraciones digitales comparten elementos con otros tipos de relatos y, al igual que otras formas de historia multimodales (cómic, cine y televisión), los digital *storytelling* aprueban mediante actividades de observación y generación, ejercitación y evaluación de diferentes competencias (Atarama-Rojas, et. al, 2017).

De acuerdo con Maldonado (2017), el conectivismo es uno de los enfoques fundamentales en el funcionamiento de las plataformas sociales, y en nuestro estudio en particular, se entrelazó con otras hipótesis como el aprendizaje ubicuo, motivado y situado. Para esto Burbules (2009) propone, que el aprendizaje ubicuo implica la capacidad de acceder a la información en cualquier momento y lugar, interactuar con otros expertos y pares, y tener oportunidades de aprendizaje estructurado desde diversas fuentes. Si lo relacionamos con las redes sociales, esto significa que un individuo puede conectarse a ellas desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea móvil o fijo, lo que lo diferencia del aprendizaje móvil en este aspecto.

Relacionamos el aprendizaje motivado con las ideas presentadas por Csikszentmihalyi y Hermanson (1995), quienes distinguieron entre dos formas de motivación: la extrínseca y la intrínseca. La motivación extrínseca proviene de factores externos, vinculados a actividades realizadas, mientras que la motivación intrínseca surge internamente, impulsando a la persona hacia la interacción. El aprendizaje situado está relacionado con la formación de colectividades de aprendizaje, donde el sujeto se involucra en un entorno específico, contribuye con su conocimiento e incluso puede modificarlo. La noción de aprendizaje situado fue acuñada por Lave y Wenger (1991).

Finalmente, y tal como hemos mencionado previamente, se encuentra el conectivismo propuesto por Siemens y Downes, el cual guarda una estrecha relación con la era digital en la que se encuentra inmersa la sociedad. La teoría del conectivismo, como enfoque de aprendizaje para la era digital, presenta una premisa basada en la incorporación de la tecnología y la formación de vínculos como formas de aprendizaje; nuestro nivel de conocimiento aumentará a medida que nuestra red de conexiones se expanda.

Tras comprender estas situaciones, estábamos listos para responder a una de nuestras preguntas: ¿se pueden emplear las redes 2.0 como entornos para la comunicación patrimonial? Estos ejemplos, junto con otros perfiles que han surgido o cambiado en su

acción sociodigital, ilustran un sendero recorrido en la concienciación del patrimonio, es esencial prolongar los procesos de cooperación en el patrimonio en contextos sociodigitales. Aunque estos espacios democratizan la participación, persiste el temor a expresar opiniones. La cultura de la no participación es arraigada. Si abogamos por educación formal con ritmos adecuados, estos entornos también requieren tiempo (Maldonado, 2017).

Brumana, et. al (2018) destacan que la incorporación de la tecnología digital ha causado cambios abruptos en las relaciones sociales y en la psicología del aprendizaje. La educación formal e informal adopta nuevas tecnologías, alterando la relación humana con el conocimiento, donde la rapidez y globalidad son fundamentales. Esto afecta tanto la instrucción como el acceso al conocimiento en contextos culturales y educativos, unidos por la didáctica.

Salas-Rueda, et. al (2019), sostiene que los videos son un eficaz canal de información y comunicación que enriquece los entornos educativos, tanto en las aulas como fuera de ellas. YouTube, por su parte, simplifica la divulgación y acceso a materiales audiovisuales educativos. Indican González, M., González, S. y Hernández (2017) que el video puede servir como facilitador de aprendizaje autónomo, impulsar competencias digitales y formar parte del proceso educativo. Plataformas como YouTube albergan diversas categorías de videos, como aquellos vinculados al plan de estudios, de carácter cultural o científico, y videos educativos para uso pedagógico.

II.3.7 *Serius Game* y gamificación

Con el surgimiento de los videojuegos la realidad habitual de ocio cambió, hace un tiempo lo normal era ver grupos de niños jugando entre ellos los denominados juegos tradicionales, la fácil accesibilidad a *tablets*, ordenadores y móviles también cambió el panorama en este componente tan propio de la infancia. Los juegos digitales se diversifican para que en su disfrute se haga necesaria disponer de tecnología electrónica y con la instalación de un software se puede interactuar en línea con jugadores de otras partes del mundo, pero también disminuyendo índices de relaciones directas que en los tradicionales era su común denominador.

En el plano de la educación estos juegos pueden transformarse en un poderoso aliado del docente, si este en primera instancia se aproxima a las nuevas tecnologías; por ejemplo, con una aplicación como *Kahoot* el docente tiene opción de generar una actividad de clase en la que sus estudiantes haciendo uso de la red resuelvan los acertijos planteados por el docente. Incluso varios de estos juegos se pueden utilizar con grupos de estudiantes

mayores – universidad, educación continua- porque una manera natural de aprendizaje es la experimentación que el individuo puede tener con estas estrategias metodológicas.

Estudiar la experiencia de *Gaming* sirve para exponer cómo los *videogames* han sido utilizados en variedad de entornos educativos. Ante esto González (2018) observa cómo los videojuegos son medios didácticos por los cuales se pretende conseguir aprendizajes. Aunque esto no hace menos importante a otras técnicas de enseñanza – aprendizaje; por ejemplo, un libro puede proporcionar escenarios de aprendizaje (reflexión crítica, habilidades sociales, empatía, etc.), mientras con el método del *thinking design* el mismo estudiante tiene la oportunidad de resolver casos y aprender haciendo.

Los *serious game* requiere del acceso digital en la institución que planea insertarlos en su metodología, de esta manera los usuarios pueden generar contenidos y aplicar esta herramienta. En la actualidad se hace necesario que todos los profesionales que van a trabajar relacionados al área de la educomunicación, sepan gestionar los recursos digitales e incluso tener conocimiento de las narrativas transmediales para con ellas aplicar procesos de clase realmente interesantes al hacer uso de todas las plataformas comunicativas. Según Scolari (2017), las narrativas transmedia incluyen un elemento adicional: algunos consumidores no solo disfrutan del producto cultural, sino que también contribuyen a expandir su universo narrativo con nuevas piezas textuales. De esta manera, todos los participantes en este proyecto, ya sean creadores comprometidos con el patrimonio cultural de Orense o consumidores que mejoran sus habilidades para interpretar mundos narrativos complejos, se benefician mutuamente.

En el libro de Pereira, et. al, (2019) se destaca que, durante los talleres de videojuegos, los participantes concordaron en que la manera más efectiva de aprender es mediante la experiencia práctica, es decir, a través de la práctica repetitiva y la corrección de errores, es decir, jugando. Las declaraciones de los jóvenes que asistieron al taller respaldan esta noción, como las palabras de un joven de 16 años quien expresó: “Para instruirse más sobre videojuegos”; otro adolescente de 14 años comentó: “Compro el juego y empiezo a jugar, y a jugar, y a jugar. Puedo perder, pero luego lo logro”; y un joven de 12 años mencionó que aprendió “probando y cometiendo errores”. Esta táctica de prueba y error también se mostró popular al abordar otros medios multimedia (p. 45).

Además de utilizar internet para fines educativos, los estudiantes también la utilizan para buscar soluciones a problemas relacionados con el uso de móviles, aplicaciones o la producción de vídeos. En este sentido, internet, en particular YouTube, les brinda la oportunidad de instruirse más acerca de los videojuegos y demás actividades de ocio, así como también sobre temas escolares o cómo llevar a cabo tareas asignadas por un

profesor. Esta idea sugiere que los estudiantes utilizan la web para ampliar su conocimiento y habilidades en diversas áreas, tal como se menciona en el texto original. En el ámbito digital, la combinación de técnicas narrativas lúdicas con el discurso informativo permite la creación de una experiencia única que podría denominarse como “experiencia lúdico-informativa”. Esta experiencia se logra a través de la incorporación de mecanismos de juego en los *docugames* (Tabla 8), lo que sumerge al espectador en el relato, y también mediante la inclusión de información sobre tramas y sujetos de la vida real, junto con la posibilidad de que el usuario controle el contenido (Paíno Ambrosio y Rodríguez Fidalgo, 2016).

Tabla 8. Aportaciones del *docugame*

Usuario	El participante toma decisiones en el relato, guiado hacia un final que depende de sus acciones en su rol específico.
Contenido	La información emplea una mayor cantidad de narraciones en primera persona, lo que posiciona al receptor como observador directo y reduce la intermediación, formando así un mensaje.
Medio	El emisor innova al proponer consumo abierto desde múltiples puntos de vista, usando la ludificación informativa para destacar en la oferta mediática.

Fuente: Vázquez-Herrero y López-García (2017) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

II.3.8. Narrativas de realidades virtuales e inmersivas

La sociedad de la información y del conocimiento favorece la investigación y producción de conocimiento para mejorar la calidad educativa y fomentar la innovación. Esto implica una alfabetización digital continua en el ámbito educativo para el progreso institucional. (Pérez Zúñiga, et. al, 2018).

La teoría de las hipermediaciones tiene sus raíces en la idea de mediaciones propuesta por Jesús Martín Barbero en 1987 y forma parte de la tradición comunicológica latinoamericana. Esta teoría analiza el reciente entorno donde se desarrollan intercambios, creación y consumo de significados, resaltando la profusa red interconectada de individuos, medios y lenguajes gracias a la tecnología. Esta concepción, citada por Scolari en 2008 y referenciada por Grandío-Pérez en 2016, prevalece.

Según García López y Simancas González (2016), las narrativas impuestas por el poder dominante han silenciado las historias de las clases subalternas, conformando nuestra percepción del universo y de sí mismos. Incluso la investigación parece registrar los fenómenos desde la perspectiva dominante. La historia, por ejemplo, ha sido limitada a registrar únicamente las hazañas de los reyes, dejando a las clases inferiores en el silencio (Ginzburg, 1996).

De acuerdo con Pereira, et. al, (2019), al citar a Warschauer y Ware (2008), se han identificado tres corrientes transcendentales en las conversaciones sobre TIC, aprendizaje y alfabetización. La mayoría aborda la disparidad entre la instrucción formal e informal y la rigidez del sistema escolar. Otra línea se centra en el fortalecimiento de la capacidad y autonomía de la juventud mediante las TICs, mientras que la tercera se relaciona con el uso de las TIC como recurso educativo, adaptado al procedimiento de regulación que rige las prácticas educativas. Además, se puede identificar que existen varios niveles de interactividad que se pueden tener en cuenta al momento de organizar materiales o instrumentos que requieran su uso (Tabla 9).

Tabla 9. Grados de interactividad

Pasivo	Los ambientes inmersivos carecen de interacción, permitiendo al usuario escuchar y posiblemente sentir el contenido con dispositivos apropiados. Sin embargo, el usuario no tiene control sobre el movimiento del entorno
Exploratorio	Los sistemas posibilitan la exploración del entorno virtual, ofreciendo cierta interactividad al usuario en su experiencia con él.
Interactivo	Los sistemas de realidad virtual permiten explorar, experimentar y modificar el entorno, cumpliendo con el ideal de la realidad virtual.

Fuente: Quezada, et. al (2019)

En relación a esto Pérez, et. al (2018), el surgimiento de tecnologías informáticas avanzadas impulsa la formación de sociedades basadas en información y conocimiento, generando la necesidad para gobiernos, compañías y universidades de fomentar la integración del saber en la producción, gestión administrativa y servicios públicos. Afirmando Barroso (2013) que la sociedad del conocimiento implica que todos tienen capacidades para construir conocimiento, mientras que la sociedad de la información se enfoca en la difusión de información digital. Mientras Quezada (2019) indica que, en el contexto del legado cultural, las TICs están cobrando una creciente importancia. Esto se observa mediante de la realización de eventos y conferencias donde expertos discuten temas actuales, presentan avances tecnológicos y tendencias en su uso y aplicaciones, como el *International Conference on Digital Heritage- EUROMED*, CHNT, Congreso Internacional de Patrimonio Digital y el Congreso Internacional de Patrimonio Cultural y TIC (Ruiz Torres, 2017).

Las investigadoras Noelia Navarro Gracia y Almudena Domínguez Arranz (2019) indican que el término RA a veces se tiende a confundir con la RV o la realidad mezclada, pero la literatura se está volviendo más precisa. La RV es un entorno imaginario que desconecta al usuario de la realidad, mientras que la RA superpone imágenes virtuales y reales. La realidad mezclada combina ambas tecnologías. En la RA, lo virtual conecta nuestra experiencia cognitiva con la reconstrucción documentada y científica del elemento patrimonial o natural visitado (Figura 13).

Figura 13. Clasificación de las Realidades

Fuente: Zapata Cárdenas (2020) **Elaborado:** Laddy Quezada Tello

II.3.8.1. Realidad virtual

Albert Sierra Reguera (2019) en los últimos tres años, la realidad virtual se ha transformado en una revolución comunicativa emocionante. Aunque los proyectos experimentales con equipos complejos datan de décadas anteriores, su uso en el sector cultural se hizo viable en 2015 con la comercialización de dispositivos asequibles como Samsung Gear VR, Oculus Rift y HTC Vive. Ciertos museos han reconocido su potencial y han iniciado experiencias con programas experimentales, como el Natural History Museum de Londres y su inmersión submarina con David Attenborough.

La realidad virtual ha demostrado ser una herramienta valiosa en la conservación y fomento del patrimonio cultural. Al recrear lugares históricos y culturales, la tecnología permite a los usuarios experimentarlos de una manera totalmente nueva e inmersiva (Anacona, 2019). Los museos y sitios históricos de todo el mundo están utilizando la realidad virtual para enriquecer la experiencia de sus visitantes y llevarlos a un viaje en el tiempo (Bertoméu, 2022).

La realidad virtual puede cumplir un papel importante en la conservación del patrimonio cultural. Al recrear digitalmente artefactos y sitios culturales, se puede preservar su estado original y protegerlos de la degradación y el deterioro. Además, la tecnología puede proporcionar a los expertos en patrimonio cultural nuevas herramientas para estudiar y documentar estos objetos y sitios (Campos Soto, et. al, 2020)

Sin embargo, es importante destacar que la realidad virtual no puede reemplazar completamente la experiencia de visitar un sitio cultural en persona, aunque la tecnología puede proporcionar una experiencia inmersiva, no puede replicar completamente la emoción

y la conexión personal que se siente al estar en un lugar cultural auténtico. La realidad virtual es una herramienta complementaria valiosa que puede enriquecer la experiencia de los visitantes, pero nunca puede reemplazar completamente la autenticidad y la riqueza de la experiencia en persona (Claes y Deltell, 2019).

II.3.8.2. La Realidad aumentada

Posteriormente al desarrollo de proyectos experimentales como *Archeoguide* (Vlahakis et al., 2002), la realidad aumentada se popularizó en 2009 debido al lanzamiento de dispositivos comerciales como smartphones, aunque sus limitaciones en ese momento quedaron al descubierto. El resurgimiento de la tecnología se manifestó con la aparición de Pokemon Go, un elaborado juego que capturó la atención del público. Google y Apple también contribuyeron al desarrollo, introduciendo plataformas de programación, ARCore y ARKit, respectivamente, para aplicaciones en diversos campos, incluso el cultural. La realidad aumentada ofrece la simulación de objetos virtuales integrados en el entorno visualizado a través de pantallas de dispositivos móviles y tabletas (Albert Sierra Reguera, 2019).

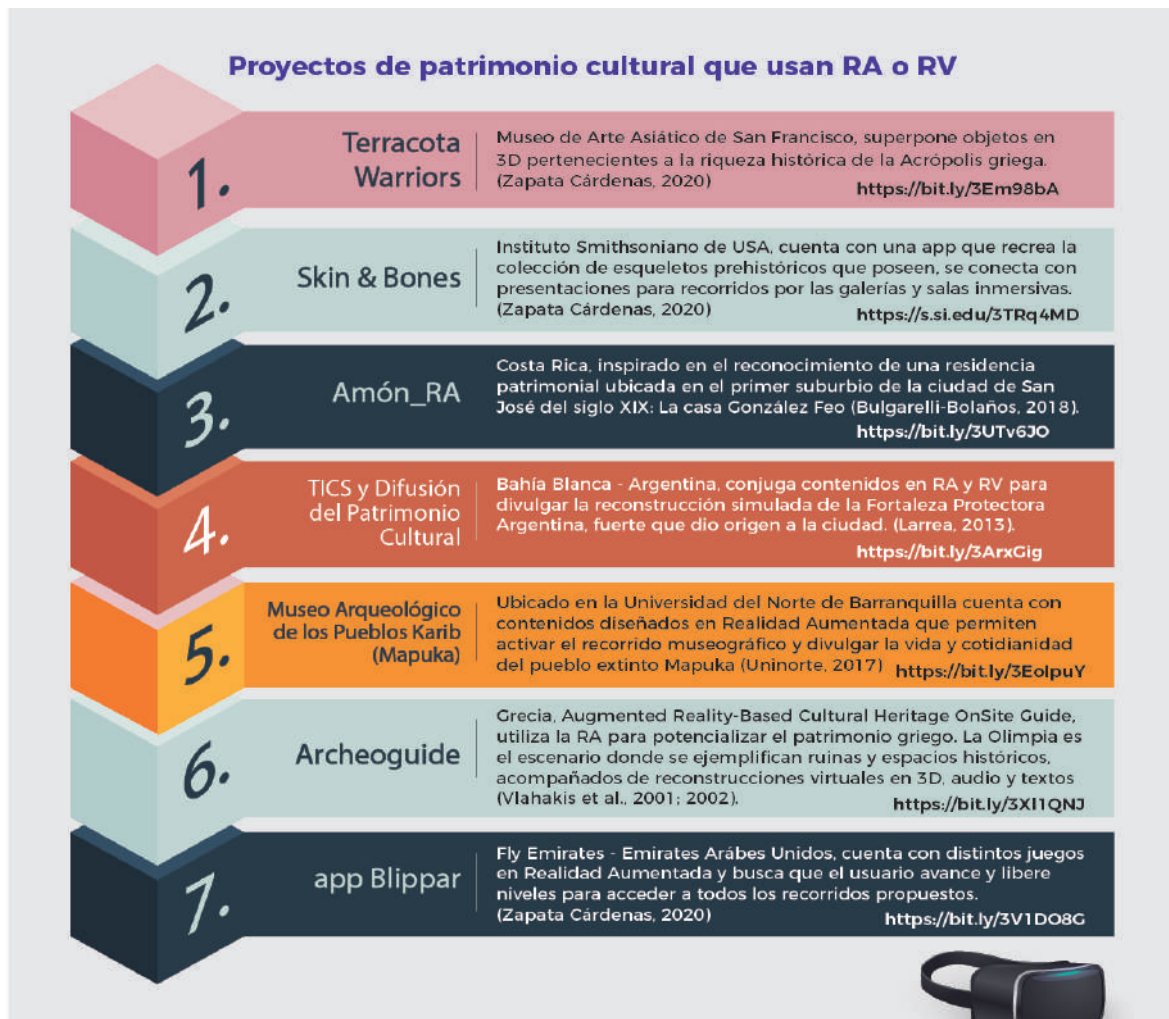
La realidad aumentada permite a los usuarios experimentar el patrimonio cultural de una forma innovadora y emocionante, superponiendo elementos virtuales a la realidad visible. La tecnología de realidad aumentada ofrece nuevas oportunidades para la interpretación de lugares y objetos históricos, y puede ser aplicada en una amplia gama de apps, desde visitas guiadas hasta juegos educativos (Martín, 2021). Además, puede ayudar a mejorar la accesibilidad al patrimonio cultural para personas con discapacidades visuales o auditivas, ofreciendo descripciones visuales y auditivas en tiempo real (Angulo, et. al, 2021).

La realidad aumentada (RA) es una tecnología que ofrece un gran potencial para la educación en patrimonio cultural, permite la incorporación de elementos digitales en el mundo real, lo que puede proporcionar una experiencia inmersiva y atractiva para los estudiantes (Muñoz García y Martí Testón, 2019). Además, las apps de RA pueden ofrecer información en tiempo real sobre los objetos patrimoniales, lo que mejora la comprensión y la interpretación del patrimonio.

En la educación patrimonial, la RA se ha aplicado para optimizar la experiencia del usuario en museos, exposiciones y sitios patrimoniales. Las *apps* de RA pueden ofrecer recorridos guiados, reconstrucciones virtuales y juegos educativos que permiten a los estudiantes aprender sobre el patrimonio cultural de una modo interactivo y divertido (García y Arenas, 2022). Además, la investigación de Úrsula Luna, et. al (2019) indica que

en la educación patrimonial, aunque las *apps* educativas no han sido ampliamente evaluadas (Economou y Meintani, 2011), el uso de las apps de RA en el patrimonio aún es mínima (Figura 14) y la integración efectiva de estas herramientas es limitada (Ibáñez-Etxeberria y Kortabitarte, 2016).

Figura 14. Proyectos de patrimonio cultural que usan RA o RV

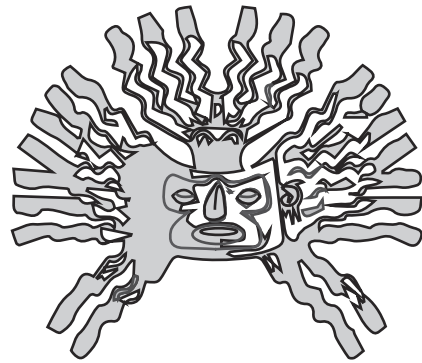


Fuente: Zapata Cárdenas, (2020) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

Según Quesada de la Rosa (2019), el museo Jewry Wall tenía como meta enriquecer la experiencia de los visitantes y su comprensión del sitio. Con este propósito, se desarrolló una aplicación para iPad que empleaba geolocalización GPS (sin marcas) y tecnología de realidad aumentada. Esto permitía mostrar modelos 3D de construcciones digitalmente reconstruidas, ofreciendo a los usuarios una visión auténtica del lugar en su estado original. Además, la aplicación utilizaba la tecnología de realidad virtual para recrear virtualmente ciertas áreas del yacimiento arqueológico.

El uso de la realidad aumentada y la realidad virtual puede optimizar la interpretación del lugar y la experiencia del usuario, ampliando la comprensión del entorno. Los resultados sugieren que las TIC tienen una influencia positiva significativa en la satisfacción de los usuarios jóvenes, que ven estas tecnologías como algo emocionante. La utilización de TIC para interpretar el patrimonio humano aumenta el interés por el lugar y la historia local.

En el contexto de la presente investigación emerge como un componente crítico que abre ventanas de comprensión hacia la riqueza y complejidad de la identidad cultural en la provincia de El Oro. Este capítulo se erige como un puente conceptual entre las manifestaciones culturales arraigadas en el patrimonio local y las dinámicas interculturales que caracterizan la diversidad presente en este territorio. A través de una mirada enfocada en las narrativas digitales y la educomunicación, se buscará analizar el tipo de expresiones culturales que se entrelazan, transforman y se puedan proyectar en un entorno digital, permitiendo no solo la preservación y difusión del patrimonio, sino también el fomento de un diálogo intercultural enriquecedor entre la población oreense. Este capítulo se presenta como una puerta hacia la comprensión más profunda de cómo las narrativas digitales y la aplicación de los principios de las ecologías de los medios pueden contribuir al fortalecimiento de la identidad local, reconociendo la diversidad cultural como un activo fundamental para el desarrollo sostenible de una comunidad.



II.4. Patrimonio Cultural e Interculturalidad

II.4.1. Cultura

Al nacer y crecer en una comunidad, cada individuo recibe un legado simbólico invaluable, lo que lleva a la colectividad a incorporar la existencia social de sus creadores. Las culturas encapsulan experiencias colectivas diversas y las habilidades y recursos acumulados a lo largo del tiempo, formando la base para la supervivencia y el futuro de los grupos. La intersección de lo simbólico y lo práctico es fundamental (Segura-Lazcano, 2017).

La relación que existe entre la cultura y la sociedad es íntima, debido a que la cultura comprende normas, valores, tradiciones, conocimientos y arte compartidos por una sociedad, y refleja y da forma a su desarrollo, es transmitida entre generaciones, la cultura se adapta a cambios sociales (Engen, 2019). La sociedad, en cambio, engloba individuos que comparten una cultura, interactúan y tienen relaciones organizadas; con grupos y comunidades con distintas características culturales, la interacción da origen a la diversidad cultural en sociedades contemporáneas (Fonseca Martínez y Brull González, 2020).

Ambos conceptos son interdependientes que se influyen mutuamente, la cultura cumple con un papel esencial en la configuración y transformación de la sociedad, siendo el medio mediante el cual las personas se conectan y reconocen (González, 2019). La sociedad, por su parte, es el entorno en el que la cultura se desenvuelve y se manifiesta, es crucial promover el respeto y estima por la diversidad cultural en una comunidad para alcanzar la coexistencia armónica y una sociedad caracterizada por su equidad y justicia.

II.4.2. Patrimonio

La humanidad dentro del paso del tiempo ha mantenido vestigios o pruebas vivientes de su existencia en un área territorial específica, la misma que formaba parte de los límites geográficos de su civilización; incluso, según la evolución social que la humanidad ha vivido a través del tiempo, algunos de estos patrimonios han sido olvidados, abandonados o relegados en su importancia. Con el tiempo y en base a las exploraciones científicas de expertos investigadores, algunos de estos han sido traídos de vuelta a la existencia en la memoria colectiva de las actuales generaciones, siendo estos vestigios, monumentos,

grabados, rituales, etcétera los que permiten conocer estilos de vida, alimentación, vivienda, vestimenta e incluso prácticas religiosas que se desarrollaban por los anteriores habitantes de ese territorio.

Según Ballart y Tresserras (2005), el patrimonio no puede ser entendido sin tener en cuenta la sociedad, ya que son las personas que forman parte de ella las que otorgan significado y valor a cada elemento patrimonial, tanto propio como compartido. Los significados asociados a estos bienes surgen principalmente en la mente de las personas, ya que es allí donde se crean las representaciones de la experiencia. Estos significados son luego transmitidos a otros, lo que refuerza el vínculo humano con los bienes patrimoniales. Existen diferentes formas de canalizar esta interacción, incluyendo modelos interpretativos, comunicativos y educativos (Maldonado, 2017).

En tal efecto Velasco (2009), indica que el patrimonio cultural se refiere al conjunto de elementos materiales e inmateriales que se reconocen dentro de una sociedad como representantes característicos de esa comunidad. Ante esto Criado-Boado y Barreiro (2013) añaden que esta definición es fundamental en las experiencias y situaciones de nuestras sociedades multiculturales y en la creación de significado dentro de ellas. El patrimonio cultural se define como un conjunto de bienes tangibles e intangibles que poseen una alto valía simbólica, lo que los convierte en objetos que merecen una protección especial, no solo para preservarlos, sino también para regular su uso. Esta definición ha sido mencionada por varios autores como Harrison (1994), Prats (1998) y Hernández (2002).

Se ha comprobado que el patrimonio cultural va más allá de monumentos y colecciones, abarcando también tradiciones y expresiones vivas legadas por ancestros y compartidas con descendientes, como la tradición oral, artes escénicas, usos sociales, rituales, eventos festivos, conocimientos naturales y técnicas artesanales. Aunque siempre han existido, estos elementos son ahora reconocidos como patrimonio gracias a avances recientes (Olivera, 2011).

Todo esto se refiere a la memoria colectiva, tal como se explica en Villaseñor (2015), la memoria colectiva es una forma de memoria de grupo. Es un flujo continuo de recuerdos, evocaciones, costumbres y hábitos que han guiado la socialización de los miembros del grupo. Aunque no sigue un ordenamiento lineal específico, es un flujo constante. Según Fogarty (2001), la memoria colectiva es un proceso de conciencia colectiva que representa la simultaneidad del tiempo y el espacio en la construcción mental.

El desarrollo del patrimonio es un proceso crítico, cambiante y dialéctico debido a que la supuesta objetividad de los elementos del pasado que son considerados patrimonio

depende en realidad de las valoraciones actuales que la memoria decide preservar, lo que influye en las aprobaciones de las instituciones responsables de dicho patrimonio (González-Varas, 2015).

Por lo tanto, el patrimonio puede entenderse como la marca que deja la memoria y el olvido. Según Criado-Boado y Barreiro (2013), el patrimonio actual no siempre ha existido, ya que en el pasado había otras cosas que no eran consideradas patrimonio. El patrimonio solo existe en el presente y en la percepción de las personas; una casa puede ser vista simplemente como una propiedad inmobiliaria hoy en día, pero en el futuro podría convertirse en patrimonio, especialmente si tiene una conexión con una figura importante o si su estilo arquitectónico es significativo para la sociedad.

Dentro del análisis del patrimonio cultural, una técnica utilizada en la investigación es la etnografía. Esta metodología posibilita una interpretación crítica destinada a desentrañar los significados detrás de las acciones de un grupo social específico, al observar su comportamiento directamente en el terreno (Herrero, 2014).

Es relevante considerar la declaración que Zink (2016) menciona al referirse al artículo 2º de la Ley 2083 de Brasil, donde se establece que el patrimonio cultural es un derecho de la humanidad. Sus valores intrínsecos son inigualables e insustituibles, y se les atribuye un significado esencial en campos como historia, arqueología, arte, antropología, arquitectura, urbanismo, tecnología y otras disciplinas, así como en el entorno natural. Este pensamiento está presente en varias constituciones a nivel global.

Por lo tanto, los diversos sucesos que marcan la historia son leales representantes de las actividades del ser humano, así mismo, la secuencia de catástrofes naturales e incluso la presencia de desastres ocasionados por la intervención humana permite que en la sociedad contemporánea en distintas regiones del mundo se encuentren monumentos, castillos, parques arquitectónicos que reflejan el paso de estas vivencias; y junto a ellos los mitos, leyendas que son patrimonio oral tradicional intangible que sigue de generación en generación formando parte de la identidad de los ciudadanos que habitan cada región.

En lo que se refiere al patrimonio cultural, también se encuentran las mezclas nacidas de la interacción de varias civilizaciones dentro de una misma delimitación urbana, como el caso de las conquistas dentro de un territorio determinado y que permite una mutación de costumbres en relación a las denominadas autóctonas, como por ejemplo: el descubrimiento de América, la presencia árabe en España, los romanos conquistando casi toda Europa junto al norte Africano, los Incas en Sudamérica mientras expandían el Tahuantinsuyo, la migración masiva a causa de las guerras mundiales, etcétera. Este transitar humano ha

permitido que las regiones relacionadas a estos procesos sufran cambios en varias formas de celebrar sus costumbres.

Por lo tanto, en este caso se pone en ejercicio a la memoria histórica que se refiere a la integración de acontecimientos históricos que una persona conoce, pero no han sido vividas. En (Marcos, et. al, 2018) también se refiere a la memoria colectiva como la capacidad de los grupos sociales de recordar las experiencias y épocas vividas.

De tal forma, la importancia de la conmemoración del día de los muertos en México no tendría la fuerza que tiene si sus ciudadanos no le dieran toda la suntuosidad a la recordación de sus difuntos; en todos los lugares mueren las personas, pero este país tiene una festividad que trasciende sus fronteras y apela la emotividad de darle un sentido físico a la muerte. Con esto se refiere al hecho de levantar altares con las fotos de las personas fallecidas, llenar la mesa con sus comidas favoritas con la finalidad de que ese día el “muerto” disfrute de lo que en vida le agradaba e incluso esto se ve plasmado en la película infantil Coco de Disney.

Halbwachs (2010) creó el término “memoria histórica” para describir los recuerdos y memorias de una sociedad. Él diferencia entre la memoria individual que se basa en la memoria colectiva, pero a la vez, la memoria colectiva es más amplia que la individual, y ambas interactúan entre sí. La interacción cultural ha enriquecido el patrimonio de cada región, y en la actualidad, con la globalización y la implementación de las TICs en una sociedad hiperconectada, esto sigue siendo un proceso en desarrollo.

De acuerdo con Quinta (referenciado por Somoza, 2017), el patrimonio cultural tiene un rol importante en la economía del territorio de Castilla y León al estar vinculado con el sector empresarial privado. Según esta perspectiva, el patrimonio cultural en esta región genera un retorno de la inversión pública y contribuye a la creación de 2.400 empleos anuales.

II.4.2.1 Patrimonio cultural material

También conocido como patrimonio tangible, representa un conjunto de bienes culturales que han sido creados por la humanidad y que tienen un valor histórico, estético, social y simbólico. Estos bienes incluyen monumentos, edificaciones, sitios arqueológicos, obras de arte, objetos antiguos, entre otros, que son considerados como expresiones culturales y artísticas significativas de una comunidad o de una sociedad. Tiene una gran importancia para la humanidad, ya que representan la memoria colectiva y son una fuente de identidad cultural para los pueblos. Además, los bienes culturales de este tipo son un recurso para el desarrollo económico y turístico de los territorios, ya que su conservación y difusión puede

contribuir a la generación de empleos y a la oportunidad de ingresos económicos para las comunidades locales.

Molano (2007) afirma que, en el campo del estudio del patrimonio, se reconoce que con la Revolución Francesa no solo se originó el concepto de patrimonio y monumento histórico, sino que también se iniciaron los esfuerzos institucionales para preservarlos. En el siglo XIX, estos esfuerzos se consolidaron mediante la creación de registros e inventarios, el desarrollo de teorías de restauración, la fundación de museos públicos, y la ampliación de los criterios para identificar un monumento como un bien patrimonial cultural e histórico, entre otras iniciativas.

Marcos, et. al, (2018) señalan que la importancia del patrimonio ha motivado a la UNESCO a desarrollar varios proyectos en los países que conforman esta organización durante más de dos décadas. Uno de estos proyectos implica la preservación de recursos informativos generados por los medios de comunicación a lo largo del tiempo. El propósito de este registro es conservar la “memoria colectiva y documentada de las sociedades globales”, reconociendo que los sucesos noticiosos también constituyen parte de la historia humana (UNESCO, 2002). Un evento relevante relacionado con esto fue la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural (UNESCO, 2001), que promulgó contenidos en apoyo a la diversidad cultural en sus doce artículos. En esta Declaración, se hace hincapié en el reconocimiento social de la autenticidad y la variedad de identidades (Herrera, 2013).

El patrimonio cultural material y el arqueológico es un activo muy interesante en la conservación histórica de la sociedad, también promueve el desarrollo económico siendo un recurso turístico estratégico. Del mismo modo, (Teruel, 2017) señala que es crucial considerar que esta labor debe examinar detenidamente los posibles efectos que podrían surgir en relación a la fragilidad y vulnerabilidad de los recursos, la naturaleza del patrimonio, el entorno físico e incluso aspectos relacionados con la intangibilidad cultural de las comunidades.

El patrimonio cultural tangible, como monumentos, edificaciones históricas, objetos antiguos y obras de arte, actúa como un aula viva que complementa la educación formal. La interacción directa con estos elementos patrimoniales proporciona a los estudiantes experiencias tangibles y visuales, fomentando un aprendizaje más significativo y una conexión emocional con su pasado cultural. El patrimonio material no solo enriquece el entorno educativo, sino que también nutre el pensamiento crítico al desafiar a los estudiantes a contextualizar la información histórica dentro de su propio contexto local.

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de Ecuador (INPC, 2014b) sostiene en sus declaraciones que el patrimonio cultural material representa la herencia física que los

pueblos poseen, lo que les permite tener un papel relevante al permitir la comprensión de la evolución de la humanidad en el tiempo y en el espacio, producto de la interacción entre la naturaleza y la cultura. De este modo, el patrimonio se puede observar en construcciones arquitectónicas, ruinas arqueológicas, documentos históricos, obras de arte, y otros. A nivel mundial la clasificación del patrimonio cultural material se encuentra organizado de la siguiente manera:

Tabla 10. Clasificación del Patrimonio Cultural Material

Bienes muebles	Pintura	La pintura es un medio artístico que emplea pigmentos y otros elementos para elaborar creaciones visuales, transmitiendo emociones y sentidos por medio de imágenes.
	Escultura	Destinados para la evangelización, como un recurso pedagógico. Colocadas en iglesias.
	Bienes documentales	Documentos históricos que han registrado, transmiten y conservan información de la historia, pueden ser: manuscritos, impresos, cartográficos, fotográficos, sonoros, audiovisuales.
Bienes muebles	Textiles	Los textiles son productos materiales hechos de fibras y tejidos que se utilizan para la confección de ropa, decoración del hogar y otros fines.
	Numismática	La numismática es el estudio y la colección de monedas y medallas. Esta disciplina se enfoca en la investigación de la historia, la iconografía, la técnica y el valor de las monedas, así como en la identificación de las piezas y su autenticidad.
	Bienes arqueológicos	Restos tangibles legados por las civilizaciones que residieron en el área, ya sea en la superficie, sepultados o en entornos acuáticos.
Bienes inmuebles	Conjuntos urbanos	Se trata de una reunión de dos o más propiedades inmuebles que se destacan por presentar una apariencia visualmente atractiva y armónica en términos de su forma, composición y aspectos arquitectónicos, urbanos y paisajísticos.
	Espacios públicos	Áreas de acceso público sujetas a regulación gubernamental, englobando plazas, parques, calles, puentes y otros espacios como plazoletas, veredas y zonas verdes. También incluye escenarios culturales.
	Equipamiento funerario	Se refiere a lugares que están diseñados para que los residentes de la región descansen en paz de manera permanente, y que se construyen con el fin de conmemorar a las personas queridas y preservar sus restos mortales.

Fuente: INPC, (2014b) **Elaborado:** Laddy Quezada Tello

Los museos han recibido una atención destacada por parte de las autoridades debido a que son recintos que albergan una considerable cantidad de elementos del patrimonio cultural material relacionado con la historia cultural de su ubicación. Sin embargo, a medida que el tiempo avanza, su permanencia ha experimentado desgaste debido a debates y tensiones entre aspectos como el cambio y la constancia, la identidad y la diversidad, así como el poder y sus oposiciones (Chagas, 2008). En resumen, la activación patrimonial, tanto dentro como fuera de los museos, impacta de manera tangible en los grupos y comunidades, lo que lleva al Estado a evaluar cuidadosamente cuándo otorgar distinciones y reconocimientos. Además, es fundamental que los movimientos sociales sean integrados en todos los procesos de desarrollo cultural (Leyva y Lozano, 2015).

II.4.2.2 Patrimonio cultural inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial abarca las tradiciones, creencias, costumbres y prácticas culturales transmitidas a lo largo de generaciones y es intrínseco a la identidad comunitaria. Aunque no es tangible ni visible, se experimenta y siente. Preservar este patrimonio es esencial para mantener la diversidad cultural, el diálogo intercultural, fomentar la creatividad, la innovación y mejorar la calidad de vida. Asimismo, puede contribuir al desarrollo sostenible al ser un recurso para el turismo cultural y promover avances económicos y sociales en las comunidades locales.

La UNESCO ha desempeñado un rol fundamental en la promoción y salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial a nivel global. Desde la ratificación de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en 2003, se han ejecutado diversas iniciativas que abogan por la documentación, protección y difusión de este patrimonio. Estas acciones abarcan la identificación y registro de expresiones culturales, el fomento del diálogo intercultural y la cooperación comunitaria, así como la educación y concienciación acerca de la importancia del patrimonio cultural inmaterial. En resumen, la preservación de este patrimonio resulta esencial para mantener la diversidad cultural, el diálogo intercultural, y para impulsar el desarrollo sostenible y el bienestar de las comunidades.

Según Lacarrieu (2008), aunque el patrimonio inmaterial ha emergido, todavía prevalece la lógica patrimonialista tradicional, que está asociada con la creación de los Estados-Nación y en la que el campo del patrimonio es dominado por las instituciones estatales y especialistas en la preservación arquitectónica. A nivel global, se ha trabajado para aumentar la importancia del patrimonio inmaterial, ya que se ha reconocido que los monumentos pierden importancia sin el relato vivo de los hechos históricos.

En este contexto, el patrimonio cultural inmaterial desempeña un rol esencial en la sociedad contemporánea. En contraste con el patrimonio material, este tipo de herencia engloba las prácticas, expresiones, saberes y habilidades que las comunidades reconocen como componentes de su acervo cultural. La relevancia de preservar el patrimonio cultural inmaterial reside en su transmisión intergeneracional, siendo crucial para la cohesión social, la identidad cultural y el fortalecimiento de la diversidad cultural.

Por lo tanto, en el contexto del análisis del patrimonio cultural, se resalta la cuestión del patrimonio inmaterial, que representa la expresión más avanzada de objetivación metacultural de la cultura en su sentido antropológico (Bortolotto, 2014). Por ello, en Ecuador, la filosofía del *Sumak Kawsay* inserta dentro del proceso formativo horas de vinculación con la comunidad, convirtiéndose en un requisito clave para la profesionalización de aquellos estudiantes que generen soluciones a una problemática social. Así se completaría el triángulo: academia, sociedad y contraparte. De esta manera en el territorio nacional se extienden propuestas para la visibilización de la identidad nacional o local desde la perspectiva de la interculturalidad.

Si consideramos el patrimonio inmaterial de una cultura como la combinación de saberes, usos, prácticas, leyendas, idioma, además de modos de comunicación gestual y no verbal, es fácil asociar dicho patrimonio con la identidad cultural y el capital social de una comunidad particular. Por lo tanto, se podría establecer una relación entre ambos, al punto de que el patrimonio inmaterial puede ser visto como la base de la construcción de la identidad cultural (Massó, 2006). El patrimonio cultural inmaterial está completamente ligado a sus gestores, creadores y transmisores generacionales, por ello se encuentra en permanente evolución al transmitirse por medios orales. (González-Varas, 2015). Según Lacarrieu (2008), los conceptos no han alterado la inclinación a que los registros e inventarios sigan reflejando perspectivas vinculadas al patrimonio material. Esta noción plantea cuestionamientos sobre cómo reconocer y proteger apropiadamente el patrimonio cultural inmaterial.

El patrimonio inmaterial, que abarca tradiciones orales, expresiones artísticas, rituales y manifestaciones culturales transmitidas de generación en generación, desempeña un rol vital en la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Al integrar estas prácticas culturales en el ámbito educativo a través de narrativas digitales, se crea un puente entre el pasado y el presente, permitiendo a los estudiantes sumergirse en la riqueza y diversidad de su herencia cultural. Esta interacción dinámica con el patrimonio inmaterial no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también fomenta valores como el respeto, la tolerancia y la apreciación de la diversidad.

De acuerdo con el INPC (2014a), el patrimonio inmaterial abarca saberes,

conocimientos, técnicas, gastronomía, rituales, tradiciones orales y prácticas culturales, es decir, todo aquello que ha sido creado por los habitantes a lo largo de la historia. Este patrimonio se enriquece con el tiempo a medida que se incorporan costumbres resultantes de un proceso constante y espontáneo de recreación de las prácticas culturales y su relevancia. Como signatario de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003), Ecuador ha adoptado las cinco categorías generales conocidas como ámbitos del PCI.

Tabla 11. Clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial

Tradiciones y expresiones orales	Corresponde a un conjunto de entendimientos y información que se traspasan oralmente de una generación a otra, manifestándose en diversas formas literarias, tales como mitos, leyendas, cuentos, oraciones y relatos que poseen una importancia simbólica para la comunidad local, siendo un componente del patrimonio cultural inmaterial.
Artes del espectáculo	Manifestaciones de baile, música, representaciones teatrales, juegos y otras formas de expresión relacionadas con entornos tanto rituales como cotidianos, ya sean públicos o privados, que poseen un significado simbólico para la comunidad y son transmitidas de una generación a otra.
Usos sociales, rituales y actos festivos	Se refiere a un conjunto de expresiones culturales que incluyen prácticas y representaciones que se desarrollan en un lugar y tiempo específicos. Estas prácticas incluyen tanto celebraciones religiosas como profanas y se asocian con los diferentes ciclos de vida de los grupos y los individuos. Se transmiten de generación en generación con el propósito de fomentar la cohesión social y el sentido de identidad de la comunidad.
Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo	El conjunto de saberes, habilidades y métodos que las comunidades desarrollan y conservan en relación con su entorno natural, y que están conectados con sus creencias en áreas como gastronomía, medicina tradicional, lugares simbólicos, técnicas de producción y conocimiento ecológico, entre otros aspectos. Estos elementos se transmiten de una generación a otra y tienen un significado simbólico para la comunidad.
Técnicas artesanales tradicionales.	Se refiere a actividades manuales con herramientas propias, formando la parte tangible del patrimonio inmaterial. Importan más los conocimientos transmitidos generacionalmente que los objetos o resultados artesanales.

Fuente: INPC (2014a) **Elaborado:** Laddy Quezada Tello

En síntesis, se entiende como “patrimonio cultural inmaterial” a los usos, representaciones culturales, expresiones artísticas, conocimientos y técnicas ancestrales que son reconocidos por comunidades, grupos y a veces individuos como parte integral de su patrimonio cultural. Este tipo de patrimonio, transmitido de generación en generación, es constantemente recreado por estas entidades, influenciado por su entorno, significado

histórico y relación con la naturaleza, enriqueciendo sus procesos de identidad y fomentando la valoración de la diversidad cultural y la creatividad humana (Fontal, 2016).

Sin embargo, según la explicación proporcionada por Herrera (2013), el patrimonio cultural inmaterial no recibe la misma prioridad que la economía, la exportación de bienes o el desarrollo ecoturístico, lo que afecta la agenda productiva y las inversiones estatales. El aspecto patrimonial también involucra las representaciones de gran importancia y simbolismo que una comunidad atribuye a sus procesos identitarios (Alberca Sialer y Soto-Cáceda, 2022).

Se encuentra de esta manera que los simbolismos de los intangibles tienen un gran peso dentro de la cosmovisión colectiva de los pueblos, haciendo que estas características vuelvan única a esa región frente a sus demás similares. Estas tradiciones pasan como herencia a los hijos, como el caso de las recetas medicinales basadas en las hierbas y que por mucho tiempo estuvieron relegadas por la práctica de la medicina química pero que tienen cada vez más adeptos que buscan de manera ecológica u orgánica reducir los niveles de uso de drogas medicadas, generándose nuevos estilos de vida influenciados en la búsqueda del propio ser y su interacción con el resto de habitantes de esa región.

II.4.3. Paisajes culturales

El paisaje no se trata solamente de las características geográficas de un entorno natural, la concepción generalizada ha promovido la creencia que esta referencia se trata de los ríos, cascadas, bosques, montañas; pero la realidad es que el término comprende también a zonas urbanísticas y al hablar desde el tema del patrimonio se hace referencia a la interacción que el ser humano tiene con el área en la que vive. Según Pietroni (2017) esto es sólo el trasfondo de las acciones de los hombres, es una realidad viva que cambia constantemente con estas acciones, asumiendo siempre rasgos diferentes y nuevos significados.

Entonces se diría que los paisajes culturales son aquellos espacios naturales modificados por la intervención humana, los cuales tienen un significado y valor cultural para la sociedad. Estos paisajes son resultado de la interacción entre el ser humano y el entorno natural y son considerados una manifestación del patrimonio cultural. Además, los paisajes culturales pueden ser una fuente de identidad y cohesión social, pues en ellos se puede apreciar la huella histórica y cultural de una comunidad. En este sentido, se podría afirmar que la experiencia que existe entre los individuos y el conjunto completo de lo que se tiene en la historia forma parte del patrimonio cultural que alberga esa civilización. El término ‘paisajes culturales’ incluye una definición amplia que engloba tanto lo individual

como lo colectivo, lo privado y lo público, así como elementos materiales e inmateriales (Mardones, 2014).

La dinámica entre el ser humano y los paisajes culturales es muy compleja y ha evolucionado a lo largo del tiempo. Desde la prehistoria, el ser humano ha intervenido en la naturaleza para adaptarla a sus necesidades y ha creado paisajes culturales que reflejan su modo de vida, cultura y tecnología. Estos paisajes culturales pueden variar desde terrazas agrícolas en las montañas hasta sistemas de riego en los desiertos. Hoy en día, la preservación y gestión de los paisajes culturales se ha convertido en una preocupación mundial, y se busca equilibrar la protección de los recursos naturales con el desarrollo económico y cultural de las comunidades locales.

En el siglo XX, especialmente en su primera mitad, la memoria y el pasado del ser humano estaban encapsulados en fotografías, que contenían su historia personal, familiar y social, y preservaban la vida cotidiana como un legado para el futuro. De acuerdo con Marcos, et. al, (2018), estas fotografías ofrecen la oportunidad de explorar los orígenes de comunidades, ciudades y entornos que de otra manera no estarían presentes en la conciencia de las generaciones más jóvenes.

Por tal razón, en la declaratoria de París del 16 de noviembre de 1972 es una importante novedad dentro del trabajo de la UNESCO, fue la valoración conjunta del patrimonio cultural y el patrimonio natural como referentes de alta importancia dentro de la conservación y difusión, el motivo parte de la experiencia al considerar que la identidad cultural de los pueblos se ha formado en el medio natural en que estos viven y ambas son realidades no solo complementarias sino indisolubles (González-Varas, 2015).

El paisaje cultural puede ser una fuente importante de ingresos económicos para una comunidad o región. Por ejemplo, las atracciones turísticas naturales como montañas, ríos y playas, así como sitios históricos y culturales, pueden atraer a visitantes de todo el mundo. La preservación y promoción de estos recursos pueden generar empleos y oportunidades económicas para los residentes locales. Además, los productos y servicios locales, como la artesanía y la gastronomía, también pueden ser promovidos como parte del patrimonio cultural y pueden generar ingresos adicionales a través de ventas a turistas y visitantes (Alberca Sialer y Soto-Cáceda, 2022).

Otra forma en que el paisaje cultural puede generar fuentes económicas es a través de la agricultura y la ganadería. Los paisajes culturales rurales y los métodos de cultivo y producción tradicionales pueden ser preservados y promovidos como atractivos turísticos. Además, los productos locales pueden ser valorados por su calidad y autenticidad, lo que

puede llevar a la creación de nuevas marcas y productos, así como a la exportación de estos productos a otros mercados. El paisaje cultural puede ser una fuente importante de ingresos económicos a través de la preservación y promoción de recursos naturales y culturales, así como de la valoración y promoción de productos locales y tradicionales (Calle, 2020).

En resumen, el paisaje cultural es el espejo del ser, por ser la representación de los valores socioculturales que rigen a una sociedad determinada y por el universo de signos y símbolos que los conforman. Los mismos que son comprensibles dentro de su entorno por ser un identificador de su historia (Lacarrieu, 2008). Por otro lado, el patrimonio cultural se refiere a los bienes culturales heredados de generaciones anteriores. Estos bienes incluyen artefactos, edificios históricos, monumentos y sitios arqueológicos. La sinergia del paisaje cultural y el patrimonio cultural es valiosa por su importancia histórica y cultural, sino también por su capacidad para educar y enriquecer nuestras vidas. Es responsabilidad de todos proteger y preservar este patrimonio para que las futuras generaciones puedan disfrutarlo y aprender de él.

II.4.5. Interculturalidad

Rodríguez-Izquierdo (2016) sostiene que la interculturalidad se trata de la interacción y el reconocimiento de valores, estilos de vida y simbolismos culturales, tanto dentro de una misma cultura como entre culturas diferentes. En algunos Estados, se busca establecer relaciones entre todos los grupos sociales, transformando las estructuras de poder poscoloniales y redefiniendo las relaciones mayoría-minoría al reconocer la diversidad étnica y cultural de la sociedad (Dietz, 2017).

De acuerdo a Tubino (2005), la interculturalidad, junto con la empatía y el reconocimiento, se convierte en una categoría crucial para comprender los procesos y las interacciones sociales contemporáneas, generando así una conciencia ética activa. Debido a los impactos de la globalización, las distintas comunidades y culturas han experimentado una proximidad tal que explorar sus relaciones físicas y simbólicas se torna desafiante e inevitable. Esto ha llevado a la creación de versiones y mezclas inéditas de diferentes componentes culturales, que merecen ser consideradas (Segura-Lazcano, 2017). Ante esto Sáez (2006), manifiesta que la interculturalidad en el ámbito educativo busca fomentar relaciones interculturales al derribar barreras causadas por la falta de conocimiento, la incomunicación, la falta de solidaridad y la falta de comprensión, a lo que se busca modificar actitudes hacia la diversidad cultural y transformar este componente cultural (Gómez, et. al, 2017).

El término interculturalidad se ha vuelto muy popular en la actualidad, siendo mencionado en los medios de comunicación, documentos administrativos de instituciones, planes de gobierno, políticas y agendas de eventos académicos y gubernamentales. Se utiliza para hacer referencia al encuentro, reconocimiento y apreciación entre culturas. Sin embargo, para evitar el uso indiscriminado del término y su falta de significado, es importante definir qué es y desde qué perspectiva se está hablando de interculturalidad (Lara, 2015). Las relaciones interculturales pueden manifestarse de diversas formas, aunque las implicaciones del término suelen ser positivas. En el ámbito educativo, la interculturalidad se relaciona con una tradición activa, abierta y transformadora. En este sentido, se trata de un concepto prescriptivo o pedagógico que se enfoca más en lo que debería existir en lugar de lo que realmente existe (Rodríguez-Izquierdo, 2016).

De acuerdo con Pérez-Tornero y Varis (2008), a menudo se asocia la interconexión entre características específicas, como el idioma, las costumbres y las celebraciones culturales, con la dimensión folclórica o superficial. Estos autores también señalan que la ciudadanía intercultural se facilita y se potencia a través de las interacciones comunicativas. Esta idea es fundamental si se considera que la interculturalidad es una herramienta auténtica para el diálogo que derriba barreras y amplía el sentido de la identidad y la dignidad, al hacer visible y considerar al otro culturalmente diferente como un interlocutor válido (Gozálvez y Contreras-Pulido, 2014).

De acuerdo a Herrera, et. al (2019), al examinar la historia de América Latina, es evidente que, en las sociedades indígenas, el presente no puede entenderse sin considerar su pasado fundacional, ya que lo ancestral constituye un ciclo temporal que revitaliza el pasado. En este sentido, el patrimonio cultural actúa como un puente que une lo tradicional y lo moderno (Alberca Sialer y Soto-Cáceda, 2022). Como parte de la nueva etapa de las movilizaciones indígenas, en varios países se ha trabajado internamente para garantizar el derecho a la educación y a la cultura propia, lo cual ha sido reconocido en los principales tratados jurídicos internacionales (Olivera y Dietz, 2017).

De acuerdo con Re, la identidad es creada socialmente en un contexto relacional, lo que significa que la cultura y la identidad son procesos distintos, pero están interconectados. La cultura influye en la construcción de la identidad, y a su vez, la identidad influye en la cultura, ya que se basa en prácticas culturales específicas. Según la autora, la identidad es el tema principal del discurso mientras que la cultura es el fundamento argumental. Asimismo, la cultura se convierte en una política identitaria. (Re, como se cita en Lisboa, 2015).

Según lo expuesto por Cruz (2014), la perspectiva relacional puede explicar la existencia de pueblos o naciones en América Latina que no cumplen con los criterios

establecidos para ser considerados interculturales. A pesar de no tener territorios o lenguas distintivas, en diversos países, los afrodescendientes se autodefinen como grupos culturales o pueblos, esforzándose por preservar sus vínculos con sus raíces africanas. Algunos incluso se consideran parte de la “Gran Comarca” en la costa del Pacífico, que se extiende desde el Darién en Panamá hasta el norte de Esmeraldas en Ecuador, como señala Walsh (2009).

Según lo señalado por Dietz (2017), el concepto de interculturalidad puede tener diferentes significados dependiendo de la sociedad en la que se aplique. En algunas sociedades, se refiere a la diversidad causada por la migración, ya sea por factores sociales o desastres naturales que han obligado a grupos humanos a movilizarse. Mientras tanto, en otras sociedades, la misma noción se utiliza para referirse a las interacciones entre pueblos indígenas y descendientes de colonizadores. Telleschi (2017), indica el eslogan con el que el antropólogo Giménez Romero sintetiza la condición de los indígenas de varias poblaciones de América Latina:

«Hoy el multiculturalismo, mañana la interculturalidad», en el sentido de que primero se requiere el fortalecimiento y guardar lo que se posee; para que luego «se pueda reconocer e intercambiar lo que se tiene en común» (Giménez, 2008).

Álvarez-Moreno y Vásquez-Carvajal (2015) señalan que en varios países se ha trabajado en la preservación de la promoción cultural a través de la recuperación de tradiciones, costumbres y memorias. Esto permite que la población pueda entablar un diálogo con otros a través de diversas plataformas mediáticas o disciplinas científicas, y construir así un relato nacional que incluya la multiculturalidad, interculturalidad y también los efectos de la globalización.

Es posible hablar también del término de endoculturación, que se refiere al proceso de transmitir los aspectos culturales de una generación a otra. Este proceso implica la difusión de características culturales de una sociedad o cultura a otra, lo que resulta en una comprensión más profunda de la propia cultura y una identidad cultural más precisa. Según González-Varas (2015), también se reconoce la importancia de adquirir conocimiento sobre culturas extranjeras para tener conciencia de la diversidad cultural.

Castillo (2015) señala que la interculturalidad, un concepto emergente en la educación, posee una estructura compleja de significados, interpretaciones y connotaciones. Sus raíces provienen de diversas fuentes, a menudo contradictorias, dependiendo de las definiciones más precisas y su origen. El uso en políticas públicas y agendas educativas globales varía ampliamente, reflejando las tensiones y convergencias del multiculturalismo en el siglo XX. En el contexto de movimientos étnicos y activismo, este término adquiere relevancia ideológica al abordar temas de poder, exclusión y subordinación (Herrera, et. al, 2019).

II.4.6. Conservación del Patrimonio y desarrollo económico

Aunque el patrimonio es una parte fundamental de la identidad de la sociedad, en muchos casos no se le presta suficiente atención para concienciar sobre su importancia. Debido a la negligencia de algunas autoridades y la falta de enseñanza de la cultura y la identidad local en la educación, se han perdido vestigios del patrimonio. Además, varias comunidades consideran que el patrimonio es un obstáculo para la construcción de nuevas infraestructuras. Incluso la parte intangible del patrimonio ha sido marginada debido a la atención y formación de nuevos modelos de pensamiento social, como la celebración de ritos religiosos en Semana Santa. Los primeros decretos públicos para proteger los monumentos y obras de arte surgieron durante la Revolución Francesa, en un intento de abolir el antiguo régimen y establecer la protección institucional. Al mismo tiempo, se inició el trabajo de integrar a las personas comunes en espacios artísticos. En la actualidad, se reconoce la importancia de proteger estos símbolos del pasado como algo valioso para la nación.

De acuerdo con Álvarez-Arregui, et. al (2017), la sociedad, la educación y la universidad deben establecer vínculos sólidos para mantener una conexión constante. Como agentes de desarrollo, es necesario colaborar con las entidades gubernamentales para resolver los problemas prioritarios de la sociedad, las organizaciones y los profesionales. Además, es importante tener en cuenta que hay un cambio constante debido a la naturaleza informativa (Castells, 1999) y líquida (Bauman, 2012) del entorno (Tabla 12).

Tabla 12. Visión del patrimonio

Visión objetual	Objetos, posesiones, elementos concretos
Visión legislativa	Lo que se establece oficialmente como tal en los marcos legales internacionales, nacionales y regionales.
Visión monumentalista	Elementos con una marcada presencia y carácter monumental.
Visión historicista	El patrimonio debe contar con la duración, la significancia histórica y la evolución a lo largo del tiempo.
Visión economicista	Involucra principalmente elementos con un alto valor monetario.
Visión universalista	Podría formar parte de la herencia global, como la designación de Patrimonio Mundial por parte de la UNESCO.
Visión turístico-lúdica	Está relacionado con lugares o eventos que atraen el interés de las personas, especialmente de aquellas que son de fuera de ese entorno.

Fuente: Fontal, 2016 **Elaborado:** Laddy Quezada

Según Zink y Cornelis (2016), la conservación del patrimonio no es un objetivo en sí mismo, sino que sirve como un medio para lograr otros fines, incluyendo la educación, el entretenimiento, el estudio y la investigación. Es importante tener en cuenta que la preservación de elementos como libros, documentos, mapas, fotografías y testimonios es fundamental para contar con pruebas históricas y culturales de la creatividad humana. Por lo tanto, es esencial preservar estos recursos para que las generaciones futuras también puedan disfrutar de ellos, es necesario llevar a cabo acciones de promoción cultural y educación ciudadana para preservar esta memoria histórica, lo que debe estar respaldado por políticas públicas que reconozcan la importancia social del patrimonio (Álvarez-Moreno y Vásquez, 2015).

A medida que la patrimonialización se ha expandido, abarcando no solo monumentos, documentos históricos y obras de arte, sino también patrimonio inmaterial, cultura popular y modos de vida tradicionales, se ha vuelto esencial para preservar la identidad cultural de los pueblos (González-Varas, 2015). De acuerdo con Álvarez-Moreno y Vásquez-Carvajal (2015), la promoción de la cultura desempeña un papel crucial en la preservación del patrimonio; esto demanda medidas gubernamentales para estimular el sentido de pertenencia y la participación ciudadana en eventos culturales. El objetivo es involucrar a la población en la apreciación de la diversidad cultural, la memoria y la autenticidad, y convertirlos en entusiastas promotores de las artes y la cultura.

La UNESCO, una entidad de gran relevancia a nivel internacional en el ámbito del patrimonio, dispone de amplios recursos y compromiso en esta área. Vinculada a la ONU, está compuesta por múltiples entidades (ICOM, ERC, etc.), comités, comisiones, consejos, cátedras, universidades, redes y colaboradores. De acuerdo con Fontal (2016), cuenta con 192 países miembros, 180 de los cuales mantienen delegaciones permanentes. La organización trabaja a través de diversas asambleas para salvaguardar el patrimonio cultural de sus estados miembros. La academia juega un rol clave en formar criterios de análisis, conservación y en algunos casos, mejora del patrimonio, más allá de la restauración llevada a cabo por expertos en el campo.

Se pueden identificar diversas disciplinas científicas que trabajan juntas en proyectos a nivel global para la preservación, promoción y explotación de bienes patrimoniales con el objetivo de beneficiar la economía local. En función del conocimiento que tenga el turista de estos sitios, cada año puede variar el número de visitantes nacionales e internacionales. Los gobiernos locales ven en el turismo una oportunidad de generar riqueza económica y crear empleo, especialmente cuando se fomenta un turismo sostenible y responsable que evite el deterioro de estos bienes (Chang-Vargas, 2019).

Los programas que tuvieron éxito en promover la cultura, la sociedad, el arte, la política, la educación y el entretenimiento, pudieron fomentar la promoción cultural. En Colombia, también se puede observar este tipo de éxito al promover el patrimonio y la cultura en colaboración con las universidades, utilizando el arte, los bienes culturales, la danza, la gastronomía, etc. para mejorar la gestión económica de los sectores involucrados (Álvarez-Moreno y Vásquez-Carvajal, 2014).

Los países que han implementado proyectos para trabajar con el patrimonio han visto un crecimiento económico en el sector turístico, ya que aquellos que conocen las festividades o peculiaridades de un área se sienten motivados a visitarlo. Sin embargo, para que esto suceda, es necesario un enfoque multidisciplinario en el que la Educomunicación puede intervenir para preservar la identidad cultural. La capacitación de los ciudadanos puede ser beneficiosa para su desarrollo social.

II.4.7. Gobernanza y Patrimonio

La gobernanza es un concepto esencial en la administración de diversas organizaciones, tanto públicas como privadas, implica la toma de decisiones, ejercicio del poder, gestión de recursos y establecimiento de normas. Una gobernanza sólida asegura eficacia, eficiencia, transparencia y responsabilidad. En el ámbito público, su relevancia es aún mayor, ya que impacta en la vida ciudadana, el bienestar y el desarrollo sostenible. Una gobernanza efectiva y participativa puede contribuir a la equidad, la justicia, la paz y la estabilidad en una sociedad (Mischen, et. al, 2019).

Según Mena, et. al (2022), la noción de gobernanza incluyente no se limita a describir las formas de toma de decisiones y su implementación, sino que también tiene una dimensión normativa y ética que se refiere tanto al ejercicio de la democracia participativa en la relación entre el gobierno y la sociedad civil como a la eficiencia administrativa en la actividad gubernamental para lograr la legitimidad del régimen político (Cabrera-Jara, 2019).

Burgos-Vigna (2015) indica que en algunos países de Sudamérica, el desarrollo humano con identidad se ha alcanzado a través del concepto del “Buen Vivir”, el cual se basa en el fortalecimiento de la libertad cultural de las personas. Según la perspectiva de capacidades de Amartya Sen (1999; 2000; 2009), la libertad cultural implica que las personas tienen la capacidad de ser agentes activos en la construcción de su destino individual y colectivo, lo que les otorga la libertad de llevar a cabo y ser lo que valoran. El Estado, concebido como una entidad compleja, es la principal entidad organizativa de un país, con sus propios procesos, regulaciones, controles internos y jerarquías. Es inviable considerar que la acción gubernamental de esta macro organización permanezca inmutable a lo largo del tiempo, especialmente en lo relacionado con su dirección operativa (Chang-Vargas, 2019).

La aplicación de la Gobernanza en el ámbito del patrimonio cultural es de vital importancia para lograr una gestión adecuada y sostenible de estos bienes. La Gobernanza del patrimonio cultural implica una gestión participativa y colaborativa que involucre a diferentes actores, como comunidades locales, entidades gubernamentales, organizaciones no gubernamentales, expertos en patrimonio y público en general (Rock y González, 2020). Además, se requiere de políticas públicas y marcos regulatorios claros que permitan una gestión efectiva y equitativa del patrimonio cultural. La aplicación de la Gobernanza del patrimonio cultural también implica la promoción de la educación y la sensibilización de la sociedad sobre la importancia del patrimonio cultural, así como la necesidad de su conservación y protección. En resumen, la aplicación de la Gobernanza del patrimonio cultural es fundamental para garantizar una gestión adecuada y sostenible de estos bienes y para promover su valoración y apreciación por parte de la sociedad.

II.4.8. La LOC ecuatoriana e Interculturalidad

De acuerdo a las afirmaciones de Murga (2022), los medios de comunicación han progresado hasta constituir una esfera social con autonomía y aptitud para impactar en las dinámicas de interacción en la sociedad. Si examinamos estos impactos desde la perspectiva de la mediatización, es posible sostener que se ha reestructurado las prácticas sociales, las relaciones y la vida cotidiana en su totalidad, como han apuntado

En 2016, Peñafiel resaltó que vivimos en un mundo digitalmente conectado donde la profesión periodística está en constante transformación. Ejercer esta profesión implica una interacción continua y requiere cualidades como la curiosidad, la observación y la pasión. Aunque la educación formal es relevante, la “actitud y el entusiasmo” también lo son. El periodismo tiene una responsabilidad pública y necesita ser transparente; así, es esencial investigar, contrastar y reportar con precisión, ya que el acceso a la información es un derecho ciudadano. Conforme José Luis López, periodista y académico, la atracción de esta profesión “exigente y absorbente” también abarca su falta de reconocimiento y gratitud.

En Ecuador, se han implementado nuevas políticas de estado que priorizan la interculturalidad y la preservación del patrimonio cultural en todas sus formas, tanto intangibles como la oralidad, las costumbres, la gastronomía, las festividades y la sabiduría ancestral, así como los bienes tangibles como la arquitectura y las técnicas artesanales. Este enfoque ha generado un gran interés en el análisis y la implementación de actividades que permitan una gestión efectiva de estos bienes, asegurando así su perpetuidad como una riqueza característica de los pueblos (Ramírez, 2020). De acuerdo con, la cultura personal influye en las decisiones de vida, construye identidades y hábitos, y contribuye a una vida más rica, satisfactoria y significativa. Para garantizar la autonomía, un Estado pluralista

debería preservar la diversidad cultural de todos, preveniendo cualquier tipo de marginación cultural (Mena, et. al, 2022).

A nivel de la provincia de El Oro se genera una propuesta denominada Orotopía para el fortalecimiento del patrimonio cultural desde soluciones en las siguientes áreas: ingenierías, comunicación, sociología, turismo, artes y educación. Este proyecto se basa en lo que manifiesta (Alberca Sialer y Soto-Cáceda, 2022) como patrimonio inmaterial y cultura, definidores y definidos. El estudio actual se beneficia del hecho de que una de las formas de promover el conocimiento del patrimonio es a través del trabajo de la educomunicación con las comunidades. Al unir estas áreas, se pueden generar planes para mejorar la alfabetización en temas de cultura e interculturalidad, lo que aumenta la conciencia y la participación ciudadana en la gestión de los bienes culturales y patrimoniales de los pueblos. Estos bienes son clave para el desarrollo sostenible del turismo en el territorio.

De acuerdo con Rodríguez y Melgarejo (2012), la comunicación involucra el intercambio de mensajes con diferentes características entre individuos, siendo inherente a la naturaleza social del ser humano para establecer conexiones con otros. En términos de patrimonio turístico, la labor de los administradores públicos es evidente en destinos conscientes de las implicaciones positivas y negativas del turismo en la población local y en el propio patrimonio, como señaló Teruel en 2017.

Según González-Varas en 2015, el patrimonio cultural tiene el potencial de ser un referente simbólico utilizado para construir un discurso institucional y hegemónico, como el discurso de la nación o el del Estado, así como para fortalecer las identidades minoritarias que buscan legitimación. En ciertos escenarios, el patrimonio puede dar lugar a conflictos. Para preservar el legado audiovisual y publicitario surgido en la era digital, es esencial redefinir los enfoques de conservación tanto en las empresas de comunicación como en las entidades públicas. Dado que las plataformas digitales y las redes sociales están revolucionando cómo se comparte la información y se genera contenido audiovisual y publicitario, se requiere una reevaluación profunda de la función de sus archivos y fondos (Marcos, et. al, 2018).

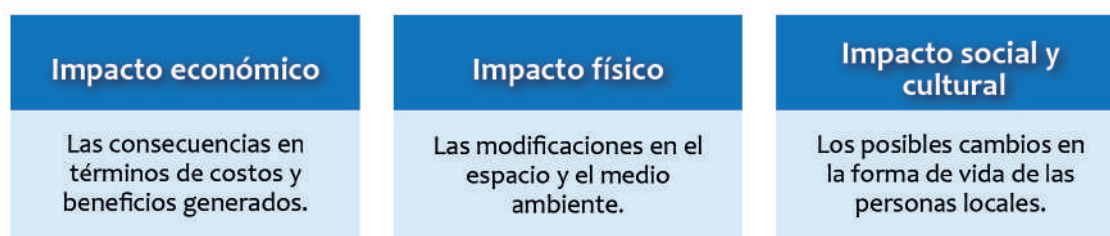
II.4.9. Turismo cultural

El turismo cultural implica viajar con la intención de descubrir y explorar la diversidad cultural de un área en particular. Esta forma de viajar se ha vuelto cada vez más popular a nivel global y ha demostrado ser una fuente significativa de ingresos económicos para numerosos destinos turísticos. Además de su valor financiero, el turismo cultural cumple un rol esencial en la promoción y preservación del patrimonio cultural local. Más allá de su impacto en la economía, esta forma de turismo también juega un papel importante en

difundir la cultura y las tradiciones de una comunidad, al mismo tiempo que puede contribuir al desarrollo sostenible de los destinos turísticos (Domínguez, et. al, 2019).

A través del turismo cultural, se pueden fomentar la conservación del patrimonio y la revitalización de las comunidades locales, así como la promoción de la artesanía y la gastronomía local (Mullo Romero y Padilla Vargas, 2019). Además, el turismo cultural puede ser una herramienta importante para la educación y el intercambio cultural, al permitir que los visitantes aprendan sobre las diferencias culturales y se relacionen con personas de diferentes orígenes y culturas (Bauer, et. al, 2019). En resumen, el turismo cultural tiene una importancia significativa tanto para la economía como para la promoción y preservación de la diversidad cultural de los destinos turísticos.

Figura 15. Impactos del turismo cultural



Fuente: (Márquez-González y Caro, 2017) **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

De acuerdo con Márquez-González y Caro (2017), el turismo cultural está ganando popularidad debido a que las personas buscan conocer otras culturas, formas de vida y tradiciones para enriquecer sus experiencias. Este enfoque tiene un rol significativo en la comprensión y conservación del patrimonio cultural y turístico de diferentes destinos. Por tanto, es esencial considerar que el turismo cultural no solo influye en la economía, sino que también desempeña un papel crucial en la preservación de dicho patrimonio (Figura 15). El fenómeno turístico puede dar lugar a diversos efectos o consecuencias que se pueden clasificar en tres categorías distintas.

El turismo y el patrimonio cultural están estrechamente relacionados, ya que los viajeros suelen buscar lugares con una rica historia y patrimonio cultural para visitar. Los sitios culturales, como museos, sitios arqueológicos, edificios históricos y monumentos, son a menudo los principales atractivos turísticos en muchos destinos turísticos en todo el mundo. La preservación y el mantenimiento de estos lugares son cruciales para garantizar que los turistas puedan disfrutar de ellos y conocer la historia y cultura local. La UNESCO ha designado un total de 1.007 elementos como Patrimonio de la Humanidad en diferentes partes del globo (Tabla 13), de los cuales 779 son de índole cultural y 197 son de tipo natural (UNESCO, 2015a).

Tabla 13. Bienes declarados por la UNESCO

Regiones	Cultural	Natural	Mixto	Total	%	Estados / países participantes con bienes inscritos
África	48	37	4	89	9%	33
Estados Árabes	71	4	2	77	8%	18
Asia y Pacífico	161	59	11	231	23%	34
Europa y Norte América	408	61	10	479	48%	50
América Latina y Caribe	91	36	4	131	13%	26
Total	779	197	31	1007	100%	161

Fuente: UNESCO (2015b)

En dos de las áreas geográficas más destacadas, se localizan los tres países líderes en la lista. La posición más alta la ocupa Italia con 50 elementos designados, seguida por China en segundo lugar con 47 y España en tercero con 44, entre los que se cuentan 30 de naturaleza cultural, 3 naturales y 2 de carácter mixto. El término “patrimonio” se refiere a los elementos naturales y culturales, tanto tangibles como intangibles, que han sido transmitidos desde el pasado o han sido creados recientemente (Martín de la Rosa, 2003). Además de esta designación previa, la UNESCO ha conferido el título de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad desde 2008 y ha registrado ejemplos destacados de preservación. En la actualidad, hay 352 designaciones y 15 ejemplos sobresalientes, con un total de 11 designaciones y 4 ejemplos en España.

Sin embargo, el turismo también puede tener un impacto negativo en el patrimonio cultural. Los turistas pueden dañar inadvertidamente sitios culturales, ya sea tocando objetos históricos, pisando en áreas prohibidas o dejando basura. Además, la comercialización excesiva de los sitios culturales puede llevar a una degradación de su valor histórico y cultural, ya que se convierten en atracciones turísticas excesivamente explotadas en lugar de lugares sagrados y simbólicos. Por lo tanto, es importante encontrar un equilibrio entre la promoción del turismo y la preservación del patrimonio cultural para garantizar su sostenibilidad a largo plazo (Santana-Talavera, 2020).

II.4.10. Los Museos

Los museos desempeñan una función esencial en la salvaguardia y divulgación del patrimonio cultural. En estas instituciones se albergan y exponen obras artísticas, objetos históricos y otros elementos que constituyen el legado cultural de una sociedad (Álvarez Domínguez, 2020). Mediante la presentación de estas piezas, los museos no solo fomentan la comprensión y aprecio por la cultura e historia de una comunidad, sino que también

contribuyen a su preservación. Además, los museos pueden servir como espacios para el diálogo y la contemplación en torno a la identidad cultural y la diversidad, ya que brindan acceso a diversas perspectivas y enfoques relacionados con la cultura y el pasado (Salvador, 2019).

El ICOM, Consejo Internacional de Museos, establece que un museo es una institución duradera, no lucrativa, orientada al servicio de la sociedad y su avance (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2020). Abierto al público, adquiere, conserva, investiga, divulga y presenta el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su entorno, con propósitos educativos, de investigación y recreativos (Brumana, et. al, 2018). Las cualidades esenciales de un museo son:

- Permanente
- Sin ánimo de lucro
- Al servicio de la sociedad y de su desarrollo
- Abierto al público
- Adquisición, conservación, investigación, comunicación y exhibición
- Patrimonio material e inmaterial
- Fines educativos, de estudio y de disfrute

Los monumentos y museos nacionales desempeñan un papel importante en la representación simbólica e identitaria de una nación. Esta idea de patrimonio cultural se origina en los valores ideológicos del siglo XIX y se enfoca en el monumento y el museo como instituciones predominantes, lo que se considera excluyente y elitista. Se habla de una clase culta conformada por la burguesía o la clase alta, que históricamente ha tenido acceso a los mejores puestos académicos, en contraste con el pueblo que ha tenido acceso limitado a espacios culturales, que en su mayoría son de tipo popular.

Obras como “El culto moderno a los monumentos” de Aloïs Riegl en 1903, “El Manifiesto Futurista” de Marinetti en 1908 y “El problema de los museos” de Paul Valéry en 1923 cuestionaron los beneficios de las instituciones culturales y expresaron inquietudes sobre sus relaciones con el público. Leyva (2015) sostiene que, entre los múltiples propósitos de los museos y el patrimonio cultural, destaca su potencial como herramientas para generar transformaciones sociales.

Hoy en día, se entiende la narrativa como una oportunidad que puede ser utilizada como una herramienta poderosa por los museos y los MRV ya que sigue la estructura del aprendizaje humano. La narración es la forma en que el ser humano otorga sentido al mundo y a sí mismo, lo que brinda la oportunidad de guiar a las personas a través de historias y

esencialmente, es el medio para otorgar significado a lo que se desea comunicar a la sociedad (Bruner, 1991 citado por (Brumana, et al., 2018).

Para que un museo pueda tener una presencia social activa, es fundamental involucrar a los visitantes, grupos comunitarios locales y centros educativos, los cuales son esenciales para la educación en temas de patrimonio. Al hacerlo, se puede fomentar la participación activa y la reflexión sobre el pasado (Quincy McCrary, 2011). La creación de un museo virtual del paisaje-patrimonio implica establecer una metodología para la apreciación y disfrute del territorio, entendido como un ecosistema, un contexto de relaciones pasadas y presentes, y una realidad de interacción total, que abarca conocimiento, memoria, comportamiento y expresiones culturales y artísticas. Dicho museo debe ser un espacio donde los ciudadanos puedan comprender su historia e identidad, con el objetivo de mejorar la calidad de su entorno y su vida actual (Pietroni, 2017).

Los museos y exhibiciones están realizando una considerable adaptación a las preferencias de los visitantes modernos, quienes buscan experiencias únicas. Este nuevo tipo de público, denominado “prosumidor”, no solo consume el contenido, sino que también lo genera activamente durante su visita (Rodríguez Calatayud, et. al, 2018) (Quesada de la Rosa, 2019). Ante el tema de la modernización de los museos indica que los museos reciben muchos visitantes en sus instalaciones y utilizan redes sociales como Instagram, Facebook y Twitter, pero la actividad en sus canales de YouTube es limitada.

La tecnología digital redefine nuestra relación con el mundo, convirtiendo la imagen en su variante pintada, impresa, digital o en movimiento en el principal medio de conexión con la obra artística. La convergencia entre el arte y las nuevas tecnologías altera nuestra percepción del mundo, estimulando análisis, crítica, aprecio y entendimiento de las artes visuales en su contexto temporal y espacial, lo cual enriquece los valores culturales. En esta era digital, se abren amplias oportunidades para la cultura digital, independientemente de su autenticidad (Montes de Oca, 2020).

Los museos han visto la necesidad de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en sus prácticas y estrategias para adaptarse a las nuevas formas de comunicación y relación con su público. La digitalización de los museos ha permitido que el patrimonio cultural sea accesible a un público mucho más amplio y diverso, permitiendo que las personas puedan interactuar con las obras de arte y objetos históricos desde cualquier lugar del mundo. Además, la utilización de tecnologías como la realidad virtual y aumentada ha enriquecido la experiencia de los visitantes en el museo, brindándoles una experiencia inmersiva y enriquecedora que les permite explorar el patrimonio cultural de una manera más interactiva e innovadora. En definitiva, la incorporación de las TICs ha transformado

la forma en que los museos gestionan y comparten su patrimonio cultural, abriendo nuevas posibilidades para la difusión y preservación de la cultura.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que los museos deben asegurar una gestión ética y responsable de las piezas de su colección y de la información que se presenta. Los museos tienen la responsabilidad de trabajar con las comunidades y los grupos de origen de las piezas de su colección, para garantizar que los objetos sean tratados con el respeto y la consideración debidos, y que se presenten de manera precisa y justa en el contexto histórico y cultural en el que fueron creados. Además, los museos deben tomar en cuenta las implicaciones éticas y políticas de la exhibición de piezas de patrimonio cultural que han sido adquiridas mediante la expoliación o el saqueo, y trabajar para repatriar estos objetos a sus países de origen en caso de ser necesario. En resumen, los museos tienen un papel importante en la promoción y protección del patrimonio cultural, pero esta labor debe ser llevada a cabo de manera ética y responsable para asegurar la preservación de la diversidad cultural.

II.4.11. Proyectos educativos de patrimonio cultural

En el contexto educativo, los programas culturales educativos tienen un valor significativo al posibilitar la formación integral de los alumnos y fomentar el aprecio y respeto por la diversidad cultural. Estas iniciativas tienen como objetivo impulsar la familiarización y entendimiento tanto de la propia cultura como de las de diferentes grupos y comunidades. Para lograrlo, emplean enfoques que involucran a los estudiantes en la exploración, análisis y creación de conocimientos culturales. Además, los proyectos educativos culturales contribuyen a la formación de ciudadanos críticos, capaces de entender y respetar la diversidad cultural, y de construir sociedades más justas e inclusivas.

Los proyectos educativos de índole cultural también tienen un papel crucial en la salvaguardia y reconocimiento del legado cultural y artístico de las sociedades. Estas iniciativas persiguen estimular la recuperación, preservación y divulgación tanto del patrimonio cultural concreto como del inmaterial, alentando simultáneamente la producción creativa y cultural.

En consecuencia, los estudiantes se implican en la valoración y conservación de su propia herencia cultural y artística, a la vez que internalizan la apreciación y el respeto hacia la diversidad cultural y artística de otras comunidades. En resumen, los proyectos educativos de índole cultural (Tabla 14) son esenciales para la formación de individuos críticos, comprometidos y con un aprecio genuino por la riqueza cultural y artística que los rodea.

Tabla 14. Proyectos educativos de patrimonio cultural

Proyecto	País	Descripción
Rutas del Patrimonio	España	Consistió en la creación de rutas educativas para promover el patrimonio cultural de diferentes regiones de España. Incluyó visitas guiadas a monumentos históricos, museos y talleres culturales para fomentar la comprensión y el aprecio de la historia y la cultura españolas (Hernández Ramírez, 2011).
Heritage X	India	Es un programa de educación en patrimonio cultural que se llevó a cabo en varias ciudades de la India. Proporcionó a los estudiantes experiencias prácticas, como excavaciones arqueológicas simuladas y proyectos de restauración, para que aprendieran sobre la riqueza cultural y arqueológica de su país (Mallik, et. al, 2017)
Conoce tu Patrimonio	México	Involucró a estudiantes de escuelas locales en México en la investigación y documentación de sitios históricos y culturales de sus comunidades. Los estudiantes crearon materiales educativos, como folletos y presentaciones, para compartir su conocimiento con otros (Delgado Rubio, 2017).
Cultura para Todos	Argentina	Esta iniciativa promovió la educación en patrimonio cultural a través de una serie de actividades, como charlas, talleres y exhibiciones en todo el país. Su objetivo era acercar la cultura y la historia a las comunidades locales, especialmente a aquellas que tienen un acceso limitado a la educación cultural (Conforti, y Lencina, 2020).
Rutas Culturales	Portugal	Desarrolló rutas culturales interactivas y aplicaciones móviles para que los visitantes y estudiantes exploraran su patrimonio cultural, incluyendo castillos, iglesias y sitios históricos. Estos recursos digitales proporcionaron información histórica y cultural enriquecida con elementos multimedia (Solano Báez, et. al, 2023).
Heritage Explorers	Sudáfrica	Este programa de educación en patrimonio cultural involucró a estudiantes de escuelas primarias y secundarias en excursiones educativas a sitios históricos y culturales en Sudáfrica. Los estudiantes también participaron en proyectos de investigación y creación de contenido relacionado con el patrimonio de su país (Murray, 2012).
Cultura Viva	Brasil	Esta iniciativa fomentó la educación en patrimonio cultural mediante la promoción de actividades culturales locales y la participación de jóvenes en proyectos de documentación y preservación de la cultura tradicional brasileña (Santini, 2017).

Elaborado: Laddy Quezada-Tello



III. La Investigación

III.1. Justificación

El interés en llevar a cabo esta investigación surge de la transformación de paradigmas en Ecuador a partir de 2008, abarcando educación, comunicación, interculturalidad y la inversión en patrimonio cultural. Esto se intensificó con la Ley Orgánica de Comunicación – LOC, promulgada en el 2012, que indica en su artículo 12 la necesidad de los medios por reforzar la identidad nacional y diversa, la plurinacionalidad y la interculturalidad, con el objetivo de superar las disparidades sociales y asegurar un acceso universal a bienes y expresiones culturales. Estas medidas se respaldan en la política estatal, en particular en el objetivo 5 del Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, que busca establecer espacios de convergencia y consolidar la identidad nacional, la diversidad cultural, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

A esto se suma el crecimiento exponencial que se realiza en la producción de las narrativas mediante el uso de las nuevas ecologías mediáticas a las que autores como Scolari (2017) hacen referencia en lo hábitos de consumo cultural; ante lo que desde la parte educativa también aumenta la visibilidad de que el grupo de estudiantes tiene un alto nivel de influencia entre lo que observa a través de las interfaces, influencia que antes se veía sólo dentro de las aulas de clases mediante los textos o láminas impresas de los temas que el docente trataba en base a un pénsum de estudio pero que hoy deben ser más dinámicas debido a la cada vez mayor inserción de la tecnología, incluso por el aumento de las inteligencias artificiales en el contexto general de la vida humana.

La globalización también permitió que las personas puedan conocer otros lugares geográficos, su historia, costumbres, gastronomías mediante el consumo de sus productos culturales y esto aportó al PIB de esas naciones que de manera estratégica han usado el *softpower* como herramienta de crecimiento económico como el caso de la Ola Coreana, *Korean Wave* o *Hallyu*. De esta manera nace la inquietud de estudiar ¿Cómo los contenidos culturales pueden ayudar al crecimiento de una sociedad?, encontrando parte de la respuesta en medio de los casos de proyectos realizados en beneficio del patrimonio cultural: sólo lo que se conoce es amado y lo que se ama se conserva... esta premisa es válida para inspirar esta tesis.

Como la manifiesta la UNESCO (2014) en su índice de desarrollo de un marco multidimensional para la sostenibilidad del patrimonio cuando indica que el patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, es un recurso valioso que se hereda del pasado, se desarrolla en el presente y se transmite a las futuras generaciones. Su preservación es esencial debido a su fragilidad. En la actualidad, el patrimonio cultural está vinculado a desafíos globales como el cambio climático, conflictos, educación, salud, migración, urbanización y desigualdades. Se reconoce como fundamental para fomentar la paz y el desarrollo sostenible en aspectos sociales, ambientales y económicos.

La presente investigación busca la vinculación del estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural, centrándose en el proceso para fortalecimiento de la identidad local oreense. Esto permitirá recoger la información necesaria para el análisis de las estrategias que se pueden aplicar dentro de la generación de acciones educativas en las que se mezcle el uso de las narrativas digitales con la TICs con un propósito educomunicacional.

III.2. Planteamiento del problema

El desarrollo de proyectos relacionados al patrimonio cultural es una oportunidad que permite a la sociedad el despunte de la conservación de su herencia tangible e intangible, en los países con adecuada inversión se ha relacionado también con actividades turísticas permitiendo el despunte de su economía. Frente a esto se encuentra que las piezas claves para el tratamiento del patrimonio se encuentra la educación y la difusión mediática de narrativas culturales en primer lugar dentro de la población poseedora de ese conocimiento cultural – ancestral para que permita su preservación, finalmente también se puede extender hacia otros grupos humanos que deseen experimentar un acercamiento a una cultura local determinada.

La educación permite dar valor a lo intangible, reconocer lo tangible y respetar los principios básicos de una población, al identificar la metodología y herramientas pedagógicas que permitan la interacción de las personas con el conocimiento de su cultura es una tarea interesante que se puede abordar de manera conjunta con la generación de contenidos narrativos que basados en la evolución del ecosistema mediático sirvan de catapulta a la experimentación del patrimonio cultural.

Sin embargo, no todas las comunidades cuentan con el interés de invertir en este tipo de propuestas más por el desconocimiento que por la decidía, incluso la gestión que realizan al no contar con expertos termina confundiendo las actividades folclóricas con el verdadero

patrimonio de su región, llevando incluso al riesgo de perder elementos patrimoniales por la falta de políticas de estado que se enfoque en la conservación de los mismos.

Para el proceso del estudio investigativo que se propone en esta tesis se ha procedido a seleccionar al proyecto Orotopía desarrollado por la Universidad Técnica de Machala bajo la dirección técnica del Instituto de Patrimonio cultural del Ecuador – INPC. Teniendo en cuenta que la zona geográfica de su alcance es una de las provincias de alta productividad agrícola, acuícola y minera del sur ecuatoriano, zona limítrofe con la República de Perú. Además, por la apertura que existe al proceso de generación de contenidos interculturales que se ha visto impulsado a partir de la Ley Orgánica de Comunicación y ha sido aprovechado por las carreras de Comunicación Social.

La recolección de datos, análisis y resultados servirán para reconocer las tendencias actuales dentro de la educación enfocada en el patrimonio cultural, la injerencia de la gestión metodológica de programas educocomunicativos apoyados desde el enfoque de las nuevas ecologías mediáticas y su inserción en las ecologías del aprendizaje. Todo lo aprendido permitirá la futura postulación de nuevos proyectos que de manera sinérgica trabaje en beneficio de la preservación del patrimonio cultural.

III.3. Preguntas de investigación

Como parte del procedimiento para establecer las bases investigativas, se procede a formular las interrogantes que se desean responder mediante la indagación y análisis del problema.

- ¿Cómo se puede generar una conexión efectiva entre el estudio de la educocomunicación y las narrativas digitales para la difusión del patrimonio cultural como parte fundamental del proceso de fortalecimiento de la identidad local en la provincia de El Oro?
- ¿Cuál sería el alcance, la naturaleza y procedimiento para la generación de contenidos educocomunicacionales que sirvan para la difusión del patrimonio cultural local de la provincia de El Oro?
- ¿Cómo difiere la percepción de gestores culturales, profesionales y académicos universitarios en relación con la importancia de la promoción del patrimonio cultural local mediante la educocomunicación y las narrativas digitales en la provincia de El Oro?

- ¿Cuáles son las narrativas digitales específicas implementadas en proyectos de índole intercultural dentro del territorio orense, y de qué manera contribuyen al fortalecimiento de la identidad local?
- ¿Cómo se desarrolla y lleva a cabo el proceso educomunicacional para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro, considerando las diversas dimensiones y actores involucrados en este proceso?

III.4. Objetivos de Investigación

III.4.1 Objetivo General:

Vincular el estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural como parte del proceso para fortalecimiento de la identidad local orense.

III.4.2 Específicos:

- Verificar el rango de la generación de contenidos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural.
- Comparar la percepción de gestores culturales, profesionales, académicos universitarios sobre la importancia de la promoción del patrimonio cultural local mediante la educomunicación y narrativas digitales.
- Evidenciar las narrativas digitales gestionadas en proyectos de índole intercultural dentro del territorio orense que contribuyen al fortalecimiento de la identidad local.
- Analizar el proceso educomunicacional para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro.

III.5. Contexto de la investigación

En el Ecuador existe toda una gama de nacionalidades, pueblos indígenas, aborígenes, pueblos ancestrales, comunidades afrodescendientes y el pueblo montubio que a lo largo de la historia han compartido sus bases, tradiciones, costumbres y su visión del mundo. Lamentablemente, en muchas localidades ecuatorianas la falta de conocimiento, técnicas de conservación, preservación, la escasez de recursos e incluso la centralización de ciertos

poderes del estado, llevó que por mucho tiempo las denominadas “provincias” no cuenten con las mismas oportunidades que las grandes ciudades del “país”; así mismo, la escasa educación en temas de cultura, patrimonio y la mínima inversión en temas turísticos hizo que por mucho tiempo la población ubicada en la provincia de El Oro crea que no poseía una identidad cultural propia (G. Iñiguez, comunicación personal, 10 junio de 2021).

III.5.1. Constitución del Ecuador

El reto de la generación de nuevas formas de negocio, de apuntalar bases para un nuevo estilo de surgimiento social – económico se ampliaron bajo la inspiración de la Constitución de la República del Ecuador del año 2008 en la que se incluyen de manera más enérgica los temas de la interculturalidad (Tabla 14).

Tabla 15. Artículos de la Constitución Ecuatoriana

Intercultural	Art. 1.- El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico... (p.8)
Comunicación	Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. (p.16)
	Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. (p.15)
Educación	Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (p.16)
Comunidades y Patrimonio Cultural	Art. 57.- Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos: 1. Mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad, sentido de pertenencia, tradiciones ancestrales y formas de organización social. 13. Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador. El Estado proveerá los recursos para el efecto. (p.26)

Fuente: (Asamblea Constituyente del Ecuador, 2008) **Elaborado:** Laddy Quezada Tello

III.5.2. Ley Orgánica de Comunicación – LOC

Se debe tener en cuenta que a razón de la formulación de la Ley Orgánica de Comunicación (LOC) en Ecuador, el Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación -Cordicom, inicia un proceso a nivel de todo el territorio ecuatoriano para fortalecer los espacios de producción de contenidos interculturales; así mismo, la responsabilidad por parte de los medios públicos, privados y fiscomisionales de presentar franjas del 10% de su parrilla de programación o de la difusión en medios impresos de contenidos relacionados a la interculturalidad, se volvió una oportunidad para varias universidades y facultades de comunicación para presentar proyectos que ayuden a la problemática de visibilizar al patrimonio cultural del Ecuador.

Dentro del estudio desarrollado por la Cordicom en el 2015, se encuentra que a nivel nacional existen pocas actividades comunicacionales que permitan la difusión de los conocimientos ancestrales, lenguas vivas, técnicas de trabajo, medicina alternativa e incluso algo tan importante como la historia del patrimonio tangible e intangible de los pueblos y /o poblaciones asentadas en gran parte del territorio ecuatoriano. Ante esto en la Ley Orgánica de Comunicación - LOC en el inciso 11 indica:

Se propone que se potencie la comunicación intercultural y plurinacional, la misma que promueva contenidos educativos y de calidad. Se debe recordar que los medios de comunicación, junto a la familia y la escuela son los principales agentes de educación y socialización (LOC, 2015).

III.5.3. Plan de Desarrollo Nacional del Ecuador

La interculturalidad, educación, comunicación y patrimonio cultural forman parte de las prioridades del Estado Ecuatoriano, reflejando en los objetivos de los subsiguientes planes elaborados por el SENPLADES (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo), naciendo a la luz los famosos “Planes del Buen Vivir” tomados del “Sumak Kawsay” que es la cosmovisión indígena que tomó se fortaleció durante las décadas de la lucha social que se extendió a nivel de latinoamericano, todo en búsqueda de mayores oportunidades para una vida digna (Tabla 16).

Tabla 16. Contraste de Planes de Desarrollo del Ecuador

Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017	Objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población. Política: Garantizar la preservación y protección integral del patrimonio cultural y natural y de la ciudadanía ante las amenazas y riesgos de origen natural o antrópico.
	Objetivo 5: Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad. Políticas: Preservar, valorar, fomentar y resignificar las diversas memorias colectivas e individuales y democratizar su acceso y difusión. Garantizar a la población el ejercicio del derecho a la comunicación libre, intercultural, incluyente, responsable, diversa y participativa.
Plan Nacional Para toda la vida 2017 2021	Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas Políticas: 2.2 Garantizar la interculturalidad y la plurinacionalidad en la gestión pública, para facilitar el goce efectivo de los derechos colectivos de los pueblos y nacionalidades. 2.3 Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales. 2.4 Impulsar el ejercicio pleno de los derechos culturales junto con la apertura y fortalecimiento de espacios de encuentro común que promuevan el reconocimiento, la valoración y el desarrollo de las identidades diversas, la creatividad, libertad, estética y expresiones individuales y colectivas. 2.5 Garantizar la preservación de las lenguas tradicionales, el multilingüismo y el sostenimiento de sistemas de educación intercultural y conocimiento de las diversidades.
Plan Nacional de Desarrollo 2021 - 2025	Objetivo 2: Impulsar un sistema económico con reglas claras que fomente el comercio exterior, turismo, atracción de inversiones y modernización del sistema financiero nacional. Políticas 2.4 Impulsar las industrias creativas a través del fomento de las actividades culturales y puesta en valor del patrimonio.
	Objetivo 8: Generar nuevas oportunidades y bienestar para las zonas rurales con énfasis en pueblos y nacionalidades. Políticas: 8.2 Garantizar el acceso a la educación en el área rural con pertinencia territorial. 8.3 Desarrollar el sector turístico rural y comunitario a través de la revalorización de las culturas, saberes ancestrales y la conservación del patrimonio natural.

Fuente: (SENPLADES, 2013; SENPLADES, 2017; SENPLADES, 2021)

Elaborado: Laddy Quezada Tello

III.5.4. Educación Superior y sus funciones sustantivas

Desde la perspectiva de la incidencia de esta investigación en el plano de las competencias que un profesional de tercer nivel debe alcanzar durante su proceso de formación profesional dentro de las diversas Instituciones de Educación Superior (IES) del Ecuador, existen pautas planteadas desde el máximo ente regulador que es el Consejo de Educación Superior (CES) y por la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (Senescyt). Es por ello que tomando base de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2018) se encuentra en el artículo 9 la siguiente relación con los temas de educación en patrimonio cultural:

Art. 9.- La educación superior y el buen vivir. - La educación superior es condición indispensable para la construcción del derecho del buen vivir, en el marco de la interculturalidad, del respeto a la diversidad y la convivencia armónica con la naturaleza. (LOES, 2018)

La tendencia a nivel latinoamericano de la inserción del pensamiento del Buen Vivir o *Sumak Kawsay*, proviene como resultado de los procesos sociales históricos que se han generado en los diversos países relacionados a la cosmovisión indígena e incluso en su momento han tenido una fuerte influencia del trabajo de los primeros proyectos educativos agrícolas en las que se buscaba mejorar las oportunidades de la población menos privilegiada y estrechar las brechas del analfabetismo heredadas durante muchas generaciones. Lo mismo que en su momento limitó a las comunidades a someter a un tipo de alineación cultural impuesta por los grupos de mayor poder. Frente a esto el discurso político tomó protagonismo al realizar cambios en el paradigma de trabajo que llevaban las IES ecuatorianas, ubicando como requisitos para la graduación u obtención de licencia profesional los ítems que se enmarcan dentro del artículo 87 de la LOES:

Art. 87.- Requisitos previos a la obtención del grado académico. - Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad. (LOES, 2018)

Esto permite que las IES planifiquen una diversidad de acciones que permitan a sus estudiantes cumplir con lo que se requiere para su graduación, de esto nacen las funciones sustantivas de: investigación, academia y vinculación social. Para lo que Fontaines-Ruiz (2019) manifiesta que la Universidad Técnica de Machala – UTMACH toma proceso de vinculación como “la expresión del diálogo entre la universidad y su entorno de influencia.

Es el escenario de mediación entre el saber académico y los requerimientos de la región y sus actores” (p. 30).

Figura 16. Funciones sustantivas de la Educación Superior



Fuente: (Fontaines-Ruiz, 2019, p.30) **Elaborado:** Laddy Quezada - Tello

La base piramidal de la docencia que aplica los conocimientos al momento de difundir su cátedra a los estudiantes, se ve influenciada en el uso del saber al solucionar inconvenientes del mundo laboral – social mediante la ejecución de los programas de vinculación en el que el futuro profesional debe demostrar la pericia para enfrentar estos escenarios reales y finalmente la exploración de la problemática permite que se generen nuevos resultados desde el plano científico de la investigación. Estos cambios en la concepción de las funciones sustantivas de la Educación Superior del Ecuador (Figura 16), se convierten en la vid fecunda para la aparición de una gran cantidad de proyectos o programas de vinculación relacionadas a las carreras que tienen las IES, teniendo como impronta la revisión de las problemáticas del entorno en las que estas funcionan, se conecten a las políticas de Estado y se alineen a las políticas de desarrollo productivo del país.

Así mismo, indica la Ley Orgánica de Educación Superior en el artículo 125 “las instituciones del Sistema de Educación Superior realizarán programas y cursos de vinculación con la sociedad guiados por el personal académico. Para ser estudiante de los mismos no hará falta cumplir los requisitos del estudiante regular” (LOES, 2018). El cumplimiento de lo que impone el CES en la cantidad total de horas mínimas para la vinculación social es de 160 horas, las mismas que están fuera del componente de docencia y de las prácticas preprofesionales.

De tal manera se encuentra, que las universidades ofertantes de carreras relacionadas con el área de Comunicación y/o Comunicación Social han apostado por cubrir la necesidad de generación de contenidos periodísticos, investigativos, comunicación estratégica y también procesos para el fortalecimiento de la identidad - patrimonio cultural dentro de los

territorios en que ejercen su funcionamiento. Tal como es el caso de los productos de nivel intercultural gestionados por el proyecto “Orotopía” de la Universidad Técnica de Machala (K. Benítez, comunicación personal, 12 de junio de 2021).

III.5.5. Proyecto Orotopía

El proyecto Orotopía se ejecuta dentro del territorio correspondiente a la provincia de El Oro, locación ubicada al sur costanero de la República de Ecuador, sus límites se encuentran conformados por la provincia del Guayas (Norte), la frontera con Perú (Sur), la provincia de Azuay junto a la provincia de Loja (Este) y el Océano Pacífico (Oeste). Una región que queda entre la orilla del mar y de la cordillera de los Andes, con una amplia biodiversidad en su ecosistema que según los expertos indican que es la única zona del país que cuenta con la presencia de islas, zonas casi desérticas, bosque seco, bosque húmedo y cordillera que sobrepasa el alto de las nubes. Entre sus características también se encuentran la amplia producción del banano, cacao, camarón, extracción aurífera y otros metales, al ser frontera cuenta con historias de la guerra y del tratado de paz con el pueblo peruano.

Además, el beneficio de estar a orillas del Pacífico, la temperatura y tipo de tierra ha permitido la obtención de productos marítimos al igual que la abundante cosecha del banano, ingredientes de muchos platos típicos de la gastronomía local. La provincia ha sido históricamente un lugar de paso entre las ciudades de Guayaquil, Cuenca y Loja, esto sumado a la extracción minera hizo que la mayoría de la población que vive en la actualidad dentro de este territorio sean descendientes de la migración interna del país que por la bonanza productiva de la zona se han desplazado desde inicios del siglo XX hasta el presente siglo XXI.

Figura 17. Mapa de la Provincia de El Oro



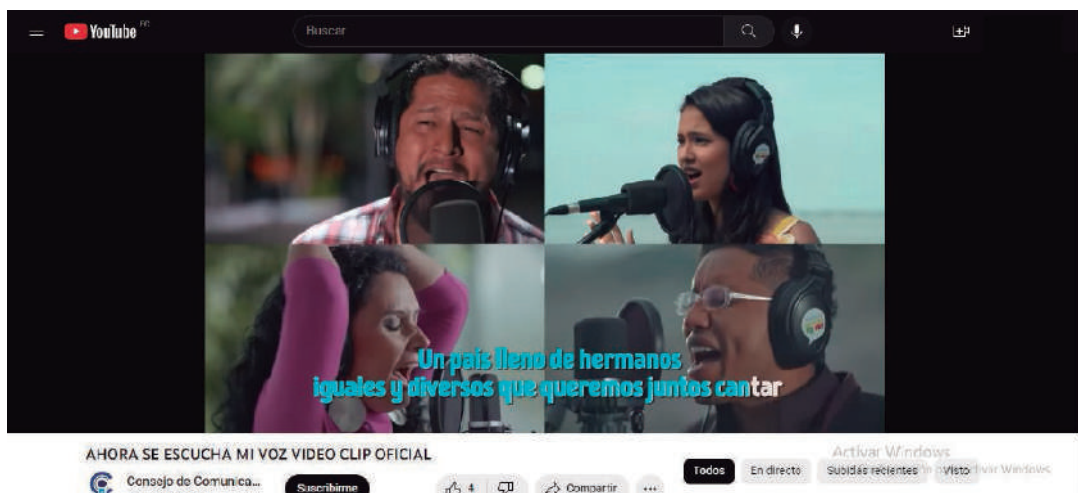
Fuente: Google Maps

La organización política del Ecuador se encuentra que la provincia de El Oro (Figura 17) está conformada por los cantones de Pasaje, Balsas, Chilla, Arenillas, Piñas, El Guabo, Marcabelí, Atahualpa, Santa Rosa, Huaquillas, Zaruma, Portovelo, Las Lajas y Machala. Esto se suma a las 27 parroquias urbanas y las 48 parroquias rurales que se encuentran dentro de todo el territorio. Entre todos los cantones suman 27 parroquias urbanas y 48 parroquias rurales. A nivel jerárquico es regentada por el Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD) de El Oro, cada cantón tiene su propio GAD Municipal, cada parroquia su Junta parroquial; las de tipo rural también cuentan con una Coordinación de Gobiernos parroquiales rurales llamada CONAGOPARE.

Basado en el censo del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2010) la población total de El Oro ascendía a 600.659 personas, divididas en 296.297 mujeres y 304.362 hombres. En el sentido de la étnica los orenses o habitantes que viven dentro de la provincia indican que el 81.6% se autodefinen Mestizos, mientras que el 7.8% se denomina de raza Blanca, en el caso del 6.9% se declara Afroecuatoriano, el 2.8% pertenece al pueblo Montubio, la comunidad indígena se encuentra en un 0.7% y un remanente del 0.3% se cataloga como Otro. Estos datos se vuelven importantes al momento de pensar en las opciones para un proyecto de sentido intercultural porque son los que dirigen las propuestas para difusión y educación en temas de patrimonio cultural.

En relación al analfabetismo en El Oro se estima que al 2010 un 4.1% de las personas mayores de 14 años no saben leer ni escribir, mientras que en lo que se refiere al analfabetismo digital se encuentra en un 25,9% de personas a partir de los 10 años no han utilizado teléfono celular, internet ni computadora en los anteriores seis meses de la fecha del censo. Esta data puede variar en función al nuevo censo del 2022, el mismo que debió ser en el 2020 pero a razón de la pandemia ocasionada por la Covid-19 se tuvo que aplazar hasta que las medidas sanitarias lo permitieran.

A causa de la promulgación de la LOC en el año 2015 el Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación CORDICOM (Imagen 1) se propuso: Dar a conocer a la comunidad los beneficios y principios de la Ley de Comunicación a través de la campaña “Ahora se escucha tu voz”, con la que se desplazaron a varios puntos de la geografía ecuatoriana en busca de tener cercanía con la población y también se organizaron junto a las universidades para realizar las “Jornadas de comunicación”. De esta manera dentro del cronograma de visitas del mes de junio de 2015, la caravana llegó a la Universidad Técnica de Machala (UTMACH) en donde junto a la Facultad de Ciencias Sociales y la carrera de Comunicación Social se organizan laboratorios de ideas con propuestas de contenidos interculturales, una en particular se convierte en la base de lo que luego se presentaría como un proyecto comunicacional relacionado al patrimonio cultural de la provincia de El Oro.

Imagen 1. Campaña “Ahora se escucha mi voz” - CORDICOM

Fuente: Canal Youtube Coordicom (2015)

Mediante la revisión bibliográfica del proyecto Orotopía se encuentra que su nombre nace de la fusión de dos vocablos. **Oro** – que hace referencia al nombre toponímico de la provincia en la que se gestiona, también aplica la significación de la riqueza cultural y productiva que existe en el territorio junto al valor humano de sus habitantes. **Topía** – es un diminutivo de la palabra “utopía”, ese sueño o meta que se anhela alcanzar desde el máximo excelsior del ser humano, aquella que trasciende las limitaciones y busca la huella eterna de su paso en la tierra. Se debe tener en cuenta que el proyecto nace de la convocatoria que hiciera el departamento de Vinculación Social y Prácticas Preprofesionales (VINCOPP) de la UTMACH en el año 2015, para lo que se unifican criterios de docentes de diversas carreras para la generación de propuestas integrales y con ello responder a la necesidad que tiene la población oreense.

Según resolución del Honorable Consejo Universitario de la UTMACH N° 123445 se aprueba el proyecto Orotopía bajo el trabajo mancomunado de las carreras de Comunicación Social, Turismo y Artes Plásticas se organizan los módulos de trabajo junto a las contrapartes externas que firman convenio para ser las entidades que avalen todo el proceso y productos desarrollados por los estudiantes – docentes de la UTMACH. En este caso, como primera instancia la principal entidad gubernamental que apoya al proyecto es el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC), quien oferta la preparación técnica, acompañamiento y asesoría. Luego se unen otras carreras como: Ingeniería Civil, Ingeniería en Sistemas, Educación Parvularia, Sociología y Ciencias Experimentales.

La marca es representada con una tipografía de estilo manuscrita, como aquella que se usa para escribir una historia desde el puño y letra del autor, el color que la identifica es el verde oscuro por el hecho la esperanza, la producción agrícola y porque es uno de los colores

que forma parte de la bandera provincial de El Oro (Figura 18). En otras alternativas se encuentra que existe variación en positivo y negativo (Tono negro y blanco) para así resaltar sobre superficies oscuras, se maneja en conjunto con los tres ejes primordiales de trabajo: rostros, magia y encanto.

Figura 18. Marca Orotopía



Fuente: Proyecto Orotopía (2021)

Según (Iñiguez, et.al, 2021) para la organización de los temas a ser tratados dentro de Orotopía, se encuentra que desde la categorización del patrimonio cultural existen una gran cantidad de aristas que podrían ser utilizadas al momento de generar contenidos comunicacionales, por esta razón se decide subdividir en un total de tres mundos (Tabla 17) las tramas que se presentarían al público a quien va dirigido el proyecto.

Tabla 17. Mundos narrativos Orotopía

Mundo	Conceptualización
Rostros	Se presenta la recopilación de personajes icónicos que han realizado algún aporte en beneficio de la provincia; también, se presentan las profesiones u oficios más comunes, incluso aquellos que están en riesgo de desaparecer a causa de la industrialización.
Magia	En todo territorio existen las historias de personas, personajes. Además, la tradición oral con una carga de enseñanzas a través de canciones, leyendas, palabras o vocablos locales. Así mismo aquellas técnicas de medicina ancestral que se han transmitido de generación en generación y que se usan de manera alternativa frente a la medicina tradicional.
Encanto	La interacción cultural incluye los espacios físicos, en este caso se toman como referencia a los lugares turísticos de la provincia, la gastronomía local a base de los principales productos que genera el campo y la mar. Se une a esto las fiestas y juegos populares que se unifican a la vivencia local.

Fuente: Proyecto Orotopía (2021) **Elaborado:** Laddy Quezada - Tello

Esto se inspira en una antigua campaña que inició el Ministerio de Turismo en el año 2008, cuando definía que el Ecuador tenía un mundo distinto en cada región geográfica “Los cuatro mundos”; entonces, se conoce que la provincia de El Oro posee varios de ecosistemas. Además, sobretodo para el proceso comunicativo en función al *Storytelling* se analiza la necesidad de organizar los mundos narrativos, exista mayor facilidad la organización del cronograma de planificación y en el momento de seleccionar un tema se lo pueda identificar según sea su sección.

Aunque el proyecto tuvo diferentes tipos de resultados según cada carrera que intervino dentro de Orotopía, la principal acción desde el área de Comunicación fue el desarrollo de productos de difusión y educación del patrimonio cultural local, esto fue posible con el apoyo de instituciones de carácter público y privado.

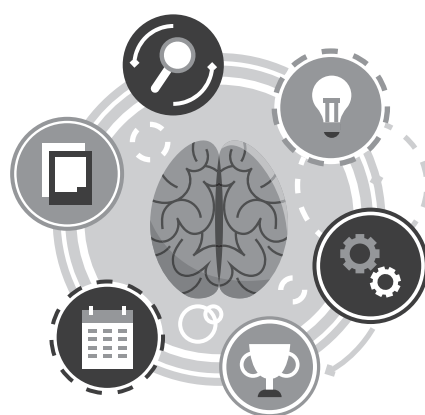
Figura 19. Gráfica de Mundos Orotopía



Fuente: Proyecto Orotopía (2021)

Al momento de armar la gráfica de los mundos narrativos (Figura 19), se encuentran como rasgos característicos la renderización o vectorización de imágenes representativas a cada temática y se acompañan de su significado en color. Rostros (Rojo: pasión o esfuerzo de los personajes), Magia (Verde: esperanza, esa parte positiva asociada incluso a las propiedades curativas de la naturaleza), y, finalmente Encanto (Amarillo: la riqueza de todo el territorio geográfico y aquella interacción del hombre con su ambiente).

Orotopía fue la catapulta para la generación de nuevos programas de investigación y vinculación dentro de la UTMACH, los que se relacionan al patrimonio, cultura, turismo, narrativas digitales, educomunicación e interculturalidad. Al momento el proyecto ha sido finalizado pero los que nacieron de él se han multiplicado, teniendo diversos impactos en la comunidad universitaria, al igual que en la población oreense.



IV. Metodología

El trabajo metodológico propuesto para este estudio de caso se fundamenta en la recopilación de datos del fenómeno que se analiza con el tema de las narrativas, el patrimonio cultural, el componente de difusión comunicacional, la educomunicación basada en las nuevas ecologías de la comunicación. Esto permite que la investigación también sea de carácter descriptivo desde el estudio de documentos, conceptos de nivel científico-teórico; se describen procesos, productos, experiencias de diversos actores (docentes, investigadores, productores culturales, autoridades, alumnos de la Licenciatura de Comunicación Social) que formaron parte del proyecto Orotopía, el que, se fundamentaba en el reto social de educar, atesorar y preservar el patrimonio cultural local y su posterior uso desde una perspectiva productiva que permita la potencialización económica de ese sector.

IV.1.1. Enfoques metodológicos investigativos

Se aplica la investigación cualitativa para el acercamiento con el entramado humano social que se relaciona con la educación en temas de patrimonio; la parte cuantitativa se toma en cuenta para la exploración de la producción de contenidos basados en las nuevas narrativas comunicacionales, de preferencia la *transmedia*. Se procede a utilizar el análisis de etnografía digital que permita la revisión de todas las plataformas digitales que posee el proyecto, dentro de las cuales se hizo la recopilación de información relacionada a la producción comunicacional que se realizaron durante la vigencia de Orotopía. De esto se recoge la experiencia en la generación de las narrativas basadas en el patrimonio cultural orense.

Grijalba Bolaños et al. (2020) revelan que las repercusiones en la vida cotidiana se manifiestan rápidamente; la abrumadora cantidad de información generada por los medios, como la prensa, la televisión y la multitud de recursos en redes sociales e internet, se convierten en situaciones con las que las personas deben lidiar de manera constante. Por lo tanto, se vuelve esencial realizar análisis, reflexión, crítica y argumentación adecuada para enfrentar los datos proporcionados por el mundo.

Vergel Ortega et al. (2020) resaltan una tendencia curricular enfocada en ejes sociales, emancipadores y disciplinarios. Los objetivos incluyen diálogo de saberes, producción

científica, innovación, investigación y transformación social en contextos virtuales. La evaluación, realizada en equipos, tiene como objetivo impulsar habilidades y capacidades para generar conocimiento que tenga un impacto social. En ambientes virtuales, la evaluación va más allá de datos numéricos y se centra en el desarrollo exhaustivo de los estudiantes y su preparación profesional.

Continuando en esa dirección, Orozco (2016) sostiene que el enfoque sociocrítico busca generar cambios sociales al abordar problemas concretos de las comunidades y al involucrar activamente a sus miembros. Este enfoque destaca el rol del investigador como protagonista de la transformación social.

Finalmente, Loza Ticona, et. al (2020) cuando menciona a (Creswell, 2013) señala que dentro de la acción investigativa relacionada a la teoría crítica posee tres fases fundamentales: 1.- Observación, que permite la formulación del problema y guía al levantamiento de datos; 2.- El pensar, se refiere al análisis e interpretación de la información recolectada; y, 3.- El actuar, que es la presentación de la solución de los problemas, mediante la planificación o gestión de mejoras.

Mientras que para la parte de la etnografía virtual Montes de Oca (2020, citando a Bizquerra, 2009) hace énfasis en la situación que el etnógrafo se involucra en una comunidad para estudiar situaciones naturales, a veces participando activamente en las actividades como parte de ese grupo. Este enfoque es apropiado para percibir las interacciones cotidianas y definir el perfil del creador-consumidor de contenidos en la gestión de narrativas audiovisuales o de formato en sonido o imagen. Para ello se prefieren los enfoques cualitativos, cuantitativos y de investigación documental, incluyendo la representación gráfica y la aplicación de múltiples fuentes para el desarrollo de las conclusiones.

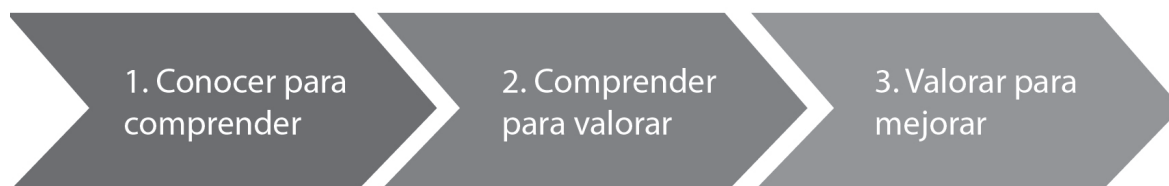
IV.1.2. Enfoques para la educación en patrimonio cultural

Basándose en la técnica de evaluación comprensiva presentada por Robert Stake (2006) y vinculada al enfoque que aplica el Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE), se establecieron criterios de exploración y análisis basados en estándares de excelencia. Estos dos métodos colaboraron para instaurar una secuencia continua que perdura hasta el presente.

El enfoque de Stake cuenta con tres pasos que se resumen en la figura 20, en la que se encuentra que la primera acción es la relacionada a la actividad de que el conocimiento que se tenga acerca del patrimonio permitirá su comprensión, en segunda instancia se tiene

que lo que el entorno comprende de sus bienes e historia es lo que le logrará que estos sean valorados; y, en tercer lugar, la valoración es lo que permite que se genere la mejora o preservación de ese patrimonio.

Figura 20. Enfoque de Robert Stake



Fuente: Maldonado, (2017) **Elaborado:** Laddy Quezada

Mientras que, en el proceso de indagación de técnicas o enfoques más relevantes para el estudio de la educación patrimonial, se encontraron las propuestas de Fontal Merillas, (2016) y Gómez Redondo (2012) se encuentra que para el desarrollo de los contenidos se deben considerar los distintos niveles en el uso del patrimonio (Tabla 18).

Tabla 18. Enfoques para educación del patrimonio

Nº	Enfoque	Descripción
1	Educación con el patrimonio	Se cataloga al como recurso pedagógico.
2	Educación del patrimonio	Se reconoce al patrimonio como un contenido que se integra en las asignaturas curriculares, se implica en los contenidos y en la compilación relacionada con el bien patrimonial.
3	Educación para el patrimonio	En este componente se refiere al uso del patrimonio en la enseñanza-aprendizaje mediante contenidos relacionados con el patrimonio de forma activa y decisiva. Se mantiene en frecuente construcción.
4	Educación patrimonial	El patrimonio se concibe como un conjunto de procesos destinados a definir objetivos educativos relacionados con la creación de procesos de valorización patrimonial. Este concepto es usado de Gómez Redondo, (2012) y hace referencia a la estructura de un sistema educativo en el que se definen reglas, contenidos y planes de estudio incorporados en el proceso formal de enseñanza del patrimonio de una comunidad.

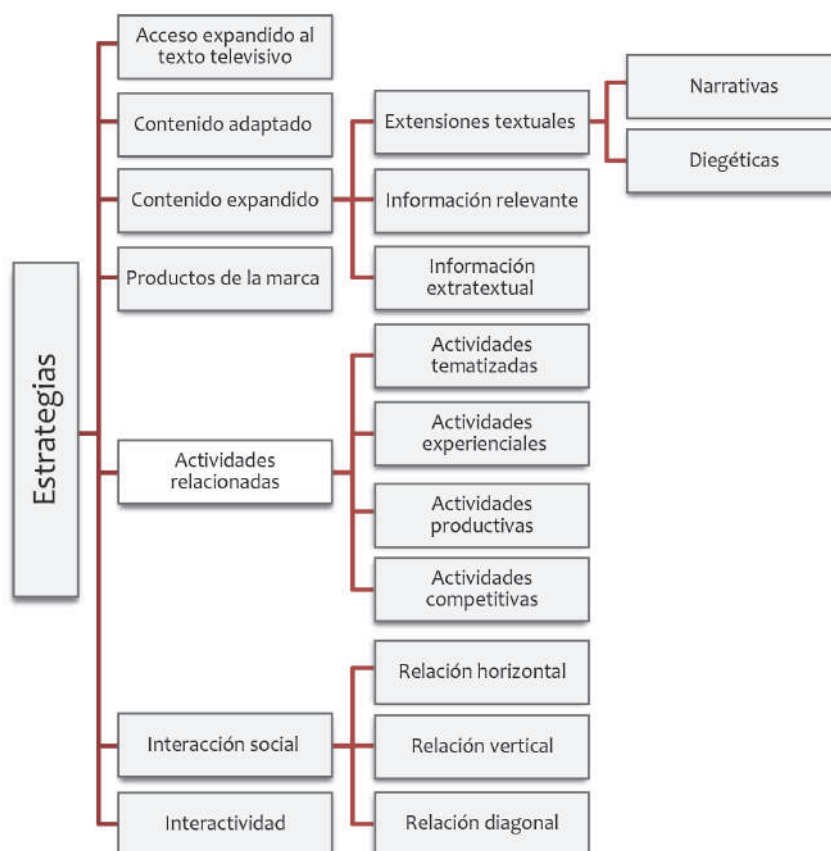
Fuente: Fontal Merillas, (2016).

IV.1.3. Enfoques para la generación de narrativas

Teniendo como base la generación de las historias que se comparten a través de las diversas plataformas mediáticas, se ha encontrado exponentes como Carlos Scolari que se ha centrado en el estudio de la evolución de las nuevas ecologías de los medios. La misma que se ha observado en la producción de la mayoría de contenidos que en la actualidad producen las grandes compañías como el laboratorio de RTVE; así mismo, la formula de expansión narrativa que usa Marvel con sus películas, como los casos más relevantes de la extensión de historias de los famosos Vengadores.

Con la finalidad de indagar el proceso de expansión narrativa de Orotopía, se procede a trabajar con los principios de los autores Jenkins y Scolari durante la investigación teórica se encontró una clasificación (Figura 21) adaptada por Rodríguez-Ferrandis et al. (2014) del trabajo de Askwith (2007). Dentro de la cual se proponen siete estrategias de expansión narrativa, las mismas que pueden subclasificarse en diversas categorías que según el tipo de proyecto sean más convenientes; a pesar que las diferencias entre un presupuesto comercial regido por altos ingresos de inversionistas versus al de un programa educativo con baja inversión, el deseo de investigar ha sido lo más relevante por parte de Orotopía.

Figura 21. Estrategias de expansión narrativa

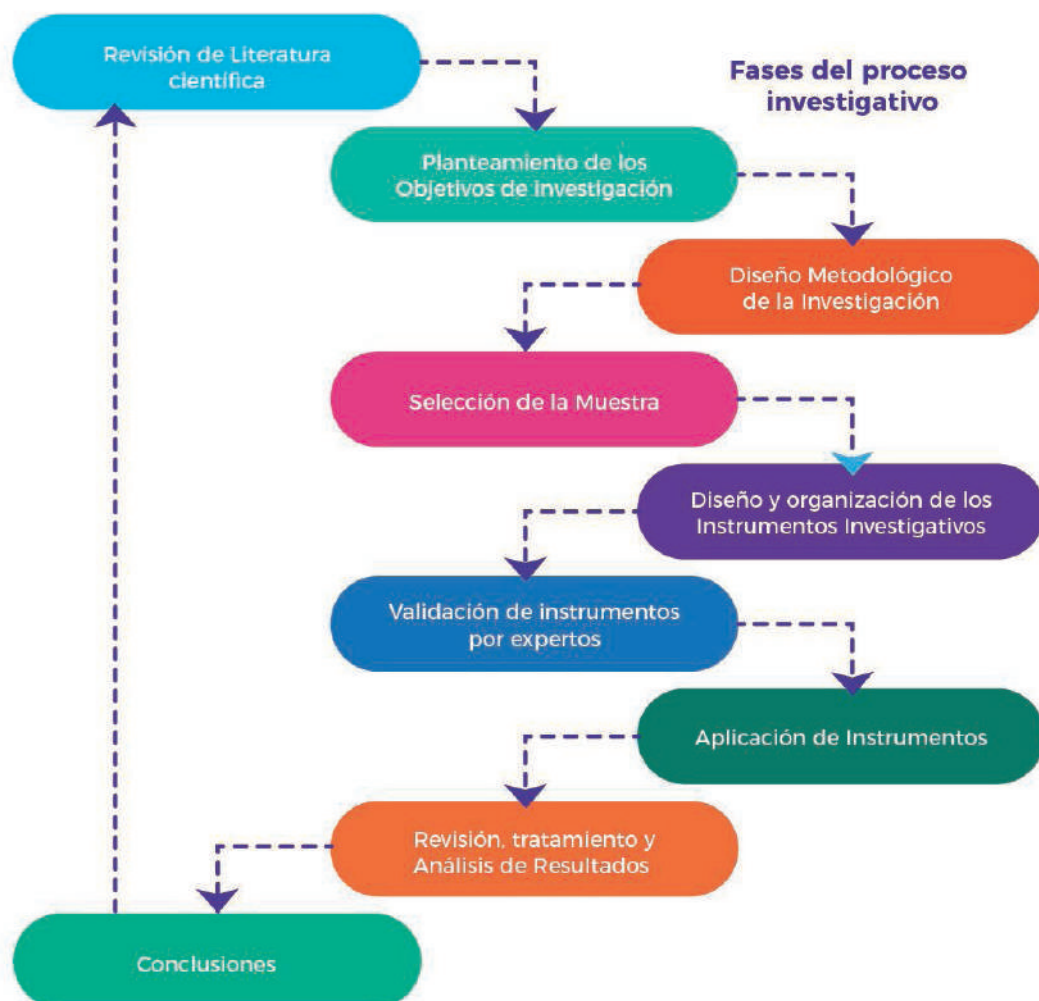


Fuente: Rodríguez-Ferrandis et al., 2014 (Basado en Askwith, 2007)

IV.1.4. Fases del proceso investigativo

Entre las fases planificadas para el desarrollo de la investigación, se detallan a continuación los grandes rasgos a ser trabajados a partir de la revisión de los problemas que se desean analizar, esto es fortalecido con el estudio de la revisión de literatura científica de bases de datos indexadas y libros con detalles locales en temas del patrimonio oreño, los mismos que forman parte de colecciones bibliográficas del territorio de intervención. En lo que corresponde al diseño metodológico se lo organiza bajo la instrucción de los directores de tesis, la experiencia de la doctoranda, los ejemplos de casos revisados y los hallados durante la revisión de la literatura (figura 22).

Figura 22. Fases del proceso de investigación



Elaborado: Laddy Quezada Tello

Al ser un estudio de caso se pone como principal opción a los actores relacionados con la temática, sea desde su ejercicio participativo como el de la revisión de expertos. Esto a su vez ha debido ser validado para que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se obtengan datos reales del fenómeno estudiado.

En el proceso de investigación se analizarían los productos comunicacionales que se generan por los integrantes del proyecto Orotopía, se utilizan criterios de los investigadores consultados a través de la literatura académica relacionada al marco conceptual de la tesis, se proponen modelos de fichas de análisis para los productos encontrados en las diversas plataformas del proyecto, de manera especial se utilizan los principios de la nueva ecología de los medios para la organización de los ítems narrativos a ser revisados en los productos comunicacionales del proyecto, luego se procede a la aplicación de los bancos de preguntas a los expertos y también a la recolección de experiencias en los estudiantes de comunicación social que realizaron su proceso de vinculación social mediante la gestión educomunicativa del patrimonio cultural orense.

En correspondencia a la información que se obtiene se procederá a generar los listados de productos a ser observados mediante las fichas revisadas previamente por profesionales del área, se generan figuras que presentan los resultados más relevantes; así mismo, existen tablas consolidadas con los datos obtenidos y finalmente estos son descritos en función a la práctica de los participantes del proceso de investigación.

Tabla 19. Consolidado de proceso investigativo

Preguntas	Objetivos
¿Cómo se puede generar una conexión efectiva entre el estudio de la educomunicación y las narrativas digitales para la difusión del patrimonio cultural como parte fundamental del proceso de fortalecimiento de la identidad local en la provincia de El Oro?	General: Vincular el estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural como parte del proceso para fortalecimiento de la identidad local orense.
¿Cuál sería el alcance, la naturaleza y procedimiento para la generación de contenidos educomunicacionales que sirvan para la difusión del patrimonio cultural local de la provincia de El Oro?	Específico 1: Verificar el rango de la generación de contenidos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural.
¿Cómo difiere la percepción de gestores culturales, profesionales y académicos universitarios en relación con la importancia de la promoción del patrimonio cultural local mediante la educomunicación y las narrativas digitales en la provincia de El Oro?	Específico 2: Comparar la percepción de gestores culturales, profesionales, académicos universitarios sobre la importancia de la promoción del patrimonio cultural local mediante la educomunicación y narrativas digitales.

¿Cuáles son las narrativas digitales específicas implementadas en proyectos de índole intercultural dentro del territorio orense, y de qué manera contribuyen al fortalecimiento de la identidad local?	Específico 3: Evidenciar las narrativas digitales gestionadas en proyectos de índole intercultural dentro del territorio orense que contribuyen al fortalecimiento de la identidad local.
¿Cómo se desarrolla y lleva a cabo el proceso educomunicacional para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro, considerando las diversas dimensiones y actores involucrados en este proceso?	Específico 4: Analizar el proceso educomunicacional para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro.

Instrumentos de investigación	Resultados relevantes
Monitoreo en redes	- Se observa que la industria cultural, en crecimiento, tiene el potencial de ser lucrativa, especialmente los negocios educados y promovidos en patrimonio cultural - Al principio, se utilizaron tácticas convencionales en redes sociales, como flyers y memes, para abordar temas específicos, careciendo de una narrativa sólidamente elaborada. - Se destaca la difusión de contenidos educomunicacionales en plataformas como redes sociales y la radio universitaria, así como los reportajes en Diario Opinión sobre paisajes culturales.
Entrevistas a expertos	- Se planificaron proyectos explorando la esencia del patrimonio cultural, movilizandolos recursos para iniciativas educativas y comunicativas. - La inexperiencia en gobernanza puede resultar en estrategias ineficaces. - Se presenta el desafío de llevar conocimientos patrimoniales a las escuelas, superando restricciones de currículos convencionales. - Se destaca la relevancia de iniciativas que refuercen la conservación del patrimonio, especialmente aquellas que incluyen intervenciones técnicas.
Focus Group	- La falta de conocimiento es el principal obstáculo para crear contenidos educativos sobre patrimonio. - Se resalta la importancia de sensibilizar a la sociedad sobre la significancia del patrimonio cultural. - Se propone la literatura como herramienta educativa y la colaboración con la memoria oral para difundir el patrimonio. - Al principio, el interés del semillero de investigación estudiantil estaba en producciones audiovisuales como Marvel, Anime y Kdramas, pero luego se enfocaron en recursos narrativos locales.
Análisis de contenido	- Se resalta la importancia de la seriedad y autenticidad al crear narrativas, vislumbrando oportunidades laborales para comunicadores en la gestión de información adaptada a diversas plataformas. - Se destaca la necesidad de que las narrativas se ajusten al contexto social, enfocándose en la aceleración digital y la responsabilidad en la creación y curación de contenidos. - El reto implica no solo crear contenido, sino también incentivar a la ciudadanía a participar en su creación.

Elaborado: Laddy Quezada Tello

Finalmente, en las conclusiones se genera el aporte para el proceso de estudio de la problemática abordada mediante el estudio de las narrativas y la difusión del patrimonio cultural local; esto permitirá contar con la experiencia para la propuesta de procesos educomunicativos relacionados al uso de las plataformas mediáticas y las nuevas ecologías del aprendizaje, para la conjugación de nuevas alternativas de la aplicación de las narrativas en beneficio de la educación para la preservación de la identidad cultural.

IV.1.4. La muestra

Se recuerda que el territorio de intervención que tuvo Orotopía se basó en cinco cantones de la provincia de El Oro, en los que se incluyen la capital (Machala) ubicada en la parte baja costanera, mientras que Pasaje está al interior con zonas bajas y montañosas. La zona perteneciente a Chilla que corresponde a las montañas más altas sobre el nivel de las nubes, también Santa Rosa que se encuentra camino a la zona frontera con Perú y finalmente la zona de Las Lajas que colinda con la provincia de Loja.

El proyecto buscaba cubrir 27 parroquias urbanas y 48 rurales en total, con una población aproximada de 600.659 personas; lo que indica que el universo de ejecución era amplio o infinito. Por esa razón se definieron fases de gestión, iniciando en un levantamiento investigativo de datos relacionados a temas patrimoniales, seguido por la actualización de bienes patrimoniales que se encontraban registrados en el catálogo de inventario a cargo del INPC. Para con esa información desde el área de Comunicación se centre en formar micro proyectos que permita la generación de una variedad de contenidos relacionados al patrimonio tangible e intangible oreño.

Para alcanzar los objetivos planteados se procede a determinar la muestra del universo a ser investigado, en este caso se tiene en consideración a los productos comunicacionales que se generaron y difundieron mediante las plataformas oficiales del proyecto Orotopía, también se recopilará la experiencia de docentes, expertos en temas de patrimonio, comunicación, educación. Además de la recopilación de experiencia de los grupos de alumnos de Comunicación Social que realizaron su vinculación mediante este proyecto cultural, finalmente la revisión de contenidos mediante la etnografía virtual en la que incluye la interacción generada en las publicaciones de las redes sociales (Tabla 20).

Tabla 20. Grupos de muestra y técnica investigativa

Grupo de muestra	Técnica investigativa
Docentes Proyecto Orotopía	Entrevistas a profundidad
Autoridades UTMACH	
Especialistas y expertos del tema	
Gestores culturales	
Especialistas de inversión económica	
Estudiantes Proyecto Orotopía	Focus Group
Plataformas mediáticas de Orotopía	Monitoreo en redes
Análisis de material comunicacional Orotopía	Análisis de narrativas a través de etnografía virtual
Muestreo teórico y conceptual	Análisis de contenido

Elaborado: Laddy Quezada Tello

Así mismo, se clasificarán los tipos de producción narrativa generada en procesos de titulación de Comunicación Social que hayan preferido seguir la línea de producción de contenidos patrimoniales – interculturales. Además, se tiene en cuenta el listado de todos los productos que se generaron dentro del proyecto Orotopía y los relacionados con el semillero de investigación Mitos, debido a que es un resultado del mismo proyecto de vinculación Social generado por los alumnos de la carrera de Comunicación Social de la UTMACH.

IV.1.5 Diseño de instrumentos para la investigación

Dentro de este proceso de organización de la metodología, se procede a la preparación de los instrumentales que permitan el levantamiento de la información relacionada al proyecto Orotopía y con la finalidad de resolver las interrogantes propuestas en los objetivos de investigación. Se procede a realizar el diseño de los bancos de preguntas y la ficha de observación que permitirá el análisis de contenido (Tabla 21). Teniendo en cuenta todos los aspectos del enfoque metodológico anteriormente indicados, se plantea lo siguiente:

Tabla 21. Instrumentos de investigación proyecto Orotopía

Instrumento	Característica
Entrevistas a expertos	Gestores culturales, docentes y productores de narrativas interculturales.
Focus Group	Estudiantes universitarios que formaron parte del proyecto
Monitoreo en redes	Propuestas generadas desde la academia que promuevan el patrimonio cultural oreense.
Análisis de contenido	Productos educomunicacionales de clasificación intercultural presentados por Orotopía.

Elaborado: Laddy Quezada Tello

Durante el transcurso de la investigación se hizo presente la pandemia de la Covid-19 por lo que se tiene una parte de investigación Prepandemia, luego se tuvo que usar alternativas tecnológicas virtuales para el proceso de recolección de datos; así mismo, a medida que la situación tomaba un mayor control sanitario, se continuó con varios procedimientos de manera presencial. De igual manera se generó un cambio en el enfoque inicial que tenía el proyecto Orotopía pero que en sus resultados se evidenciará justamente la alternabilidad que existe al momento de analizar casos que se relacionan con el cambio de pensamiento y práctica social.

IV. 1.5.1. Entrevista a expertos

Dentro de este intervalo, se estructuran los bancos de preguntas que son organizados virtualmente y en ocasiones presencialmente. El propósito es obtener información de los educadores implicados en la creación de contenidos basados en el patrimonio cultural de Oreense. Además, se busca diferenciar la percepción de gestores culturales, profesionales activos y administradores de entidades vinculadas al patrimonio y turismo, en relación a la relevancia de fomentar el patrimonio cultural local mediante la educomunicación y narrativas digitales (Tabla 22).

Tabla 22. Tabla de expertos entrevistados

Experto	Trayectoria	Relación con investigación	Institución	Tipo de experto
EXP01	Diseñador Gráfico y Comunicador Visual. Magíster en Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional. Doctorando en Diseño, Universidad de Palermo.	Gestor del proyecto Orotopía, se encargó de propiciar los espacios de trabajo, organización de todos los equipos de docentes y estudiantes para la gestión de los resultados del proyecto. Además, era Docente Titular en las asignaturas de Publicidad, Comunicación Visual y Proyectos Comunicacionales.	UTMACH	Docente Gestor
EXP02	Economista, Docente investigador, ex director del Vincopp, actual Vicerrector de Investigación.	Ex director del Departamento de Vinculación Social y Prácticas Preprofesionales. Se encargó de conseguir los bienes y equipos para la ejecución del proyecto; así mismo era el responsable de realizar el seguimiento de actividades del proyecto.	UTMACH	Administrativo
EXP03	Ingeniera en Comercio Internacional, Magíster en Docencia Universitaria e Investigación Educativa. Responsable de Prácticas Preprofesionales	En la ejecución del proyecto, estuvo a de la fase de asesoría a proyectos de vinculación y fue la encargada por un año de los procesos de control de ejecución de proyectos.	UTMACH	Administrativo
EXP04	Licenciada en Comunicación, Magíster en Comunicación, Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Jujuy – Argentina. Profesora titular de la UTMACH. Ex Coordinadora Académica de la Facultad de Ciencias Sociales.	Durante el proceso de formulación del proyecto Orotopía estuvo a cargo de la Coordinación de la Licenciatura de Comunicación Social, luego fue la directora de la Radio Pública UTMACH, con su apoyo se generaron los productos radiales, Podcast y se trabajó en establecer las líneas de interculturalidad.	UTMACH	Docente, administrativo

EXP05	Ingeniera de Sistemas, Especialista en Redes de Comunicación de Datos, Magister En Informática Empresarial. Docente Titular UTMACH, directora del Dpto. TICs	Durante la ejecución de Orotopía, era la responsable de los Semilleros de investigación, mediante el cual se generó el espacio para el grupo Mitos conformado por estudiantes de Comunicación Social que realizaron sus proyectos de titulación bajo la línea de producción de narrativas de patrimonio cultural.	UTMACH	Docente Investigadora
EXP06	Licenciada en Turismo, Master Universitario en Innovación en la Gestión Turística, Coordinadora carrera de Turismo, UTMACH	Dentro del proyecto Orotopía fue la responsable del área de Turismo para el trabajo conjunto con INPC en el proceso de actualización del catálogo de patrimonio cultural; también dirigió grupos de estudiantes para proponer las rutas turísticas arqueológicas y productos basados en el patrimonio cultural orense.	UTMACH	Docente de Turismo
EXP07	Licenciado en Comunicación Social, Master Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales. Ha sido Catedrático Universitario en áreas de Comunicación.	Docente responsable de la producción de guiones para productos radiales, podcast, microcápsulas, programas radiales del proyecto Orotopía.	UTMACH	Docente Comunicación
EXP08	Licenciado en Comunicación Social, Magister en Comunicación Organizacional Ha laborado en campañas de comunicación del Ministerio de Salud Pública, ha sido Catedrático Universitario en áreas de Comunicación	Docente responsable del grupo de estudiantes encargados de la redacción periodística para medios impresos y digitales, productos que fueron publicados con medios locales y en las plataformas oficiales del proyecto.	UTMACH	Docente Comunicación
EXP09	Licenciada en Diseño y producción audiovisual, Magister en Post producción digital audiovisual	Docente responsable de revisión y producción de los audiovisuales generados en Orotopía.	UTMACH	Docente Comunicación

EXP10	Ingeniero en planificación turística, Master universitario en educación inclusiva e intercultural, Miembro del ICOM, Docente de Bachillerato.	Gestor cultural encargado de realizar proyectos educativos de tipo intercultural, miembro del ICOM en Ecuador e investigador. Ha generado espacios para la visibilización del del patrimonio cultural intangible.	ICOM Ecuador	Gestor Cultural
EXP11	Ingeniera en gestión empresarial especialidad mercadeo y gerencia. Fundadora del espacio cultural Vilatro	Esta gestora cultural brindó espacio físico para el desarrollo de varios de los productos audiovisuales de Orotopía, además cambió el formato de consumir teatro dentro de la provincia de El Oro.	Vilatro	Gestora cultural
EXP12	Doctor en medicina y cirugía. Gestor Cultural, Historiador amante de la literatura y Ex presidente de la Casa de la Cultura núcleo El Oro.	Fue presidente de la Casa de la Cultura núcleo El Oro, organización miembro de la contraparte del proyecto de vinculación social Orotopía, brindó espacios culturales para el acercamiento del proyecto con la población oreense.	Casa de la Cultura Núcleo El Oro	Gestor cultural
EXP13	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología educativa, Magister en educación superior, Doctora en desarrollo psicológico, aprendizaje y salud	Ha trabajado en proyectos relacionados a la mejora del aprendizaje desde la aplicación de la psicopedagogía y la psicología clínica, forma parte de proyectos de investigación acerca de la percepción e identidad de las personas.	UTMACH	Docente Psicopedagogía y Psicología Clínica
EXP14	Ingeniera de Sistemas, Magister en Gerencia Educativa, Docente universitaria y ex Directora del Dpto. de Formación Profesional UTMACH	Ha generado proyectos para la aplicación de las TICs en la Educación, formulando propuestas del uso de la realidad inmersiva y <i>serious games</i> .	UTMACH	Docente TICs
EXP15	Arquitecto, Magíster en Ordenación Territorial, Técnico del INPC, ex Coordinador Zonal INPC 07	Era el Coordinador Zonal del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural que acompañó, capacitó de manera técnica a docentes y estudiantes de Orotopía, verificó los productos que se generaron en beneficio del patrimonio cultural oreense.	Instituto Nacional de Patrimonio Cultural	Experto en Patrimonio Cultural

EXP16	Licenciada en Docencia mención Ciencias Sociales	Imparte en segundo y tercero de bachillerato la asignatura de Historia dentro del segundo colegio más emblemático de la ciudad de Machala. Trabaja con la generación de proyectos extraclases que apoyen al conocimiento del patrimonio cultural ecuatoriano.	Mineduc- Colegio Ismael Pérez Pazmiño	Docente área Ciencias Sociales
EXP17	Profesora en Educación	Docente en áreas infantiles del MIES dentro del cantón Santa Rosa. También en convenio con Senescyt	Mineduc y Senescyt - Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño	Docente Educación Inicial, Docente T.S. en Desarrollo Infantil Integral
EXP18	Psicólogo especializado en formación educativa, Magíster en Psicopedagogía	Psicólogo en libre ejercicio, ha laborado para programas de Desarrollo Infantil tanto para el MIES como para la docencia en educación superior. Explora e investiga los temas relacionados a la aplicación de la literatura infantil como recurso educativo.	Senescyt - Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño	Docente T.S. en Desarrollo Infantil Integral
EXP19	Ingeniero en Gestión Empresarial, Master Universitario en Dirección y Asesoramiento Financiero	Permite la indagación del uso del patrimonio como fuente para la generación de recursos económicos en beneficio de la sociedad.	Corporación Financiera Nacional – CFN	Gerente (e) Corporación Financiera Nacional – CFN, sucursal Loja y Zamora Chinchi
EXP20	Licenciada en Artes Visuales	Forma parte de los expertos en el tema de bienes culturales, preservación y difusión de las obras artísticas que se exponen dentro de la Pinacoteca.	Casa de la Cultura Núcleo de El Oro	Responsable del Salón Pinacoteca
EXP21	Licenciada en Administración de Hotelería y Turismo, Magister en Planificación y Gestión de Proyectos Agroturísticos y Ecológicos, Docente Universitaria, Jefa del Departamento de Turismo de la Prefectura de El Oro.	Durante su trayectoria fue docente de la carrera de Turismo, es la encargada del fomento turístico de la provincia de El Oro, su experiencia en generación de proyectos de vinculación social entre la función pública y la inversión privada.	Prefectura de El Oro	Dpto. Turismo Prefectura

La construcción del banco de preguntas destinado a expertos, específicamente gestores culturales, docentes y productores de narrativas interculturales, fue un proceso meticuloso diseñado para obtener una comprensión profunda y enriquecedora de la intersección entre educomunicación, narrativas digitales y el patrimonio cultural en la provincia de El Oro.

El primer paso consistió en identificar las áreas clave de interés, alineadas con los objetivos de investigación, que abordaran la contribución de estos actores a la difusión del patrimonio cultural. Se diseñaron preguntas que exploraran sus experiencias, perspectivas y prácticas relacionadas con la integración de educomunicación y narrativas digitales en proyectos culturales.

Dada la diversidad de roles de los expertos seleccionados, se incorporaron cuestionamientos específicos para cada grupo: preguntas dirigidas a gestores culturales se centraron en estrategias de promoción y desafíos en la gestión cultural; para docentes, se exploraron metodologías educativas y percepciones sobre la integración de herramientas digitales en la enseñanza; y en el caso de productores de narrativas interculturales, se indagó sobre sus procesos creativos, enfoques interculturales y el impacto de sus producciones en la comunidad.

Así mismo, desde la experiencia de la generación de negocios relacionados con las áreas del patrimonio cultural. El proceso de construcción del banco de preguntas a expertos se centró en la personalización y adaptación, desarrollo del cuestionario con preguntas abiertas para permitir que desde el enfoque de los expertos se pudiera capturar la riqueza y diversidad de experiencias de los expertos. A continuación, se desglosan los bancos de preguntas según grupos de expertos:

Banco Entrevista #1 - Gestor de proyecto Orotopía

1. ¿Qué significa Orotopía y cuáles han sido los objetivos del proyecto?
2. ¿Qué servicio proporcionó el proyecto a la comunidad? ¿Cuáles fueron sus áreas de cobertura?
3. ¿Cómo se gestionó el trabajo en equipo?
4. ¿Cuáles fueron los lineamientos o políticas de comunicación que se desarrollaron en el proyecto?
5. ¿Qué tipos de temas trabajaron en el área de la alfabetidad patrimonial?

6. ¿Hacia qué grupos objetivos o población podría ir dirigida la alfabetidad patrimonial?
7. Desde la alfabetidad patrimonial ¿Qué actividades de información, formación o capacitación han realizado en territorio?
8. ¿Qué necesidades existen para la utilización de material educomunicativo en temas de patrimonio dentro de los centros de educativos y la ciudadanía en general?
9. ¿Qué dificultades tienen para realizar esos procesos y productos educomunicacionales?
10. ¿Cuál es el próximo reto?

Banco Entrevista #2 - Directivos UTMACH, Vincopp, Investigación

1. ¿Qué servicio proporciona un proyecto de vinculación a la comunidad?
2. ¿Cómo se gestionó el trabajo en equipo?
3. ¿Cuál fue la relevancia de Orotopía dentro de la UTMACH y cómo influyó para la generación de nuevas políticas, programas o líneas de investigación / aplicación dentro de su área?
4. ¿El patrimonio es un reto? ¿Cómo se podría seguir abordando desde los paradigmas institucionales?
5. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio oreense?
6. ¿Cómo podríamos seguir Educando en patrimonio?
7. ¿Conoce algún proyecto externo similar?
8. ¿Cuál podría ser el próximo reto?

Banco Entrevista #3 – Docentes Proyecto Orotopía: Comunicación Social

1. ¿Qué significa Orotopía y cuáles han sido los objetivos del proyecto?

2. ¿Qué servicio proporciona el proyecto a la comunidad? ¿Cuáles son sus áreas de cobertura?
3. ¿Cómo se gestionó el trabajo en equipo?
4. ¿Cuáles son los lineamientos o políticas de comunicación que se desarrollan en el proyecto?
5. ¿De qué manera los estudiantes fortalecieron sus habilidades desde el ejercicio de este proyecto de Vinculación?
6. ¿Qué medios utilizan para dar conocimiento sobre este proyecto a la sociedad?
7. ¿Qué recursos o soportes comunicacionales se han desarrollado dentro del proyecto?
8. ¿Cuál es la jerarquía que se debe utilizar para abordar temas del contenido patrimonial?
9. ¿Qué símbolos o iconos utilizan para representar al proyecto?
10. ¿Trabajan en temas de alfabetidad patrimonial?
11. ¿Hacia qué grupos objetivos o población podría ir dirigida la alfabetidad patrimonial?
12. ¿Qué necesidades existen para la utilización de material educomunicativo en temas de patrimonio dentro de los centros de educativos y la ciudadanía en general?
13. ¿Qué dificultades tienen para realizar esos procesos y productos educomunicacionales?
14. ¿Conoce del algún proyecto local, nacional o internacional que haya trabajado en esta área? ¿Cómo aportaría esta experiencia en el ejercicio docente?

Banco Entrevista #4 – Docente universitario experto en Turismo

1. ¿Qué posibilidades se aperturan con el conocimiento del patrimonio cultural dentro del territorio?

2. ¿Cómo aportaría al turismo local la educación en Patrimonio a los habitantes de El Oro?
3. ¿Cuál sería la jerarquía de temas que se requiere abordar para producir contenido patrimonial educativo?
4. ¿Qué dificultades se deben sobrellevar para realizar esos procesos y productos educativos?
5. ¿De qué manera el estudio de temas patrimoniales: ¿Gestión, preservación, mantenimiento aportan a la formación de los estudiantes de Turismo?
6. ¿Conoce del algún proyecto local, nacional o internacional que haya trabajado en esta área? ¿Cómo aportaría esta experiencia en el ejercicio docente?
7. ¿De qué manera los estudiantes fortalecen sus habilidades desde el ejercicio de un proyecto de Vinculación como Orotopía?
8. ¿Cómo aportaría esta experiencia en el ejercicio docente?

Banco Entrevista #5 – Docentes de Educación Básica y/o Bachillerato

1. ¿El patrimonio cultural es un reto educativo?
2. ¿Cómo se podría abordar este tema en la actualidad?
3. ¿Existe material o estrategias educativas que aborden el patrimonio cultural local?
4. ¿Qué dificultades se deben sobrellevar para realizar esos procesos y productos educativos?
5. ¿Conoce algún proyecto relacionado a esta temática?
6. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio oreense?
7. ¿Cómo podríamos Educar en patrimonio?
8. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?
9. ¿Cómo aportaría esta experiencia en el ejercicio docente?

Banco Entrevista #6 – Gestores culturales

1. ¿El patrimonio es un reto?
2. ¿Cómo se podría abordar este tema en la actualidad?
3. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural dentro de su territorio?
4. ¿Cuál sería nuestro Patrimonio más relevante a conservar y difundir?
5. ¿Cuál es la responsabilidad de los medios para la preservación, difusión y educación en temas de patrimonio cultural?
6. ¿Según su experiencia Cómo podríamos Educar en patrimonio a los diversos grupos: niños, jóvenes, adultos?
7. ¿Conoce algún proyecto local, nacional o internacional que intervenga en beneficio del patrimonio?
8. ¿Qué estrategias requieren abordar los gobiernos locales en temas de patrimonio cultural?
9. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?

Banco Entrevista #7 – Experto en Patrimonio INPC

1. ¿Cuáles son los actuales retos del patrimonio cultural en Ecuador?
2. ¿Por qué es necesario resguardar el patrimonio en esta época de pandemia?
3. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural dentro del territorio local?
4. En base a la experiencia con Orotopía ¿Cuál es la importancia de unir a la academia universitaria con los desafíos de la preservación, difusión del Patrimonio cultural?
5. ¿Cómo se podría conjugar a la educación con el Patrimonio cultural local y cómo se beneficiaría la población de esta sinergia?

6. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para los investigadores y académicos al momento de abordar propuestas de educación en patrimonio cultural?
7. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?

Banco Entrevista #8 – Director de Turismo GAD Provincial y/o Municipal

1. ¿Existe un registro de los bienes patrimoniales que se encuentran en este territorio?
2. ¿El patrimonio es un reto?
3. ¿Qué se ha trabajado en bien del Patrimonio local?
4. ¿Cómo se podría seguir abordando el tema del Patrimonio desde los paradigmas de la institución a la que pertenece?
5. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio orense?
6. ¿Conoce algún proyecto externo similar? ¿Cuál podría ser el próximo reto?
7. ¿Cómo podríamos Educar en patrimonio?
8. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?

Banco Entrevista #9 – Profesionales de Comunicación

1. Dentro de la comunicación ¿Cuál es la importancia de investigar e informar temas relacionados con la interculturalidad y el patrimonio cultural local?
2. ¿Cuál es el mayor reto que se debe enfrentar un profesional de la comunicación cuando genera contenidos digitales relacionados al patrimonio y cultura?
3. ¿Conoce cuáles son los principales actores o gestores del patrimonio y cultura local?
4. A su punto de vista y experiencia ¿Cómo desde los medios de comunicación se podría generar estrategias educativas e informativas que aborden el patrimonio cultural local?

5. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio orense?
6. En base a su experiencia ¿Qué se requiere desde las instituciones públicas y privadas para generar una sinergia que apoye a la difusión y preservación de nuestro patrimonio?
7. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?

Banco Entrevista #10 – Profesionales expertos en Psicología Educativa

1. ¿El patrimonio cultural es un reto educativo? ¿Cómo se podría abordar este tema en la actualidad?
2. ¿Existe material o estrategias educativas que aborden el patrimonio cultural local?
3. ¿Qué dificultades se deben sobrellevar para realizar esos procesos y productos educativos?
4. ¿Conoce algún proyecto relacionado a esta temática?
5. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio orense?
6. ¿Cómo podríamos Educar en patrimonio?
7. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?
8. ¿Cómo aportaría esta experiencia en el ejercicio docente?

Banco Entrevista #11 – Profesionales expertos en TICs

1. ¿El patrimonio cultural es un reto educativo?
2. ¿Cómo se podría abordar este tema en la actualidad?
3. ¿Existe material o estrategias educativas que aborden el patrimonio cultural local?
4. ¿Qué dificultades se deben sobrellevar para realizar esos procesos y productos educativos?

5. ¿Conoce algún proyecto relacionado a esta temática?
6. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio oreense?
7. ¿Cómo podríamos Educar en patrimonio?
8. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?
9. ¿Cómo aportaría esta experiencia en el ejercicio docente?

IV.1.5.2. *Focus Group* alumnos de Orotopía, graduados en Comunicación Social.

Parte esencial en el desarrollo, gestión y ejecución del proyecto Orotopía se encuentran los estudiantes que trabajaron dentro de su vinculación con la sociedad, ellos recibieron capacitaciones técnicas del INPC, teniendo en cuenta que según los expertos de la Casa de la Cultura núcleo El Oro, es muy necesaria la formación de comunicadores con el dominio de temas culturales porque esto tendrá una fuerte influencia en la sociedad que consume los contenidos que ellos difundan. Por esta razón, se incluye a la presente investigación el aporte de un grupo de los estudiantes que estuvieron relacionados con el proyecto desde su creación en el 2015 hasta el tercer mes del 2020, debido que la pandemia mundial relacionada al virus de la Covid-19 generó una suspensión de actividades académicas en la UTMACH.

Tabla 23. Listado de participantes de *Focus Group*

#	Nombre	Relación con Orotopía
1	ATMG	Gestión de Redes Sociales, investigación, productos de parroquias rurales y Semillero de Investigación Mitos.
2	ASMD	Gestión de eventos culturales, investigación, redes sociales y Semillero de Investigación Mitos.
3	BSJC	Investigación, redes sociales y productos de parroquias rurales.
4	EAEM	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales.
5	GDKF	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales.
6	JMAE	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales.
7	LTJT	Gestión de Redes Sociales, gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales y Semillero de Investigación Mitos.

8	LIGB	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales.
9	MSMF	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales.
10	MCWO	Investigación, redes sociales, productos de parroquias rurales y Semillero de Investigación Mitos.
11	PPSP	Gestión de eventos culturales, Investigación, productos de parroquias rurales y Semillero de Investigación Mitos.
12	RRJM	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de audiovisuales y conducción de programas culturales.
13	ROCE	Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de guiones y audiovisuales.
14	RGKP	Desarrollo de gráfica visual, Gestión de eventos culturales, Investigación, producción de guiones, producción audiovisual y Semillero de Investigación Mitos.
15	SJFL	Gestión de eventos culturales, Investigación, productos de parroquias rurales y Semillero de Investigación Mitos.
16	VSDC	Gestión de eventos culturales, Investigación, productos de parroquias rurales y Semillero de Investigación Mitos.

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

En el listado anterior se encuentra un total de 16 participantes (Tabla 23), los mismos que se incluyeron en actividades de gestión, investigación, generación de productos audiovisuales, radiales, redes sociales, micro proyectos que fueron alimentando la acción educativa – comunicacional en beneficio del patrimonio oreense. Además, la mitad de ellos se involucraron con el Semillero de investigación Mitos – Shinhwa que se formó con la finalidad de explorar más en temas relacionados al patrimonio e industrias culturales.

Preguntas Focus Group a graduados que formaron parte de Orotopía

1. ¿Qué significa Orotopía ahora para ustedes?
2. ¿Es posible la generación de desarrollo en base a la difusión y preservación del patrimonio cultural del territorio oreense?
3. ¿De qué manera los fortalecieron sus habilidades desde el ejercicio de este proyecto de Vinculación?
4. ¿Cómo podríamos Educar en patrimonio?

5. En base a su conocimiento ¿Desde la comunicación, ¿cuál sería la dimensión del aporte que se generaría la difusión de contenidos culturales basados en temas de promoción y educación de patrimonio local?
6. ¿Alguna experiencia memorable con el tema del patrimonio cultural local?
7. Recomendaciones para los futuros proyectos

La recolección de información se hizo en dos fases, previo a la pandemia de manera presencial y simultánea al evento “Paisajes culturales de las parroquias rurales de la provincia de El Oro”; la segunda fase fue mediante la vía virtual por el mismo efecto del cuidado sanitario que era necesario en periodo Post Pandemia. Los participantes pertenecen a distintas promociones de la Licenciatura de Comunicación Social, varios de ellos incluso se graduaron con temas relacionados a su experiencia con el proyecto.

IV.1.5.3 Formato para revisión de producción científica del tema

En el transcurso de la ejecución de Orotopía, a partir de la fase de investigación, producción de contenidos y gestión del patrimonio, se han generado una serie de artículos científicos, ponencias, *proceedings* y tesis relacionadas al patrimonio cultural oreño. Esto a su vez supone la ampliación de la literatura científica que permite la formulación de nuevos proyectos con enfoque educativo, cultural y narrativas educomunicacionales (Tabla 24). Para la indagación se aplicará una tabla para el registro de la producción académica – científica a partir del 2015 hasta el 2022, se incluye el tema, autor, tipo de publicación, url revista o editorial.

Tabla 24. Formato para registro de producción científica de Patrimonio Cultural oreño

#	Título	Autor	Año	Tipo de publicación	Revista, repositorio o Libro	Url / Doi

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

IV.1.5.4 Monitoreo micro proyectos Orotopía

Dentro de la generación de contenidos del proyecto, se realizará la exploración de las propuestas generadas en beneficio del patrimonio cultural oreño, mediante este registro se ampliará la investigación virtual etnográfica que permite la recopilación e identificación de

los productos educomunicacionales elaborados por los estudiantes de Comunicación Social (Tabla 25). Así mismo, permitirá enlistar la evolución de las narrativas de Orotopía entre el 2015 hasta el 2022.

Tabla 25. Micro proyectos narrativos de Orotopía

Micro Proyecto	Año	Temática Principal	Medios de difusión

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

IV.1.5.5 Monitoreo Listado en Youtube

Con una primera revisión en las plataformas oficiales del proyecto, se encuentra una serie de contenidos difundidos a través del canal de Youtube, para una mejor identificación de los videos a ser analizados, se procederá a enlistar los productos que se publicaron durante la ejecución de Orotopía (Tabla 26), luego se verificará a qué micro proyecto pertenece y si forma parte de alguna estrategia narrativa según las teorías de las nuevas ecologías de los medios de Carlos Scolari.

Tabla 26. Listado de Monitoreo Youtube

Cód	Tema	Formato	Time	URL	Fecha	Vistas	Conte	Narra	PC	Tema PC

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

Así mismo, se permitirá relacionar el estilo de producción que usaron los estudiantes, los tipos de formatos más usados por ellos y finalmente se separaran los videos que se analizaran a mayor profundidad con la ficha de observación de contenidos audiovisuales que se propone más adelante en esta tesis. A continuación, se explican algunas de las abreviaturas utilizadas dentro de la ficha para el monitoreo en Youtube:

- **Cód** = significa Código
- **Time** = representa al Tiempo de duración del video
- **Conte**= es el tipo de contenido

- **Narra** = estilo narrativo
- **PC** = patrimonio cultural
- **Tema PC** = temática de patrimonio cultural

IV.1.5.6. Monitoreo Listado en Facebook

La principal plataforma utilizada por Orotopía es la red social Facebook, por la razón que permitía alcanzar a una mayor cantidad de la población objetivo del proyecto; así mismo, por la evolución de las herramientas gratuitas que permitieron desde el 2015 el uso de los carretes de fotos, galerías, posteo de videos, realizar *Facebook Live*, posteo de textos, entre otras (Tabla 27). Se debe recordar que dentro de la provincia de El Oro no existen grandes canales de televisión, la cobertura periodística es realizada mayormente por canales digitales locales con los que se buscó cooperación para la difusión de los productos generados por los estudiantes.

Tabla 27. Listado de monitoreo de Facebook

#	Tema	F	A	V	Ct	R	T	Url	Fecha	Cn	Nt	Pc	Tpc

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

A continuación, se explican algunas de las abreviaturas utilizadas dentro de la ficha para el monitoreo en *Facebook*:

F: formato **A:** alcance **V:** vistas **Ct:** compartido

R: reacciones **T:** tiempo **Cn:** contenido **Nt:** narrativa

PC: patrimonio cultural **Tpc:** Tema patrimonio cultural

La provincia de El Oro no cuenta con televisoras de señal abierta, ese tipo de medio de comunicación sólo tienen oficinas en las importantes ciudades del país (Quito, Guayaquil y Cuenca); los pocos medios televisivos son de circuito cerrado y sólo es bajo suscripción. Al momento lo que más ha proliferado son los medios digitales que cuentan con canales en *Facebook*. Por esta razón, se recopila un listado de productos generados por Orotopía

pero que fueron publicados en plataformas de medios digitales locales como parte de la cooperación entre ellos y la UTMACH (Tabla 28). Teniendo en cuenta que de esta manera se logró llegar a una mayor cantidad de público oreense, cumpliendo también lo que la LOC establece dentro de la generación de franjas de contenido intercultural dentro del espacio de la programación de los medios, esto fue previo a la pandemia de la Covid-19.

Tabla 28. Productos Compartidos en otros medios digitales - Facebook

Tema	Medio	Formato	Publicado en	Fecha	Url

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

V.1.5.7. Monitoreo Listado productos periodísticos en prensa

La prensa local oreense generó convenios para publicar los reportajes que los estudiantes del proyecto pudieran realizar, el espacio brindado por los medios impresos corresponde al que la LOC obliga para difusión de temas interculturales. Se procede a recopilar la información (Tabla 29) que se generó como parte de las narrativas de Orotopía en el Diario Opinión, específicamente del tema de “Paisajes culturales de las parroquias rurales de la provincia de El Oro”.

Tabla 29. Listado redacción de prensa Orotopía

Tema	Autor	Fecha	Edición	Ejemplares	Página	Sección

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

IV.1.5.8. Monitoreo Listado productos radiales y podcast

Varios de los productos generados por los estudiantes del proyecto se compartieron por medio del dial de la Radio Pública UTMACH 101.9 FM; así mismo, se transmitieron de manera simultánea en Facebook, se subieron a las plataformas de Spotify o Sound Cloud para que queden almacenadas y puedan ser utilizadas de manera digital. Se procede a realizar un listado de estos productos para su posterior análisis (Tabla 30).

Tabla 30. Listado productos radiales y podcast

Cód	Tema	Formato	Time	URL	Fecha	Conte	Narra	PC	TPC

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

Para el proceso de levantamiento de información, se procede a utilizar las siguientes abreviaturas al momento de realizar la recolección de datos y luego se aplicará la ficha de análisis de contenidos de productos radiales. A continuación, el significado de los rangos de la tabla:

- **Cód** = significa Código
- **Time** = representa al Tiempo de duración del video
- **Conte**= es el tipo de contenido
- **Narra** = estilo narrativo
- **PC**= patrimonio cultural
- **TPC** = temática de patrimonio cultural

IV.1.6. Fichas Observación de contenido

Luego de realizar el listado de productos comunicacionales relacionados al patrimonio cultural orense, se procede a un estudio detallado de características de estos contenidos, se requiere revisar el estilo narrativo, tipos de plataforma de difusión, su temática e incluso si forma parte de alguna estrategia de la nueva ecología de los medios. Este proceso se realiza directamente sobre lo que se ha publicado en las redes sociales oficiales de Orotopía, se aplica la investigación de etnografía virtual, previo a ser utilizadas las fichas son revisadas por un grupo de expertos del área de comunicación y educación.

IV.1.6.1. Instructivo para ficha de audiovisuales

El presente instructivo tiene como finalidad el análisis cualitativo de los productos audiovisuales desarrollados dentro del proyecto “Orotopía” de la Universidad Técnica de Machala; esto a su vez servirá como base de investigación científica en los procesos de alfabetidad y difusión del patrimonio cultural local. A continuación, la investigadora desglosa

cada uno de los componentes de la ficha de observación documental, la misma que puede ser aplicada como base para futuras actividades de registro; así mismo se hará la variación de ítems según el tipo de productos comunicacionales a ser investigados.

La ficha de observación de contenidos audiovisuales (Tabla 31) se basa en la recopilación de los aspectos técnicos, cualitativos, ideas principales. A continuación, se detalla cada aspecto de manera individual:

1.- Código. - Se generará una nomenclatura que corresponda a: (AV= audiovisual); (Face= Facebook, (Inst= Instagram); (You= Youtube) esto dependen a la plataforma en la que está montada la publicación, se divide cada sección con un guion bajo. Finalmente se enumera con base de centena. Ejm: AV_Face_001

2.- Título. - Se anotará el nombre con el que se presenta el audiovisual en la plataforma usada por el proyecto.

3.- URL. - Se ubicará el link o dirección electrónica con la que se puede acceder al video.

4.- Productor. - Nombre de la persona, equipo u organización a cargo de la producción del audiovisual.

5.- Guion. - En este apartado se anotará el nombre del guionista, en caso de haber un dato claro se usará el nombre de Orotopía.

6.- Fecha de publicación. - La fecha en que se publicó el audiovisual en la plataforma estudiada.

7.- Duración. - Tiempo que dura el audiovisual.

8.- Idioma. - Lenguaje principal o materno del producto.

9.- Cantidad de vistas. - Número de reproducciones del audiovisual hasta la fecha del reporte investigativo.

10.- Ambiente de grabación. - Se generan categorías: *Estudio, abierto, mixto*. En la opción *estudio* es cuando se hace uso de una locación interna, el ítem de *abierto* se refiere a los espacios abiertos utilizados como locaciones; y, por último, se encuentra *Mixto* que hace referencia al uso de ambos espacios como parte de la escenografía.

11.- Tipo de audiovisual. - Se hará uso de la tipología de clasificación de productos audiovisuales: programa entrevistas, cápsula informativa, reportaje, concurso, programa educativo, serie ficción, documental y publicidad.

12.- Tipo de Público. - Tipo de público al que va dirigido: infantil, adulto, juvenil, general.

13.- Fuente de reproducción: Se utiliza una multiopción de la que el investigador escogerá la plataforma en la que se ha reproducido el video (Facebook, Instagram, Youtube, otro).

14.- Tipo de contenido. - Se basa en la subcategoría de la Ley Orgánica de Comunicación: informativo, publicitario, formativo. Los contenidos analizados pertenecen al ámbito intercultural según la Ley Orgánica del Ecuador.

15.- Tono comunicacional. - Tono comunicacional aplicado en los términos lingüísticos en el video (formal, juvenil, infantil, técnico).

16.- Tipo de patrimonio cultural abordado: material o inmaterial.

17.- Temática patrimonial: Leyenda o historia, música, gastronomía, paisaje cultural, turismo, personaje, tradiciones, técnicas ancestrales, monumentos, documental – archivos, medicina ancestral.

18.- Estilo narrativo. - Se requiere investigar el tipo de narrativa al que pertenece el producto comunicacional: tradicional, crossmedia o transmedia.

18.1 Estrategias de dispersión narrativa: Estrategias basadas en el tiempo, Estrategias basadas en el espacio, Estrategias basadas en la acción.

19.- Forma parte de.- Indicar a qué categoría pertenece el audiovisual, esto se basa en el hecho de que algunos productos fueron parte de tareas de clases de los estudiantes (*Proyecto académico*), también existe la clasificación (*investigación*), se incluye el ítem (*titulación*) para la clasificación de productos que formaron parte de los procesos de graduación de estudiantes del área de comunicación; y, el último que es (*vinculación*) donde se encuentran los productos desarrollados en las horas de vinculación social que deben cumplir los universitarios como requisito previo a su graduación.

20.- Nivel de aporte a formación profesional. - El desarrollo de los productos del proyecto Orotopía se generan para apoyar la formación académica de los estudiantes,

por eso se requiere saber si este audiovisual alcanzó ese fin. Las opciones son: *Alto, medio, bajo, nulo*.

21.- Ideas principales. - Cuáles son las principales ideas que resume el vídeo, lo más relevante del guion aplicado en el audiovisual. La esencia de la trama presenta, los valores presentados, la ideología que se comparte con el público.

22.- Observaciones: Se incluyen algunas notas de relevancia acerca de lo que el investigador encuentra durante su proceso de análisis.

Tabla 31. Ficha de observación audiovisual

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	
2.- Título:			
3.- URL:			
4.- Productor:			
5.- Guion:			
6.- Fecha de publicación:		7.- Duración:	
8.- Idioma:		9.- Cantidad de vistas:	
10.- Ambiente de grabación	Estudio	Abierto	Mixto
11.- Tipo de audiovisual:			
Programa entrevistas		Programa educativo	
Cápsula informativa		Serie ficción	
Reportaje		Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños	Jóvenes	Adultos	General
13.- Fuente de reproducción			
Facebook	Instagram	Youtube	Otro
14.- Tipo de contenido			

Formativo	Informativo	Entretenimiento	Publicitario		
15.- Tono comunicacional:					
Formal	Juvenil	Infantil	Técnico		
16.- Tipo de patrimonio abordado	Material				
	Inmaterial				
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	Crossmedia	Transmedia*	Otro		
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuero-Lorenz et al. (2020).</i>					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	Medio	Bajo	Nulo		
21.- Ideas principales:					
22.- Observaciones:					

Elaborado: Laddy Quezada Tello

IV.1.6.2. Instructivo para ficha de productos radiales y podcast

El presente instructivo tiene como finalidad el análisis cualitativo de los productos radiales desarrollados dentro del proyecto “Orotopía” de la Universidad Técnica de Machala;

esto a su vez servirá como base de investigación científica en los procesos de alfabetidad y difusión del patrimonio cultural local. A continuación, la investigadora desglosa cada uno de los componentes de la ficha de observación documental, la misma que puede ser aplicada como base para futuras actividades de registro; así mismo se hará la variación de ítems según el tipo de productos comunicacional a ser investigado.

La ficha de observación de contenidos radiales se basa en la recopilación de los aspectos técnicos, cualitativos, ideas principales. A continuación, se detalla cada aspecto de manera individual:

- 1.- Código.** - Se generará una nomenclatura que corresponda a: (AV= audiovisual); (Face= Facebook, (Inst= Instagram); (You= Youtube) esto dependen a la plataforma en la que está montada la publicación, se divide cada sección con un guion bajo. Finalmente se enumera con base de centena. Ejm: AV_Face_001
- 2.- Título.** - Se anotará el nombre con el que se presenta el producto sonoro en la plataforma usada por el proyecto.
- 3.- URL.** - Se ubicará el link o dirección electrónica con la que se puede acceder al producto sonoro.
- 4.- Productor.** - Nombre de la persona, equipo u organización a cargo de la producción.
- 5.- Guion.** - En este apartado se anotará el nombre del guionista, en caso de no haber un dato del estudiante se usará el nombre de Orotopía.
- 6.- Fecha de publicación.** - La fecha en que se publicó el archivo en la plataforma estudiada.
- 7.- Duración.** - Tiempo que dura la pieza sonora.
- 8.- Idioma.** - Lenguaje principal o materno del producto.
- 9.- Cantidad de vistas.** - Número de reproducciones del audiovisual hasta la fecha del reporte investigativo.
- 10.- Ambiente de grabación.** - Se generan categorías: *En Vivo*, *Pregrabado*, *mixto*. En la opción *En Vivo* es cuando se hace la transmisión en tiempo real, el ítem de *Pregrabado* se refiere a los formatos trabajados previamente en estudio, cuentan con edición, no permiten interacción con el público; y, por último, se encuentra

Mixto que hace referencia al uso de ambos formatos como parte de la transmisión.

11.- Formato radial. - Se hará uso de la tipología de clasificación de los productos radiales: radio revista, cápsula informativa, reportaje, podcast, programa educativo, noticiero, reportaje y publicidad.

12.- Tipo de Público. - Tipo de público al que va dirigido: infantil, adulto, juvenil, general.

13.- Fuente de reproducción: Se utiliza una multiopción de la que el investigador escogerá la plataforma en la que se ha reproducido el video (Radio, Facebook, Youtube, Spotify, Sound Cloud, otro).

14.- Tipo de contenido. - Se basa en la subcategoría de la Ley Orgánica de Comunicación: informativo, publicitario, formativo. Los contenidos analizados pertenecen al ámbito intercultural según la Ley Orgánica del Ecuador.

15.- Tono comunicacional. - Tono comunicacional aplicado en los términos lingüísticos en el video (formal, juvenil, infantil, técnico).

16.- Tipo de patrimonio cultural abordado: material o inmaterial.

17.- Temática patrimonial: Leyenda o historia, música, gastronomía, paisaje cultural, turismo, personaje, tradiciones, técnicas ancestrales, monumentos, documental – archivos, medicina ancestral.

18.- Estilo narrativo. - Se requiere investigar el tipo de narrativa al que pertenece el producto comunicacional: tradicional, crossmedia o transmedia.

18.1 Estrategias de dispersión narrativa: Estrategias basadas en el tiempo, Estrategias basadas en el espacio, Estrategias basadas en la acción.

19.- Forma parte de.- Indicar a qué categoría pertenece el audiovisual, esto se basa en el hecho de que algunos productos fueron parte de tareas de clases de los estudiantes (*Proyecto académico*), también existe la clasificación (*investigación*), se incluye el ítem (*titulación*) para la clasificación de productos que formaron parte de los procesos de graduación de estudiantes del área de comunicación; y, el último que es (*vinculación*) donde se encuentran los productos desarrollados en las horas de vinculación social que deben cumplir los universitarios como requisito previo a su graduación.

20.- Nivel de aporte a formación profesional. - El desarrollo de los productos del proyecto Orotopía se generan para apoyar la formación académica de los estudiantes, por eso se requiere saber si este audiovisual alcanzó ese fin. Las opciones son: *Alto, medio, bajo, nulo*.

21.- Ideas principales. - Cuáles son las principales ideas que resume el vídeo, lo más relevante del guion aplicado en el audiovisual. La esencia de la trama presenta, los valores presentados, la ideología que se comparte con el público.

22.- Observaciones: Se incluyen algunas notas de relevancia acerca de lo que el investigador encuentra durante su proceso de análisis.

Este trabajo se aplicará con cada producto a ser analizado por la investigadora, en el caso de los audiovisuales se tomará en cuenta en primera instancia a los archivos que tengan más de tres minutos de duración. Aquellos que tienen menos tiempo serán estudiados en una matriz generalizada; mientras que los productos radiales (Tabla 32) se filtrarán aquellos que cumplan con la cantidad mínima de un minuto en su tiempo de duración.

Tabla 32. Ficha de observación radial

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	
2.- Título:			
3.- URL:			
4.- Productor:			
5.- Guion:			
6.- Fecha de publicación:		7.- Duración:	
8.- Idioma:		9.- Cantidad de vistas:	
10.- Ambiente de grabación	En Vivo	Pregrabado	Mixto
11.- Tipo de audiovisual:			
Radio revista		Programa educativo	
Cápsula informativa		Noticiero	
Reportaje		Audio leyenda	
Podcast		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños	Jóvenes	Adultos	General

13.- Fuente de reproducción					
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro
14.- Tipo de contenido					
Formativo	Informativo	Entretenimiento	Publicitario		
15.- Tono comunicacional:					
Formal	Juvenil	Infantil	Técnico		
16.- Tipo de patrimonio abordado	Material				
	Inmaterial				
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:h					
Tradicional	Crossmedia	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	Medio	Bajo	Nulo		
21.- Ideas principales:					
22.- Observaciones:					

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

IV.1.6.3. Validación de instrumentos a juicio de expertos

Una vez realizados todos los instrumentos para la aplicación metodológica de la investigación se procede a su revisión por parte del Director y Codirector de la tesis, los mismos que aprueban los bancos de preguntas cualitativas y recomiendan la búsqueda de expertos del área de la comunicación – educación para que sean los expertos evaluadores de las fichas para análisis de contenidos de productos radiales y audiovisuales; para esto se decide contactar con un total de ocho expertos de diferentes edades, países e instituciones para enriquecer con sus observaciones esta fase del proceso de estudio. La diferencia de tiempos fue variada entre el conseguir el contacto, las fechas solicitadas para la explicación general del tema investigativo, el envío de los oficios junto con los instructivos y hoja de validación; esto permitió generar unos ajustes en el primer borrador de la ficha, permitiendo utilizar una guía más cercana al objetivo de su uso. Para la validación del instrumento se verifican los siguientes parámetros de revisión mediante una escala de Likert:

- **Viabilidad:** Existe una relación lógica con dimensión sobre el que se supone que indaga y el resto de los componentes de la estrategia.
- **Facilidad de aplicación:** Se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas a la dimensión que se valora.
- **Aporte a la investigación:** Cumple con los postulados teóricos sobre estrategia como aporte científico en cada una de sus partes.
- **Pertinencia:** Es esencial e importante, es decir debe ser incluido como parte de la estrategia.

A continuación, se desglosa los puntos analizados por los expertos:

Indicaciones: Estimado experto /a por medio del presente documento se solicita de manera cordial sus observaciones acerca de las fichas de recopilación de información para el análisis de productos audiovisuales - radiales producidos dentro de un programa de educomunicación y difusión de patrimonio cultural ecuatoriano. Sus comentarios serán de gran aporte para el fortalecimiento de la presente investigación.

1.- Basado en una escala ¿Cómo calificaría la viabilidad de uso de las matrices de observación?

Alto	Medio	Bajo	Nulo

2.- Nivel de facilidad de las matrices para el levantamiento de información investigativa

Alto	Medio	Bajo	Nulo

3.- Nivel de aporte a la investigación de productos de difusión cultural y educomunicación.

Alto	Medio	Bajo	Nulo

4.- Nivel de pertinencia a temas de producción comunicacional.

Alto	Medio	Bajo	Nulo

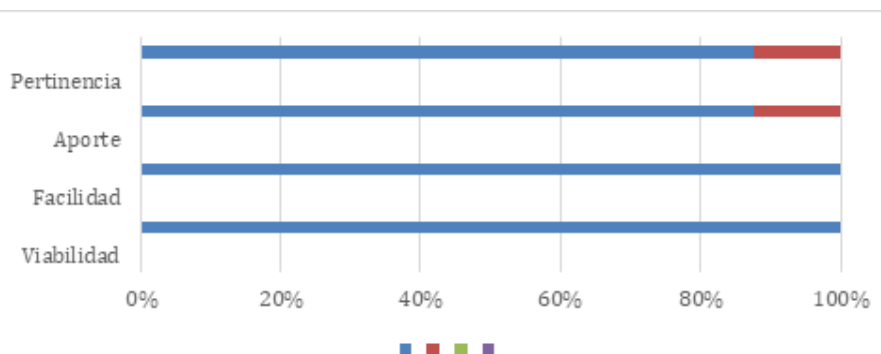
5.- Observaciones de mejora a las matrices:

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

IV.1.6.3.1 Resultados de la validación de expertos

Se toma como eje los cuatro componentes de validación anteriormente explicados, de lo que se obtiene como calificación dentro de la escala de Likert como una total posibilidad de facilidad y viabilidad al momento de aplicar las fichas para el análisis de contenido; al contrario, de los rangos de Pertinencia y aporte de investigación que cumple con más del 80% de la expectativa de los expertos evaluadores (Gráfico 1).

Gráfico 1. Validación de expertos



Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

Las validaciones de pertinencia y aporte se comprenden al momento de leer las observaciones que realizan como es el caso de las sugerencias de insertar o readecuar ciertos ítems de la cantidad de vistas; así mismo, la sugerencia de incluir otras herramientas para el análisis de datos. Esto fue atendido, mejorado y se procede a la aplicación técnica de los instrumentos.

IV.1.6.4. Perfil profesional de los expertos evaluadores de fichas de observación

1.- PhD. Fernanda Esperanza Tusa Jumbo, Docente universitaria. Actualmente trabaja en la Universidad Técnica de Machala en Ecuador. Doctora en Comunicación Social en la Universidad Austral de Argentina. Sus líneas de investigación son: narrativas híbridas, análisis de contenido y escrituras emergentes en la red.

2.- PhD. José Luis López Aguilar, Doctor en Comunicación Social por la Universidad Austral de Argentina. Magister en Dirección de Comunicación por la Universidad de las Américas. Magister en Educación por la Universidad Técnica Particular de Loja. Licenciado en Comunicación por la Universidad de Guayaquil. Docente titular y coordinador de la Carrera de Comunicación de la Universidad Técnica de Machala. Dirige el proyecto de investigación: Producción de videos educativos y aprendizaje universitario. Líneas de investigación: educación mediática, integración educativa de las TIC. Director del canal educativo TeoCom: <https://www.youtube.com/@TeoComEc>

3.- PhD. Patricia María Nigro, Coordinadora del Área de Educación a Distancia de la Escuela de Posgrados de Comunicación de la Universidad Austral. Profesora Titular II de las Cátedras de Teoría y Práctica de la Lengua I y Teoría y Práctica de la Lengua II de la Facultad de Comunicación de la Universidad Austral. Profesora de la Escuela de Posgrados de Comunicación en las materias en línea: Prácticas de Redacción Corporativa y Lenguaje y Discurso Político. Profesora de Redacción Académica en la Maestrías de la Escuela de Posgrados de Comunicación de la Universidad Austral. Miembro del Programa Más Valor del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Secretaria de Investigación de la Federación Argentina de Carreras de Comunicación Social (FADECCOS), desde octubre de 2022. Exdirectora Titular electa para la Región Cono Sur por la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social (FELAFACS) desde enero de 2016 hasta 2018. Exsecretaria de la Federación Argentina de Facultades de Comunicación Social (FADECCOS) desde 2012 hasta 2015. Directora de tesis de posgrado, evaluadora de revistas y proyectos de investigación científica de diversas universidades. Miembro del Comité

Editorial de la Revista Intersecciones de la Comunicación de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires; de Millcayac, Revista Digital en Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Cuyo; Difusiones de la Universidad Católica de Santiago del Estero. Conferencista, desde un enfoque de Análisis del Discurso, Semiología y Retórica, sobre temas de comunicación política y redacción periodística en Bolivia, Paraguay, Ecuador, Panamá, Costa Rica, Colombia, Uruguay, Chile y la Argentina.

4.- PhD. Julio César Mateus, es **Doctor en Comunicación** (mención *Cum Laude*, 2019), Máster en Estudios Avanzados de Comunicación Social (2013) en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Realizó una estancia postdoctoral en la Universidad de Lovaina (KULeuven). Además, cuenta con el Máster en Comunicación y Educación por la Universidad Autónoma de Barcelona, Licenciado en Comunicación por la Universidad de Lima. También cuenta con un posgrado en periodismo político y análisis cultural en la Universidad Ruiz de Montoya. Actualmente es profesor asociado de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima, coordina el grupo de investigación en Comunicación, Educación y Cultura y dirige la revista académica *Contratexto*. También es docente invitado en la Maestría en Integración e Innovación Educativa de las TIC en la Pontificia Universidad Católica del Perú y consultor en proyectos educativos de la Fundación Telefónica Movistar, donde dirige proyectos de *Educación Mediática*.

5.- PhD. Erika Gonzales, poseedora de un Doctorado en el Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación con énfasis en Alfabetización Mediática de la Universidad de Huelva (España), graduada con honores Cum Laude por Unanimidad. Tiene un Máster Interuniversitario en Comunicación y Educación Audiovisual de la Universidad Internacional de Andalucía y la Universidad de Huelva, con múltiples distinciones. Cuenta con títulos en Comunicación Social y Ciencias de la Educación con especialización en Idioma Inglés, ambos con excelencia académica y becas en sus universidades. También es Coach Certificada por la Escuela de Formación En Línea Positiva en Francia. Ha contribuido con publicaciones y conferencias internacionales en campos como redes sociales, educación y tecnologías educativas.

6.- PhD. Dorinda Mireya Reyes Román, Doctora PhD. del programa de Equidad e Innovación en Educación por la Universidad de la Coruña, cuenta con una maestría en Gerencia Educativa participación en proyectos de investigación relacionados a la Educación e inclusión educativa. Es coordinadora de Centros infantiles de Buen vivir pertenecientes al

MIES, además es docente contratada en la Universidad Técnica de Machala, ha sido docente de Postgrado en las áreas de Educación.

7.- Mgs. Ludmila Strycek, es diseñadora gráfica por la Universidad nacional del Nordeste, Argentina. Especialista y Magister en Ciencias Sociales y Humanidades mención comunicación, por la Universidad Nacional de Quilmes, Argentina. Doctoranda del doctorado en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina. Forma parte de proyectos de investigación de estudios semióticos discursivos y por otra parte vinculados al proceso proyectual de diseño. Es docente regular de las Carreras de Diseño Gráfico y Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional del Nordeste y Docente de las carreras de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia y Licenciatura en Diseño de Indumentaria y textil de la Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina. Ha participado en procesos de evaluación de proyectos en Ecuador.

8.- Dra. Elida Rivero, docente de la Universidad Técnica de Machala en la asignatura de metodología de la investigación para la Facultad de Ciencias Sociales, ex directora del Centro de Postgrado de la UTMACH. Graduada en Licenciatura en Educación por la Universidad de La Habana.

IV.1.6.5. Estrategia de análisis de datos

“En el análisis de los datos, la acción esencial consiste en que recibimos datos no estructurados, para proporcionales una estructura. Los datos son muy variados, pero en esencia consisten en observaciones del investigador y narraciones de los participantes” (Hernandez-Sampieri, et al, 2014, p.418). La estrategia de análisis de datos se diseñó de manera integral para abordar la diversidad de instrumentos utilizados en la recolección de información, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

El análisis de datos de las entrevistas a expertos se llevó a cabo utilizando un enfoque cualitativo. Se utilizó la técnica de análisis de contenido para identificar patrones, temas emergentes y percepciones comunes. Se categorizaron las respuestas según dimensiones clave como estrategias de difusión, desafíos percibidos y perspectivas sobre el impacto de la educomunicación y narrativas digitales en la promoción del patrimonio cultural.

Para el análisis de datos de los *focus groups*, se empleó un enfoque cualitativo interpretativo. Se identificaron tendencias y patrones en las discusiones, explorando las experiencias y percepciones de los estudiantes universitarios respecto a su participación en

el proyecto. Se prestaron especial atención a las interacciones grupales y a las perspectivas emergentes en relación con la educomunicación y narrativas digitales.

El análisis de los datos del monitoreo en redes se realizó mediante un enfoque mixto. Se aplicaron técnicas cuantitativas para medir el alcance y la interacción de las propuestas en redes sociales, y se utilizó un análisis cualitativo para comprender las percepciones y comentarios de la comunidad académica sobre estas iniciativas.

Mientras que en el análisis de los productos educomunicacionales se basó en un enfoque cualitativo y cuantitativo de análisis de contenido. Se examinaron las características visuales y narrativas de los productos, identificando elementos interculturales y evaluando la efectividad comunicativa. Además, se cuantificaron aspectos como la frecuencia de elementos específicos.

En conjunto, esta estrategia de análisis de datos permitió una comprensión holística y profunda de las diferentes dimensiones de la educomunicación y las narrativas digitales para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro, integrando diversas perspectivas y fuentes de información para enriquecer los hallazgos de la investigación.



V. Los Resultados

En el contexto de la investigación doctoral sobre narrativas digitales y la difusión del patrimonio cultural local, se subraya la importancia de la aplicación de herramientas metodológicas para obtener resultados de investigación sólidos y significativos. Estas herramientas constituyen el marco estructural que guía la recolección, análisis y interpretación de datos, proporcionando una base rigurosa para el estudio. Además, el uso de herramientas específicas, permite abordar preguntas de investigación de manera precisa y eficiente. Estas herramientas permiten la identificación de patrones, tendencias y relaciones, enriqueciendo así la comprensión del fenómeno investigado.

Se opta por el proyecto Orotopía, originado en la jurisdicción de El Oro, al sur de Ecuador. Su objetivo es “integrar el patrimonio cultural en la gestión local a través de la difusión de recursos educomunicativos para cerrar la brecha digital en temas patrimoniales” (Quezada, et. al, 2019). Se llevó a cabo de noviembre de 2015 a diciembre de 2020, con la participación de profesores y alumnos de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), asesorados por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).

Según el gestor de Orotopía “Se encontró que existía la necesidad de generar productos para educar en patrimonio, a la vez se requería organizar un programa en el que los estudiantes universitarios cumplan con sus horas de vinculación con la sociedad, según lo indican los requisitos de la Senescyt y dispuesto en la Ley de Educación Superior declarada por el CES. A continuación, se desglosan los resultados por cada ítem analizado.

V.1.1. Recopilación de Entrevistas a Expertos

El trabajo se efectuó bajo la organización de las entrevistas con los diversos expertos, para su mejor gestión se procede a organizar por grupos de áreas profesionales, estas respuestas contribuyen a los objetivos de la investigación. En primera instancia se tiene al gestor y el equipo de docentes que formaron parte del proyecto Orotopía, luego se organiza según los criterios de los gestores culturales para pasar a los profesionales en docencia, comunicación, patrimonio y finalmente se suman los criterios de quienes tienen experiencia dentro de áreas gubernamentales (Tabla 33).

Tabla 33. Listado Expertos para entrevistas

Nº	Nombre	Tipo de experto	Institución
1	Ing. Gabriel Iñiguez Parra, Mgs.	Gestor de proyecto Orotopía	UTMACH
2	Ec. Luis Brito, PhD.	Vicerrector de Investigación	UTMACH
3	Ing. Katherine Guevara	Encargada de Vinculación, Prácticas Preprofesionales	UTMACH
4	Lic. Karina Benítez Luzuriaga, Mgs.	Ex Directora Radio UTMACH	UTMACH
5	Ing. Jennifer Celleri, Mgs.	Ex Responsable de Semilleros de investigación, Jefa de TICs	UTMACH
6	Lic. María Isabel Bastidas, Mgs.	Docente de Turismo - Orotopía	UTMACH
7	Lic. Luis Tenemaya, Mgs.	Ex docente Comunicación Social	UTMACH
8	Lic. Rubén Zapata, Mgs.	Docente Comunicación Social	UTMACH
9	Lic. Patricia Pacheco, Mgs.	Docente Comunicación Social	UTMACH
10	Lic. Jorge Albuja Tutiven, Mgs.	Gestor Cultural, docente de artes	ICOM Ecuador
11	Ing. Pamela Betancourt	Gestora cultural	Vilatro
12	Dr. Luis Serrano García	Gestor cultural, ex presidente Casa de la Cultura El Oro	Casa de la Cultura El Oro
13	Psic. Rosa Salamea, PhD	Docente experta en Identidad	UTMACH
14	Ing. Sara Cruz Naranjo, Mgs.	Docente experta en TICs	UTMACH
15	Arq. Marco Ortega, Mgs.	Experto en Patrimonio Cultural	INPC
16	Lic. Martha Cedillo	Docente área Ciencias Sociales	MINEDUC
17	Lic. Carolina Cely	Docente área Ciencias Sociales	Senescyt
18	Psic. Roberto Astudillo	Psicólogo y Docente Instituto	Senescyt
19	Ing. Milton Apolo, Mgs.	Ingeniero en Gestión Empresarial, ex Gerente Zonal	Corporación Financiera Nacional
20	Lic. Zayda Aguirre	Curadora de Arte, encargada de Pinacoteca CCEO	Casa de la Cultura El Oro
21	Lic. Liliana Ortiz, Mgs.	Responsable Dpto. Turismo	Prefectura de El Oro

Elaborado: Laddy Quezada-Tello**V.1.1.1 Entrevista Gestor de proyecto**

En este caso la herramienta se aplica mediante la plataforma Zoom debido a que el entrevistado se encontraba de viaje, su duración es de un aproximado de media hora

en la que se recogen las reseñas de la experiencia, evolución del proyecto, inserción de diversos campos de acción tanto para la gestión educativa como la de obtención de recursos que permitieran la ejecución de Orotopía; así mismo, se recopilan los anhelos de lo que se podría hacer en beneficio para la educación en temas de patrimonio cultural y los nuevos escenarios a enfrentar en proyectos narrativos de este tipo. A continuación, se muestran las ideas principales que se obtienen de esta sesión investigativa:

GI: Gabriel Iñiguez

- Es un proyecto que nace en función a la necesidad de un espacio que permita el diálogo de temas patrimoniales; sobre todo en el plano local debido que no existía un trabajo a gran escala que aborde la cultura oreña. Así mismo, se presentó en la carta de introducción de un trabajo inédito que las organizaciones privadas y gubernamentales en conjunto con una IES no habían realizado dentro del territorio ecuatoriano.
- Se pudo incluir en la agenda de los gobiernos locales temas de patrimonio cultural y natural. Esto puede generar incremento de riqueza.
- Se generaron varios productos y espacios para el procedimiento del patrimonio cultural como es el caso del material educativo, los soportes comunicacionales. Además, se pudo ir entregando en etapas distintos trabajos relacionados a cada área académica que intervino en la ejecución del proyecto, como fue en su momento la actualización de la línea base del catálogo del patrimonio que tenía registrado el INPC.
- La línea base patrimonial ha servido para el contraste de la preservación porque se cae en cuenta que se ha perdido varias piezas patrimoniales justamente por la poca información y conocimiento de la importancia de estos temas; a su vez, se proponen nuevos escenarios turísticos que permitan un uso positivo del patrimonio.
- Se brinda la información e incluso productos comunicacionales para que sean usados por los medios de comunicación locales, teniendo en cuenta que poco o de manera nula se habían brindado espacio para estos temas relacionados a la cultura oreña. Por lo tanto, la inserción de estos contenidos en la parrilla de programación o dentro de las publicaciones de estos medios fue de suma importancia, teniendo en cuenta que la carrera de Comunicación Social aprovechó esto para reforzar la práctica de sus estudiantes.

- Esto permitió la configuración de ordenanzas municipales para la gestión de nuevos proyectos en beneficio del patrimonio, esto se requiere un mayor trabajo estratégico para permitir la conservación, la mejor gestión de acciones con enfoque a esta necesidad social luego de la finalización de la pandemia.
- En el proceso de la construcción del libro de “Mágico mundo de Orotopía” fue interesante ver la evolución que surgió desde la investigación de los elementos de la oralidad orense como fue el caso de las leyendas, cuentos, nanas, etcétera. La experiencia del grupo de estudiantes que tuvieron que realizar las adaptaciones, la grabación de los audios y finalmente el grupo de chicos encargados de generar toda la serie de literatura infantil que se incluyó en el libro, fue todo un logro cuando estos textos se entregaron a los docentes de un grupo de escuelas para que los usen como recurso de educación no formal con sus niños.
- Se pudo influir en la visibilización de este tema, incluso personas que no estuvieron relacionadas directamente con el proyecto, al ver varios de sus productos, al conocer la importancia de la educación y difusión de contenidos patrimoniales se decidieron a realizar algo por ellos mismos, incluso hubo otros estudiantes de la UTMACH que pidieron espacio dentro de las plataformas de Orotopía para realizar su proceso de titulación en base a otros ítems del patrimonio local que no habían sido abordados. Se los apoyó para que puedan realizar los productos de narrativa transmedia, expandiendo el universo de Orotopía e incluso la tesis de Doctorado que se realiza bajo el sello de la Universidad de Huelva.
- La trascendencia de lo que se ha logrado mediante el proyecto es más grande de lo que el equipo visualizó al inicio, cuando se formuló el marco lógico, las acciones junto a las cosas que se nos solicitaba administrativamente, nunca pensamos que esto se expandiera al nivel que cada carrera que inicio la vinculación social con Orotopía, luego pudiera insertarse en procesos investigativos por parte de los docentes; así mismo, estos resultados fueron de gran aporte a la parte académica, porque ahora tenías ejemplos claros de lo que se podía hacer, ahora se podía tener mayor experticia en el momento de formular nuevos proyectos. Se pudo adaptar el abordaje profesional desde distintas disciplinas de la ciencia y seguramente esto dará mucho fruto en beneficio de la sociedad.

- Incluso el trabajo realizado con el proyecto permite que se tenga mayor participación de la academia en temas de relevación dentro del territorio, este trabajo mancomunado.
- La parte de realización de la propuesta fue en primer punto teórico que en transcurso al uso de una metodología de Aprender Haciendo, que se denominó CreHa; permitió que la dinámica de crecimiento de la experiencia mediante la solución de los casos que se iban planteando, el ir evolucionando el nivel de las propuestas educativas-comunicacionales una vez que el mismo personal involucrado en Orotopía comprendió la dinámica del territorio con su entorno. El concepto del *Thinking Desing* permitió que esto crezca porque se fue buscando el apoyo de especialistas que permita la configuración de la alfabetidad del patrimonio como algo sincrónico y fue donde la influencia de la nueva ecología de los medios nos aportó a obtener mejores resultados.
- Al momento de seleccionar el espacio de intervención se buscaron sectores pilotos, que puedan ser accesibles tanto a nivel económico, administrativo, informativo y que contengan elementos patrimoniales relevantes. Esto permitió que se pueda trabajar conjuntamente con los sectores de gobierno, educativos e incluso con cierto apoyo de la parte privada que fue comprendiendo la necesidad de explorar al patrimonio oreense.
- Se organizó dentro del documento del proyecto una serie de productos que fueron desde el tratamiento de la línea base del patrimonio cultural oreense, esto permitió conseguir los recursos para la gestión de las actividades o narrativas enfocadas en la alfabetidad patrimonial; así mismo, el uso de plataformas digitales junto a la generación de los elementos comunicacionales fueron la catapulta para insertar estos contenidos en los espacios mediáticos locales y finalmente a la generación de material educativo.
- Una de las fortalezas para el alcance de Orotopía fue que surgió en sus participantes el sentido de pertinencia, llevando a que se involucren más con la temática e incluso proponiendo titulaciones que exploraban o daban propuestas para la difusión educomunicacional del patrimonio local.
- Esta experiencia incluso ha permitido que la UTMACH gane espacio dentro estas temáticas, ya no sólo las IES de las grandes ciudades, se ha logrado que el INPC nos proponga como aliados al momento de requerir asesorías para el desarrollo de nuevas propuestas de trabajo académico del patrimonio e incluso se obtuvo el reconocimiento nacional por “Buenas prácticas ciudadanas”.

- La vivencia de la pandemia hizo que las personas exploren las nuevas plataformas mediáticas, algo que con el proyecto ya se había realizado; entonces, se encontró que en ese tiempo el crecimiento de consumo de la producción de Orotopía fue de mucha ayuda para las clases de varios centros educativos en que sus docentes usaron los recursos colgados en las redes. Así mismo, esto permitió que se ratifique la necesidad de usar multiplataformas y de aplicar estrategias narrativas relacionadas con el *Crossmedia* – *Transmedia*, lamentablemente justo en ese tiempo se estaba cerrando el proyecto, hubiera sido interesante explorar el escenario del uso de las nuevas ecologías mediáticas dentro la educación híbrida que se vivió durante esta etapa de la historia mundial.
- La evolución de plataformas, la necesidad de las audiencias y la evolución narrativa también hizo evidente que, aunque el *Transmedia* es algo que se está explorando mucho en la actualidad, en ciertos aspectos la mejor estrategia recursiva en este momento para educar en patrimonio es la *Crossmedia*; debido a las características de la población oreense, eso se aprendió con el caso narrativo de “Luz Victoria Rivera de Mora”.

V.1.1.2 Entrevista a Docentes Comunicación Proyecto Orotopía

LT: Luis Enrique Tenemaya Pereira: Licenciado en Comunicación Social, Magíster en Guiones, experiencia en Radio y producción audiovisual, docente en secundaria y ex catedrático universitario, Youtuber canal Teocom.

RZ: Rubén Patricio Zapata Chacón: Licenciado en Comunicación Social, Magíster en Comunicación, experiencia en Comunicación organizacional e institucional, Formó parte del equipo de Comunicación en el Ministerio de Salud Pública, catedrático universitario.

PP: Patricia Pacheco: Licenciada en Diseño y Producción Audiovisual, Magíster en Postproducción, experiencia en producción audiovisual, catedrática universitaria. Ha laborado en la producción de piezas para canales de televisión nacional, local y para actividades institucionales de varias empresas a nivel provincial.

Tabla 34. Consolidado Entrevista a docentes comunicación social

#	Ideas Principales
1	LT: Oro= Provincia, Topía= Sueño Conocimos más la provincia al estar dentro del proyecto. Valorar lo tangible e intangible de nuestro pueblo para la visibilización de las tradiciones.
1	RZ: en base a su participación, es la muestra de determinadas características locales que hacen que el oreense se reconozca a partir de ciertas características culturales: gastronomía, música. Su objetivo es visibilizar las características de la cultura oreense y que de esta manera el oreense se apropie de este conocimiento. Sentido de pertenencia, orgulloso de pertenecer a la comunidad y transmitir los saberes. PP: Proyecto de vinculación social, nacido desde Comunicación Social con la finalidad de Visibilizar el patrimonio cultural oreense. desde la carrera se basa en el desarrollo de productos comunicacionales y la difusión de los mismos a la comunidad.
2	LT: Conocimiento ancestral para fortalecer el diálogo cultural y lo que se refiere a la cosmología de la comunidad. Conocer más de los conocimientos ancestrales que se van olvidando, ejemplo: la gastronomía que varía en diversas comunidades. Bienes inmuebles con el teatro de Pasaje, al rescatarse esa parte de la historia que pertenece a todos y rescatar para las futuras generaciones, que exista una educación patrimonial para saber de dónde vienen y hacia dónde van. RZ: La capacidad de promoción, divulgación de la cultura en general para que tenga la capacidad de saber lo que existe dentro del territorio. La cobertura es local, nacional e internacional en el mejor de los casos para que la gente sepa que este bagaje cultural es importante. PP: Intercambiar información, difundir la retroalimentación de temas relacionados con Patrimonio: historias, gastronomía, lugares, danza, etc. para que la retroalimentación sea efectiva a través de programas radiales, audiovisuales, impresos todo basado en nuestra cultura y patrimonio. El proyecto está conformado por varias carreras, dentro de Comunicación son áreas de producción visual, diseño gráfico, <i>community manager</i>, radio para obtener un impacto en la sociedad.
3	LT: Los docentes se encargaron de gestionar el trabajo, organizar con los estudiantes haciendo el levantamiento de la información necesaria en conjunto de todas las carreras y eso se convierta en productos comunicacionales. Desde el conocimiento ancestral.
	RZ: Se gestiona desde las áreas que el docente tiene mayor experticia para generar productos comunicacionales acordes, para que los chicos sean quienes gestionen esos productos según las necesidades del público.

3	PP: Se trabajó de manera compacta, esta todo engranado porque si una carrera hacia el levantamiento de cierta información, eso le servía al próximo equipo. Fue un trabajo en equipo bien organizado, con metodología clara para el desarrollo de los productos y alcance de objetivos.
4	LT: Estaban en base a los objetivos, las políticas se basaban en el proyecto de comunicación se trabajaba en base a la mira del proyecto. Los componentes fueron medidas, trabajados, planificados de manera simétrico. No existió inconveniente o injerencia entre las carreras, es un proyecto referente a nivel nacional. Se trabajó entre las personas que formaban parte del proyecto.
	RZ: Se trabajó las políticas relacionadas al objetivo del proyecto, desde el cumplimiento de la LOC hasta la búsqueda del beneficio local mediante la gestión de actividades de desarrollo.
	PP: Se basaba en desarrollo de productos no alineados a temas políticos, el fin era educacional y se trabajaba en los cantones del territorio intervenido.
5	LT: Se trabajó en equipo, de manera disciplinada para que los equipos puedan generar el levantamiento de información, el otro equipo plasmaba la información. Y finalmente producir.
	RZ: Lo esencial es fortalecer sus habilidades desde un periodismo investigativo, ser curiosos e investigar para a partir de ese conocimiento desarrollen sus habilidades y salgan productos de calidad. Cada uno tiene diferentes habilidades, es preferible potencializar la parte técnica y saquen provecho.
	PP: Se relacionaron en temas de producción audiovisual, se generaron varios productos que apoyaban al fortalecimiento de sus habilidades, demostrar los conocimientos teóricos que aprendieron a lo largo de la carrera y su trabajo fue en equipo, logrando un alto nivel de desempeño en generación de ideas, guiones, etc.
6	LT: Se trabajó para generar productos radiales: microcápsulas, programas, cápsulas. Se trabajaron todas esas vertientes como: Rostros, Magia y Encanto. Se expuso el proyecto en: Redes, radio, prensa.
	RZ: Medios tradicionales y medios digitales, de acuerdo al público que se desea llegar, dividido al público adulto en los tradicionales y los <i>millenials</i> o <i>centenials</i> en los digitales.
	PP: Desde el proyecto se trabajó en conjunto con el gestor, desde un inicio se visibilizó que los productos sean a nivel digital desde plataformas del proyecto. El alcance fue mayor al hacer uso de estas estrategias donde se difundieron los audiovisuales, la parte fotográfica, radial; además de la apertura de otros medios tradicionales.
7	LT: Productos para diversas plataformas mediáticas: Radio, redes sociales, prensa, <i>podcast</i> . Las microcápsulas tuvieron entrevistas a los diversos actores.
	RZ: En base a la experticia de los docentes se han ido desarrollando diversidad de soportes. web, redes sociales, educomunicacionales que van apuntalando a los productos comunicacionales de acuerdo a los públicos de la provincia para el proceso dinámico de aprendizaje cultural.

7	PP: Documentales de patrimonio intangible, dos programas de entrevistas (explicar el proyecto, géneros musicales), programa concurso infantil Pukllay. También se sacaron para la radio.
8	LT: Desde el conocimiento: medicina ancestral, gastronomía, vestimenta tradicional, fiestas populares, Mitos & Leyendas. Para edificar la educación patrimonial para conseguir la conservación del patrimonio.
	RZ: En tema de jerarquía lo dirige el INPC, la comunicación es un eje transversal. Basado en el tema de patrimonio tangible e intangible, desde la academia resulta más fácil el abordaje. Hacerle entender a la ciudadanía de qué recursos culturales tiene la provincia, basado en la lógica de las características desarrolladas por el INPC.
	PP: En este sentido se utilizó lo que fuimos aprendiendo en el transcurso del desarrollo de los productos y en función a la capacitación que recibimos del INPC.
9	LT: Se ha tratado de cubrir por colores: Rostros, Magia y Encanto. demostrando las diversas áreas: colectivos humanos, bienes materiales e inmateriales.
	RZ: Se basan en la investigación que se ha desarrollado, personajes, platos tradicionales que fueron visibilizados para que la gente se cuenta que el proyecto tiene base sólida y no son inventadas por el proyecto.
	PP: Lo más notable ha sido su tipografía, el mismo que se convirtió en el ícono. Luego se aplicó la imagen posterizada de cada sección del proyecto: Rostros, magia y encanto.
10	LT: Se pretende que la población entienda temas de patrimonio. Se requiere que la gente comprenda incluso el malestar del tráfico ilícito de materiales y generar espacios de diálogo, la población necesita esto para valorar.
	RZ: No estoy trabajando en alfabetidad patrimonial en este momento, solo he trabajado en la producción del producto. Pero es necesario para que el ciudadano oreense sea un ente divulgador y sea replicador del mensaje, tipo capacitación en cascada (una primera persona va enseñando a otros, divulgando el tema, lo dinamiza y va llegando a otros, a su vez los que reciben esta información se conviertan en nuevos divulgadores). En primer nivel en el alcance al sentido de pertenencia.
	Debería ir dirigida a las nuevas generaciones, en el mejor de los casos para que ellos sean los transmisores de la información desde la lógica de los medios emergentes; sin dejar de lado a los grupos mayores. Se debe buscar que el proceso de interacción provoque una mayor incidencia.
	PP: Se buscó aplicar la parte de educomunicación porque se trató de generar trabajos con la carrera de Educación Inicial como cuentos infantiles, esa parte cultural implícita dentro de los resultados del proyecto. También con el programa <i>Pukllay</i> al tratar con la capacitación a los niños de las escuelas participantes. El público inicial serían los niños para generar una sociedad más culta de nuestro patrimonio.

11	LT: Son diversas, no solo corresponde al compromiso para trabajar con otros organismos, mucha gente se interesa en hacerlos, pero no se compromete. Eso es prioritario para lograr los procesos dentro del colectivo social.
	RZ: Va de un lado instrumental y de la gestión. El instrumental en base al dominio de las TICS y la capacidad de encaminar en este sentido el contenido. El cómo puedo ser parte del proceso de desarrollo de este producto y el tema de gestión; lamentablemente nuestro sistema educativo si los contenidos no están en el libro de educación que se utiliza desde el Ministerio. El reto es que la información se haga más focalizada para que se tome en cuenta en la comunidad estos íconos para que la gente los pueda identificar. Lograr que se inserte en los libros educativos sería genial para un conocimiento más profundo.
	PP: Dentro de los centros escolares existe muy poco o escaso material educomunicativo. Los estudiantes en su mayoría desconocen de temas de cultura general que se relacionen con la provincia, se requiere de mayor producción audiovisual.
12	LT: Existe poco o nulo compromiso de medios de comunicación para que los productos puedan ser generadas o reutilizadas, no se toma para la generación de espacios de diálogos.
	RZ: Un producto educomunicacional es el que primero se valida antes de ser publicado, ese producto validarlo en territorio es lo mejor para que reconozcan ciertos criterios que al investigador se le pudo ir algo pues ellos son los que lo pueden ver de manera más crítica. Así tendrá mayor incidencia con el desarrollo de metodología, que en su momento tendrá sus cambios según la necesidad.
	PP: Una realidad es que los temas son necesarios, pero desde producción no es algo muy rentable, se requiere de dinero o patrocinio por parte de alguna entidad que apoye al desarrollo de este tipo de productos.
13	LT: A más de Orotopía desconozco algo más que se esté haciendo a nivel local. La experiencia de trabajar en temas de educación patrimonial se basa en la mejora de las habilidades para que desde la investigación se puedan gestionar productos válidos para la educación patrimonial.
	RZ: Como proyecto no conoce, solo como productos a nivel de Quito de tradiciones, leyendas. Algo así como este proyecto “Orotopía” no conozco; Es muy importante porque a través de esto se puede generar sentido de pertenencia, ej: Eugenio Espejo que es el ícono del periodismo, en base a la educación que se hizo de su historia. Cuando llego a Machala, desconocía los personajes representativos dentro del oficio del periodismo como: Ismael Pérez Pazmiño, Zolia Ugarte de Landívar que son representantes de la cultura orense se puede hacer un ejercicio de rever la historia donde se refleje que nuestros antepasados fueron personas capaces de dejar un legado. Eso ayuda al proceso de apropiamiento, se requiere visibilizar estos conocimientos para validar el tema de la profesión como docentes y a los estudiantes como futuros profesionales.

	PP: Conozco la metodología de la UNESCO, tipo incubadora de esa área. Es interesante porque se forma a un grupo de gestores y luego ellos ayudan a seguir con la formación del resto de la población.

Elaboración: Laddy Quezada-Tello

V.1.1.3 Entrevista a expertas en Turismo

El patrimonio cultural está íntimamente ligado con el trabajo del turismo debido a que es su recurso principal para el desarrollo de rutas turísticas, paquetes de viaje, gastronomía; también, en la utilización del patrimonio natural o los habitantes en su interacción con los paisajes culturales. Bajo esta casuística se hace necesario indagar con dos expertas en el tema para cubrir esta parte de la investigación de la tesis, la entrevista se hizo de manera virtual por medio de Zoom.

MB: Maisa Bastidas

En este caso se procede a establecer un tiempo aproximado de media hora, la experta es la Coordinadora de la carrera de Turismo en la Universidad Técnica de Machala, brinda la cátedra de patrimonio cultural y formó parte del proyecto Orotopía.

- El patrimonio tiene un valor intrínseco universal, toda expresión cultural que tenga una característica de la identidad de un pueblo es considerado de relevancia, esto incluso es promovido por la UNESCO a nivel mundial porque contienen varios valores, incluidos los económicos, sociales y turísticos.
- El patrimonio puede tener varios usos, los mismos que deben ser basados en fines positivos para el territorio donde se encuentra, compartiendo el conocimiento, el reconocimiento, la identidad y el sentimiento se sentirse que pertenece a “algo”, lo que conjugado con una correcta educación en patrimonio para que se pueda cuidar, preservar ese “algo” a raíz de la integración que se tiene con ese elemento patrimonial.
- Un ejemplo de esto han sido los reconocimientos que los estudiantes han podido hacer en función a la adquisición del conocimiento, al inicio se cree que no existen recursos patrimoniales dentro del territorio pero durante el proceso cuando se van analizando cada detalle, cada concepto, se generan mediante talleres un proceso de autodescubrimiento de lo que realmente es el “patrimonio”, los estudiantes finalizan maravillados y entusiasmados de todo lo que se puede hacer o experimentar con este recurso descubierto.

- En el proceso de estudio del patrimonio los estudiantes pasan de no saber a identificar el patrimonio, a buscar alternativas de uso mediante la generación de rutas turísticas, visitas educativas, nuevos productos, apertura centros de interpretación, permite la movilidad de las personas con una generación de mayores réditos económicos al presentarse otras alternativas de ayuda a las familias del sector en donde este se erige.
- El patrimonio tiene un alto uso social porque nace de los constructos que se forman dentro del territorio; a su vez, esto permite que se gestionen nuevas opciones para la identificación, conservación y preservación. Para esto se puede partir del descubrimiento de las potencialidades que sean de soporte al uso del patrimonio.
- Se requiere abordar al patrimonio desde un punto de vista antropológico, que permita comprender situaciones como: ¿Por qué usamos este tipo de ingredientes para la preparación de un alimento? ¿Por qué nuestro ceviche se lo prepara diferente al peruano? ¿Por qué comemos una guatita en el desayuno? La respuesta es justamente porque ese platillo nació de una necesidad, se basa en lo que se tiene dentro del territorio sea de manera geográfica, climatológica o incluso de los ingredientes que se pueden conseguir dentro de la zona. Por esa razón la gente de la sierra no consumirá normalmente un “encebollado”, debido que no está cerca a un puerto donde sea fácil obtener la materia prima.
- La gastronomía es una de las muestras más importantes de la cultura, esto hace acuerdo a la frase “la olla de una familia es la ventana a su cultura”, la comida muestra los lazos que se forjan en casa, la manera de preparar es el reflejo de la tradición y todo el rito que ese hogar realiza frente a un momento tan célebre como es el de “preparar los alimentos”. Incluso el hecho de la conversación que surge en el momento de compartir la comida.
- Al momento de buscar la educación en patrimonio, se requiere que didácticamente se permita el reconocimiento de los elementos culturales, las mismas que al momento de no saberlas es porque al ser una rutina no existe ese aspecto de sorpresa que se encuentra cuando viajas a otro lugar. Entonces cuando se aprende a reconocerse con el patrimonio cambia la perspectiva de las cosas y se vuelve más fácil el aprendizaje.

- El mayor problema para la generación de productos educativos de corte patrimonial es el desconocimiento, justamente por eso es necesario que las personas conozcan de patrimonio, incluso porque al momento muchas personas que tienen puestos de responsabilidad en la Gobernanza pública, no tienen la experticia suficiente del tema y por ello terminan aplicando estrategias con bajo impacto en beneficio de la cultura local. Un ejemplo de ello es las personas que piensan que un baile folclórico es la solución para temas de conservación cultural, sino al tener un conocimiento parcializado toman solo una arista de toda la amalgama que en realidad conforman al patrimonio.
- Lamentablemente aún existe una visión elitista del patrimonio, en la que sólo quienes cuentan con recursos económicos o han alcanzado altos grados educativos son los que pueden entenderlo. La realidad es que este pertenece a todos, sin importar el grado académico o posesiones materiales.
- Aunque la Ley permite la democratización del patrimonio, es visible que los responsables de áreas gubernamentales aún manejan una visión sesgada del mismo y sólo brindan soluciones en función a su profesión. El problema de no ser expertos integrales hace que nos encontremos con personas que no saben ni el concepto de “patrimonio” trabajando dentro de los Departamentos de patrimonio de un GAD municipal, esto es algo que vuelve complejo el trabajo de la preservación patrimonial.
- Un proyecto pionero fue Orotopía, en dónde no existía un trabajo previo del patrimonio local justamente creció porque se fueron descubriendo varias potencialidades y al ser el primero se deseaba abarcar todo. Esto sirvió de experiencia para ir revisando las necesidades que había en el territorio e incluso la evolución de los productos educomunicacionales que surgieron de él, por eso el primer proceso es la educación para luego ir cubriendo los otros ítems que se requieren para brindar soluciones desde la academia en conjunto con la vinculación territorial.
- El trabajo con el inventario de la línea base se pudo redescubrir la riqueza cultural que existen en las diversas zonas de todo el territorio, en realidad se requiere formular más proyectos que usen la parte educativa para seguir implementando acciones que ayuden al proceso de resignificación cultural y con ello producir alternativas al uso del patrimonio. Recién se está abriendo

camino en esta materia a nivel local de la provincia de El Oro e incluso es un referente a nivel nacional.

- Han existido proyectos educativos culturales, quizá no han sido muy difundidos pero su experiencia ha sido enriquecedora a nivel de su localidad, un ejemplo de ellos fue uno que se habían realizado de escoger temas de la historia para armar recorridos turísticos y hace poco uno que se ha generado en Loja, pero es mucho más focalizado que el que se realizó acá. Lamentablemente esto se conoce sólo por la relación académica que se tiene dentro del área de patrimonio o turismo que hace que compartamos información en congresos, pero no porque tengan un alto nivel de difusión entre la población.
- La aplicación de la práctica en territorio fue fundamental para que los estudiantes universitarios aprendan la realidad del patrimonio, de esta manera los futuros profesionales reconocen la teoría y también se pudo desarrollar nuevas estrategias que sirvan para la formación metodológica del trabajo con el patrimonio.

LO: Lilia Ortiz

Licenciada en Administración de Hotelería y Turismo, ha sido operadora certificada de turismo a nivel nacional e internacional, también ha sido Docente universitaria en la Facultad de Ciencias Empresariales; actualmente se desempeña como la Directora del Departamento de Turismo de la Prefectura de El Oro y se encarga de generar programas en beneficio de la productividad turística de la provincia orense.

- La educación en patrimonio cultural ayuda a las comunidades a comprender y valorar su propia identidad, esto permite que las personas se conecten con sus raíces, fomentando un sentido de pertenencia que fortalece la cohesión social y el orgullo cultural; esto puede ser un gran impulso para la práctica del turismo cultural, generando ingresos para la comunidad.
- La conservación del patrimonio cultural, como monumentos históricos, sitios arqueológicos y tradiciones locales, atrae a visitantes de todo el mundo. La inversión en la preservación y promoción del patrimonio atraerá turistas, generando ingresos en forma de hoteles, restaurantes y actividades relacionadas con el turismo. Esto se ha hecho evidente en los múltiples premios que como país se ha logrado y eso también motiva a los Gobiernos

locales a generar acciones para la promoción del turismo local, como es el caso de la llegada de buques con turistas europeos que han visita la provincia para conocer el proceso de producción del banano.

- Los programas de preservación del patrimonio crean empleos en la restauración, conservación, investigación, difusión y turismo. Esto evidentemente beneficia a la economía local, proporcionando alternativas para oportunidades de empleo y estimular el gasto en la comunidad, un ejemplo de esto ha sido en las fechas de las festividades de los productores de café, banano o minería, debido a que muchas personas se desplazan a la provincia para participar de las actividades que se promueven en esas fechas: ferias, concursos, carreras o conciertos.
- Los programas educativos en patrimonio cultural no solo transmiten conocimientos sobre la historia y la cultura, sino que también fomentan la apreciación y el respeto por la diversidad cultural. Una sociedad educada en patrimonio es más tolerante y abierta a la colaboración internacional, lo que puede atraer inversiones extranjeras, por eso somos conscientes que se deben implementar desde la Prefectura actividades también en el área educativa para que desde la etapa de la infancia ir tomando conocimiento de la identidad oreña y del beneficio de conservar los rasgos positivos nuestra cultura.
- También se requiere la preservación del patrimonio cultural material, lamentablemente se ha perdido varias edificaciones antiguas debido al desconocimiento de la importancia de la conservación, por esta razón es un gran reto el trabajar por la preservación de aquellos bienes que aún se mantienen dentro de la provincia.
- Se busca fomentar el espíritu empresarial de los oreños, por tal razón los programas integrales de patrimonio pueden inspirar a emprendedores locales a desarrollar negocios creativos y sostenibles basados en tradiciones culturales, artesanías, rutas turísticas y la gastronomía local.
- Se está realizando inversión en infraestructura y servicios, que permita la generación de nuevas opciones de ocio mediante el desarrollo de nuevos parques temáticos; también se busca afianzar el tema de la preservación del patrimonio cultural a menudo, se está invirtiendo en infraestructura y servicios locales, como carreteras, centros de interpretación turística, proyectos educativos y de difusión del patrimonio local. Por eso se busca la firma de

convenios con otras instituciones en busca de encontrar un beneficio para el uso del turismo y con ello mejorar la calidad de vida de los residentes locales.

V.1.1.4 Entrevista a Gestores culturales

El patrimonio cultural está íntimamente ligado con el trabajo del turismo debido a que es su recurso principal para el desarrollo de rutas turísticas, paquetes de viaje, gastronomía; también, en la utilización del patrimonio natural o los habitantes en su interacción con los paisajes culturales.

JA: Jorge Albuja

Es docente del Colegio Americano en Guayaquil, forma parte del ICOM Museos del Ecuador, Gestor cultural de los sectores populares.

- Ha tratado de acercar al patrimonio a la educación formal mediante el uso de estrategias no formales dentro del área rural de Guayas y Santa Elena.
- Este tema ha tenido momentos que ha tomado fuerza, la emergencia patrimonial se ha cuestionado los retos del patrimonio, sobre todo durante el gobierno del presidente Correa al realizar un trabajo de catalogación de bienes patrimoniales, un ejemplo fue el trabajo de “Guayaquil ciudad patrimonial” que en su momento visibilizaba sectores de la urbe al momento han perdido su estilo arquitectónico, esto genera una pérdida de este patrimonio material.
- Teniendo en cuenta que, al perderse la memoria histórica de algo, se pierde la importancia del mismo. La ausencia de un direccionamiento patrimonial dentro de los gobiernos locales genera que no exista esa parte experta que evite más deterioro o pérdida de inmuebles emblemas de la ciudad por la falta de las correspondientes ordenanzas que los protejan o indiquen una adecuada conservación y es algo que se replica en todo el Ecuador como consecuencia de la escasa educación patrimonial.
- También las prácticas culturales inmateriales se encuentran en riesgo, más aún si son prácticas hiper periféricas que ante la falta de ayuda de los gobiernos, incluso por la pérdida de vida de muchos de los portadores de saberes ancestrales fallecieron a causa de la pandemia y al no existir un completo

registro de estas, el conocimiento se perdió con ellos sin haber logrado un traspaso generacional del mismo.

- En la parte educativa aún se cree que el patrimonio es sólo una postal o una pieza arquitectónica, incluso se concibe a la arqueología como algo muerto y no como la ciencia que transmite un saber.
- Esta década es clave en la que los gobiernos locales, provinciales e incluso el nacional no muestran una articulación en las acciones de conservación y preservación del patrimonio, teniendo en cuenta que las competencias de gobernanza fueron trasladadas a los gobiernos autónomos, al momento se desconoce que se está haciendo de manera integral con esos recursos y parece que se ha mal entendido al tema cultural con la organización de mega eventos artísticos donde se traen artistas internacionales, mientras otros creen que es organizar cursos de pintura vacacionales. Se evidencia la necesidad de formación real en educación patrimonial.
- La pandemia acrecentó las desigualdades existentes, el patrimonio puede ser una herramienta para la revalorización de la dignidad de las personas, la incertidumbre del mañana, es el patrimonio un elemento de desarrollo, aunque muchos no entienden el ¿Cómo puede apoyar en el desarrollo?, pero en verdad puede ser hasta un medio de sanación.
- El patrimonio debe ser pensado desde un contexto local, no sólo pensar en las grandes estrellas que se utilizan en el turismo como es el caso de las grandes ciudades o Galápagos. Se debe partir del contexto comunitario respondiendo ¿Qué tenemos? ¿Qué somos? ¿A dónde vamos? Son preguntas que desde la educación en patrimonio se debe hacer y esto permitirá sostenerlo, es complejo hacerlo porque nos cuesta transmitirlos debido a que no lo sentimos propio; por eso es urgente que se trabaje desde la parte local sin caer en el folclor.
- Ser requiere de más investigadores en lo patrimonial, no sólo hacerlo por moda o cayendo en los vicios como ha sido normal en el caso de dejar de lado el proceso investigativo que permita mantener en el espacio y el tiempo la dinamización del patrimonio. Así se evita pasar por etapas desérticas en las que se pierda información o interés de algo, lo mismo que luego hace caer la valoración de nuestra identidad.

- Académicamente son pequeños grupos los que están tratando de realizar esta tarea de educación patrimonial, un inconveniente que se encuentra es la parte burocrática a la que se debe enfrentar y los que resisten son aquellos que de alguna manera logra conseguir alguna pequeña ayuda económica.
- Luego viene el reto de la transferencia de la información hacia las escuelas, que al momento mantienen una visión limitada por los contenidos de los textos, el currículo formal. Frente a esto se debe buscar la integración con el INPC, el Ministerio de Educación – MINEDUC, para realizar un trabajo de capacitación para que se puedan actualizar en conocimiento a los docentes, a gestores comunitarios, líderes barriales que manejan grupos humanos; al momento pocos entienden la relación entre el derecho y el patrimonio, se desconoce que los derechos sociales están conectados a la memoria histórica.
- La relación comunitaria se realiza mediante acuerdos, como, por ejemplo: lo que yo obtengo al investigar debo hacer una devolución a esa comunidad. Se deben manejar acuerdos éticos para que esto sea devuelto en beneficio de ellos, un caso de eso es el Museo comunitario de Salango, pero se requiere una dinámica de constante interacción para que no se pierda el sentido.
- Se requiere mayor confianza con los educadores, es necesario compartir el trabajo para que exista más personas que apoyen en la transmisión de este conocimiento, esto puede ser con el trabajo mancomunado de los investigadores y todos quienes tienen la tarea de educar. Sobre todo, para encontrar el lenguaje adecuado para transmitir la información en un contexto educativo como un legado.
- Una de las experiencias memorables que recuerda es la de “La mesa del muerto”, que es un ritual en el que se deja la comida favorita del fallecido e incluso el ser partícipe al observar el trabajo de un grupo de mujeres con la ayuda de una biblioteca comunitaria en la que ellas podían acercarse a la lectura, lamentablemente esto se ve limitado por los cambios políticos que existen en diversos sectores del país.
- La riqueza de trabajar con una recopilación etnográfica fue de gran valor para la construcción de material cultural local, donde se obtuvo como resultado un documental y un folleto educativo que se mantiene como recurso de esa comunidad. Son prácticas que se deberían realizar en todas las localidades

y así se evitaría la destrucción de nuestro patrimonio, tomando en cuenta temas de salud alimentaria, la parte de memoria histórica que envuelve a la configuración de la localidad.

PB: Pamela Betancourt

Gestora cultural del teatro en la provincia de El Oro, promueve acciones culturales relacionados a las artes escénicas y posee su emprendimiento basado en experiencias artísticas.

- La relación de la población con el tema del teatro ha sido incipiente dentro de la ciudad, cuando se inició el proyecto Vilatro, se encontró que muchos de quienes habían asistido a alguna función solo se habían relacionado con un estilo basado en el sarcasmo o patanadas (vulgar). Esto demuestra que lamentablemente no existen los espacios suficientes para que las personas disfruten de eventos culturales que aporten a la construcción de una sociedad y a su vez es un reflejo de la mínima inversión en educación cultural dentro de esta zona del país.
- Realizar producción cultural es compleja dentro de un entorno que no ha recibido mucha influencia educativa en el ámbito patrimonial, es un reto que se debe correr para que la población pueda ampliar su conocimiento y expandir sus posibilidades de un entretenimiento más sano, porque la gente al tener la oportunidad aprende rápido de otros estilos. Cuando se trabaja por educar en el sentido crítico que tiene la población del producto cultural que consume se ven cambios en los patrones de uso de la cultura.
- Lamentablemente se ha utilizado poco el tema del patrimonio cultural dentro de la puesta en escena de las obras de microteatro, al momento se ha trabajado con la visibilización de perfiles biográficos de ciertos personajes mujeres que fueron influyentes dentro de la historia de la ciudad, la provincia o del país. Esto más como un tipo de experimento ejecutado con las niñas que participan en los cursos de teatro, se espera abordar otras aristas más del patrimonio oral local como es el caso de las leyendas, para ello se hace necesario el trabajo conjunto con escritores, dramaturgos y guionistas que formulen propuestas educativas que se puedan presentar en relación a toda la riqueza que existe en la historia local.

- El tiempo de pandemia se volvió un reto para todos los que trabajan con temas de cultura porque la falta de ese espacio físico y el contacto con demás personas se hizo evidente en la salud de las personas. En su momento se procedió a utilizar los medios digitales para continuar con las presentaciones de teatro; así a más de mantener de alguna manera la parte económica de quienes se dedican al arte, también se buscaba que el público obtuviera una forma de disipar sus preocupaciones y esto incidía incluso en su estado de salud porque el arte es sanador, es liberador.
- En relación a otras actividades culturales se ha hecho evidente la búsqueda por parte de los padres de familia de espacios que permitan a los niños a expresarse, compartir con otros y desarrollar sus habilidades blandas que son tan necesarias para su crecimiento humano. En este sentido son muy buscados los temas de música, pintura y teatro.
- Es una gran responsabilidad para los gestores culturales trabajar en beneficio de generar espacios en donde realmente se unan los valores sociales con la expresión del ser humano, esa es nuestra huella en la sociedad, el generar el cuestionamiento y reflexión crítica de la realidad mediante el uso de la cultura. Por eso no se debe arrastrar las prácticas negativas del contenido vulgar por el solo hecho de obtener ganancias económicas, se requiere tener mucha seriedad con lo que se presenta al público.
- Existen muchas temáticas sociales que se pueden abordar desde la puesta en escena del arte, como ciudadanos y productores se requiere formular opciones culturales para que se expongan estas realidades, donde se las analice, de esa forma se podrán cambiar hábitos negativos dentro de la sociedad; todo esto es posible con el uso de estrategias educativas para beneficio del conocimiento de la identidad humana y del patrimonio cultural.
- Se requiere de mayor apoyo de la parte gubernamental sea con políticas o difusión de lo que se hace por la cultura, muchas cosas se consiguen por autogestión y sería interesante que la educación cultural tenga un recurso logístico, económico, incluso político más amplio para que así se beneficie a la población en general. Al conocer el patrimonio se puede generar una serie de acciones para el desarrollo de un lugar, porque se pueden realizar una gran cantidad de actividades en las que las personas puedan participar.

- El arte, la cultura y el patrimonio es una oportunidad que permite a grupos más vulnerables a experimentar una mayor libertad de su pensamiento, vivencias y experiencias; por esa razón se ha tratado de incluir actividades en las que de manera gratuita o con la ayuda de patrocinio de entidades privadas se generen espacios en las que niños de escasos recursos y grupos de personas con niveles de discapacidad puedan experimentar los talleres de teatro, pintura o música.

LS: Luis Serrano García

Presidente de la Casa de la Cultura Núcleo de El Oro en el periodo 2020 -2021, ex Prefecto y Diputado de la provincia de El Oro, Gestor cultural del área de la poesía.

- El tema de la cultura requiere de mucho trabajo porque no ha tenido el apoyo necesario en recursos, se ha logrado que se pueda dar apertura más el espacio para el ingreso de más personas proactivas en beneficio de la cultura, no sólo desde un punto de vista de un solo tipo de arte.
- La provincia de El Oro es un pueblo de migrantes, la mayoría de ellos a causa de las movilizaciones internas que se dieron dentro del país.
- El desafío más grande en relación al tema de la cultura y del patrimonio proviene de la visión de los gobiernos que no logran comprender que la cultura es un motor importante dentro de la sociedad, la cultura es importante para la identidad de los pueblos, para la generación de desarrollo. Si no se logra entender toda la perspectiva de la relación de la cultura con la sociedad, se expone a perder oportunidades y espacios que servirían de ayuda para el crecimiento integral del grupo humano que se relaciona con ella.
- En los últimos gobiernos tuvieron como error el hecho de disminuir la cantidad de docentes del área cultural dentro de la educación básica y del bachillerato, eso expone a una pérdida de espacios formativos en este ámbito. Así mismo, se requiere que no se limite el acceso a información general para que las personas puedan incrementar su nivel de criticidad.
- La pandemia ha forzado a dar el salto al uso de las nuevas tecnologías, es un reto la disminución de la brecha digital que existe debido a la poca inversión en recursos y formación tecnológica, esto genera un retraso en el proceso de adquisición del conocimiento. Es complejo que al momento sólo se esperaba

el momento de entrega de dispositivos tecnológicos por parte de los Gobiernos autónomos locales (Municipio o Ayuntamiento) a los estudiantes destacados, cuando esto es una necesidad de toda la población el contar con acceso a la educación digital.

- Se requiere desde la parte de la comunicación, desde la ejecución de la Ley distinguir que existe el aspecto del negocio y también el de la difusión de información precisa; es decir, que en verdadera democracia no se debería manipular la información para la conveniencia de alguien que tenga poder. La información debe ser democratizada sin hacer uso de los clichés en el que se vuelve a generar la hegemonía de una facción de una clase social o económica sobre otra; por ejemplo: aquello que se muestra para sobre significar que un sector de la población es peor que otro, cuando en realidad se generan villanos donde no existen, por eso se requiere de una verdadera ejecución ética de la comunicación.
- Cualquier persona lleva consigo un bagaje cultural que se forma en relación a su experiencia, a su contexto; por eso mismo se ha visto como generacionalmente se repiten aspectos de conductas que van de sus mayores y se siguen transmitiendo a las nuevas generaciones. Por esta razón, es necesario trabajar en la disminución de la cultura del cinismo que lo único que hace es generar ídolos que posiblemente son figuras negativas para quienes lo siguen; de tal forma es urgente fortalecer la presencia de contenidos de mayor valor humano, donde no se pierda la capacidad de la expresión favorable bajo la influencia de lo que permita la trascendencia humana.
- Ha sido frustrante el hecho que el patrimonio intangible no tiene la suficiente intervención; así mismo, como la falta de políticas u ordenanzas que hayan protegido el patrimonio arquitectónico, todo esto debido a la débil conservación cultural de la identidad orense. Al momento lo que ha quedado de varios de los patrimonios son las fotografías que quedan de edificios emblemáticos de la historia, no se ha respetado esto por los mínimos recursos económicos que se reciben y por el desconocimiento que tienen algunos de los principales responsables de estas competencias, debido a la falta de preparación de lo que significa realmente el patrimonio cultural.
- Los profesionales de la comunicación deben ser guardianes de la información, para que realicen los insumos adecuados para transmitir la historia, para generar

espacios de debate en beneficio de la sociedad, tienen la responsabilidad de orientar a los demás mediante los contenidos que estos presenten a la ciudadanía.

V.1.1.5 Entrevista a Experto en Patrimonio

MO: Marco Ortega

Arquitecto, responsable de proyectos en el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural INPC, ex Coordinador Zona 07 INPC, Ecuador

- El tema del patrimonio cultural es una responsabilidad de todos, el Estado tiene la tarea de generar acciones que permitan su preservación, las organizaciones académicas deberían ampliar su abordaje para que no quede el conocimiento en una lámina que se revisa de manera superficial, las personas tienen un amplio proceso de interacción con el patrimonio, pero no lo saben, por eso existe la perspectiva de que se encuentra devaluado.
- Dentro del trabajo de la difusión del patrimonio cultural se hace necesario el apoyo y aporte de la academia universitaria, porque es el lugar donde se forman los profesionales que tendrán las competencias y tomas de decisiones en beneficio del mantenimiento o generación de estrategias en bien de los diversos tipos de bienes culturales que se poseen dentro de un territorio.
- El desarrollo de proyectos dirigidos a fortalecer la preservación es muy importante, porque existe una gran cantidad de bienes que requieren intervención técnica; así mismo, el tema de la gestión de las competencias territoriales mediante la Ley de la COOTAD, ha permitido que sean los GADs Municipales quienes deben velar por el patrimonio cultural local, esto a su vez es un reto debido a las pocas ordenanzas públicas que existen dentro de estas entidades; así mismo, por el poco conocimiento que cuentan algunos de los encargados de estas tareas, esto obliga a que se busque un trabajo conjunto que permita la capacitación y uso de los recursos destinados al patrimonio.
- La pieza clave para todo el proceso de salvaguardar el patrimonio cultural es la educación en temas culturales; así se podrá tener mayor conciencia de lo que como sociedad se posee, al darle el valor que le corresponde permitirá que perdure por más tiempo y no terminemos perdiendo más elementos de nuestra

identidad. Este es un grave problema que atenta a la memoria de los pueblos, porque no sólo se habla de lo material sino también del legado inmaterial que se ha ido perdiendo con el paso del tiempo y falta de acción de ciertos personajes que deberían tomar mayor precaución de los bienes patrimoniales.

- Se requiere de la participación activa de los medios, a través de los proyectos universitarios se ha hecho posible algunas actividades que permiten la generación de material valioso para la educación en temas de patrimonio cultural, es urgente que se puedan seguir replicando estas acciones en cada territorio local, aunque la Ley Orgánica de Comunicación abrió la puerta para los contenidos interculturales, aún falta camino por recorrer.

ZA: Zaida Aguirre

Licenciada en Artes Visuales, responsable del Salón Pinacoteca de la Casa de la Cultura Núcleo de El Oro.

- Es un reto local el potenciar la educación y capacitación en temas de cultura, patrimonio cultural, esto para la fomentación del conocimiento de los saberes ancestrales y memoria de la sociedad. Siempre se ha tenido presente la parte social – económica, pero se hace necesario el trabajar más por la significación del patrimonio, esto influye en la diversidad e interculturalidad. Es importante que la ciudadanía conozca, identifique los elementos culturales que son propios de este territorio y no sólo quedar en el ámbito material, sino también lo inmaterial.
- Se hace urgente la asociación de la ciudadanía con el patrimonio, hasta hace poco la perspectiva del patrimonio ha sido muy exclusiva en los grupos que tienen mayor acceso a la educación cultural.
- El patrimonio genera desarrollo, la primera fase es el conocimiento, la difusión; este trabajo no es sólo responsable de las instituciones públicas o privadas, sino de toda la población que debe ser guardiana de estos bienes patrimoniales.
- Se requiere que a nivel educativo se inserte desde la educación primaria los espacios para que los niños puedan vincularse con el patrimonio, lamentablemente no existen suficientes bases de datos de los bienes materiales, pero podemos rescatar la parte inmaterial. Se puede generar soportes educativos no sólo basados en el texto, sino también otro tipo de estrategias

que vayan desde lo lúdica, el uso de tecnologías y que se vaya implementando en todos los grupos atareos de la población según sus características propias.

- La vivencia de la pandemia ha presentado un panorama en el que las instituciones de cultura se deben apropiar de nuevos espacios, productos o plataformas para utilizarlos de manera educativa. Un ejemplo de ello son las redes sociales, donde se puede aplicar diversas estrategias y actividades para presentar diversos contenidos que se relacionan con el accionar cultural, la valoración del patrimonio cultural.
- Los medios de comunicación cumplen con un rol importante en la difusión cultural – artística, todo el reconocimiento y apoyo que se obtenga permite llegar hacia un mayor grado de usuarios. Es importante que los comunicadores se preparen como comunicadores culturales porque existen vacíos en los términos que se utilizan al momento de difundir las noticias hacia la comunidad.
- Dentro de los principales proyectos de estos últimos años en beneficio del patrimonio se encuentra el rescate o preservación de algunos bienes inmuebles como fue el muelle de cabotaje, el teatro de Pasaje, lamentablemente se ha perdido mucho del espacio arquitectónico de la provincia. Lo que más se cuenta es con registro de documentos como fue el caso de la recopilación de los estilos de ventanas que han existido dentro de la provincia, ese tipo de registro fue interesante porque se permitió levantar esa información; mayormente están las actividades realizadas de manera interinstitucional, pero hace falta más trabajo para seguir difundiendo el patrimonio cultural local.
- El INPC es una entidad que apoya en el fortalecimiento de la preservación del patrimonio cultural, se cuenta con la ayuda técnica para el registro y capacitación en estos temas. El análisis de patrimonio no está libre para cualquier profesional, se debe trabajar con los expertos para que se formalicen todos los procesos de intervención del patrimonio, esto para el desarrollo del procedimiento formal, legal que se basan en las políticas de estado para el uso, conservación y salvaguardia del patrimonio.
- Dentro del país han ocurrido algunos casos de daño o pérdida del patrimonio como lo fue en su momento con el robo de la Custodia de Riobamba en el año 2009, luego de ello se ha trabajado fuertemente por la búsqueda de proteger a

los bienes debido a la existencia de los huaqueros o daños que se hacen contra estos bienes del Estado. Disminuir el tráfico ilícito; así mismo, para enfrentar el peligro de la pérdida de la memoria histórica y oral debido al fallecimiento de los adultos mayores que ha sido guardianes del pasado ancestral de los pueblos.

- Se requiere seguir fortaleciendo la presencia de la cultura dentro de las interacciones de la ciudadanía con su propio entorno, reconocer los orígenes que rodean al ser humano. En la actualidad existe un alto grado de desconocimiento relacionado a nuestra identidad cultural, se requiere abordar acciones más continuas en beneficio de este tema.

V.1.1.6 Entrevista a Comunicadores Sociales

KB: Karina Benítez

- Dentro de la educación superior es importante el trabajo triádico de la vinculación, investigación y académico, los beneficios de la generación de las propuestas de vinculación son de alto componente práctico – experimental que permite a los estudiantes entrelazar los contenidos de clase con la praxis de la profesión, sirve para contribuir al desarrollo de los entornos que forman parte del territorio de intervención, su componente pedagógico ayuda a la transformación social.
- Los proyectos de vinculación son medidos según su impacto en la comunidad, en el caso de Orotopía se buscaba la reflexión de la importancia del patrimonio para que la ciudadanía pueda realizar la valoración crítica de la cultura local, incluso de allí nace su nombre “la utopía” y la riqueza del entorno.
- Se buscó el cambio de percepción de la ciudadanía dentro de las comunidades en las que se intervino con el proyecto, para que con ello se dé un cambio en la conceptualización del tipo de contenidos que se generaron y de esta manera se conceda una mayor importancia de vida al tema del patrimonio cultural para una verdadera educación en esta área.
- En función a la parte del componente de formación profesional como futuros comunicadores, fue de vital importancia porque se convirtió en un referente del proceso de enseñanza-aprendizaje para los nuevos proyectos, la rigurosidad científica – técnica, la validación científica que se consiguió durante su ejecución, divulgación y socialización de resultados le ha dado una

base como plataforma de exposición del trabajo realizado, se volvió incluso en una muestra internacional de lo que se puede generar al lograr la sinergia entre la ejecución práctica de todo este proceso.

- En el desarrollo de proceso de productos educomunicacionales parte de las estrategias que se pueden aplicar en diferentes campos, cada aprendizaje generado al aplicar este tipo de proyectos es la generación de nuevas oportunidades o escenarios de estudio en los que se pueda incursionar. Un caso de esto ha sido la inclusión tecnológica en la época de pandemia en la que se hizo necesaria la migración a medios multiplataformas y esto hace que se tenga el reto de trabajar en contenidos para estas plataformas; se debe adaptar a lo que surge dentro del contexto general.
- El reto ya no es sólo generar contenidos, sino motivar a la ciudadanía a ser cocreadora de contenidos en función a la necesidad social, se requiere hacer una investigación rigurosa de contenidos, también hacer curaduría de información para evitar el plagio o las *Fake News*. Nos enfrentamos a que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades, incorporarse rápidamente a la utilización tecnológica, incrementar los estándares de investigación interdisciplinar y la transferencia de información hacia la ciudadanía.
- Ha medida que la sociedad evoluciona, las narrativas se deben ir adaptando en función al contexto en el que se desenvuelve el ser humano; tal como ha ido siendo en cada etapa del desarrollo tecnológico, desde la era de las cavernas hasta la actualidad. Siempre existen nuevas formas de contar historias, con el mundo digital esto se ve en mayor grado de aceleración, debe existir mayor responsabilidad en quienes se encargan en generar relatos en estas plataformas e incluso de allí ahora aparece el término de trabajar en la “curación de contenidos”.
- Se requiere seriedad y veracidad al momento de formular las nuevas narrativas, esto se convierte en otro espacio de oportunidad laboral de los comunicadores, no sólo para contrastar la información o generar el relato, sino también por el hecho de que cada plataforma tiene sus propias características con las cuáles se debe tener en cuenta al momento de gestionar la información.
- La LOC tuvo su formulación en la necesidad de que la sociedad tiene derecho a la formulación y servicio de la información, con el fin de que los medios que generan este servicio tengan la responsabilidad de un servicio de calidad. Esta

Ley ha sido modificada en parte de su esencia, se requiere de un ejercicio legal porque esta da la libertad de la producción abierta de contenidos e incluso se disminuye la rigurosidad del ejercicio profesional, esto es preocupante porque se ve un riesgo frente a la calidad que se requiere para la profesionalización.

- Se podría recomendar que en ámbito de gestión de la educomunicación en temas interculturales se requiere que existan fondos o gestión económica dentro de los estamentos gubernamentales, esto serviría para continuar con los procesos de investigación; así mismo, se debe buscar programas internacionales que ofrezcan apoyo no reembolsable para con ello continuar proponiendo nuevas estrategias educativas del patrimonio cultural.

V.1.1.7 Entrevista a docentes de áreas de Ciencias Sociales

MC: Martha Fabiola Cedillo Tisalema

Docente MINEDUC del Colegio de Bachillerato Ismael Pérez Pazmiño en segundo y tercero de bachillerato en la asignatura de Historia.

- Lamentablemente dentro de los contenidos que existen en los planes de estudio de nivel secundario, en el Ecuador no existe la debida importancia del análisis del patrimonio cultural o la historia. En los textos de clase no se incluye este tipo de información generando el descuido por el valor del pasado y lamentablemente en la educación pública ni siquiera existe dentro del pensum el fomento a un trabajo por la preservación de la memoria histórica de las localidades o comunidades.
- También es notable que existe deficiencia en el desarrollo del pensamiento crítico al estudiantado y se enfrenta a la desidia de varios docentes que se ciñen al menor esfuerzo frente a los temas de formación académica de las áreas científicas, tecnológicas e incluso pedagógicas. Esto provoca un fuerte lastre al desarrollo de las habilidades de los estudiantes que en muchos casos provienen de situaciones de vulnerabilidad o problemas familiares.
- Los temas que se brindan en los ítems de patrimonio cultural sólo son estudiados los casos internacionales y se requiere la generación de material educativo sea impreso o digital que permita que los estudiantes tengan una mayor cercanía con el patrimonio local, sólo así lograrán entender su importancia, valorarlo y cuidarlo.

- Como docente ha realizado la búsqueda de su propio material, una ventaja de la malla es que indica que, en el caso de la asignatura de Historia, el docente puede insertar contenidos que considere conveniente para el proceso educativo; por tal motivo, se ha buscado la forma de insertar actividades económicas que permitan al estudiante tener una mayor cercanía con estas temáticas. Ejemplo: mapas, la búsqueda de historias locales, lugares turísticos, la gastronomía local.
- Uno de los proyectos gubernamentales que se está implementando es uno desarrollado por la Prefectura, el mismo que busca que la población visite el Bosque petrificado de Puyango, es uno de los dos bosques que existen en el mundo y poseen esta característica de ser un lugar lleno de fósiles. Esto es positivo porque así se evita la pérdida total de este conocimiento y a su vez se ejecutan acciones turísticas.
- Dentro de las principales dificultades se encuentra que al no existir la producción educativa de contenidos de tipo cultural o patrimonial, el joven no tenga un recurso que le permita ampliar sus horizontes; incluso como docente se encuentra la limitante de no estar a la par con la tecnología, esto hace que de cierta forma se genere una competencia entre lo que el profesor busca transmitir con el tiempo en que el estudiante dedica al consumo de contenidos banales que no le aportan a su formación académica.
- Es necesario ir formando proyectos que vayan generando ese interés en los estudiantes, pero esto depende también del apoyo gubernamental y de la responsabilidad del docente para buscar herramientas que fortalezcan el proceso de educación-aprendizaje.
- El Ecuador posee un patrimonio cultural enorme, esto es evidente incluso por la cantidad de turistas que vienen a visitar el país y por los que deciden venir acá a vivir luego de su jubilación. Es posible que se generen nuevas fuentes de desarrollo productivo, económico y social si todas las instituciones trabajamos de manera conjunta, por eso es urgente que se brinde una mayor educación en temas de la cultura y conservación de todos los bienes materiales – inmateriales del país.
- Personalmente es muy interesante conocer lugares de asentamientos prehispánicos que se mantienen hasta el momento, por eso se requiere que los docentes tengan una mayor formación en temas culturales para que esa

vivencia sea un germen para ser embajadores del patrimonio y con ello despertar el interés en los estudiantes.

CC: Carolina Cely

Coordinadora de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral, la misma que forma al personal de los proyectos de estimulación y formación de la primera infancia a cargo del Ministerio de Inclusión Económico Social MIES.

- El patrimonio cultural es un reto educativo porque cuando se enseña de manera integral a un niño, adolescente, se requiere enseñar la raíz cultural de su pueblo, se requiere narrar la historia y de dónde provienen algunos sucesos que suceden dentro de su entorno para que se comprenda esta sinergia de su vivencia con la cultura.
- En la actualidad existen herramientas que permiten un abordaje más amplio, un ejemplo son las redes sociales que con su uso se puede llegar a un amplio segmento de la población. Anteriormente existían espacios de diálogo cultural que permitían llegar a los niños mediante lectura de cuentas, obras teatrales, teatrinos, títeres se podía contar las historia que se heredaron de las comunidades.
- El recurso más utilizado es la literatura infantil, esta se aplica junto a las rondas, retahílas, nanas, también las gacetas, textos informativos, textos educativos y se podrían generar productos semanales que permita inculcar en los niños estas historias, estas experiencias.
- Una de las limitantes para que se puedan generar acciones educativas es la falta de recursos económicos, aunque las formadoras estén en la capacidad de adaptar y generar contenidos culturales, conseguir el financiamiento de la materia prima puede ser complejo al momento de organizar proyectos educativos porque se requiere vestuario e incluso en ocasiones es triste ver que no existe la suficiente apertura por ciertas zonas distritales del Ministerio de Educación – Mineduc, debido que para ciertas personas no ven importante el trabajo con temas del área cultural y sólo consideran relevantes a los contenidos relacionados con las matemáticas.

- Es lamentable ver como por el desconocimiento de ciertas autoridades de ciertos establecimientos se limite el uso del patrimonio para el beneficio de la educación de los niños, un pueblo sin memoria histórica se enfrenta a revivir sus mismos errores del pasado. Se requiere que instituciones de gobierno local o provincial se involucren más con el tema de la educación, difusión y preservación del patrimonio cultural local.
- Hace tiempo atrás en el muelle de cabotaje de la parroquia de Puerto Bolívar, cada mes se realizaban concursos de cuentos y relatos del filo costero, allí se contaban las historias de los pescadores o de las comunidades relacionadas a esta zona geográfica. Así mismo, cuando se construía el eje vial que pasaba por el sector fronterizo, se generaron actividades para el uso de la literatura infantil donde se compartían los conocimientos culturales a nivel binacional; es decir, Ecuador y Perú.
- En la actualidad el turismo es una fuente importante de ingresos económicos a nivel nacional, entonces al generar acciones que benefician al uso del patrimonio, se puede trabajar por el desarrollo social, educativo y obtener inversión para los sectores en donde se pueda insertar estas actividades.
- Todos los niños aprenden mediante la música, si se usa la literatura infantil para educar en cualquier tema, se podrá ver los resultados de manera inmediata. Se debe utilizar más las leyendas, cuentos, canciones, nanas y así desde pequeños aprendan de la riqueza de su identidad cultural.
- En el ejercicio docente se requiere motivar a toda la población a escuchar, aprender de la historia, generar arte y construir riqueza cultural para que en el futuro las generaciones tengan otras opciones de vivencias.

V.1.1.8 Entrevista a Psicólogos

RA: Roberto Astudillo

Psicólogo del área de formación educativa, Maestrante de Psicopedagogía, trabaja para Senescyt en el Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño en la carrera de Desarrollo Infantil.

- El patrimonio es un reto educativo porque nos hemos olvidado del valor de nuestro patrimonio, al momento de enseñar la historia de personajes y vivencias que formaron parte relevante de lo que hoy somos como sociedad.

- Indiscutiblemente se deben incrementar espacios educativos y de interacción con el patrimonio cultural local, por ejemplo, con la generación de material que se pueda usar incluso en casa (cuentos, canciones, videos, etcétera).
- Existe poco material del patrimonio cultural local, más se conoce de los nacionales e incluso los de nivel mundial. Se tiene más acceso a lo que está presente de manera digital, pero es poco difundido los bienes culturales de nuestra provincia e incluso por un buen tiempo las generaciones actuales creían que no poseíamos cultura a diferencia de las grandes ciudades del país.
- La mayor dificultad a la que se enfrentan los investigadores o educadores de patrimonio cultural, es el tema económico que limita al trabajo que se podría realizar, porque herramientas existen, pero no hay facilidades para acceder a ellos tanto por falta de implementos e incluso por el desconocimiento técnico que se requiere para generar estos nuevos materiales.
- Es importante tener en cuenta que se puede generar espacios de desarrollo con base del uso del patrimonio, por eso se requiere iniciar con este trabajo desde la infancia y no sólo con grupos de adultos, porque con los niños se estaría formando a los futuros ciudadanos preservadores de nuestros bienes culturales.
- Desde la psicología el proceso del desarrollo de la identidad permite que la persona tenga un fortalecimiento de su autoestima, históricamente desde la época de la colonia la mayoría de los ecuatorianos no tienen una identidad definida, esto hace que se adopten culturas extranjeras sin que tengamos clara nuestra propia identidad, que, si la tenemos, pero creemos que no es relevante.
- Una estrategia que se puede usar para la educación y difusión del patrimonio es la literatura, trabajar para extender la memoria oral que aún tenemos a la mano por nuestros adultos mayores e incluso por la propia experiencia de los que hoy somos parte del sector productivo del país.
- Las historias siempre son parte de nuestra riqueza cultural, de alguna manera todos hemos recibido esos relatos y es interesante porque con ellas se mantiene vivo el recuerdo de esa experiencia vivida. Es un momento muy enriquecedor cuando las familias pueden compartir tiempo de calidad y con ello conversar de lo que han vivido nuestros antepasados.

- Dentro del ejercicio docente el uso del patrimonio permite un mayor apasionamiento de lo que se transmiten, aquello que se da con mucho esmero sirve de abono para que los estudiantes absorban el conocimiento y quieran luego replicarlo dentro de su entorno o contexto más cercano.

RS: Rosa Marianela Salamea Nieto

PhD. En Psicología por la Universidad de la Coruña, Experta en Mindfulness, Docente de la carrera de Psicología Clínica, ex coordinadora de la carrera de Psicopedagogía en la Universidad Técnica de Machala. Docente de Postgrado en Psicopedagogía. Profesional investigadora en Psicoterapia de Tercera generación.

- La identidad personal está relacionada con la cultura, debido que esta influye en la forma en que el ser humano se percibe a sí mismo y en cómo se relaciona con los demás. La cultura proporciona un marco de referencia para las creencias, valores, normas y comportamientos, contribuyendo a la formación de la identidad, por tanto, esta se construye a raíz de la interiorización de los aspectos culturales que nos rodea, ejemplo: lenguaje, tradiciones, costumbres y las creencias.
- El patrimonio cultural es un reto educativo porque la educación se encuentra tradicionalmente enfocada en la enseñanza de saberes técnicos o científicos, pero no de manera específica a la difusión de la identidad nacional, los símbolos o capacitación del personal técnico para que esto se trabaje de manera interdisciplinaria.
- El abordaje del patrimonio cultural en la educación se puede realizar en diferentes maneras, mediante un enfoque interdisciplinario, de forma transversal integrando disciplinas, ejemplo: historia, geografía, literatura, música. Esto debería ser trabajado sobretodo en el nivel de educación media, esto permite una comprensión más completa y contextualizada del patrimonio. También podría abordarse mediante el uso de tecnologías como aplicaciones móviles, la realidad virtual, la realidad aumentada, para acercarse a los estudiantes de manera innovativa.
- El desconocimiento de la existencia de material educativo relacionado a la educación patrimonial, es necesario de se trabaje para sea parte de los diseños curriculares en todos los niveles educativos para que se pueda especificarse los

contenidos y objetivos que permitan fortalecer el conocimiento el patrimonio de cada región. Sería interesante la realización de proyectos pedagógicos para conocer el estado de preservación que existe de nuestros patrimonios culturales y con ello establecer estrategias para su posible conservación.

- Se requiere una mayor preparación a los docentes para que estén capacitados en el abordaje efectivo de la construcción del ser y la interacción cultural dentro del aula, esta necesidad puede dificultar la implementación de estrategias educativas que promuevan la valoración del patrimonio cultural; por otro lado, existe el requerimiento del desarrollo de material educativo, existe una falta de estas herramientas accesibles para los docentes y estudiantes en estas temáticas de la construcción del ser cultural.
- Entre lo más conocido, se evidencia que en otros países si se ha generado mayor difusión e intervención educativa con este tipo de proyectos a diferencia de nuestro país o localidad; esto demuestra la poca difusión que existe de este tema.
- Es posible la generación del desarrollo local, social, productivo y tecnológico, esto puede ser utilizado como un recurso para la generación de actividades económicas sostenibles, tales como el turismo cultural, promoción de visitas a lugares históricos, festivales culturales, la producción de artesanías tradicionales, gastronomía, esto puede generar empleo y contribuye al desarrollo económico e incluso el tecnológico, la transmisión de saberes.
- El trabajo de integrar el patrimonio cultural y valores humanos mediante una currícula insertada dentro de los procesos educativos, para que mediante estas prácticas los estudiantes puedan valorar más la esencia de su cultura, aporte a la construcción de la cosmovisión social de un grupo humano y al sentido de pertenencia.

V.1.1.9 Entrevista a personal administrativo UTMACH

KG: Katherine Guevara

Encargada de la unidad de Prácticas Preprofesionales, dentro del departamento de Vinculación Social de la UTMACH.

- Orotopía es uno de los proyectos con los que inician la cartera de gestión de la vinculación social de la Universidad de Machala, como dirección de vinculación se ejecutó el proceso de convocatoria dentro de los términos estaba justamente estipulada la línea relacionada al patrimonio o interculturalidad; como institución se tenía presente la necesidad de trabajar por la conservación de la cultura, la identidad y el patrimonio.
- En este proceso los proyectos de vinculación marco lógico se revisaron, evaluaron y con el paso del tiempo Orotopía se constituye en un proyecto institucional emblemático, incluso se presentó como uno de los proyectos en el proceso de evaluación externa con fines de acreditación institucional, se consiguió una participación muy aceptable en beneficio de la UTMACH.
- Para el fortalecimiento del aprendizaje en el proceso de aprender y desaprender en la construcción del conocimiento mediante la práctica pre profesional, se hace en un escenario cuasi real donde el futuro profesional desarrollará su libre ejercicio pero también en ese sentido de ayudar un entorno de vulnerabilidad en donde el profesional no solamente se desempeña de manera eficiente en el campo de la futura profesión sino que aprende a desarrollar ese lado humano ese contacto humano y de ejercicio vinculante con la solución real de problemas sociales. Por esta razón se generan proyectos que permitan la ejecución de todo el proceso anteriormente descrito.
- En este sentido es muy importante que el estudiante además de lo que desarrolla en los procesos intra clase, se funda o relacione en el entorno inmediato de su futura profesión, estos escenarios en contextos reales y en colaboración con la comunidad se ampara en todo lo que es la función sustantiva regulada por el Consejo de Educación Superior – CES.
- En el modelo educativo de la UTMACH, se aborda un enfoque integrador desarrollador, básicamente el centro del modelo educativo es el estudiante, bajo esta perspectiva de enfoque se desarrolla un proceso de conocimiento significativo, este se debe desarrollar en función a la experiencia de poner en práctica lo que desarrollan en aula que vincularnos a través de las estrategias de cooperación interinstitucional y luego de lo que se realiza en la comunidad se transforma en conocimiento que vuelve a la academia alimentando las líneas de investigación institucional.

- En este sentido el actor principal del proceso de fortalecimiento al potenciar el conocimiento y la mediación la ejecuta el gestor académico, es quien se encarga que de la Academia pase el conocimiento a la vinculación y de la vinculación se devuelva experiencia para alimentar la investigación científica, este ciclo es recurrente en las funciones sustantivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del futuro profesional.
- Dentro de los programas de vinculación a nivel nacional debemos identificar que existe el horizonte en donde nosotros necesitamos reivindicar todo lo que es la cultura, el arte, el patrimonio; ya debemos primero conocer, segundo amar y valorar lo que es nuestro lo que tenemos eso es lo que se explicaba en Orotopía.
- El rescate del patrimonio cultural es de gran potencial, primero a nivel territorial porque permite reconocer elementos que se desconocían; así mismo, se logró registrar varias historias de antaño, esto permitirá revalorizar el territorio y la cultura Orense.
- El levantamiento de información permitió la realización de una gran cantidad de material audiovisual y como aporte al nivel estratégico, se fortaleció con el trabajo conjunto con las autoridades de la Universidad y con las instituciones de la contraparte. Esto generó mucha fortaleza para la gestión de proyectos con beneficio a la vinculación social y al desenvolvimiento de los estudiantes.
- El brindar espacio a temas relacionados con la línea de investigación de la interculturalidad permite ampliar la sensibilización a las dinámicas humanas, su exploración con el uso de las tecnologías de la información y comunicación, el establecer alianzas para potencializar la oferta académica que tiene la UTMACH tanto a nivel de pregrado como la de postgrado.
- Se rescata el hecho de que a través del proyecto Orotopía se hizo muy amigable la información por el tipo de formato educativo – comunicacional que fueron desarrollando en beneficio de toda la población que pudieron observar los productos desarrollados por los estudiantes; esto a su vez al momento de evaluar el proceso del proyecto hizo que la dirección de vinculación se replantee la manera en que se verificaría todos los resultados obtenidos durante su ejecución.

- Como institución se plantea que, aunque el proyecto llegue a su etapa final, se trabaje por el planteamiento de nuevas opciones donde se siga trabajando con el tema del patrimonio, se espera continuar con el proceso de educar a la población acerca del patrimonio cultural orense y aprender a plantear opciones de desarrollo mediante su uso por parte de los habitantes de este territorio.

LB: Luis Brito Gaona

Actualmente Vicerrector de investigación – UTMACH, ex Director del departamento de Vinculación Social de la UTMACH.

- Hablando de forma macro mayoría de los proyectos investigación y los de vinculación formativa siempre es necesario que solucionen una problemática tras una intervención al problema, buscando alternativas y las posibilidades de acción según el contexto en el que se desenvuelven. Además, se debe tener en cuenta que incluso una sola actividad puede tener un gran impacto, genera un cambio ya sea pequeño mediano o grande en la sociedad.
- Para la gestión de los proyectos también se requiere garantizar la asignación de los recursos, el estrechar lazos de trabajo con la contraparte es una corresponsabilidad activa en beneficio de la sociedad; porque si no funciona de manera sinérgica, no se logra avanzar en las propuestas planteadas.
- Tomando base en la gestión de un proyecto macro que interviene en temas de patrimonio cultural se encuentra la experiencia generada con Orotopía, de ese caso se generaron alternativas para trabajar de manera conjunta en cursos formativos, la realización de prácticas estudiantiles; además la multidisciplinariedad que se logró para que los chicos puedan formar parte de los grupos de investigación, el desarrollo de publicaciones científicas junto a los docentes y la elaboración de productos que son útiles a la sociedad, permitió finalmente su reconocimiento como un proyecto emblemático institucional.
- Parte de los retos a los que se enfrenta el proceso investigativo formativo, es el seguir evolucionando a la par con la tecnología y la necesidad de la sociedad; esto no es tan sencillo como se quisiera, se debe ser estratégico, creativo para seguir avanzando con estos compromisos que se tienen con la

población universitaria y con los beneficiarios directos e indirectos de todo este accionar institucional.

- La Universidad trabaja con la comunidad para identificar las problemáticas que pueden ser atendidas porque se alinean a los dominios y líneas de investigación; las mismas que se actualizan cada cierto tiempo, justamente para fortalecer el trabajo institucional en función a los cambios sociales como fue en el tiempo de la pandemia.
- Como departamento de investigación se recomienda a los investigadores noveles que se mantengan en constante preparación; así también se organizan actividades de educación continúa dirigida para los docentes para que de esta manera vayan especializándose y brindar a la sociedad una amplia opción de resultados investigativos basados en la necesidad del entorno.

V.1.1.10 Entrevista a experto en inversión

MA: Milton Apolo

Gerente (e) Corporación Financiera Nacional – CFN, sucursal Loja y Zamora Chinchipe.

- Dentro de las líneas de crédito directo de la CFN dirigida al sector productivo, existen las relacionadas al tema turístico (hoteles, restaurantes). Se ejecutan estudios trimestrales, como efecto de la pandemia este tipo de negocios están dentro del parámetro de crisis y requieren de ayuda para solventar los estragos que están enfrentando.
- Previo a la pandemia se tenían convenios por medio del Ministerio de Turismo - MinTur, pero en la actualidad el crédito es directo entre CFN y el empresario / emprendedor turístico, mientras que MinTur actúa como capacitador para que esta persona pueda calificarse como persona con beneficio crediticio.
- El negocio turístico es rentable, los hoteles o restaurantes, incluso al lograr que las ciudades sean reconocidas por su patrimonio cultural permite la afluencia de visitantes, un ejemplo es Loja que realiza desde hace menos de cinco años el Festival de la Artes Vivas y muchos turistas se desplazan hasta la provincia con la finalidad de participar de los eventos planificados; otro caso es el turismo religioso como es en las festividades de la Virgen del Cisne, que permite la generación de una gran cantidad de ingresos en los diferentes

tipos de negocios de este sector económico.

- De manera general en el Ecuador debido a la pandemia, se generó un periodo de gracia de seis meses a todos los sectores productivos del país y a esto se sumó una ayuda de un año extra a los negocios relacionados al turismo con la finalidad de salvaguardar el impacto económico que generó la Covid-19. Sin embargo, algunos grupos decidieron no hacer uso del año de gracia porque si existía un moderado movimiento turístico.
- La industria cultural es un sector en crecimiento, se puede convertir a un futuro cercano de grandes ingresos económicos debido a que el turismo llama el movimiento de divisas. Se considera que existen muchas posibilidades para un negocio relacionado al patrimonio cultural, claro con su debida educación y difusión.
- Existen muchas posibilidades para el desarrollo de proyectos culturales con el fomento de la educación en temas de patrimonio cultural y es evidente que la población si aprende, se puede generar nuevos espacios que finalmente permitirán la gestión de opciones de negocios que abran posibilidades a una mejor obtención de réditos económicos, todo parte de un buen estudio y el plan de negocio – inversión.

V.1.1.11 Entrevista a docente en TICs

SC: Sara Cruz Naranjo

Ingeniera en Sistemas, fue Docente de nivel intermedio, Docente Universitaria en la UTMACH con 10 años de experiencia, experta en TICs. Magíster en Gestión e Innovación Educativa. Ha participado en varios proyectos de investigación.

- Los retos que en la actualidad se enfrenta la sociedad en tecnología educativa, se encuentra la falta del uso de esta, ejemplo de esto se ve en la inexistencia de estaciones y semaforización inteligente; incluso se verifica que no se ha avanzado en el uso de la tecnología en temas de patrimonio. Esto evidencia que aún se debe sensibilizar en la aplicación de la cultura digital.
- En el proceso de prácticas preprofesionales que se realizan dentro de los colegios, se ha visibilizado la falta de competencias de uso básico de técnicas de manejo de información entre los docentes y más aún en los estudiantes.

- La pandemia generó un antes y un después la manera en que se tomó al uso de las TICs dentro de los procesos de aprendizaje e incluso en espacios de ocio, por ello siempre es necesario tener en cuenta la capacitación para un buen uso de la tecnología, un ejemplo de eso es el tema de la honestidad académica, pero hace falta de mayor eficiencia y responsabilidad dentro del campo educativo porque se hace visible que en varios niveles académicos la tecnología no es aplicada como un eje transversal.
- En el currículo de bachillerato no se abordan los temas pertinentes; es decir, se siguen viendo temáticas generales, pero no se ha insertado de la realidad cultural local los ítems relacionados al patrimonio que está disponible en la actualidad. En nivel intermedio se verifica que en una gran mayoría de centros educativos fiscales no se adaptan estos temas dentro del espacio que existe para la adición de este currículo debido a que existe la libertad para insertar contenidos; a diferencia de las entidades particulares, quienes sí han insertado ciertas bases del patrimonio cultural dentro de sus actividades escolares para la difusión de estos.
- En la Universidad aún no se han hecho un plan integral que aborde de manera completa al patrimonio cultural oreño, los esfuerzos que se han hecho aún son incipientes para todo lo que se podría realizar al trabajar de manera conjunta entre todas las carreras y lograr un mayor alcance del tema dentro de la sociedad oreña mediante el uso de la realidad virtual o realidad aumentada.
- Además, la inexistencia de suficiente material educativo sea digital o impreso, también se convierte en una limitante al momento de querer enseñar en patrimonio cultural. Así mismo, se requiere una intervención de los gobiernos locales para darle una mayor significancia al patrimonio, porque lamentablemente se han ido perdiendo incluso algunos espacios culturales en estos últimos años.
- La sociedad oreña es una amalgama de culturas de la costa, sierra y oriente, esto vuelve a nuestra localidad en algo muy único y que requiere un trabajo más amplio en los temas del patrimonio cultural inmaterial porque existe la necesidad de conservar aquello que aporta a la identidad de todos quienes han nacido en la provincia y de quienes la han adoptado como suya.

JC: Jennifer Celleri Pacheco

Ex Responsable de Semilleros de investigación, Jefa de TICs, Docente investigadora del área de la aplicación del internet en las cosas. Facultad de Ingeniería Civil – UTMACH.

- Los semilleros de investigación se conforman por estudiantes con la guía de los docentes, los principales artífices del proceso son los alumnos y se busca su formación como investigadores. Por esta razón, dentro de las opciones institucionales, los estudiantes pueden acceder a la validación de horas de prácticas preprofesionales o de vinculación a través de su participación de actividades investigativas.
- La experiencia de un semillero de investigación le sirve como proceso de titulación de los estudiantes en función de lo que han ido trabajando en sus estudios de las problemáticas que atienden, los beneficios son múltiples porque pueden ser los protagonistas de acciones formativas, divulgativas y de innovación.
- En lo que respecta al grupo de estudiantes que formó parte del proyecto Orotopía, nació como la mayoría, desde los procesos de vinculación y esto de mayor fortaleza para la integración de los pilares sustantivos de la educación superior. En este caso particular se logra el beneficio cuando el docente está implicado en todos estos procesos porque son quienes son el puente entre las actividades que como universidad se pueden generar y los chicos que deciden participar de los semilleros.
- Este modelo se basa en la experiencia de Colombia y Argentina por ser pioneros en esta actividad, en la actualidad se ha logrado que varios grupos estudiantiles participen de la articulación de la vinculación con la investigación y terminen aportando más experiencia en la parte académica.
- En la época de pandemia se hizo más visible la necesidad de utilizar la tecnología, en primera instancia incluso es un reto que inicia con la actualización de los recursos que se usa dentro de la docencia, las nuevas ecologías mediáticas no pueden estar desligadas a la realidad de consumo de contenidos de los jóvenes; eso fue demostrado con las actividades que se aplican en clases, el reto es dinamizar siempre la educación en función al estudiante.

V.1.2 Focus Group con estudiantes

Para la aplicación de la técnica del *Focus Group*, se trabajó mediante la generación de dos grupos, estudiantes que sólo hicieron vinculación y los que también formaron parte del semillero de investigación. Las reuniones se generaron en función a los siguientes momentos:

- Primera reunión se realizó en función a la presentación de la Muestra Fotográfica de los Paisajes Culturales de las Parroquias Rurales de El Oro, estudiantes que participaron en el proceso de vinculación.
- Segunda reunión acerca del proceso de producción de audiovisuales y entrega de informes de vinculación del proyecto Orotopía.
- Tercera reunión con los estudiantes que realizaron su tesis en base a temas de patrimonio cultural y formaban parte del semillero Mitos – *Shinhwa*.

Dentro del tiempo que se utilizó para el desarrollo del Focus Group se tomó un tiempo aproximado de 40 minutos para cada uno, se apoyó para la moderación con la participación del gestor del proyecto Orotopía, el Ingeniero Gabriel Iñiguez quien a su vez era el asesor del semillero de investigación. A continuación, se detallan las principales ideas que surgieron de la aplicación de esta herramienta.

V. 1.2.1 Primera Reunión

- El proceso de insertarse a la investigación ha sido un desafío porque hasta el momento tenían conocimiento teórico acerca de la carrera, se pensaba que la vinculación era similar al desarrollo de los casos prácticos de las clases, pero acá se han dado cuenta que al trabajar con una institución externa a la universidad e interactuar con la población ha sido distinto a lo previamente realizado.
- El desconocimiento en temas de patrimonio cultural ha sido evidente, porque en la escuela y colegio no se había tratado acerca de esta temática desde un enfoque local, lo conocido era por eventos que se celebran en las grandes ciudades o en el extranjero.
- La mayoría de los estudiantes confundían el término patrimonio cultural con el folclor típico de los bailes que debían hacer en alguna festividad

cuando se disfrazaban de alguna etnia de la sierra o del oriente, pero con las capacitaciones técnicas del INPC ahora pueden utilizar los términos relacionados al patrimonio y han aprendido a diferenciarlos.

- Se han dado cuenta que existe poca información del patrimonio cultural local, lo que los obliga a buscar fuentes de información dentro de las comunidades rurales, preguntarles a sus abuelos, indagar en la memoria oral de los adultos mayores, visitar los archivos históricos de la Casa de la Cultura, buscar libros viejos y buscar aquellos gestores culturales que han tenido mayor relación con la historia local. Ese ha sido el primer paso para revisar si la estrategia que usaban era la más eficaz al momento de generar los soportes comunicacionales.
- Cuando inició la propuesta de los contenidos a ser difundidos en las redes sociales se pensó en modo a lo que sería llamativo para los jóvenes; así mismo, que sea más fácil de generar interacción, por esa razón partieron del uso de *flyers* informativos y el diseño de memes en función a los temas que se planificaron: medicina ancestral, personajes, gastronomía y palabra coloquiales de la zona. Todo esto era generalizado, no llevaba una estrategia de narrativa muy trabajada.
- El permitir la experimentación de las narrativas hizo que se haga una medición de los logros, esto hizo que se plantee aunar esfuerzos y se planificó un primer tema global que use las bases teóricas de Carlos Scolari; se buscó que mediante los principios de las nuevas ecologías de los medios se aplique la narrativa *transmedia* para producir una serie de piezas que se apliquen en diversas plataformas de comunicación.
- Para la realización del caso de los paisajes culturales de las parroquias rurales de la provincia de El Oro, se tuvo que indagar acerca del tema, al inicio se pensaba que eran las vistas paisajísticas que uno puede observar al momento de hacer turismo, pero con la capacitación se comprendió que es mucho más que eso. Esto permitió que se puedan identificar los diversos rasgos e interacciones culturales que se tiene con el entorno y se fue armando las ideas de trabajo.
- En este proceso se realizó una planificación para la recopilación de datos, se organizaron 17 parejas de estudiantes que se encargaron de recorrer el territorio total de 17 parroquias, se hizo el levantamiento de información

tanto de testimonios de los habitantes, como el de fotografías y videos. Esto permitiría generar las narrativas en base a lo que se logró encontrar en cada sector, utilizando para esto las clasificaciones explicadas por el INPC.

- Como segunda etapa se pudo organizar el calendario de publicaciones, escribir los copys, organizar las secuencias según las redes sociales del proyecto, luego se presentó el borrador a los docentes para su aprobación.
- Luego se prosiguió a gestionar la exposición fotográfica de cada parroquia rural, se lo hizo con el apoyo de la Casa de la Cultura Núcleo El Oro; en este evento asistieron estudiantes de colegios de la ciudad de Machala, se generó un conversatorio para conversar acerca de la experiencia que como estudiantes de Comunicación se logró obtener durante la ejecución de este micro proyecto de Orotopía.
- Mediante la gestión con los GADs Municipales de Pasaje y Santa Rosa, se pudo movilizar la galería fotográfica a estas dos ciudades. Como estudiantes fue un logro realizar esta producción porque al estar en niveles intermedios de la carrera y que la población observe tu trabajo fue una experiencia agradable, el interactuar con el público, que se sientan identificados con lo que se exponía, fue motivador.
- Además, se procedió a publicar en redes los contenidos educomunicacionales que se generaron, se utilizó la señal de la radio universitaria y de otras radios que tenían convenio con la UTMACH para transmitir las cápsulas informativas, historias o leyendas que se generaron de las parroquias rurales.
- Finalmente, un grupo más reducido de estudiantes tuvo la posibilidad de publicar en la prensa dentro de la sección de interculturalidad los reportajes que se hicieron acerca de los paisajes culturales de las parroquias en las que trabajaron, un total de una o dos páginas fueron cedidas por Diario Opinión y las publicaciones salían con los nombres de los escritores. En varios casos fue la inspiración para decidirse a realizar la titulación en función al tema del patrimonio cultural.

V. 1.2.2 Segunda Reunión

- Dentro de este grupo de estudiantes no se encuentran los que generaron los productos de Paisajes culturales, pero si quienes produjeron otro tipo de

contenidos audiovisuales que formaron parte de Orotopía. A diferencia de la primera reunión, estos chicos trabajaron en temas puntuales que se acoplaron luego al trabajo de otros equipos.

- En este caso se partió de formular productos audiovisuales relacionados con algún evento, personaje o situación histórica de la provincia de El Oro, se tomó en cuenta lo que se descubrió durante la fase investigativa del proyecto y del catálogo patrimonial que se levantó con las fichas desarrolladas por los estudiantes de la carrera de Turismo.
- Se encontró que a causa de la Ley Orgánica de Comunicación LOC se requería que los medios de comunicación presenten en su parrillada de contenidos temas relacionados a la interculturalidad; por esta razón, a pesar de que los medios locales no cuentan con frecuencia dada por la ARCOTEL por ser de carácter digital, de igual manera quisieron apoyar con espacios en los que se proyecten los productos realizados por los estudiantes de la UTMACH.
- Con los docentes se planificaron los proyectos, cada tema tenía un grupo que trabaja específicamente con ellos; varios temas sirvieron de Precuela o para la extensión narrativa que Orotopía empezó a utilizar. La totalidad de los productos fueron transmitidos mediante el *Facebook live*, primero fue el proceso de producción y luego se organizó un calendario de publicación, se obtuvo un interesante número de interacciones o vistas por parte del público general que indicaban que “eran iniciativas interesantes”, “que era bueno para conocer nuestra provincia”, etcétera.
- De manera general una de las limitantes eran los recursos tecnológicos que sirvieran para la fase de producción, pero con el apoyo de los docentes gestores se pudo cubrir lo necesario y se tuvo una experiencia real de la profesión, se aprendió mucho porque se tuvo que organizar cada detalle de los guiones, material, vestuario, locaciones y finalmente el proceso de post producción.
- Aunque en este caso existió otro grupo encargado de la parte de las redes sociales, se pudo ejecutar el cronograma de trabajo y lo interesante fue también contar con la presencia de grupos escolares para grabar “Voces y Requintos”, sino para el piloto del programa de concurso inter escolar denominado “*Pukllay*”; así mismo, los expertos en cultura que intervinieron en los coloquios o cuando se produjo el documental acerca del periodismo dentro de El Oro.

- También en los reportajes que se hicieron de la gastronomía orense en conjunto con la carrera de Turismo, fue interesante abordar esos temas que siempre se los había tomado como rutinarios, ahora identificarlos como riqueza cultural y finalmente presentarlos a la ciudadanía como una alternativa informativa – educativa. Fue todo un proceso de evolución para quienes se encargaron del desarrollo de estos audiovisuales.
- En realidad, fue un reto salir de la zona de confort porque impulsó a buscar más alternativas que permitan que las narraciones, escenas y plan de rodaje funcione, sin contar con el hecho que trabajar con personas externas a la universidad fue de gran enriquecimiento a nivel cultural, personal y profesional. De allí algunos descubrieron y pulieron mejor sus habilidades como productores audiovisuales, como presentadores o gestores culturales.
- La reacción del público fue buena, pero hace falta que se siga trabajando en el tema y la pandemia hizo evidente la necesidad de recopilar más material de la memoria oral de los pueblos debido que se perdió mucha información a raíz del fallecimiento de muchos adultos mayores.
- Lo interesante de toda esta experiencia fue la aplicación de la metodología de Crear Haciendo (CREHA) porque permitió que como estudiantes enfrentar el reto de solucionar casos mediante la organización de proyectos, pero fue una excelente opción para cumplir con todos los roles que se deben cumplir al momento de producir soportes periodísticos sean en formato *transmedia* o *crossmedia*.

V. 1.2.3 Tercera Reunión

En esta reunión se trabaja directamente con quienes formaron parte de Orotopía y del Semillero de investigación Mitos – Shinhwa. Se obtienen las siguientes observaciones:

- Al inicio el semillero se unió porque les gustaban las producciones audiovisuales extranjeras como eran el caso de Marvel (USA), Anime (Japón) y los Kdramas (Corea del Sur), pero al final a causa de su experiencia en Orotopía, se dirigieron a explorar los recursos narrativos relacionados con el patrimonio cultural, turismo, grupos urbanos e industrias culturales.

- El pertenecer al semillero les dio la oportunidad de trabajar como secuencia sus primeras investigaciones, sumar lo de patrimonio cultural y finalmente desarrollar su titulación como parte de “Experiencias Preprofesionales”. Así que pudieron extender la narrativa de los temas de Orotopía y generar universos narrativos educativos en los que usaron el *transmedia* o el *crossmedia*.
- El beneficio de estar en el semillero fue la experimentación de diversos temas, incluso se participó en la generación de una feria relacionada al cómic, Hallyu Wave, anime y se expuso las galerías fotográficas de Orotopía en la feria de la universidad. Además, lo que se aprendió permitió redactar artículos científicos y se participó de ponencias científicas relacionadas a estos temas.
- Al tener la experiencia del tema de Paisajes culturales, se planteó el desarrollo de la extensión de temas relacionados a las parroquias y con estos productos se alimentó las plataformas de Orotopía, se consiguió el patrocinio de algunos restaurantes u otras entidades que permitieron ubicar en sus locales información de los proyectos: “La Magia del Tren”, “Con sabor a Cacao” y la generación del reportaje de “Paisajes culturales” en el que abordaba el patrimonio natural con el cultural. Fue muy interesante porque incluso el público que interactuó mediante las redes sociales aportó mucho a la difusión de estas propuestas narrativas.
- El proceso productivo de temas patrimoniales inició siendo de grupo, pero después cada integrante tuvo su propio proyecto y fue agradable ver que entre compañeros de igual manera se siguió apoyando el trabajo del otro. Finalmente hubo un tema que ganó un premio y la mayoría aplicó esta experiencia en sus primeros pasos en el mundo profesional.
- Finalmente era agradable en el tiempo de pandemia ver que lo que se había trabajado anteriormente sirvió de recursos para varias escuelas y como apoyo para docentes del área social. Se espera que todo lo realizado sirva de impacto en beneficio de la provincia, queda mucho por hacer en relación a producir contenidos educativos relacionados al patrimonio cultural, aunque en realidad se necesitan temas de todas las áreas educativas posibles porque la tecnología ha avanzado, pero como sociedad aún se encuentran muchas necesidades de contenidos de valor.

V.1.3 Producción científica relacionada a la educomunicación del patrimonio cultural orense

Para esta fase de la investigación se indagó en los repositorios institucionales de las IES ubicadas en la provincia de El Oro; así mismo se revisó los informes del proyecto Orotopía y se recopiló la información que cedieron algunos de los entrevistados. Se debe tener en cuenta que la Casa de la Cultura Núcleo de El Oro cuenta con su propia biblioteca y producción cultural pero no son tomadas en cuenta en este apartado por no ser parte de tesis o investigaciones científicas. Detalladamente se desglosan los resultados obtenidos.

V.1.3.1 Tesis en base al Patrimonio Cultural Orense

En lo referente a la información publicada en los repositorios de las IES orenses, se encuentra que solamente en la UTMACH existen tesis relacionadas al tema investigado, se encuentran un total de 17 trabajos de titulación realizados en su mayoría dentro de la Facultad de Ciencias Sociales (Tabla 35 - 51). A continuación, se detallan los datos de cada tesis revisada:

Tabla 35. Tesis 1 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 001
Tema	Generar un producto audiovisual, para potenciar las bandas de pueblo como patrimonio sonoro en la ciudad de pasaje.
Año	2017
Autoría	Marco Vinicio Fárez Pereira
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/10594
Resumen	Pasaje, una localidad reconocida por su música y festividades, alberga en las bandas de pueblo un valioso legado auditivo autóctono. Se plantea la creación de un material audiovisual para fomentar la cultura de bandas de pueblo, sustentado en un estudio previo con entrevistas, encuestas y diálogos con residentes y expertos. Se ahondará en la base teórica y se desarrollarán herramientas de investigación para captar y examinar información. El propósito radica en identificar los componentes esenciales para la producción del producto audiovisual.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 36. Tesis 2 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 002
Tema	Propuesta audiovisual de los Paisajes Culturales de la provincia de El Oro.
Año	2019
Autoría	Darwin Stalin Palacios Abad
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/15135
Resumen	Se basa en la Sistematización de experiencias prácticas de investigación o intervención, propone la creación de un producto audiovisual que resalte los paisajes culturales de la provincia, centrándose en el cantón Chilla y el Bosque Petrificado de Puyango. Estos lugares representan diferentes clasificaciones de paisajes culturales, lo que permitirá contrastar sus características que abarque las raíces religiosas en el cantón Chilla y los aspectos arqueológicos en el Bosque Petrificado.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 37. Tesis 3 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 003
Tema	Revista infantil de carácter educacional para la alfabetización patrimonial en la provincia de El Oro.
Año	2019
Autoría	Dania Cristina Valdiviezo Suquilanda
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/15141
Resumen	Se desarrolla una propuesta de revista infantil titulada “Revista infantil Ayllu” para apoyar la educación en temas de patrimonio. Esta revista se presenta como un medio de comunicación dirigido a lectores infantiles, con el objetivo de fomentar la alfabetización y el desarrollo intelectual. Es una idea original, ya que no existen revistas similares en la provincia de El Oro, lo que la convierte en un proyecto novedoso y de gran impacto para fortalecer la identidad local. La revista se implementará en dos escuelas, “Gral. Alcides Pesantes Villacis” en Santa Rosa y “Galo Plaza Lasso” en Machala, y está dirigida a niños y niñas de 9 a 12 años.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 38. Tesis 4 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 004
Tema	Narrativa Transmedia “La Magia del Tren”
Año	2019
Autoría	Stefany Paola Pezantes Prado
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/15136
Resumen	En este proyecto titulado “La Magia del Tren”, se utiliza la narrativa transmedia para difundir el patrimonio cultural de la provincia de El Oro. La investigación se realizó debido al desconocimiento de la población sobre la historia del ferrocarril en la región, ya que existen pocos productos comunicacionales relacionados con este tema. Se utilizaron métodos como la observación, revisión de documentos y entrevistas a expertos para recopilar información. El proyecto ha generado interés en los medios locales y la universidad, ya que se considera una oportunidad para fortalecer la identidad cultural y generar riqueza en la comunidad.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 39. Tesis 5 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 005
Tema	Narrativa transmedia: con sabor a cacao para la parroquia Progreso
Año	2019
Autoría	Flor de Lourdes Salcedo Jordan
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/15138
Resumen	Este trabajo busca revalorizar el cacao de la parroquia Progreso como patrimonio cultural utilizando la narrativa transmedia. Se eligió contar una historia sobre el cacao a través de diversas plataformas como Facebook, Instagram, YouTube, radio y experiencias sensoriales offline. El objetivo es mostrar la diversidad de productos derivados del cacao orense y resaltar su calidad. Además, se busca explorar las costumbres, leyendas y festividades relacionadas con el cacao en la parroquia Progreso. El trabajo pretende dar a conocer el significado económico y las memorias asociadas a esta fruta, así como compartir estas experiencias con el mundo mediante la generación y distribución estratégica de contenido informativo.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 40. Tesis 6 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 006
Tema	Creación de productos educomunicativos para alfabetidad patrimonial en la provincia de El Oro
Año	2020
Autoría	Marlon Fabricio Jaén Ortega
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/15709
Resumen	Dentro de la provincia de El Oro, la información sobre el patrimonio cultural es escasa, lo que ha llevado al riesgo de olvidar conocimientos ancestrales transmitidos de generación en generación. Sin embargo, algunos miembros de la sociedad están trabajando para preservar este legado. En esta investigación se propone la creación de productos audiovisuales dirigidos a niños de Santa Rosa. Se encontró que el uso adecuado de estos productos, con una buena historia, puede captar el interés del público y lograr que consuman el contenido por completo.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 41. Tesis 7 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 007
Tema	Propuesta crossmedia de identidad cultural: Luz Victoria Ribera de Mora
Año	2020
Autoría	Andrea Tatiana Castro Pereira, Evelyn Geraldin Cedeño García
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16403
Resumen	La pérdida de identidad cultural en los jóvenes es un problema destacado en este trabajo. La globalización y el acceso a diferentes culturas extranjeras a través de pantallas ha llevado a la desvalorización de la cultura orense. Para abordar este tema, se ha elegido a Luz Victoria Ribera de Mora como un personaje representativo de la identidad orense. Se ha desarrollado una propuesta <i>crossmedia</i> basada en su vida, utilizando plataformas digitales para difundir productos relacionados. Busca resaltar la importancia de los personajes emblemáticos y la valoración de la cultura local.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 42. Tesis 8 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 008
Tema	El ensayo fotográfico para potencializar la identidad cultural del cantón Santa Rosa, año 2020.
Año	2020
Autoría	Lisbeth Carolina Erique Aguilar
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000
Resumen	La influencia de la globalización y tendencias extranjeras amenaza la integridad de la identidad cultural. Con el propósito de preservar la riqueza cultural del cantón Santa Rosa, se llevó a cabo una investigación que incluyó la creación de un ensayo visual. Se recopiló información sobre el nivel de comprensión de la identidad cultural por parte de los santarroseños, Las imágenes capturaron elementos como monumentos, viviendas históricas, murales y la rutina de los pequeños negociantes, resaltando su compromiso y la diversidad de productos del cantón.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello**Tabla 43.** Tesis 9 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 009
Tema	El foto ensayo para promover la identidad cultural en niños de educación básica de la Escuela La Providencia de Machala.
Año	2021
Autoría	Cinthia Marisol Merizalde Quizhpe Víctor Andrés Pin Quito
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17032
Resumen	En el presente, la identidad cultural se encuentra bajo la amenaza de la globalización y las influencias foráneas. Con el propósito de preservar la riqueza cultural del cantón Santa Rosa, se llevó a cabo un estudio que involucró la creación de un ensayo fotográfico. Se obtuvo información a través de entrevistas con especialistas y la exploración de las calles del cantón. Las fotografías immortalizaron monumentos, viviendas históricas, murales y la cotidianidad de los pequeños comerciantes, destacando su compromiso y la diversidad de productos del lugar.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 44. Tesis 10 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 010
Tema	Las series audiovisuales como herramienta de potencialización turística caso cantón Pasaje
Año	2021
Autoría	Erika Mishell Ochoa Quizhpe Kelly Solange Torres Pizarro
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17033
Resumen	El turismo, como posibilidad de desarrollo económico y social en comunidades, exige la colaboración de los residentes. Este estudio planteó la creación de una serie audiovisual enfocada en el agroturismo y el periodismo de viaje, con el propósito de fortalecer la actividad turística en el Cantón Pasaje. La producción se transmitió en Pasaje Tv, y se concluyó que una serie de episodios podría impulsar el crecimiento turístico y económico de la comunidad.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello**Tabla 45.** Tesis 11 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 011
Tema	Narrativa transmedia: Torata de historias y valientes
Año	2021
Autoría	Dayanna Liseth Ramón Pinzón
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000
Resumen	El trabajo propone una narrativa transmedia para resaltar la identidad de la parroquia Torata, que ha sido ignorada en su territorio. Se plantean objetivos para desarrollar la propuesta, utilizando plataformas digitales y creando productos comunicacionales basados en diferentes mundos narrativos. Se difundieron cápsulas informativas, reportajes, podcast, programas en vivo, entre otros, a través de plataformas digitales. Se utilizó merchandising, como tazas y camisetas, para promover la marca. También se implementó el mecenazgo para interactuar con la audiencia y fomentar el aprendizaje y la participación.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 46. Tesis 12 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 012
Tema	Propuesta <i>crossmedia</i> de identidad cultural: mitos y leyendas oreses
Año	2021
Autoría	Maria Del Cisne Chanatasig Bravo Kevin Alejandro Encalada Naula
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17950
Resumen	La identidad cultural abarca diversas manifestaciones que identifican a una comunidad, como costumbres, tradiciones, mitos, leyendas y más. En la provincia de El Oro, se ha desarrollado una iniciativa <i>crossmedia</i> con el propósito de reforzar la identidad cultural de los habitantes de Machala. Se han creado productos comunicacionales como videos animados, cómics y fotografías 360°, dirigidos a estudiantes de octavo grado. Esta propuesta busca preservar las leyendas oreses y promover un sentido de pertenencia. El estudio demostró que esta propuesta es viable y ofrece nuevas formas de recreación y aprendizaje en el ámbito educativo.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 47. Tesis 13 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 013
Tema	Campaña de comunicación en redes sociales para difundir la cultura del cantón Santa Rosa.
Año	2021
Autoría	Johanna Lisseth Ochoa Garrido Jessika Dennisse Sanmartin Tomala
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17962
Resumen	La falta de información cultural en el cantón Santa Rosa pone en peligro la preservación del legado ancestral. Para contrarrestar esto, se desarrolló una campaña de difusión de la cultura santarroseña en redes sociales. Se crearon videos animados, rompecabezas online, flyers e infografías que captaron la atención de la audiencia. Los contenidos se compartieron en las cuentas de Facebook e Instagram de “Orotopía”, un proyecto de la UTMACH. Se examinó la intervención mediante un enfoque grupal con niños, quienes presentaron avances positivos en su comprensión de la cultura regional.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 48. Tesis 14 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 014
Tema	El ensayo fotográfico como herramienta comunicacional de identidad cultural en el cantón El Guabo
Año	2022
Autoría	Cecilia Marlene Piedra Pacheco
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación Social
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/19226
Resumen	Es importante que las instituciones promuevan proyectos que fortalezcan la fotografía histórica, también conocida como fotografía patrimonial. Esta forma de arte representa una valiosa fuente de conocimiento cultural, ya que permite explorar el pasado, revivir recuerdos y comprender los cambios sociales y procesos históricos en el Cantón El Guabo de la Provincia de El Oro. El objetivo de este trabajo es impulsar estrategias y herramientas digitales para fomentar la identidad cultural y despertar el interés de los jóvenes por conocer más al cantón El Guabo.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 49. Tesis 15 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 015
Tema	Uzhcurrumi: estrategia de comunicación para promoción del turismo rural
Año	2022
Autoría	Christian Xavier Encalada Guartazaca, Leonardo Adrián Gonzabay Peralta
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20145
Resumen	El estudio se centró en la implementación de estrategias comunicativas para fomentar el turismo natural en la parroquia rural Uzhcurrumi en Ecuador. Se llevó a cabo un análisis de los atractivos turísticos, evaluando fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades a través de entrevistas con figuras claves. Usando este análisis, se desarrolló y ejecutó una campaña promocional orientada a un grupo específico de estudiantes de la Escuela de Bachillerato Carmen Mora de Encalada en Pasaje. Los alumnos visitantes participaron en la creación de contenido para plataformas sociales y se convirtieron en defensores del turismo, contando con la asesoría de expertos en turismo y comunicación.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 50. Tesis 16 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 016
Tema	Fotografía documental en Bajo Alto para potenciar el turismo gastronómico, año 2022.
Año	2022
Autoría	Paula Juliana Rodríguez Aguacondo, Joselyn Dayana Gómez Lituma
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Comunicación
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20137
Resumen	Es esencial impulsar los encantos turísticos urbanos, con especial énfasis en enriquecer el turismo culinario en la playa Bajo Alto. Se implementó una metodología mixta, combinando aspectos cualitativos y cuantitativos, que incluyeron entrevistas con dueños de restaurantes, fotógrafos expertos y funcionarios municipales. Los diálogos revelaron que Bajo Alto ofrece una diversa y apetitosa gastronomía, aunque los propietarios no aprovechan las redes sociales para promocionar sus menús. En respuesta, se generó un libro de fotografías titulado “Bajo Alto: Sabores y Tradiciones”, destinado a destacar la cocina local y los ingredientes empleados. La estrategia contempla las redes sociales.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

Tabla 51. Tesis 16 basada en el patrimonio cultural orense

Código	Prod. Cien. 017
Tema	Aplicación educativa para la enseñanza del patrimonio cultural en la asignatura de estudios sociales.
Año	2022
Autoría	Dayana Lizbeth Zarate Macas, Allison Michelle Chuchuca Paltan
Institución	Universidad Técnica de Machala
Nivel	Pregrado – Ciencias experimentales
Url	http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20445
Resumen	En la actualidad, el avance tecnológico ha permeado diferentes ámbitos, incluyendo el educativo. En este contexto, el desarrollo de recursos educativos innovadores desempeña un papel crucial tanto para docentes como para estudiantes. En ese sentido, la aplicación educativa ALIDY se presenta como una estrategia didáctica para enseñar el Patrimonio Cultural en la materia de Estudios Sociales a estudiantes de séptimo año de EGB en Machala. Esta propuesta busca resolver problemas al ofrecer un recurso tecnológico con diversas actividades que permiten un aprendizaje innovador y el desarrollo de nuevas competencias. El proyecto también aborda los retos actuales en educación y destaca la relación entre tecnología y educación.

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

V.1.3.1 Publicaciones en revistas científicas, *proceedings* y libros

Se toma en cuenta la búsqueda en bases de datos indexadas, los informes de proyectos de investigación y vinculación relacionados al proyecto Orotopía. Se puede observar que se fueron presentando publicaciones en conjunto con estudiantes de la carrera de Comunicación Social; así mismo, entre los docentes que ejecutaron las diversas etapas del proyecto y utilizaron su experiencia para participar de manera académica – científica en varios eventos nacionales (Ecuador) e Internacionales. De igual manera la presente investigación de tesis ha aportado en la presentación de este caso entre algunos de los artículos científicos enlistados (Tabla 52).

Tabla 52. Artículos y publicaciones relacionadas a Orotopía

Año	Título	Autor	Tipo de publicación	Revista Proceeding/ Libro /
2017	Difusión del patrimonio cultural, tradiciones y saberes ancestrales de la provincia de El Oro: Orotopía	L. Quezada, G. Iñiguez, K. Benítez, F. Tusa.	Conference Proceeding	Proceeding UTMACH
2017	Narrativa visual patrimonial y el arte de la fotografía: estrategia para el desarrollo productivo	L. Quezada, F. Tusa, M. Crespo.	Artículo Científico	Revista ReHuso
2018	Redes 2.0, narrativa transmedia y patrimonio cultural para el desarrollo social	L. Quezada, J. Lindao, M. Alvarado, F. Salcedo.	Conference Proceeding	Proceeding UTMACH
2018	Primer Coloquio de cultura visual: Exploración a la cultura visual machaleña desde el criterio de expertos	C. Rivera, P. Moreno, G. Iñiguez, L. Quezada.	Artículo Científico	Revista Chakiñan
2021	El transmedia como recurso de difusión patrimonial en Ecuador y Colombia	L. Quezada-Tello, S.A. Longhi-Heredia	Capítulo de Libro	Cosmovisión de la comunicación en redes sociales en la era postdigital
2021	Participatory governance of cultural heritage at Ecuador: Orotopía	G. Iñiguez, L. Quezada, F. Tusa	Capítulo de Libro	The Future of the Past: Paths towards Participatory Governance for Cultural Heritage
2021	Transmedia y producción de contenido cultural: Proyecto universitario Orotopía (Ecuador)	L. Quezada, S. A. Longhi Heredia	Capítulo de Libro	Audiovisual e industrias creativas: Presente e futuro

2022	Narrativas transmedia aplicada por estudiantes de Comunicación en la difusión del patrimonio cultural	L.L. Quezada-Tello, A. Hernando - Gómez, O. Vázquez-Aguado	Artículo Científico	Visual Review. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

V.1.4 Universo Narrativo Orotopía: micro proyectos educomunicativos

Al realizar el levantamiento de información se dispone a la revisión de las plataformas que aplicó Orotopía para la difusión de material informativo y educomunicacional; en función con lo recopilado en el proceso de entrevistas, se entrelaza que para la generación de los temas que formaron parte del universo narrativo Orotopía se organizaron etapas en las que en base a la experimentación cursaron desde la publicación de *items* generales hasta la planificación y gestión de historias trabajadas con las características de *transmedia* o *crossmedia* (Tabla 53).

Tabla 53. Fases del proceso de construcción narrativa

Fase	Periodo	Detalle
Investigativa	2015 - 2016	Recopilación de datos para definir el enfoque central del proyecto debido a la escasez de información oficial sobre el patrimonio cultural de la provincia de El Oro.
Experimentación de narrativas	2016 - 2017	Establecimiento de productos comunicacionales y educativos basados en la información recolectada, optando por el uso de medios digitales como plataforma de difusión. Hasta el momento se trabajan con temáticas libres entre sí, los recursos son mayormente flyers informativos, memes, fotografías y realización de micro cápsulas radiales.
Aplicación de narrativas Crossmedia o Transmedia	2017 - 2020	Se comprende que al emplear enfoques derivados de <i>Crossmedia</i> y <i>Transmedia</i> , las narrativas digitales pueden ser mejoradas. Se sugieren microproyectos interconectados de duración definida para enriquecer la vivencia narrativa. Algunos de estos emergen como parte de los procedimientos para sistematizar experiencias vinculadas con la obtención del título de pregrado en Comunicación Social en la UTMACH.
Surgimiento nuevos proyectos	2020 – en adelante	Esta fase es Post Orotopía, como resultado del trabajo realizado se encuentra que hay nuevos proyectos de investigación, incluidas algunas titulaciones e instituciones externas que toman la experiencia de este proyecto para formular opciones relacionadas con el patrimonio cultural.

Fuente: Proyecto Orotopía (2021) - **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

En el transcurso de la exploración narrativa de Orotopía, al momento de gestionar el *planning* de los contenidos a ser difundidos se planteó la metodología que regiría la parte creativa – comunicacional, al revisar la teorización de expertos como Carlos Scolari, Henry Jenkins, se decide fortalecer el modelo comunicativo original que se utilizó al inicio del proyecto. Con esto se generó una evolución al mezclar las estrategias del *Thinking Desing* al modelo de CreHa (Aprender Haciendo) y se encuentra que el proceso de generación de narrativa consta de seis pasos (Fig. 23).

Figura 23. Proceso de generación narrativa *transmedia* y *crossmedia*



Fuente: Informe proyecto Orotopía (2021) - **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

Fase 1: se inicia con el trabajo de recolección de los datos informativos que permitirán la elección de contenidos a difundirse, también se decide el estilo narrativo que se aplicaría en todo el proceso.

Fase 2: Cuando se tiene la base de información, se procede a filtrar los temas que se presentarían en la secuencia de contenidos, se definen las características y aspectos de los elementos. En esta etapa aún se alinea a la preproducción.

Fase 3: Una vez estilizadas las propuestas, se procede a su presentación frente al tribunal a cargo de la selección final de los elementos narrativos y esto permite una retroalimentación de los detalles a ser mejorados de los temas que finalmente serán producidos.

Fase 4: En este momento se generan los diseños, fotografías videos, audios, los mapas, vistas 360°, *copys* y cada elemento planificado para que en el cronograma se cubra según lo organizado en la propuesta.

Fase 5: Este paso es el cumplimiento de la planeación, en esta fase de ejecución permitirá luego la identificación de la respuesta del público objetivo.

Fase 6: Finalmente, con la interacción del público con los contenidos publicados mediante los medios de comunicación sociales elegidos para cada tema, se puede confrontar los objetivos de la propuesta con los alcances obtenidos por las narrativas, esto junto con la experiencia ganada durante todas las fases permite la realización del informe final de cada proceso que conforman el universo Orotopía.

V.1.4.1 Plataformas mediáticas universo Orotopía

Dentro de la gestión de las narrativas *transmedia* y *crossmedia* aplicadas en la construcción del universo Orotopía, se establecieron las características de los medios o plataformas de comunicación que serían efectivas utilizarlas al momento de la difusión informativa y educativa del patrimonio cultural oreense. Teniendo en cuenta las limitaciones económicas del proyecto, la inexistencia de grandes medios televisivos dentro del territorio intervenido, la débil existencia de espacios culturales en la provincia, se procedió a seleccionar a las redes sociales como una herramienta de ayuda para la distribución de los contenidos y a su vez la gestión entre entidades públicas – privadas para el uso de espacios gratuitos que sirvan de punto relacional entre la ciudadanía y el proyecto (Tabla 54). A continuación, se presentan las plataformas oficiales de Orotopía:

Tabla 54. Plataformas mediáticas oficiales de Orotopía

Plataforma	Nombre identificativo	Seguidores	Características de la plataforma (medio)
Facebook	@Orotopia	2.024	Su característica de generar álbumes, la opción de publicar texto y videos posibilita llegar a una gran cantidad de público. Además, la opción de los <i>Facebook Live</i> (transmisiones en vivo o programadas), permite que se use como una opción de canal digital, es más fácil la interacción y la viralización de contenidos.
Instagram	@orotopia	600	Esta plataforma era menos usada por el público oreense durante la temporada de contenidos publicados por la mayoría de los temas de Orotopía, su boom fue en época de pandemia. De igual forma lo más aplicado fueron los carretes de fotografías para dar más opción de visualización, es preferida por los jóvenes y lo más aplicado son las historias, <i>stickers</i> , preguntas para la interacción con el público.

Twitter	@Orotopia_	140	Esta plataforma permite la interacción y fluidez de noticias, su uso en el proyecto fue para fortalecer la presencia institucional con las contrapartes públicas o privadas. Así mismo la redacción del <i>copy</i> se anexaba con una imagen relacionada a la publicación.
Youtube	Orotopía	85	Es una plataforma que permite el uso del video como canal digital, video clases, tiene una opción variable de usos porque permite armar las colecciones de videos. La finalidad de este medio era la generación de material audiovisual que aporte a la formación en patrimonio cultural.
Flickr	Orotopía UTMACH	8	Al recopilar fotografías de diferentes partes de la provincia se hizo necesaria la generación de una galería que permita el almacenamiento de esta información y a su vez sirva para enlazar su perfil con las muestras itinerantes de Orotopía. Esta cuenta permitió el uso de Códigos QR que se conecten a la web del proyecto.
Soundcloud Spotify	Orotopía	6	La producción de un buen número de cápsulas, programas radiales, microcápsulas que eran dirigidas para radios, el equipo decidió incluir las plataformas de <i>Sound cloud</i> y <i>Spotify</i> como parte del Contenido extendido para la web oficial y convertirse ser materiales de apoyo educativo cultural dirigido a centros educativos locales.
Radio FM	Varias radios locales	-	La producción de contenidos radiales que se usó para entregar a las radios locales, se hizo con la finalidad de cubrir el espacio que obliga la LOC a estos medios para brindar información relacionada con el patrimonio cultural e interculturalidad. En primera instancia los transmite la Radio Pública Universitaria UTMACH
Web	www. orotopia.org	-	Esta web estuvo en funcionamiento durante un año, en ella se encontraba material gratuito de descarga: cuentos, mapas, fichas de registro patrimonial. Estaba ligada a varios cuentos con ilustraciones que a medida que iba avanzando la narración las ilustraciones cambiaban.

Fuente: Informe proyecto Orotopía (2021) - **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

V. 1.4.2 Proyectos narrativos de Orotopía

Se visibilizan 17 microproyectos que conformarían la principal producción de contenidos, estrategias y actividades de narrativas de patrimonio cultural oreño, todos se centran en los ejes de Orotopía (Rostro, Magia y Encanto). Existieron otro tipo de publicaciones e información que se compartió dentro de las plataformas del proyecto, pero no tuvieron la construcción educomunicacional de estos productos (Tabla 55).

Tabla 55. Microproyectos Orotopía

Microproyectos	Año	Temática Principal
El ferrocarril de El Oro	2017	Reportaje audiovisual relacionado con la historia del patrimonio ferroviario.
Tertulias orenses	2017	Conversatorio al estilo de las tertulias de antaño donde varios historiadores hablan acerca de los personajes más relevantes que influyeron en el crecimiento de la provincia de El Oro.
Exposición Rostros	2017	Se generó una serie de bustos de personajes relevantes para que sean expuestos a la ciudadanía y con ello conozcan su biografía.
La Magia de Santa Rosa	2017	Reportaje audiovisual que recrea a la historia, a la influencia de la patrona religiosa con la ciudad de Santa Rosa.
Periodismo en la provincia de El Oro	2018	Reportaje Audiovisual que cubre la historia del periodismo dentro de la provincia de El Oro, intervienen historiadores, primeros graduados de la carrera.
Paisajes Culturales de las Parroquias Rurales	2018	Trabajo mediante un proyecto donde se aplicaron las redes sociales: Facebook, Instagram, Twitter, Flickr. Además de Cápsulas radiales, serie de reportajes impresos en Diarios locales, Foros y exposiciones fotográficas.
Gastronomía orense	2018	Una serie de videos relacionados a la gastronomía orense, basada en los platillos más consumidos en la zona.
La Magia del Tren	2019	Se genera una extensión del trabajo relacionado al ferrocarril de El Oro, se aplica de la estrategia de narrativa Transmedia, en la que se usa: Facebook, Instagram, Twitter, Reportaje en Revista impresa local, BTL en restaurantes locales, concursos en redes.
Sabor a Cacao (El Progreso)	2019	Es una extensión Transmedia del proyecto de Paisajes culturales de las parroquias rurales, se aplicó: Facebook, Instagram, Twitter, Reportaje en Revista impresa local, exposiciones en el cantón Pasaje, concursos en redes, reportaje radial.
Paisajes culturales de la Provincia de El Oro	2019	Reportaje audiovisual que contrasta los paisajes culturales, es una extensión de la información explicada en el proyecto de Paisajes culturales.
Revista infantil Allyu	2019	Revista educativa infantil basada en el patrimonio cultural orense, se presenta como propuesta impresa para trabajar con los niños dentro de las escuelas.
Voces y Requintos	2019	Una serie de programas audiovisuales con formato de entrevistas a especialistas del área musical, se toma como base a los estilos nacionales: Pasillo, Albazo, San Juanito, etcétera.

Concurso Pukllay	2019	Un concurso inter escolar que se generó como una estrategia de difusión del patrimonio cultural, se generaron grabaciones, pero su fortaleza se centró en la interacción presencial con los niños.
Machala hasta la Raíz	2019	Reportaje que habla acerca de la capital orense.
Quinteto de Oro	2019	Reportaje audiovisual que habla del famoso equipo de basquetbol de la ciudad de Pasaje.
Mágico Mundo de Orotopía	2019	Libro de poesías, canciones de cuna, títeres, teatro, etcétera, para que sea usado como recurso de clases dentro de las escuelas.
Luz Victoria	2020	Proyecto que usa la estrategia del Crossmedia mediante el uso de Facebook, Instagram, Twitter, Spotify.

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

V.1.4.3 Estrategias de expansión narrativa

Una vez analizadas las cartillas de productos comunicacionales generados por los estudiantes de Comunicación Social, las entrevistas a los docentes se encuentran que las estrategias aplicadas para el proceso narrativo se fueron modificando según iba transcurriendo cada fase del proyecto, se decidió ir incluyendo las bases del *crossmedia* y del *transmedia* de manera experimental puesto que no existía suficiente información del uso de estas estrategias en temas aplicados a la educación y difusión de patrimonio cultural dentro de Ecuador.

Con la finalidad de indagar el proceso de expansión narrativa de Orotopía, se procede a trabajar con los principios de los autores Jenkins y Scolari, durante la fase de investigación teórica se encontró una clasificación (Figura 24) adaptada por Rodríguez-Ferrandis et al. (2014) del trabajo de Askwith (2007). Dentro de la cual se proponen siete estrategias de expansión narrativa, las mismas que pueden subclasificarse en diversas categorías que según el tipo de proyecto sean más convenientes; a pesar que las diferencias entre un presupuesto comercial regido por altos ingresos de inversionistas versus al de un programa educativo con baja inversión, el deseo de investigar ha sido lo más relevante por parte de Orotopía.

Una de las limitaciones es que por la falta de rubros de la institución privada no se alcanzó un mayor nivel de expansión, más una de sus fortalezas es el haber generado alianzas entre sectores que iniciaron a ver la relevancia del patrimonio cultural, dejando la puerta abierta a próximas oportunidades de construcción narrativa.

En este sentido se presenta un detalle de las producciones narrativas más relevantes para el proyecto de estudio, esto se ha obtenido del análisis con las fichas de productos comunicacionales, entrevistas a docentes y el *focus group* aplicado a los estudiantes generadores de la producción narrativa de Orotopía.

Finalmente, se utiliza la clasificación de Cabezuelo-Lorenz et al. (2020), que divide a las estrategias en basadas en el tiempo (EBeT), basadas en el espacio (EBeE), basadas en el personaje (EbeP), basadas en la acción (EbeA); con ellas se revisa todos los productos analizados tienen como núcleo central al patrimonio cultural orense y su anhelo por contribuir a su difusión educativa.

Figura 24. Estrategias de expansión narrativa



Fuente: Rodríguez-Ferrandis et al., 2014 (Basado en Askwith, 2007)

1.4.3.1 Ferrocarril del Oro

En el segundo semestre de 2017, se introduce el reportaje audiovisual “El ferrocarril del Oro”. Un grupo de cinco individuos empleó la estrategia EBeA para crear nuevas tramas y aspectos de la narrativa que exploraran el pasado ferroviario de Orense y su impacto en el desarrollo socioeconómico de la región. Para este proyecto, se recopiló información fotográfica de archivos históricos en la Casa de la Cultura y de gestores culturales con acceso a estos documentos, lo que reveló una ruta que iba desde la costa hasta parte de la región montañosa de Orense.

Entre las tomas del encuadre de la producción, se consideraron puntos principales de los vestigios de la antigua estación de tren ubicada en la parroquia Piedras, fotos del puente de Santa Rosa y gráficas de la estación ubicada en Machala, al igual que la de Pto. Bolívar (Imagen 2). Se incluyó el testimonio de historiadores que resaltaron la importancia histórica de esta ruta comercial, que gradualmente desapareció con la apertura de nuevas vías de transporte terrestre, según la entrevista personal realizada a Cristhian Rivera (2017), quien fue el coordinador de la realización del proyecto audiovisual. El lanzamiento del audiovisual se hizo mediante un evento dentro de la Facultad de Ciencias Sociales, se publicó en la plataforma de Youtube y en el 2018 se utilizó para una extensión de narrativa con el proyecto “La Magia del Tren”.

Imagen 2. Reportaje La magia del ferrocarril



Fuente: Facebook Orotopía (2022)

La construcción del guion, grabaciones, edición estuvo a cargo del primer grupo denominado “investigación y audiovisual”, que se dedicó específicamente a recolectar datos, revisar el archivo de periódicos locales y el archivo personal de algunos historiadores, su estilo se basa en el reportaje que alterna antiguas fotografías con los testimonios de expertos del tema. Su principal objetivo es que la ciudadanía oreense conozca la importancia que tuvo el ferrocarril dentro del desarrollo local porque debido a la falta de ordenanzas que permitan la preservación de este patrimonio, este se fue perdiendo en el tiempo e incluso la mayoría de la ciudadanía desconocía que entre el siglo XIX y XX existió el tren dentro de la provincia.

1.4.3.2 Tertulias orenses

Entre los mundos narrativos del proyecto se encuentra la categoría “Rostros”, que se basa en la visibilización de los personajes icónicos que han influenciado en varias de las áreas de la dinámica social, productivo, artístico, político o educativo de la provincia de El Oro. Para esta actividad, se recopila entre el archivo histórico de la Casa de la Cultura, libros biográficos de historiadores, revisión de las memorias de centros educativos de la provincia; en este proceso se encontró que varios de estos personajes no contaban con un busto conmemorativo dentro de las instituciones educativas que llevan su nombre, al igual que mucha parte de la población sólo conoce el nombre de un pequeño porcentaje de estas personas (Imagen 3).

Imagen 3. Tertulia Orense



Fuente: Youtube Orotopía (2022)

Para dar forma a las “Tertulias orenses”, se previó un proceso en el cual se seleccionaron personajes. Los estudiantes de Artes Plásticas generaron 22 bustos que se distribuyeron entre instituciones educativas, y otros se utilizaron para exposiciones itinerantes, principalmente en los cantones involucrados en el proyecto. El lanzamiento tuvo lugar en el edificio del Teatro César Andrade de la Casa de la Cultura, en Pasaje. Dicho edificio fue catalogado como patrimonio local por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).

Como parte de la reinauguración de la infraestructura del Teatro, se procedió a realizar el evento de las “Tertulias oreñenses”, que se basaba en un conversatorio entre varios historiadores bajo el apoyo de un moderador; así mismo, existió la intervención musical de grupos artísticos que presentaban algunas canciones de la música nacional: pasillo, albazo, san juanitos y otros. Además, se procedió a tener como invitados a estudiantes de colegio y universitarios, todo el proceso fue grabado para luego ser colgado en el canal de Youtube.

1.4.3.3 Exposición Rostros

Entre el procedimiento para visibilizar los personajes históricos de la provincia se realizaron varias exposiciones, la primera fue en la ciudad de Machala tanto en la galería del Museo de la Casa de la Cultura como en el Terminal Terrestre y el salón auditorio del campus Machala de la UTMACH. Esta actividad se realizó con el apoyo de instituciones públicas culturales al igual que del Gobierno Descentralizado Autónomo (GAD) de Machala, los principales visitantes de estas exposiciones fueron estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales, estudiantes de colegios emblemáticos de la ciudad, los usuarios del Terminal de buses intercantonales e interprovinciales (Imagen 4).

Imagen 4. Exposición Rostros



Fuente: Youtube Orotopía (2022)

También se expusieron en el Óvalo del Paseo Cultural en el cantón Pasaje y en el Terminal Terrestre de Santa Rosa, en ambos casos con el apoyo de los respectivos GADs cantonales de esas ciudades. Además de ello se produjeron cápsulas audiovisuales con una

duración menor a tres minutos en la que se describen los principales hitos biográficos de estos personajes, los mismos que fueron subidos al canal de Youtube, se generaron post informativos para la red de Facebook, microcápsulas radiales para ser transmitidas en señal abierta y a su vez fueron subidas a la cuenta de Spotify que tiene Orotopía.

En total se realizaron 22 esculturas, las mismas que se deseaba en una segunda fase digitalizar para la generación de un museo interactivo, en el cual los estudiantes de educación básica y secundaria pudieran conocer más de la biografía de cada uno de los personajes más relevantes de la provincia de El Oro. De esta manera se conjugaría con las cápsulas informativas que están colgadas en Youtube, las microcápsulas radiales que se realizaron para repartirse en las radios locales y finalmente varios de estos bustos tuvieron una réplica que fueron donados a centros educativos que tuvieran el nombre de alguno de estos 22 personajes.

1.4.3.4 Paisaje cultural rural de la Provincia de El Oro

Durante el lapso 2018-2019, se implementó el proyecto denominado “Paisajes culturales de las parroquias rurales de la Provincia de El Oro”. En colaboración con CONAGOPARE, se organizó la exploración de 17 parroquias ubicadas en los cantones de Pasaje, Machala, Santa Rosa y Las Lajas. Para llevar a cabo esta iniciativa, se asignó a un par de estudiantes para cada área, con la responsabilidad de recolectar material fotográfico, narraciones e identificación de las actividades productivas de cada región (ver Imagen 5).

Imagen 5. Paisajes culturales de las parroquias rurales



Fuente: Fanpage Orotopía (2021)

Para construir la narrativa del proyecto, los estudiantes decidieron emplear la táctica narrativa de dispersión basada en la acción (BeA). Esto implica que las historias elaboradas se integrarían como componentes adicionales de la trama, concentrándose en la interacción práctica entre las personas y su entorno natural.

El objetivo principal del proyecto era preservar y documentar los paisajes culturales de estas parroquias rurales, destacando la relación entre las comunidades y su entorno, lo cual resultaba crucial para comprender la importancia histórica y socioeconómica de estas regiones. La recopilación de relatos y la información visual reunida permitiría apreciar el valor cultural y patrimonial de estas áreas, resaltando cómo la actividad humana ha moldeado y sido influenciada por el entorno natural a lo largo del tiempo. (Tabla 56).

Tabla 56. Difusión de los Paisaje culturales de las parroquias rurales de El Oro

Cantón	Parroquia	Exposición fotográfica	Redes sociales	Prensa
Las Lajas	San Isidro			
	El Paraíso			
	Libertad			
Machala	El Retiro			
Pasaje	Buenavista			
	Caña Quemada			
	Casacay			
	La Peaña			
	Progreso			
	Uzchurrumi			
Santa Rosa	Bella María			
	Bellavista			
	Jambelí			
	La Avanzada			
	San Antonio			
	Torata			
	Victoria			

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

La difusión del proyecto se llevó a cabo a través de diversas redes sociales, incluyendo Facebook, Twitter, Instagram, Spotify, Flickr y Sound Cloud. Estas plataformas se utilizaron para compartir los relatos que narraban la vida de los habitantes locales, sus tradiciones, momentos históricos significativos, la producción artesanal y los lugares propicios para el ecoturismo en las parroquias rurales de la Provincia de El Oro.

Además de estar activos en plataformas sociales, se llevó a cabo una muestra fotográfica de los paisajes culturales en diversas localizaciones, incluyendo el Salón de la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” en su sección de El Oro, el Óvalo del Paseo Cultural en Pasaje, la UTMACH, el Terminal Terrestre de Santa Rosa y el Terminal de Machala. Estos espacios posibilitaron que un público amplio pudiera contemplar las imágenes y adquirir conocimiento sobre la riqueza cultural de estas comunidades.

El proyecto también alcanzó visibilidad a través del medio impreso “Diario Opinión”, donde una serie de reportajes se publicaron en la sección de “Interculturalidad”, brindando una mayor cobertura y difusión de las historias y valores de las parroquias rurales. Adicionalmente, la Radio UTMACH transmitió segmentos informativos y educativos vinculados a las creaciones universitarias estudiantiles, ampliando su alcance a través de este canal de comunicación. Mediante estas variadas tácticas de difusión, el proyecto logró resaltar y apreciar la riqueza cultural y patrimonial de las parroquias rurales de la Provincia de El Oro, fomentando el entendimiento y el reconocimiento de estas comunidades y su vínculo con el entorno natural.

1.4.3.5 La Magia del Tren

En 2019, se retoma el tema del ferrocarril para crear una extensión narrativa llamada “La Magia del Tren”, que forma parte de la tesis de grado de Stefany Pezantes. En esta producción, se utiliza la estrategia (EbeP) para la profundización en personajes ya introducidos, centrando la atención en el ferrocarril del Oro como personaje principal. Para promocionar esta narrativa, se implementa una campaña de marketing digital durante dos semanas en la plataforma oficial de Orotopía en Instagram. Se organiza un sorteo de premios para aquellos que sigan toda la historia publicada en los ‘stories’ de la cuenta, incentivando así la participación del público.

Además, se establecen colaboraciones con restaurantes locales que exhiben códigos QR vinculados a las redes sociales para aumentar la visibilidad de la narrativa. Esta acción se complementa con publicaciones en las redes sociales de Facebook y Twitter (Imagen 6), expandiendo aún más el alcance y la difusión del proyecto. Con estas estrategias de

marketing y colaboraciones, “La Magia del Tren” logra captar la atención de la audiencia, involucrando a la comunidad y generando interés en la historia del ferrocarril del Oro. El uso de las redes sociales y el sorteo de premios contribuyen a una mayor interacción y participación del público, brindando una experiencia única y atractiva para los seguidores de Orotopía y los amantes de la historia ferroviaria.

Imagen 6. Magia del Tren



Fuente: Redes Orotopía (2022)

El logro más resaltante de este proyecto fue la comparación entre la participación del público con y sin incentivos tangibles, así como el reconocimiento por respuestas acertadas en el juego de historias. Además, se registró un incremento en el número de seguidores en Instagram.

Los datos del concurso evidenciaron que temas históricos educativos pueden fomentar mayor interacción cuando el público se involucra activamente, como lo demostraron los clientes en los restaurantes de “La Magia del tren”. Como cierre exitoso, se presentó un artículo en una revista impresa local de distribución gratuita (S. Pezantes, comunicación personal, 27 de abril de 2021).

1.4.3.6 Sabor a Cacao

En 2019, Flor Salcedo llevó a cabo el microproyecto “Sabor a Cacao” como una extensión de los “Paisajes culturales”. De este proyecto resultó una cápsula radial que se

destacó en un concurso de Radio Francia (Ecuador), orientado a promover el periodismo independiente y la producción intercultural. Para lograrlo, se empleó la táctica (EBeE) profundizando en lugares ya presentados previamente (Imagen 7).

Imagen 7. Con sabor a Cacao 360°



Fuente: Redes Orotopía (2022)

Las narrativas se enfocaron en plataformas de redes sociales, incorporando la opción de visualización en 360° para exhibir lugares geográficos vinculados con la producción de cacao. Esto se complementó con una serie de segmentos radiales informativos y un artículo en una publicación local, describiendo la estrecha relación de los residentes de “El Progreso” con la manufactura artesanal de cacao, destinado tanto al consumo local como a la exportación internacional.

También, se estableció un centro informativo en Pasaje para mostrar los productos clave provenientes del cacao, subrayando su posición como la principal fuente de ingresos para “El Progreso”. Al priorizar el periodismo independiente y la producción intercultural, se logró una divulgación más amplia y una mejor comprensión de la cultura cacaotera local, resaltando su relevancia económica y cultural en el área. La combinación de medios como la radio, redes sociales, revistas y puntos informativos contribuyó a llegar a diferentes audiencias y generar un impacto significativo en la promoción y valorización del cacao artesanal y su relación con la comunidad de “El Progreso” (F. Salcedo, comunicación personal, 28 de abril de 2021).

1.4.3.7 Paisajes culturales de la Provincia de El Oro

Este reportaje surge como una ampliación del proyecto de los Paisajes culturales de las parroquias rurales de El Oro. En ese marco, el estudiante Darwin Palacios, como parte de su proceso de titulación, emprendió una investigación comparativa entre dos tipos de paisajes culturales. En primer lugar, se abordó la parroquia urbana del cantón Chilla, donde ocurre la peregrinación de la Virgen de la Natividad de Chilla. Esta festividad y su imagen religiosa son consideradas patrimonio cultural nacional por el INPC, generando un notable flujo de visitantes turísticos a este punto en la sierra de El Oro. El segundo paisaje cultural seleccionado fue el Bosque Petrificado de Puyango, único en todo el continente americano, caracterizado por la solidificación de un bosque completo debido a razones posiblemente volcánicas (Imagen 8).

Imagen 8. Reportaje Paisajes culturales



Fuente: Fanpage Orotopía (2022)

Este reportaje fue lanzado mediante un *Facebook live*, siendo uno de los audiovisuales más vistos, compartido y comentado por los seguidores de esta red social, su realización también formó parte de uno de los resultados de experimentación que llevó a cabo el Semillero estudiantil Mitos, permitió cerrar el triángulo de las funciones sustantivas: Academia, vinculación e investigación. Su narrativa también comprende la inserción del relato de expertos en patrimonio, custodios de los sitios patrimoniales, opinión de habitantes de esas localidades, finalmente su difusión se dio en conjunto con los proyectos de “La Magia del Tren” y “Sabor a cacao”. Demostrando que el apoyo entre distintos micro proyectos permite que se trabajen todos los mundos narrativos de Orotopía.

1.4.3.8 Revista infantil *Ayllu*

La mayoría de los proyectos enfocados en difundir y educar sobre el patrimonio cultural, realizados por el proyecto, han sido predominantemente en formato audiovisual y radiofónico. Por esta razón, se plantea una iniciativa impresa que tenga un enfoque directo en los centros de educación básica en la provincia. La estudiante a cargo de esta actividad en su proceso de titulación fue Dania Valdiviezo. En la etapa de investigación preliminar, se revisó el material recolectado durante todo el proceso de recopilación de información sobre el patrimonio cultural de El Oro. Se procedió a crear secciones relacionadas con los conceptos de “Rostro”, “Magia” y “Encanto”. En la composición de la revista, se incorporaron temas que previamente habían sido tratados en microproyectos anteriores de Orotopía, con la intención de complementar lo presente en las plataformas de redes sociales.

Para la verificación de su idoneidad dentro del aula de clase, la investigadora Dania Valdiviezo realizó un análisis experimental con dos grupos de niños del tercero de básica, el primer grupo era de una escuela del sector urbano en Machala y el segundo equipo era de una escuela del sector urbano de la ciudad de Santa Rosa. De esta manera los niños pudieron trabajar de manera presencial y directa con la revista, realizaron las actividades propuestas; así mismo, se aplicó un Test de Likert previo al diseño del magazine escolar, esto permitió tener en cuenta aspectos de forma, colores, tipo de actividades e incluso premios de recompensa (ver Imagen 9).

Imagen 9. Propuesta Revista infantil *Ayllu*



Fuente: Revista Ayllu (2022)

1.4.3.9 Luz Victoria

Imagen 10. Crossmedia Luz Victoria



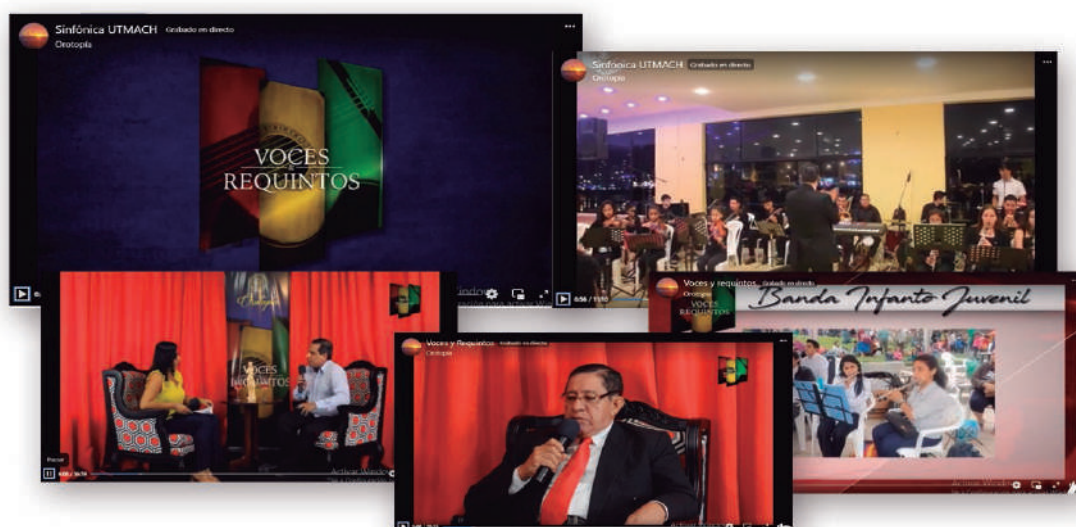
(EBeA), la cual implicó la incorporación de nuevas tramas o la creación de adiciones a la historia original. El reportaje audiovisual y los contenidos en redes sociales permitieron destacar la vida y el impacto de Luz Victoria en la comunidad, resaltando su papel pionero como alcaldesa y su significativa contribución a la educación local. El uso del podcast en Spotify brindó otra plataforma para que la historia de esta destacada líder pudiera llegar a una audiencia más amplia y diversa.

Con la aplicación de la estrategia (EBeA), se logró enriquecer la narrativa sobre Luz Victoria, ofreciendo nuevas perspectivas y detalles de su legado, así como destacando su papel histórico y su influencia en la provincia de El Oro. En conjunto, estas distintas formas de contar su historia permitieron que la figura de Luz Victoria Ribero de Mora fuera apreciada y reconocida por su significativo aporte a la sociedad y la educación en la región.

1.4.3.10 Voces y Requintos

Dentro de las clasificaciones del patrimonio cultural se encuentra también el tema de la música, en el Ecuador el Pasillo ha sido catalogado como uno de los bienes culturales del país, su mayor exponente fue Julio Jaramillo, la mezcla de ritmos nacidos de la influencia indígena, criolla y la afrodescendiente ha permitido que a nivel nacional en tiempos de antaño del siglo XX se utilice mucho la guitarra, el requinto, la marimba, etcétera (Imagen 11).

Imagen 11. Programa Voces y Requintos



Fuente: Fanpage Orotopía (2022)

Por esa razón se abre un espacio en donde se exponga la experiencia de varios artistas del área musical orense y con ello permitir la difusión de estos estilos que en las nuevas generaciones no tienen la facilidad de escucharlas por la poca exposición mediática de estos ritmos. Se organiza un total de cuatro programas en los que se utiliza la entrevista a personajes del pentagrama orense, también se inserta una presentación de piezas musicales relacionadas al tema que se trata en cada sesión. Su publicación fue mediante un *Facebook live*, el programa era pregrabado, lo interesante fue el hecho que se incluyeron las sesiones de piezas musicales de bandas, coros y la sinfónica local. Además, se suma una decena de microcápsulas audiovisuales que se lanzaron en Youtube y se basan en varios de los ritmos musicales de tipo nacional.

1.4.3.11 Concurso Pukllay

Como parte de la búsqueda por insertar al patrimonio cultural dentro de opciones de educación no formal, se decide producir una temporada del concurso infantil *Pukllay*, el mismo que se realizó entre estudiantes de centros de educación básica de la ciudad de Machala. Es un estilo réplica de concursos de temática intercultural que se presentaron durante un tiempo en la televisión nacional, el aporte de *Pukllay* se basaba en items del patrimonio orense y su duración era de media hora cada programa (Imagen 12)

Imagen 12. Concurso Escolar Pukllay



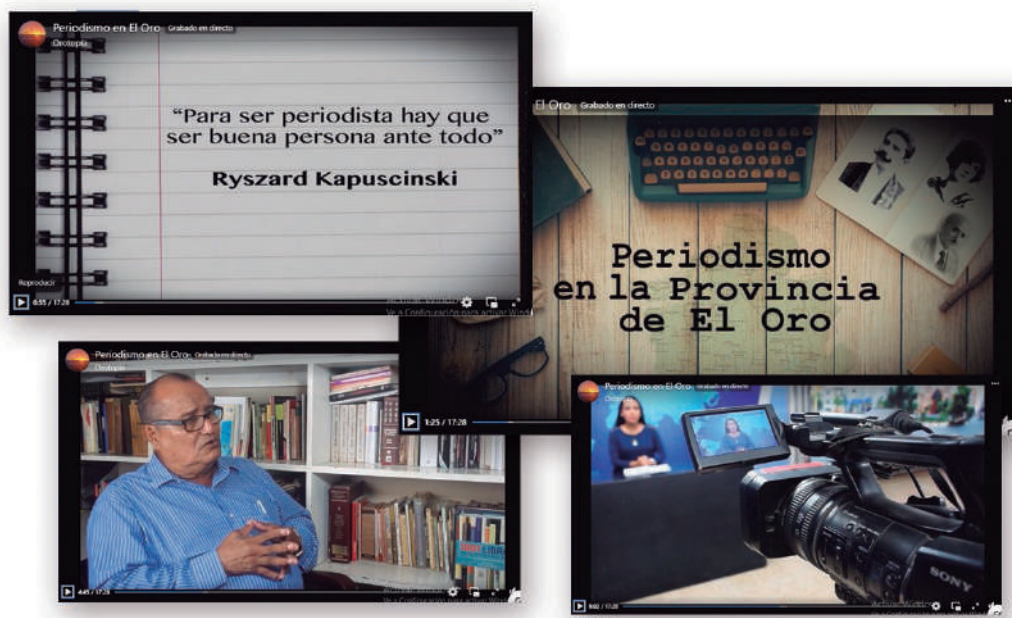
Fuente: Instagram Orotopia (2022)

El proceso de planificación recaía en la formulación de los bancos de preguntas, la invitación de las escuelas con el requisito que para el concurso debían prepararse en temáticas culturales y conformar un equipo de estudiantes que se enfrentarían con un grupo de otra escuela. Esto iría en varias rondas hasta que se vayan descalificando hasta llegar al programa final donde los dos equipos más preparados se enfrentarían, se consiguieron donaciones para la premiación y se grabó todo el concurso con la finalidad de publicarlo luego en las redes oficiales del proyecto.

1.4.3.12 Periodismo en la provincia de El Oro

La carrera de Comunicación Social cumplió sus 25 años de trayectoria dentro de la provincia de El Oro desde que se fundó en la Facultad de Ciencias Sociales de la UTMACH, por esa razón se decide brindar un tributo a la memoria, influencia y logros de esta carrera en beneficio de la provincia orense. El corto documental se lo realiza con el apoyo de la versión de varios periodistas de las diversas promociones de graduados e historiadores; se narra la evolución que se ha tenido en este campo, sus limitaciones, los retos de la profesión (Img.13).

Imagen 13. Periodismo orense



Fuente: Facebook Orotopía (2022)

El proceso de difusión se centró en su transmisión en el salón auditorio de la Facultad de Sociales en la UTMACH frente a los estudiantes de la carrera e invitados especiales: así mismo, se realiza su proyección mediante las plataformas de redes sociales para que llegue a más personas la información que en este audiovisual se proyecta.

1.4.3.13 Machala hasta la Raíz

Luego de haber realizado el reportaje del Periodismo orense, se revisa que se necesita complementar la narrativa de Orotopía con otros temas relacionados a las ciudades que se encuentran dentro de territorio del proyecto y personajes icónicos; por esta razón, se genera un audiovisual que explica datos, información de Machala de las parroquias, actividad económica, entre otros (Imagen 14).

Imagen 14. Reportaje Machala hasta la raíz



Fuente: Facebook Orotopía (2022)

En este caso se aplica la estrategia de inclusión de nuevas localidades para la extensión narrativa dentro del submundo de “Encanto” que se enmarca en difundir las bondades de los sitios turísticos y geográficos que forman parte de Orotopía. La propuesta es presentada por un equipo de dos estudiantes encargados de utilizar la información base de la ciudad, generar el guion, realización y edición del reportaje.

1.4.3.14 Quinteto de Oro

Siguiendo un formato similar al anterior caso, se encuentra que se revisa entre los personajes icónicos de Pasaje un grupo de mujeres basquetbolistas que en su tiempo brindaron gloria al deporte cantonal, se procede a recopilar información fotográfica de este quinteto; así mismo, se entrevista a las jugadoras con el fin de generar una memoria audiovisual de su historia.

Esta narrativa se basa en una estrategia de introducir nuevos personajes, se enmarca en el submundo de la categoría Rostros; esto busca producir un reportaje que aborda una temática por la que por mucho tiempo la ciudad de Pasaje fue reconocida, el deporte. En este caso, también trabajaron dos estudiantes de Comunicación Social para el trabajo de todas las etapas de producción y su difusión utilizó el *Facebook live* como la gran mayoría de productos audiovisuales de Orotopía.

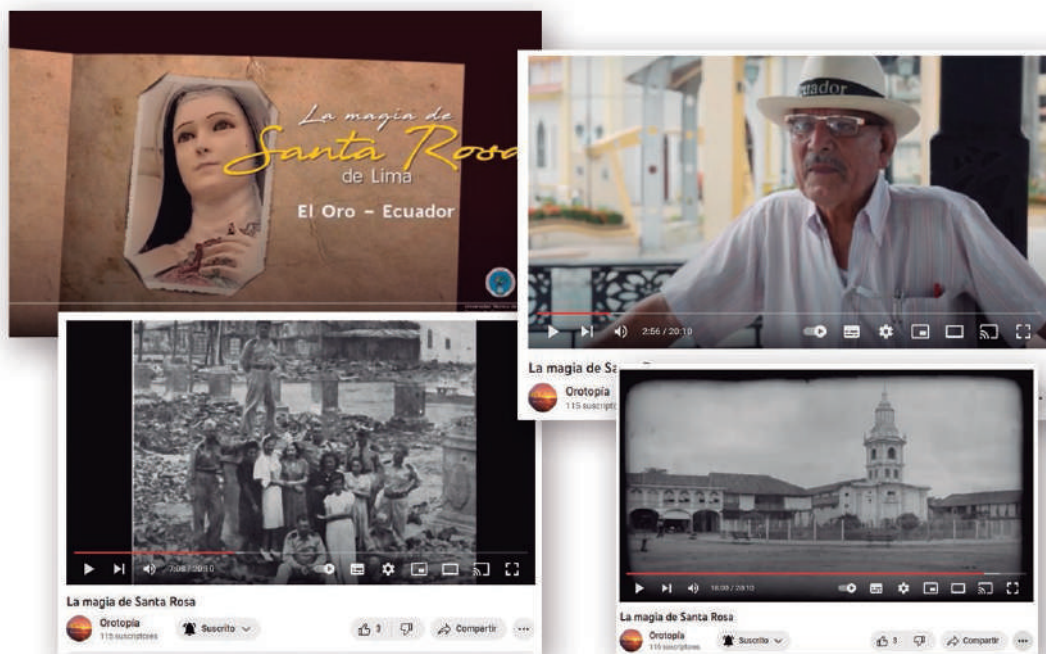
Imagen 15. Reportaje del Quinteto de Oro



Fuente: Facebook Orotopía (2022)

1.4.3.15 La Magia de Santa Rosa

El submundo Magia, encarna las tradiciones y el misticismo que envuelve al territorio orense; en este reportaje se incluyen los testimonios de personas que representan a diferentes grupos poblacionales de la ciudad de Santa Rosa, debido a que se une el tema de la fe religiosa a la Patrona del cantón con el diario vivir de los santarroseños. Se utiliza una narración con un personaje construido a raíz de las características de sus habitantes, este es el encargado en introducir al espectador a la historia de la benemérita (Imagen 16).

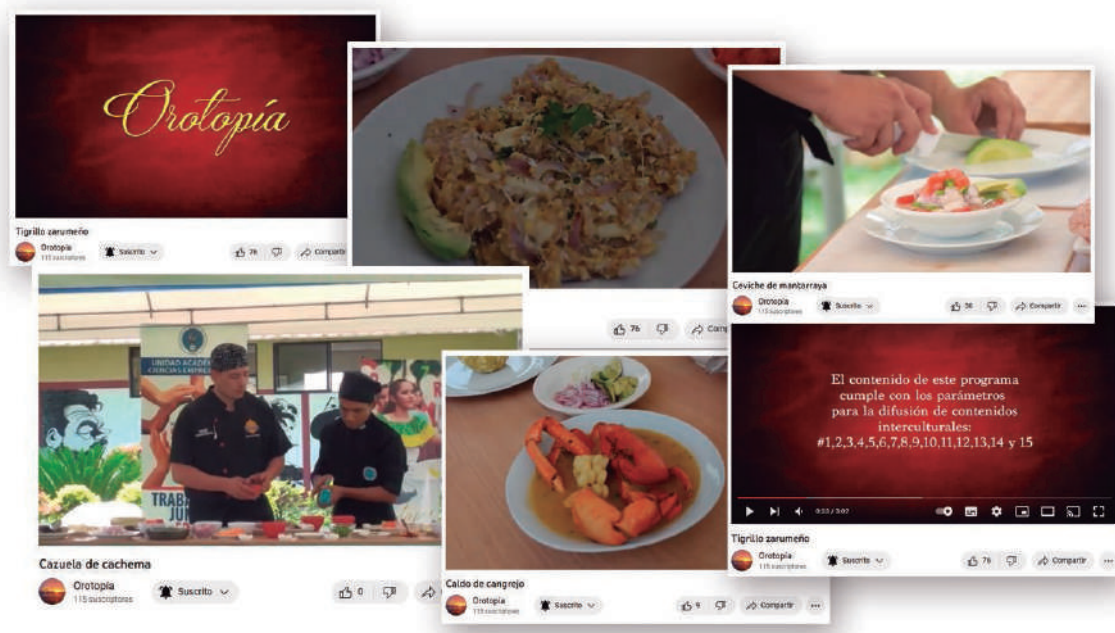
Imagen 16. Reportaje “La magia de Santa Rosa”

Fuente: Youtube Orotopía (2022)

El relato es acompañado por algunas de las antiguas fotografías que se consiguieron con ayuda de algunos pobladores, archivos históricos de algunos historiadores y del GAD Municipal. El reportaje utiliza la estrategia de incluir nuevos personajes al proceso narrativo que usaba Orotopía, aunque es una de las primeras producciones realizadas por el equipo de producción e inicialmente se mostró en una exposición de la UTMACH, recién tomó mayor importancia cuando se hizo su lanzamiento mediante la plataforma de Youtube.

1.4.3.16 Gastronomía orense

Debido que una de las carreras participantes del proyecto Orotopía fue la de Hotelería y Turismo, se procedió a enlistar una serie de platos típicos que son de origen o consumo orense, para ello se aprovecha la asignatura de Gastronomía donde los estudiantes de Turismo prepararon los platillos en diferentes sesiones que tomó aproximadamente una semana de trabajo, trabajo que se hizo en conjunto con los estudiantes de Comunicación Social (Imagen 17).

Imagen 17. Serie de recetas gastronómicas orenses

Fuente: Youtube Orotopía (2022)

Este proceso se basa en la necesidad de que la población conozca que parte del patrimonio cultural inmaterial es la gastronomía de un lugar, la provincia de El Oro tiene una variedad muy amplia en relación a ingredientes y platos, debido que una buena parte de la población proviene de la migración de la sierra hacia la costa por el tema de la minería aurífera, otro porcentaje llegaron por el tema de la producción bananera, mientras que un porcentaje descende de las costumbres afrodescendiente. Así mismo, teniendo en cuenta su alta producción de banano, plátano, café y mariscos, varios de sus principales costumbres alimenticias se basan en esos ingredientes.

1.4.3.17 Mágico mundo de Orotopía

Finalmente, luego de haber recopilado información del patrimonio cultural, de haber sido capacitados por el INPC acerca de todas las temáticas relevantes de esta área, se decide dar un paso más firme en el tema educacional porque al no tener permiso de insertar dentro de la currícula formal al tema del patrimonio se encontró el espacio dentro de las estrategias no formales y de allí se decide laborar en conjunto con la carrera de Educación Parvularia, un libro que contenga una serie de productos basados en la literatura infantil (Imagen 18).

Imagen 18. Mágico Mundo de Orotopía

Fuente: Proyecto Orotopía (2022)

La construcción de las poesías, canciones de cuna, cuentos, fábulas e historias para títeres, todas con la finalidad de promover los valores humanos, la tradición positiva del patrimonio cultural oreense. Para esto se procede a la impresión de 100 libros como un piloto a ser trabajado con escuelas públicas de la ciudad de Machala, donde se invitó a grupos de la planta docente para entregarles el material que luego ellos podrían usar en clases y como otra fase de este proceso, se encuentra la realización de visitas a las escuelas con un escenario para títeres.

Se aprovechó el convenio inter institucional entre la UTMACH y el Ministerio de Educación, que permite la presencia de estudiantes de la carrera de educación dentro de las aulas escolares; así sería más viable el uso no formal de los materiales generados por el proyecto. Esto tuvo que ser suspendido debido a la pandemia y al cierre del proyecto.

V.1.5 Análisis de contenidos educ comunicativos en Youtube

En el proceso de análisis de los productos generados dentro de Orotopía se desglosan los que se publicaron en las plataformas oficiales del proyecto, en este caso se enlistan los contenidos publicados en el canal de Youtube, en el que la mayoría de estos audiovisuales se colgaron sólo en esta plataforma por ser parte de la estrategia narrativa del micro proyecto al que pertenecían; así mismo, por las particularidades que la plataforma brindaba en el

periodo de publicación, el total que se analizó con la aplicación de la ficha de contenidos audiovisuales fue de 61 piezas (Tabla 57) y se presentan las categorías consolidadas de la siguiente manera:

- **Código:** Se maneja una serie codificada en relación a la ficha de observación.
- **Tema:** Se inserta el nombre con el que aparece el video dentro de Youtube.
- **Formato:** El estilo de formato narrativo que se maneja como es el caso de micro cápsulas, documentales, reportajes y demás clasificaciones que se hayan formulado para presentar los contenidos.
- **Tiempo:** La cantidad de tiempo que dura el audiovisual.
- **URL:** El enlace acortado en el que se encuentra alojado el video.
- **Fecha:** La fecha de publicación del video.
- **Vistas:** La cantidad de reproducciones que tiene el video hasta la fecha de la revisión investigativa.
- **Contenidos:** Se utiliza la clasificación de la Ley Orgánica de Comunicación LOC, se tiene como informativa (i), publicidad (p), entretenimiento (e).
- **Narrativa:** En este caso se toman tres clasificaciones principales, las transmedia (T), la crossmedia (C) y finalmente No indica (N). Las mismas que se basan en la información de los micro proyectos que se generaron durante la ejecución de Orotopía.
- **Patrimonio:** Se basa en las clasificaciones generales reconocidos por la UNESCO y por el INPC, los mismos que son: patrimonio cultural material (PCM) y patrimonio cultural inmaterial (PCI).
- **Tema de Patrimonio:** Se utiliza la subclasificación reconocida por la UNESCO y por el INPC.

Tabla 57. Consolidada de piezas en Youtube - Orotopía

Código	Tema	Formato	Tiempo	URL	Fecha	Vistas	Contenido	Narrativa	Patrimonio	Tema Patrimonio
AV_YOU_001	La Magia del Tren (Ferrocarril)	Documental	11:21	https://bit.ly/3HRgoQ7	08/03/19	99	I	T	PCM	Monu
AV_YOU_002	La Magia de Santa Rosa	Documental	20:11	https://bit.ly/3jkLrJN	10/03/19	65	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_003	Tertulias Orotopía	Programa entrevistas	33:10	https://bit.ly/3FMfq4X	05/02/18	10	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_004	Casa Misteriosa	Serie ficción	05:10	https://bit.ly/3hH1cdv	25/05/18	11	E	C	PCI	LeHi
AV_YOU_005	Leyenda Laguna de Chillacocha	Serie ficción	04:53	https://bit.ly/3hDWFZi	25/05/18	114	E	C	PCI	LeHi
AV_YOU_006	El tigrillo zarumeño	Cápsula informativa	03:03	https://bit.ly/3HPCulS	10/03/19	11.881	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_007	Ceviche de mantaraya	Cápsula informativa	03:47	https://bit.ly/3PGEbKy	25/08/19	6684	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_008	Cazuela de cachema	Cápsula informativa	04:54	https://bit.ly/3HR9o5u	25/08/19	33	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_009	Sango de camarón	Cápsula informativa	02:56	https://bit.ly/3G7E7dg	25/08/19	270	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_010	Caldo de cangrejo	Cápsula informativa	05:14	https://bit.ly/3Bok2Gk	25/08/19	815	I	C	PCI	Gast
AV_YOU_011	Bolón de Queso y chicharrón	Cápsula informativa	04:46	https://bit.ly/3GaaqIU	25/08/19	11	I	C	PCI	Gast
AV_YOU_012	Trailer Documental Periodismo en El Oro	Publicidad	03:12	https://bit.ly/3FJu8K3	22/08/18	175	P	N	PCI	LeHi
AV_YOU_013	Historias con sabor a cacao	Cápsula informativa	07:06	https://bit.ly/3G5GTjs	02/09/19	132	I	T	PCI	Trad
AV_YOU_014	Chilla balcón del cielo	Reportaje	05:01	https://bit.ly/3Wc3qAP	07/09/19	311	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_015	El Oro	Reportaje	03:37	https://bit.ly/3PFkzQN	07/09/19	7	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_016	Albazo	Reportaje	05:05	https://bit.ly/3YHGb3g	08/09/19	5	I	C	PCI	Musi
AV_YOU_017	Yaraví	Reportaje	05:33	https://bit.ly/3hBm2et	08/09/19	12	I	C	PCI	Musi
AV_YOU_018	Pasillo ecuatoriano	Reportaje	04:04	https://bit.ly/3hEYSnh	08/09/19	14	I	C	PCI	Musi
AV_YOU_019	Polka Orense	Reportaje	06:53	https://bit.ly/3PP9z3u	09/09/19	136	I	C	PCI	Musi

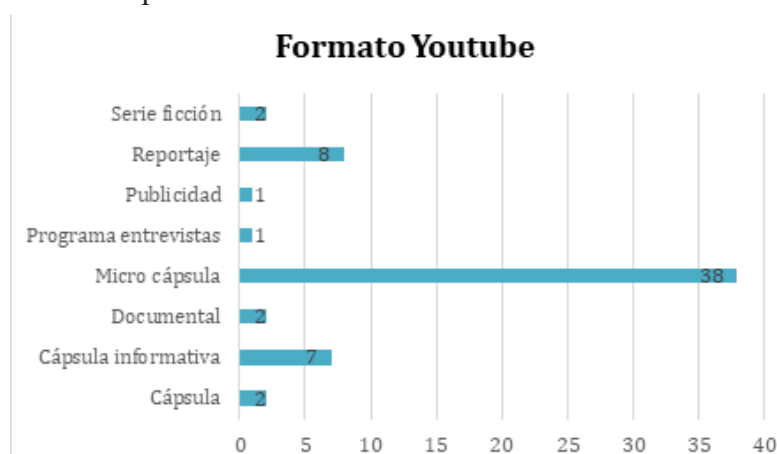
AV_YOU_020	San Juanito	Reportaje	06:55	https://bit.ly/3v8Prjk	10/09/19	19	I	C	PCI	Musi
AV_YOU_021	Pasaje	Reportaje	04:39	https://bit.ly/3WduRdv	10/09/19	32	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_022	Alejandro Campoverde A.	Micro cápsula	01:46	https://bit.ly/3G4ROKb	09/09/19	81	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_023	Manuel Serrano Renda	Micro cápsula	04:14	https://bit.ly/3FKzbJX	25/08/19	19	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_024	Luz Victoria Ribera de Mora	Micro cápsula	01:46	https://bit.ly/3j8M6he	09/09/19	151	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_025	Modesto Chávez Franco	Micro cápsula	01:46	https://bit.ly/3HWjItj	09/09/19	151	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_026	Diego Minuche Garrido	Micro cápsula	01:25	https://bit.ly/3V7IU2M	25/08/19	34	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_027	Lauro Dávila	Micro cápsula	01:46	https://bit.ly/3jdMEm5	09/09/19	166	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_028	Ismael Pérez Pazmiño	Micro cápsula	01:45	https://bit.ly/3v3HNGM	09/09/19	85	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_029	Padre Javier Perea	Micro cápsula	01:50	https://bit.ly/3WxzXAZ	09/09/19	25	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_030	Benjamín Carrión	Micro cápsula	01:47	https://bit.ly/3PEo5uR	09/09/19	66	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_031	Lauro Dávila	Micro cápsula	01:01	https://bit.ly/3HO46HZ	09/09/19	166	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_032	Zoila Ugarte de Landívar	Micro cápsula	01:49	https://bit.ly/3G7wHqs	09/09/19	417	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_033	Kléber Franco Cruz	Micro cápsula	01:51	https://bit.ly/3G5w3Kg	09/09/19	245	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_034	César Salcedo	Micro cápsula	01:51	https://bit.ly/3v7WQiA	09/09/19	20	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_035	Alejandro Campoverde	Micro cápsula	01:01	https://bit.ly/3Wz6mqU	09/09/19	81	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_036	Manuel Serrano Renda	Micro cápsula	01:01	https://bit.ly/3HRiTh	09/09/19	71	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_037	Zoila María Castro	Micro cápsula	01:46	https://bit.ly/3WkS7q4	09/09/19	51	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_038	Matilde Hidalgo de Procel	Micro cápsula	01:45	https://bit.ly/3FMhAS7	09/09/19	111	I	C	PCI	Pers
AV_YOU_039	¿Qué es Orotopía?	Cápsula	00:53	https://bit.ly/3WA7xWU	22/08/17	51	I	N	PCI	LeHi
AV_YOU_040	¿Qué significa Rostros en Orotopía?	Cápsula	01:12	https://bit.ly/3YCOzkk	18/08/17	47	I	N	PCI	LeHi

AV_YOU_041	Arroz con menestra	Micro cápsula	01:22	https://bit.ly/3WsAzaQ	07/09/19	25	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_042	Dulce de Zambo	Micro cápsula	01:19	https://bit.ly/3v7jE26	07/09/19	291	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_043	Guaviche	Micro cápsula	01:20	https://bit.ly/3v8Mf7k	07/09/19	104	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_044	Hallaca	Micro cápsula	01:20	https://bit.ly/3HNFwHm	07/09/19	23	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_045	Parque Central de Machala	Micro cápsula	01:15	https://bit.ly/3V7Pe2o	07/09/19	45	I	N	PCM	Monu
AV_YOU_046	Parque Héroes del 41	Micro cápsula	01:01	https://bit.ly/3G4YdVl	07/09/19	14	I	N	PCM	Monu
AV_YOU_047	Plaza Colón	Micro cápsula	01:19	https://bit.ly/3FMwVSN	07/09/19	16	I	N	PCM	Monu
AV_YOU_048	Caldo Bolas	Micro cápsula	01:18	https://bit.ly/3YED7EJ	07/09/19	136	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_049	Ceviche de Camarón	Micro cápsula	01:03	https://bit.ly/3BS2s4x	07/09/19	2	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_050	Guatita	Micro cápsula	01:22	https://bit.ly/3jfoSGm	08/09/19	4	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_051	Puerto Bolívar	Micro cápsula	01:06	https://bit.ly/3G8mmdZ	08/09/19	39	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_052	La Tembladera	Micro cápsula	01:06	https://bit.ly/3YFVIFQ	08/09/19	32	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_053	Tigrillo	Micro cápsula	01:07	https://bit.ly/3FMkolq	08/09/19	29	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_054	Chillayacu	Micro cápsula	01:27	https://bit.ly/3vevZSt	08/09/19	12	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_055	La Cocha	Micro cápsula	01:39	https://bit.ly/3vcwcoJ	08/09/19	12	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_056	Miel con quesillo	Micro cápsula	01:11	https://bit.ly/3v6TzA5	08/09/19	887	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_057	Seco de gallina	Micro cápsula	01:12	https://bit.ly/3BMT7e8	08/09/19	112	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_058	Guarapo	Micro cápsula	01:14	https://bit.ly/3PHEMp6	09/09/19	4	I	N	PCI	Gast
AV_YOU_059	Yacuviniay	Micro cápsula	01:13	https://bit.ly/3PK1ooV	08/09/19	72	I	N	PCI	Turi
AV_YOU_060	Pasillo	Micro cápsula	01:19	https://bit.ly/3V8mkap	08/09/19	5	I	C	PCI	Musi
AV_YOU_061	Paso Doble	Micro cápsula	01:53	https://bit.ly/3v5JweJ	08/09/19	6	I	C	PCI	Musi

Fuente: Youtube Orotopía **Elaborado por:** Laddy Quezada-Tello

En el análisis del formato más utilizado por los estudiantes de Comunicación Social dentro de la producción de contenidos para Youtube, se encuentra que lo más utilizado en esta plataforma son las microcápsulas cuya duración promedio para temas relacionados a personajes es menor a dos minutos, mientras que los reportajes relacionados a la música nacional son de cinco minutos. Así mismo, se encuentra que las leyendas que forman parte de la Serie ficción tiene un promedio de cinco minutos (Gráfico 2).

Gráfico 2. Formato aplicado en Youtube



Elaborado: Laddy Quezada-Tello

En relación al tipo de contenido que se ha publicado en su 95% se refiere al contexto informativo, el mismo que se cataloga a la generación de material educativo relacionado al patrimonio cultural orense (Gráfico 3). Esto se debe al mismo hecho que el proyecto tiene como finalidad la educación patrimonial, mientras que lo que se considera como entretenimiento 3% de igual forma es relacionado a las leyendas locales y el porcentaje de publicitario del 2% se refiere al spot realizado para generar expectativa del reportaje del periodismo orense.

Gráfico 3. Tipo de contenido Youtube

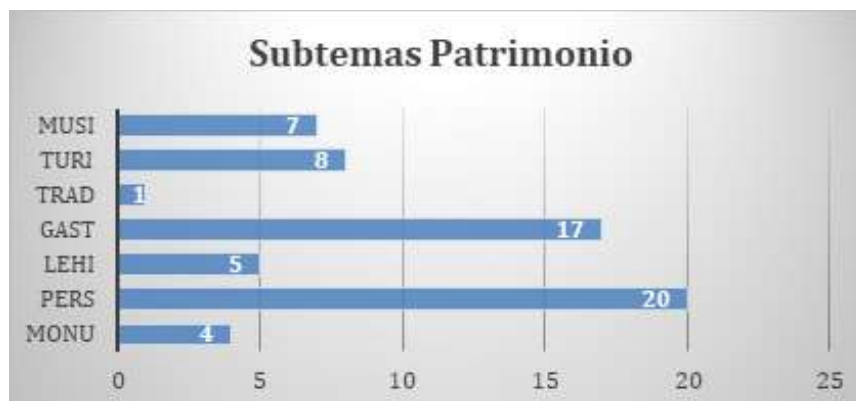


Elaborado: Laddy Quezada-Tello

En función a la temática más trabajada para los contenidos de esta plataforma se encuentra que en un 98% se ha utilizado como principal las categorías relacionadas al Patrimonio cultural inmaterial, esto debido también a la poca cantidad de bienes materiales oreños que se encuentren en estado de preservación; por esa razón, con el fin de educar a la población se trabaja de manera prioritaria con las clasificaciones del Patrimonio cultural inmaterial, esto permitirá un traspaso generacional de información que contribuyan a la perspectiva local de la cultura local.

Durante el proceso de selección de las temáticas a según el gestor del proyecto, se prefiere el Youtube para publicar lo relacionado a los personajes de los rostros oreños, esto a su vez se trabajaría con la generación de código QR que se ubicarían en la descripción de los bustos expuestos dentro de las galerías itinerantes que visitarían diversos puntos de la geografía oreña; de esta forma, los visitantes mediante el uso del lector QR podrían acceder a los videos como los datos de las personas que influyeron en la historia local. El segundo grupo de temas se relaciona más al aspecto de la gastronomía, para que aparezcan como una serie de procedimientos de la cocina oreña, seguidos por los videos de temas turísticos y de la música nacional considerada como parte del patrimonio ecuatoriano (Gráfico 4).

Gráfico 4. Subtemáticas del Patrimonio cultural



Elaborado: Laddy Quezada-Tello

En el rango de tiempo que se aplicó esta plataforma, aún no existían las opciones de videos verticales o la sincronización entre las redes de Facebook y Youtube que se hicieron comunes en tiempos de postpandemia. Incluso por esta razón no se explotó más las cualidades de un canal de Youtube porque existía la planificación de extender más la vigencia del proyecto, pero la pandemia generó cambios en el panorama de la continuación de las temáticas del patrimonio local oreño.

V.1.6 Contenidos educomunicativos en Facebook

En el proceso de análisis de los audiovisuales presentados por Orotopía dentro de la cuenta de Facebook (Imagen 19), se centra en la expansión o introducción narrativas de temas que se desprendían de los componentes del patrimonio cultural material e inmaterial oreense; aunque esta red social también permitió la publicación de fotografías, texto, infografías, para el presente estudio se enmarcó más en el uso del video para la gestión de 53 piezas, una mínima cantidad de ellas también están en Youtube pero en su mayoría el *Facebook live* fue el mayor aliado en el estreno de los programas del proyecto.

Imagen 19. Interfaz de *fanpage* Orotopía



Fuente: *Fanpage* Orotopía **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

A continuación, se presentan las categorías consolidadas (Tabla 58) en función al análisis realizado con las fichas de observación de productos audiovisuales:

- **Código (#):** Se maneja una serie codificada en relación a la ficha de observación.
- **Tema:** Se inserta el nombre con el que aparece el video dentro de Facebook.
- **Formato (F):** El estilo de formato narrativo que se maneja como es el caso de micro cápsulas, documentales (D), reportajes (R), programa educativo (PE),

cápsula informativa (CI), programas de entrevistas (EN), serie de ficción (SF) y publicidad (P).

- **Tiempo (T):** La cantidad de tiempo que dura el audiovisual.
- **URL:** El enlace acortado en el que se encuentra alojado el video.
- **Fecha:** La fecha de publicación del video.
- **Vistas (V):** La cantidad de reproducciones que tiene el video hasta la fecha de la revisión investigativa.
- **Contenidos (Cn):** Se utiliza la clasificación de la Ley Orgánica de Comunicación LOC, se tiene como informativa (i), publicidad (p), entretenimiento (e).
- **Narrativa (Nt):** En este caso se toman tres clasificaciones principales, las *transmedia* (T), la *crossmedia* (C) y finalmente No indica (N). Las mismas que se basan en la información de los micro proyectos que se generaron durante la ejecución de Orotopía.
- **Patrimonio (Pt):** Se basa en las clasificaciones generales reconocidos por la UNESCO y por el INPC, los mismos que son: patrimonio cultural material (PCM) y patrimonio cultural inmaterial (PCI).
- **Tema de Patrimonio (Tpt):** Se utiliza la subclasificación reconocida por la UNESCO y por el INPC.
- **Alcance (A):** La estadística de Facebook permite revisar el nivel de alcance que ha tenido una publicación que se realice dentro de su plataforma.
- **Compartido (Ct):** La estadística de Facebook permite verificar la cantidad de compartidos que ha tenido una publicación que se realice dentro de su plataforma.
- **Reacciones (R):** Otra de las características principales de esta red social son las reacciones que el público desea mostrar, en este caso se encuentran: L: *like*, e: *encanta* y los comentarios (cm).

Tabla 58. Consolidado de audiovisuales en Facebook

#	Tema	F	A	V	Ct	R	T	Url	Fecha	Cn	Nt	Pt	Tpt
001	La Magia del Ferrocarril	D	843	383	12	18 L 12 e 1 cm	12:28	https://bit.ly/3HX8e8V	25/08/19	I	T	PCM	Monu
002	Paisajes culturales	R	4.8K	1.6 K	88	130 L 57 e 67 cm	23:15	https://bit.ly/3FC48QE	04/09/19	I	T	PCI	Pcul
003	Reportaje radial “Historias con sabor a cacao”	R	764	474	15	16 L 12 e	10:27	https://bit.ly/3V84YdG	05/09/19	I	T	PCI	Pcul
004	Periodismo en la provincia de El Oro	D	1.6K	571	13	7 L 6 e 1 cm	17:08	https://bit.ly/3V97793	09/09/19	I	N	PCI	LeHi
005	Sinfónica UTMACH	R	4.3K	1.4K	24	19 L 17 e 1 cm	11:00	https://bit.ly/3Vb4Utz	22/09/19	I	N	PCI	Musi
006	Machala hasta la Raíz	R	2.4K	704	42	14 L 18 e 1 cm	15:20	https://bit.ly/3FRs3vI	24/09/19	I	N	PCI	Pcul
007	Quinteto de Oro	R	404	114	4	7 L 4 cm	07:49	https://bit.ly/3BUTm6X	25/09/19	I	N	PCI	LeHi
008	La Magia de Santa Rosa	R	527	222	4	8 L 4 e 1 cm	20:25	https://bit.ly/3Wx1XEF	26/09/19	I	N	PCI	Pcul
009	Tertulias orenses	PE	295	70	0	4 L	14:24	https://bit.ly/3GaeccM	03/10/19	I	N	PCI	Pers
010	Micro cápsulas Orotopía	CI	403	78	0	6 L	24:53	https://bit.ly/3WuDiAM	24/10/19	I	N	PCI	Pers
011	Voces y requintos - Aníbal Romero	EN	6.1K	1.3K	0	14 L 14 e	36:59	https://bit.ly/3v7H47n	10/01/20	I	C	PCI	Musi
012	Voces y requintos - Prof. Julio Lituma	EN	1.2K	509	0	6 L 5 e	16:23	https://bit.ly/3HSW9BA	17/01/20	I	C	PCI	Musi
013	Voces y requintos - Lucho Ramón	EN	2.1K	923	0	18 L 5 e 1 cm	28:50	https://bit.ly/3WCgQWz	19/03/20	I	C	PCI	Musi
014	Voces y requintos - Gerardo Sánchez	EN	227	123	0	4 L	29:46	https://bit.ly/3VudSm5	25/03/20	I	C	PCI	Musi

015	Leyenda la Casa Misteriosa	SF	942	227	8	8 L	05:10	https://bit.ly/3BTbZZ8	22 /01 /17	E	C	PCI	LeHi
016	Leyenda La laguna de Chillacocha	SF	843	95	2	8 L 2 cm	04:52	https://bit.ly/3WwqHgh	01/ 02 / 17	E	C	PCI	LeHi
017	Las etnias en la interculturalidad	R	1.3K	451	9	12 L 1 e 2 cm	03:31	https://bit.ly/3HPRjF2	06 / 02 /17	I	N	PCI	Pers
018	Entrevista al docente Ruben Zapata	CI	893	187		17 L 1 e	02:06	https://bit.ly/3Wfejli	22 / 08 /17	I	N	PCI	DoAr
019	Entrevista al docente William Garcés	CI	2.7k	248	8	16 L	02:21	https://bit.ly/3BSEl5z	07/09/17	I	N	PCI	DoAr
020	Palabras de la Lcda. Laddy Quezada, inauguración Rostros.	CI	404	79	1	9 L 3 e	03:38	https://bit.ly/3v7YMI2	29/09/17	I	N	PCI	DoAr
021	Intro Orotopía	P	0	3.1K	31	23 L 7 e	00:35	https://bit.ly/3HRpZ9h	27/06/ 17	P	N	PCI	DoAr
022	Fiesta religiosa en honor a la Virgen de Ntvi. Chilla	CI	553	69	0	12 L 3 e	00:18	https://bit.ly/3v84Mk8	08/ 09/ 17	I	N	PCI	Trad
023	Procesión Virgen de Chilla en Machala	CI	662	73	0	9 L 4 e	02:02	https://bit.ly/3v96WA2	08/09/ 17	I	N	PCI	Trad
024	Inicio de la exposición Rostros	CI	307	75	0	5 L	01:42	https://bit.ly/3PLaaTS	28/ 09/ 17	I	N	PCI	DoAr
025	Exposición Rostros	CI	497	116	0	12 L 2 e	07:29	https://bit.ly/3Vd6Phl	29/08/ 17	I	N	PCI	DoAr
026	Salomón Amaya, Presidente de la Casa de la Cultura de Pasaje	CI	227	37	0	6 L	02:13	https://bit.ly/3Vj8mly	29/09/17	I	N	PCI	DoAr
027	Noche de Antorchas Bomberos Pasaje	CI	264	98	2	10 L	00:36	https://bit.ly/3VcJnk7	01/11/17	I	N	PCI	Trad
028	Segunda parte evento “Gastronomía Orense”	CI	163	42	0	4 L 1 e	02:37	https://bit.ly/3BROyz9	27/02/ 18	I	C	PCI	Gast

029	Presentación de música Nacional en honor de los 49 años de la #UTMACH	CI	241	96	1	6 L 1 e	03:47	https://bit.ly/3YIicku	13/04/18	I	N	PCI	Musi
030	Salón Amarillo de la Municipalidad de Santa Rosa	CI	187	59	0	2 L 2 e	11:45	https://bit.ly/3PHI24O	26/04/18	I	N	PCI	DoAr
031	El pasillo sello de nuestra identidad	CI	213	57	0	8 L 1 e	03:25	https://bit.ly/3PK0dG7	26/04/18	I	C	PCI	Musi
032	Presentación de la Unidad de patrimonio en Pasaje	CI	387	157	1	5 L	06:10	https://bit.ly/3YItXXR	12/06/18	I	N	PCI	DoAr
033	Ambiente de cómo son las tardes en la cancha de La Peaña.	CI	193	72	0	2 L	00:14	https://bit.ly/3PPOdTC	22/06/18	I	T	PCI	PCult
034	Primeros pobladores de Caña Quemada	CI	481	177	4	2 L 1 e	00:32	https://bit.ly/3hIIDWg	27/07/18	I	T	PCI	PCult
035	Casas Grandes Caña Quemada	CI	139	46	1	1 L 1 e	00:23	https://bit.ly/3FJJZlu	02/08/18	I	T	PCI	PCult
036	Bolón de Queso y Chicharrón	CI	414	186	5	9 L 3 e 3 cm	06:32	https://bit.ly/3WgRHkc	12/09/18	I	C	PCI	Gast
037	Caldo de Cangrejo	CI	829	2.2K	0	15 L 4 e	05:26	https://bit.ly/3G7S2A1	13/09/18	I	C	PCI	Gast
038	Lanzamiento de libro de literatura infantil “Mágico mundo de Orotopía”	CI	2.2K	1.2K	6	34 L 6 e 13 cm	03:29	https://bit.ly/3WgwiYt	28/02/19	I	N	PCI	DoAr
039	En Progreso, las matitas de cacao son infaltables	CI	293	31	0	4 L 2 e	0:06	https://bit.ly/3FC2U80	28/08/19	I	T	PCI	PCul
040	Porque luego de cultivar, llega la hora de cosechar y en Progreso	CI	334	29	0	4 L 2 e	0:06	https://bit.ly/3G5cC49	28/08/19	I	T	PCI	PCul
041	Sabor a Cacao en Pasaje	CI	248	100	0	5 L 3 e	0:16	https://bit.ly/3PQdg8X	31/08/19	I	T	PCI	PCul

042	Cacao es fiesta, y en el Progreso lo celebran escogiendo a la Reina.	CI	183	8	0	4 L 2 e	0:06	https://bit.ly/3WBu3P5	01/09/19	I	T	PCI	PCul
043	Trailer Periodismo en EL Oro	CI	326	209	0	6 L 2 e	05:09	https://bit.ly/3YFOo84	09/09/19	I	N	PCI	LeHi
044	Exposición de retratos en el campus Machala	CI	197	67	0	8 L	02:48	https://bit.ly/3PKOrNB	19/09/19	I	N	PCI	Pers
045	Resumen de la exposición y entrega de retratos	CI	651	248	0	5 L 3 e	14:37	https://bit.ly/3v39X4R	22/09/19	I	N	PCI	Pers
046	Visita a Escuela Fiscal Mixta Héroes de Paquisha.	CI	162	45	0	3 L 1 e	03:36	https://bit.ly/3YDPzVq	19/08/20	I	T	PCI	DoAr
047	Luz Orense	CI	188	61	0	8 L 1 e	02:40	https://bit.ly/3hIW9sY	16/11/20	I	C	PCI	Pers
048	Luz Victoria	CI	703	228	0	6 L 3 e	02:02	https://bit.ly/3WAccZa	23/11/20	I	C	PCI	Pers
049	Luz de Oro	CI	28	19	0	6 L	02:23	https://bit.ly/3YFKFqL	25/11/20	I	C	PCI	Pers
050	Luz Victoria Ribera de Mora	CI	422	141	0	6 e 5 L	01:09	https://bit.ly/3hFSPPI	26/11/20	I	C	PCI	Pers
051	Luz Victoria Ribera de M. - Reportaje	R	2.2K	759	0	102 L 18 e	16:56	https://bit.ly/3WxNgRR	27/11/20	I	C	PCI	Pers
052	Tembladera una “Laguna Encantada”	CI	244	176	0	34 L 14 e 3 a	01:12	https://bit.ly/3YCdTHb	31/08/21	I	C	PCI	PCul
053	La “Sirena de agua dulce”	CI	417	278	0	98 L 17 e 8 cm	01:36	https://bit.ly/3hCfdJD	01/09/21	I	C	PCI	PCul

Elaborado: Laddy Quezada-Tello

En el análisis del formato narrativo que se maneja en un nivel superior la transmisión en vivo de los reportajes que tienen un promedio de 15 minutos, se utiliza esta opción de publicación porque permite planificar las actividades, los seguidores del *fanpage* reciben la alerta de transmisión y es mejor para el análisis de las métricas. Así mismo, esta red social es seleccionada para la presentación de las diversas producciones relacionadas a los programas educativos, programas de entrevistas que se realizaron tanto para el tema de

Voces y Requintos, finalmente los de tipo cápsula informativa que apoyaban a las estrategias *transmedia* o *crossmedia* aplicadas durante toda la ejecución de Orotopía. Finalmente, la mayor cantidad de audiovisuales se deben al estilo informativo que como parte del proyecto sirven para la parte de difusión del patrimonio cultural.

En esta plataforma se ejecutaron la mayor cantidad de proyectos por la facilidad de difusión de la información; así mismo, los canales informativos oreños se manejan en su totalidad por este medio y utilizan otras redes digitales con el fin de sectorizar los contenidos que presentan a sus públicos de interés. Se encontró que los primeros videos eran publicados de la misma manera que se lo hace con una fotografía, luego el equipo de difusión verificó que era más beneficioso usar la opción de transmisión, esta permitía llegar a más personas, incrementar el alcance y obtener una interacción más favorable para el propósito de estas estrategias comunicacionales.

V.1.7 Fichas de observación de contenidos radiales: Spotify

En la formulación de las propuestas narrativas de Orotopía, se encontraban los productos radiales que se construyeron para que las radios aliadas al proyecto las transmitan dentro del espacio determinado para contenidos interculturales en respuesta al pedido de la LOC que el 10% de la parrilla de producción radial en tiempo aire sean en beneficio de la información cultural relevante del sector o territorio donde las emisoras tuvieran presencia de señal AM o FM. La principal aliada fue la Radio Pública UTMACH 101.9 FM, la cual mantenía un laboratorio comunicacional que era la catapulta para el lanzamiento de los productos radiales que los estudiantes de Comunicación Social producían con fines informativos – educativos.

Para el análisis de estos productos, se escogieron las 50 piezas que también fueron subidas a la cuenta de Spotify que se creó para el proyecto, con miras a trabajar con una producción narrativa a gran escala, la misma que tuvo que quedar en espera a razón del cierre de Orotopía en tiempo de pandemia (Imagen 20). Esta plataforma también aportó para la generación de códigos QR que enlazaran a las piezas visuales (fotografías, carteles y bustos) que se exponían en las Ferias institucionales o en los museos itinerantes que recorrieron las ciudades de Pasaje, Santa Rosa y Machala.

Imagen 20. Interfaz de Orotopía en Spotify

Fuente: Orotopía Spotify **Elaborado:** Laddy Quezada-Tello

A continuación, se presentan las categorías consolidadas en función al análisis realizado con las fichas de observación de productos subidos en la plataforma de Spotify (Tabla 59):

- **Código:** Se maneja una serie codificada en relación a la ficha de observación.
- **Tema:** Se inserta el nombre con el que aparece el audio en Spotify.
- **Formato:** El estilo de formato narrativo que se maneja son las cápsulas informativas, programa educativo y *podcast*.
- **Tiempo:** La cantidad de tiempo que dura el audiovisual.
- **URL:** El enlace acortado en el que se encuentra alojado el video.
- **Fecha:** La fecha de publicación del video.
- **Contenidos:** Se utiliza la clasificación de la Ley Orgánica de Comunicación LOC, se tiene como informativa (i), publicidad (p), entretenimiento (e).
- **Narrativa:** En este caso se toman tres clasificaciones principales, las *transmedia* (T), la *crossmedia* (C) y finalmente No indica (N). Las mismas que se basan en la información de los micro proyectos que se generaron durante la ejecución de Orotopía.

- **Patrimonio:** Se basa en las clasificaciones generales reconocidos por la UNESCO y por el INPC, los mismos que son: patrimonio cultural material (PCM) y patrimonio cultural inmaterial (PCI).
- **Tema de Patrimonio:** Se utiliza la subclasificación reconocida por la UNESCO y por el INPC.

Tabla 59. Consolidado de productos radiales en Spotify

Código	Tema	Formato	Tiempo	URL	Fecha	Contenido	Narrativa	Patrimonio	Tema Patrimonio
SPO_001	Bienes Patrimoniales	Cápsula informativa	1:32	https://spotify.fi/3lirxQF	18/09/19	F	T	PCI	Monu
SPO_002	Bocadillos	Cápsula informativa	1:57	https://spotify.fi/3JMBtfv	18/09/19	I	T	PCI	Gast
SPO_003	Carnaval ECU	Cápsula informativa	2:24	https://spotify.fi/40QUzr1	18/09/19	I	T	PCI	Trad
SPO_004	Chanta Banano	Cápsula informativa	1:54	https://spotify.fi/3RGcjku	18/09/19	I	T	PCI	TAnc
SPO_005	Chuquiribamba	Cápsula informativa	2:06	https://spotify.fi/3YalQCO	18/09/19	I	N	PCI	Trad
SPO_006	Emiliano Ortega	Cápsula informativa	2:10	https://spotify.fi/3x5TAFu	18/09/19	I	N	PCI	Pers
SPO_007	Intercultural	Cápsula informativa	2:23	https://spotify.fi/3DM4gg7	18/09/19	F	N	PCI	DArc
SPO_008	Inti Raimy	Cápsula informativa	2:25	https://spotify.fi/3YzvJd3	18/09/19	F	N	PCI	Trad
SPO_009	José Félix Valdivieso	Cápsula informativa	2:32	https://spotify.fi/3DPPoxm	18/09/19	I	N	PCI	Pers
SPO_010	Máximo Agustín Aguirre	Cápsula informativa	2:25	https://spotify.fi/3DPPBk8	18/09/19	I	N	PCI	Pers
SPO_011	Museos	Cápsula informativa	2:29	https://spotify.fi/3RJofIH	18/09/19	I	N	PCM	Monu
SPO_012	El Pasillo Ecuatoriano	Cápsula informativa	3:00	https://spotify.fi/3YyclNv	18/09/19	I	T	PCI	Musi
SPO_013	Patrimonial	Cápsula informativa	1:42	https://spotify.fi/40vSIaG	18/09/19	F	N	PCI	DArc
SPO_014	Patrimonio	Cápsula informativa	2:12	https://spotify.fi/3JXGp0X	18/09/19	F	N	PCI	DArc
SPO_015	Pio Jaramillo	Cápsula informativa	2:22	https://spotify.fi/3K0uMX6	18/09/19	F	N	PCI	Pers
SPO_016	Ptusho	Cápsula informativa	2:12	https://spotify.fi/3Xnq0pJ	18/09/19	F	N	PCI	PCul

SPO_017	Salvador Bustamante	Cápsula informativa	2:02	https://spoti.fi/3E0yQTK	18/09/19	F	N	PCI	Pers
SPO_018	San Sebastián	Cápsula informativa	2:29	https://spoti.fi/3HX2Ktb	18/09/19	F	N	PCI	Trad
SPO_019	Virgen	Cápsula informativa	2:21	https://spoti.fi/3YvIVQM	18/09/19	F	N	PCI	Trad
SPO_020	Zaruma	Cápsula informativa	2:46	https://spoti.fi/3K0y3G7	18/09/19	F	N	PCI	PCul
SPO_021	Aprendiendo con mi abuelita	Cápsula informativa	1:31	https://spoti.fi/3lxOBL9	12/09/19	F	N	PCI	Gast
SPO_022	Boa	Cápsula informativa	1:48	https://spoti.fi/3lioDED	12/09/19	F	N	PCI	LeHi
SPO_023	Cascada Morales	Cápsula informativa	1:28	https://spoti.fi/3Xj7aQE	12/09/19	F	N	PCI	Turi
SPO_024	Curanderos	Cápsula informativa	1:41	https://spoti.fi/3HSB74b	12/09/19	F	N	PCI	MAnc
SPO_025	Cuy	Cápsula informativa	2:10	https://spoti.fi/3limNU8	12/09/19	F	N	PCI	Gast
SPO_026	El Duende	Cápsula informativa	1:45	https://spoti.fi/40Q7AB6	12/09/19	F	N	PCI	LeHi
SPO_027	Ensacados	Cápsula informativa	1:57	https://spoti.fi/40PwIHR	12/09/19	F	N	PCI	Trad
SPO_028	Eucalipto	Cápsula informativa	1:49	https://spoti.fi/3YnhpEF	12/09/19	F	N	PCI	MAnc
SPO_029	Ferrovial	Cápsula informativa	1:28	https://spoti.fi/3YDGs6e	12/09/19	F	N	PCI	PCul
SPO_030	Guanta	Cápsula informativa	2:08	https://spoti.fi/3K60C53	12/09/19	F	N	PCI	Gast
SPO_031	Hierbaluisa	Cápsula informativa	1:33	https://spoti.fi/3YH4Xj8	12/09/19	F	N	PCI	MAnc
SPO_032	Bro	Cápsula informativa	2:02	https://spoti.fi/3jJlBQo	12/09/19	F	N	PCI	Pers
SPO_033	Buscapina	Cápsula informativa	2:08	https://spoti.fi/3Xk9Z3L	12/09/19	F	N	PCI	MAnc
SPO_034	Cachorrillo	Cápsula informativa	1:44	https://spoti.fi/3IDVrlo	12/09/19	F	N	PCI	MAnc
SPO_035	Programa 6	Podcast	31:35	https://spoti.fi/3Knjhez	18/09/19	F	C	PCI	MAnc Musi Gast
SPO_036	Programa 7	Podcast	19:01	https://spoti.fi/3lQWJH1	18/09/19	F	C	PCI	MAnc Musi Gast
SPO_037	Programa 8	Podcast	18:39	https://spoti.fi/3IDSpDN	18/09/19	F	C	PCI	MAnc Musi Gast
SPO_038	Liderazgo de Luz Victoria	Cápsula informativa	3:02	https://spoti.fi/3lOeGWz	01/11/20	F	C	PCI	Pers

SPO_039	Discurso 1966	Podcast	29:35	https://spoti.fi/3XKCKH6	02/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_040	Soneto	Cápsula informativa	1:13	https://spoti.fi/3IcOk8h	03/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_041	Canto a Machala	Cápsula informativa	2:05	https://spoti.fi/3YLLONo	03/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_042	Luz Poeta	Cápsula informativa	2:30	https://spoti.fi/3YJfH0x	04/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_043	Luz Docente	Cápsula informativa	2:20	https://spoti.fi/3Z3b7dA	05/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_044	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 1	Cápsula informativa	3:54	https://spoti.fi/3kaAVp9	06/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_045	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 2	Cápsula informativa	2:19	https://spoti.fi/3IEbiXp	07/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_046	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 3	Cápsula informativa	2:24	https://spoti.fi/3IiTqA1	08/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_047	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 4	Cápsula informativa	2:05	https://spoti.fi/3IBeNxM	09/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_048	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 5	Cápsula informativa	2:23	https://spoti.fi/3lOn74b	10/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_049	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 6	Cápsula informativa	2:20	https://spoti.fi/3KmrDBI	11/11/20	F	C	PCI	Pers
SPO_050	Canto al Comb. Naval de Jambelí Frag 7	Cápsula informativa	2:20	https://spoti.fi/3YHbD0W	12/11/20	F	C	PCI	Pers

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

Durante la investigación se encuentra que Orotopía también generó una cuenta *Souncloud* para el almacenamiento de los productos radiales, siendo los mismos archivos que se utilizan como respaldo, la idea original según los docentes del proyecto, era la generación de una estrategia de expansión de narrativas, la misma que se quedó en segundo plano debido a las limitaciones que aparecieron en el tiempo de la Covid-19 pero el plan es retomar estas actividades en el año 2024.

El formato más aplicado se refiere a las cápsulas informativas y se encuentra también el inicio del uso del podcast como estrategia para contar historias, al igual que el cambio

de un estilo magazine del programa radial para que se adapte a este formato podcast que ha revolucionado la hibridación de la radio de señal AM o FM al uso de las redes y web para la radio moderna.

V.1.8 Productos periodísticos en prensa del patrimonio cultural oreño

Entre los productos generados en el proyecto, se encontró la generación una serie de reportajes relacionados a los Paisajes Culturales de las parroquias rurales de la provincia de El Oro, que fue el primer proyecto planificado como experimento *Transmedia*, de esa producción (Tabla 59) se tiene lo presentado en redes sociales, exposiciones; así mismo, finalmente bajo convenio de cooperación con el Diario Opinión, medio impreso privado de la ciudad de Machala se procede a la publicación de 11 reportajes producidos por los estudiantes de Comunicación Social, este espacio es cumpliendo la ordenanza de la LOC, tenían un espacio entre una a dos páginas a full color entre la sección de interculturalidad o actualidad (Tabla 60).

Tabla 60. Reportajes en Medios impresos

Tema	Autor	Edición, ejemplares	Página	Publicado	Fecha
Bellamaría: 60 años de paz y tranquilidad que no cede al tiempo	Valdiviezo Suquilanda Dania Cristina, Procel Vera Ivana Yusibet	40 páginas 9500 ejemplares	Pág. 23 Entera Actualidad	Diario Opinión	Domingo, 13 de enero de 2019
Bellavista: Lugar de encanto, trabajo y costumbres	Stefany Pezantes y Jefferson Álvarez	32 páginas 8383 ejemplares	Pág. 8 Entera Actualidad	Diario Opinión	Martes, 15 de enero de 2019
Buenavista: Deportiva y Emprendedora	Brito Hector, Robalino Gabriela	32 páginas 9016 ejemplares	Pág. 17 Entera, Intercultural	Diario Opinión	Lunes, 14 de enero de 2019
Bosque Petrificado de Puyango, un encanto de la naturaleza	Ordoñez Robles Marlon Rodrigo	32 páginas 8475 ejemplares	Pág. 21 Entera Actualidad	Diario Opinión	Jueves, 07 de febrero de 2019
Parroquia Jambelí, una isla de encanto	Martha Alvarado	32 páginas 8665 ejemplares	Pág. 9 Entera Actualidad	Diario Opinión	Viernes, 03 de mayo de 2019
Parroquia Casacay: un pedacito de cielo en El Oro	Leonela Chavarría	32 páginas 8745 ejemplares	Pág. 8 Entera Actualidad	Diario Opinión	Sábado, 04 de mayo de 2019
Parroquia La Avanzada: Un lugar para relajarse en familia	Edison Granda, Dayan Ortega	32 páginas 8745 ejemplares	Pág. 22 Entera Actualidad	Diario Opinión	Sábado, 11 de mayo de 2019

La Peña, parroquia agrícola que aporta a la economía de la provincia	Yandri Farías y George Rivas	32 páginas 8745 ejemplares	Pág. 20 Entera, Intercultural	Diario Opinión	Sábado, 13 de julio de 2019
Cañaquemada	María Belén Sotomayor, Olmedo Muñoz	32 páginas 8383 ejemplares	Pág. 20 Entera, Intercultural	Diario Opinión	Viernes, 12 de julio de 2019
Parroquia Torata, fuente de trabajo y encanto de paisajes	Fernanda Cáceres, Marjorie Maldonado	32 páginas 8383 ejemplares	Pág. 20 Entera, Intercultural	Diario Opinión	Sábado, 06 de julio de 2019
Parroquia La Libertad, un lugar donde la madera se petrificó	Ordoñez Marlon	32 páginas 8745 ejemplares	Pág. 20 Entera, Intercultural	Diario Opinión	Viernes, 05 de julio de 2019

Elaborado por: Laddy Quezada-Tello

La relación simbiótica entre la educomunicación y el patrimonio cultural ofrece un marco sólido para el desarrollo de productos periodísticos que no solo informen, sino que también inspiren, preserven y fortalezcan la identidad cultural de una comunidad. La labor de los comunicadores no debe limitarse únicamente a informar sobre el patrimonio, sino también a fomentar el sentido de pertenencia y la conciencia de la importancia de su preservación en las nuevas generaciones. Así, al incorporar esta perspectiva en la formación de comunicadores, no solo estamos preparando profesionales más conscientes y comprometidos, sino que también estamos contribuyendo activamente a la preservación y promoción de nuestro invaluable patrimonio cultural local, asegurando su legado para las generaciones futuras. Esta conexión entre educomunicación y patrimonio cultural no solo enriquece la práctica periodística, sino que también fortalece los lazos culturales y la identidad de la sociedad en su conjunto.

V.1.9 Consolidado de ideas de proceso de investigación

Educomunicación

- Se señala el desconocimiento como el principal problema para generar productos educativos sobre patrimonio. La falta de experticia en la gobernanza pública puede llevar a estrategias ineficaces.
- Destaca la necesidad de una educación en patrimonio que permita el reconocimiento de elementos culturales, generando un cambio en la perspectiva y facilitando el aprendizaje.

- Se mencionan proyectos educativos culturales, aunque no muy difundidos, que han sido enriquecedores a nivel local. Se destaca la importancia de compartir información en congresos académicos.
- Valoración del Patrimonio y Formación del Docente: Se enfatiza la importancia de la formación del docente en temas culturales para despertar el interés de los estudiantes en el patrimonio. Se destaca que un pueblo sin memoria histórica está destinado a revivir sus errores del pasado, y se requiere una mayor participación de instituciones gubernamentales en la educación, difusión y preservación del patrimonio cultural local.
- Desconocimiento de Material Educativo: Se menciona el desconocimiento de la existencia de material educativo relacionado con la educación patrimonial. Se sugiere trabajar para integrarlo en los diseños curriculares en todos los niveles educativos.
- Reto Local en la Educación y Capacitación en Cultura: Se considera un reto local potenciar la educación y capacitación en temas de cultura y patrimonio cultural, especialmente para fomentar el conocimiento de saberes ancestrales y la memoria de la sociedad. Se enfatiza la importancia de trabajar en la significación del patrimonio para influir en la diversidad e interculturalidad.
- Cocreación de Contenidos y Tecnología: El desafío no es solo generar contenidos, sino también motivar a la ciudadanía a ser cocreadora de contenidos. Se destaca la necesidad de una investigación rigurosa y la curaduría de información para evitar plagios o *Fake News*. Se subraya la importancia de que los estudiantes desarrollen habilidades tecnológicas, mejoren la investigación interdisciplinaria y transfieran información a la ciudadanía.

Narrativas digitales

- Narrativas culturales: Se organizaron productos que abordaron la línea base del patrimonio cultural, gestionando recursos para propuestas educativas y comunicacionales. Plataformas digitales y elementos comunicacionales catapultaron los contenidos en los medios locales y la generación de material educativo.
- Se reconoce el desafío de evolucionar con la tecnología y las necesidades de la sociedad en el proceso investigativo formativo. Se enfatiza la importancia de la preparación constante y la colaboración interinstitucional.

- **Necesidad de Contenidos Locales en la Educación:** Se resalta la falta de atención a contenidos locales en la educación secundaria y la necesidad de generar material educativo, impreso o digital, que acerque a los estudiantes al patrimonio local.
- **Planificación de Proyectos:** Los proyectos fueron planificados en colaboración con los docentes. Cada tema tenía un grupo específico asignado, y varios de estos temas sirvieron como precuelas o extensiones narrativas para Orotopía. Los productos fueron transmitidos mediante Facebook Live.
- **Potencial de la Industria Cultural:** Se plantea que la industria cultural es un sector en crecimiento con el potencial de generar grandes ingresos económicos. Se sugiere que los negocios relacionados con el patrimonio cultural, con la debida educación y difusión, pueden ser una fuente importante de ingresos.
- **Rol Importante de los Medios de Comunicación:** Se reconoce el papel importante de los medios de comunicación en la difusión cultural y artística. Se aboga por la preparación de comunicadores culturales para superar vacíos en la terminología utilizada al difundir noticias sobre cultura.
- **Vinculación con Orotopía:** El semillero proporcionó a los estudiantes la oportunidad de integrar sus primeras investigaciones, incorporar temas de patrimonio cultural y desarrollar sus proyectos de titulación como parte de las “Experiencias Preprofesionales”. Esto permitió la extensión de la narrativa de Orotopía y la creación de universos narrativos educativos utilizando enfoques transmedia o crossmedia.
- **Publicación en Medios de Comunicación y Radio:** Se menciona la publicación de contenidos educomunicacionales en redes sociales, la radio universitaria y otras radios asociadas a la universidad. Además, un grupo de estudiantes tuvo la oportunidad de publicar reportajes en la prensa sobre paisajes culturales en Diario Opinión.

Patrimonio cultural

- **Acuerdos Éticos y Relación Comunitaria:** Se menciona la importancia de establecer acuerdos éticos en la relación con las comunidades, donde la información obtenida mediante la investigación sea devuelta en beneficio de la comunidad.

- **Desafíos en la Valoración de la Cultura:** Se menciona el desafío de la falta de apoyo y recursos para la cultura, así como la pérdida de espacios formativos en el ámbito cultural debido a decisiones gubernamentales.
- **Educación en Patrimonio y Descubrimiento de Recursos:** La experiencia educativa en patrimonio lleva a los estudiantes a descubrir recursos patrimoniales, generando procesos de autodescubrimiento. Se resalta la importancia de talleres para explorar el patrimonio y la movilidad económica generada al ofrecer nuevas alternativas.
- **Estrategias con Literatura y Memoria Oral:** Se sugiere la literatura como una estrategia para la educación y difusión del patrimonio, así como la importancia de trabajar con la memoria oral de los adultos mayores para extender el conocimiento cultural.
- **Valorización de Temas Cotidianos y Evolución:** Se resalta la valorización de temas cotidianos, como la gastronomía, que fueron abordados como riqueza cultural. Este cambio de perspectiva permitió presentar estos temas a la ciudadanía como alternativas informativas y educativas, representando un proceso de evolución.
- **Búsqueda de Información en Comunidades:** Ante la falta de información sobre el patrimonio cultural local, se resalta la necesidad de buscar fuentes en comunidades rurales, como preguntar a los habitantes, indagar en la memoria oral de los adultos mayores, visitar archivos históricos y buscar la colaboración de gestores culturales.
- **Reconocimiento Nacional y Expansión de Temáticas:** El proyecto permitió a la UTMACH ganar espacio en temáticas de relevancia nacional. La colaboración con el INPC condujo a reconocimientos por “Buenas prácticas ciudadanas” y la consideración como aliados en asesorías para nuevos proyectos de patrimonio.
- **Necesidad de Más Investigadores:** Se destaca la importancia de contar con más investigadores en el ámbito patrimonial y se advierte sobre la tendencia de abordar el tema de manera superficial o de moda, sin un compromiso real con la preservación y dinamización del patrimonio.

VI. Conclusiones

CONCLUSIONS

CONCLUSÕES

VI.1.1 Estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales en la difusión del patrimonio cultural local

La narrativa no puede ser considerada sólo como un relato, un guion con un mensaje frío que se transmite por medio de un canal o plataforma; la narrativa también es aquel relato que mueve el espíritu del creativo, es aquella historia que inspira a tomar una decisión y desarrollar una acción. Es aquel mensaje que puede transmitir mucho, aun cuando se enfoque en vivencias cotidianas que al ser repetitivas han perdido la novedad pero que al tratarlas dentro de una campaña con el *insight* adecuado puede mover a toda una sociedad, como en su momento el famoso cartel del Tío Sam con la frase “*I want you for a U.S. Army*” que permitió en enrolamiento de hombres con la finalidad de ir a la guerra.

Retomando el pensamiento de González García (2018) cuando expone que la intencionalidad textual en la narrativa, a su vez explorada por la semiótica, se arraiga en la cultura y su contexto. La comunicación personal se forja a partir de patrones, tradiciones, creencias e influencias comunitarias, generando impacto y respuesta, reflejando la esencia humana. Por esta razón se hace prioritario el estudio de las narrativas aplicadas en los procesos de difusión de patrimonio cultural local, teniendo como base en este caso la producción de contenidos por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Machala.

Para la vinculación del estudio de la educomunicación y de las narrativas digitales, en primera instancia se procedió a la revisión de nomenclatura técnica – científica de los exponentes de ambas áreas, teniendo en cuenta las directrices propuestas por Henry Jenkins al igual que las de Carlos Scolari cuando explica la manera que en la actualidad todos los medios cuentan algo (2013). A esto se suma el grado de influencia que tienen los medios dentro de la formación escolar de los estudiantes en los diferentes niveles de formación académica, siendo un lugar de alto grado de experimentación al hacer uso de estrategias que fusionen el uso o consumo de los medios junto a la aplicación de estos en el proceso de enseñanza -aprendizaje, haciéndose necesaria la utilización de metodologías participativas experienciales como las que ofrece el *Thinking Design*, el aprendizaje mediante proyectos,

el *Flipped Classroom* y otros más que han aparecido en las últimas décadas como una alternativa a la educación tradicional.

En este proceso de estudio de la implicación de la educomunicación se encuentra que la alfabetidad también compone en la actualidad el proceso de generar contenidos audiovisuales, la necesidad de contar con las bases suficientes que permitan la gestión de mensajes significativos que se enmarquen en el contexto local, la oportunidad de utilizar soportes como las plataformas digitales que han permitido una mayor democratización de la información, la reducción de costos productivos al tener a la mano nuevos tipos de instrumentos que antes sólo estaban al alcance de los grandes medios de comunicación o incluso a la situación de la estructuración de contenidos que tengan la base técnica que se requiere para educar en temáticas del patrimonio cultural. Los retos de la sincronización de la educomunicación con las narrativas digitales es generar productos que sean vistos como atractivos para el público en general, teniendo en cuenta que como tendencia general es el formato del entretenimiento el que más seguidores tiene frente a los programas netamente informativos.

Mediante el análisis de esta investigación se ha podido identificar que para la preservación y promoción del patrimonio cultural, se hace necesaria la gestión de acciones educativas en primera instancia dirigidas para la población local a la que pertenecen los bienes culturales. En este sentido los contenidos educomunicacionales ofrecen ser una plataforma efectiva para estas actividades; así mismo, se verifica que los instrumentos o plataformas en los que se puede construir estas narrativas pueden incluir videos, aplicaciones interactivas, guías educativas y más, que ayudan a documentar y difundir la historia, las tradiciones, la arquitectura y las expresiones culturales inmateriales que hacen única a cada comunidad.

El avance de la tecnología brinda la posibilidad de utilizar una multiplicidad de herramientas para cubrir las necesidades educativas de una población, se ha visto en otros lugares a nivel mundial como se ha tomado en cuenta la aplicación de las realidades virtuales o inmersivas para generar accesibilidad a diferentes tipos de audiencia; incluso parte de las estrategias de los museos y centros de artes en tiempo de pandemia, permitió que personas con acceso a internet disfrutaran durante el encierro de cientos de lugares que antes sólo podían ser disfrutados mediante la movilización hasta el punto geográfico en que este bien patrimonial se encuentra ubicado. Por ello también se encuentra que la accesibilidad que se pueda generar mediante el uso de las TICs, aulas virtuales, recursos digitales, permitirán democratizar el acceso al patrimonio cultural, en beneficio de las personas con discapacidad, jóvenes, adultos mayores que no pueden visitar físicamente estos sitios históricos.

Los contenidos educomunicacionales que se utilicen dentro de la difusión y educación en beneficio del patrimonio cultural, pueden fortalecer el sentido de pertenencia, la identidad local al involucrar a la comunidad en la creación y difusión de estas narrativas que reflejen su patrimonio. Esto ayuda a las personas que tienen esta experiencia se conecten emocionalmente con su herencia cultural, se vuelvan embajadores de su herencia y al valorarla como parte integral de su identidad se fomente la preservación de las prácticas sociales positivas; a su vez, al fomentar su sentido de criticidad, se puede mejorar las prácticas más negativas que puedan existir dentro de la convivencia de ese entorno social.

Dentro de las fases de producción de los contenidos narrativos con corte educativo se encuentra que no tienen la misma viralización de aquellos que se enmarcan solamente en el ámbito de entretenimiento, esto es debido a que en las mismas plataformas el uso de algoritmos favorecen el alcance de aquellos relatos que requieren un menor proceso cognitivo; pero esto no es un impedimento para buscar estrategias comunicacionales que permitan conseguir una mayor difusión del patrimonio que favorecen a la construcción social del hombre y el respeto con su entorno cultural. Teniendo en cuenta que, si existe interés por temas relacionados al turismo cultural sostenible, entonces la difusión de estos contenidos puede informar a los potenciales visitantes temas relacionados a la historia, la importancia de los bienes culturales y las tradiciones locales, fomentado el interés turístico, lo que a su vez puede generar beneficios económicos.

Los relacionamientos de las nuevas ecologías de los medios también plantean un reto a la búsqueda de la innovación en la narración y la comunicación, por eso dentro de importantes empresas dedicadas a la labor comunicacional; así mismo, entre las universidades o centros de educación superior del mundo junto a sus investigadores, se planteas estrategias en las que se pueda involucrar nuevas tecnologías como la realidad virtual, la realidad aumentada y la inteligencia artificial para crear experiencias inmersivas y envolventes que atraigan a un público diverso y generen un impacto duradero en la audiencia. Esto a su vez, debido al hecho que es imposible separar la relación que tiene un estudiante con la tecnología que lo rodea e incluso la manera en que este usa estos medios dentro de su proceso educativo y el cómo influye el modelo mediático dentro de su consumo de relatos, sea esto desde un nivel informativo como en el de su momento de ocio.

En la actualidad existe una gran cantidad de estudios que se enfocan a la practicidad del uso de los medios, los retos de generar relatos que atraigan al consumidor de historias, las estrategias innovadoras para gestionar contenidos, la aplicación de la inteligencia artificial, los retos de la curaduría de contenidos con el fin de disminuir las noticias falsas, los estudios

de género, etcétera. Todas estas prácticas investigativas tienen como centro al ser humano, pues de este grupo es de donde nacen las necesidades que como sociedad se deben responder, por ello ubicar la mirada en la construcción de la identidad del ser es un reto tan actual como los estudios antropológicos que se vienen haciendo desde hace siglos atrás, porque lo que ayuda a seguir construyendo un futuro, es el estudio del pasado.

Retomando las palabras de Nuccio Ordine en el tema “La utilidad de lo inútil” durante la entrevista que le hacen en el canal de youtube de la BBVA, cuando se refiere a que es tan importante la ciencia exacta como el estudio de la cultura, porque esto sirve para comprender la esencia de donde viene el ser humano y la dirección que se permitirá tomar esta sociedad; el mantenimiento de la educación de los temas culturales, del lenguaje evitarán la pérdida de posibles descubrimientos que por ejemplo en la actualidad se tienen gracias a la arqueología, debido a que existen expertos en los temas relacionados a la egiptología, lenguas antiguas y que después de miles de años el legado del Imperio Egipcio sigue siendo una fuente de nuevos hallazgos. Así mismo, es para las demás civilizaciones o pequeñas comunidades de las que el resto de la humanidad descende.

Un extracto de la recopilación de la percepción de los expertos que aportaron a la presente investigación, también permite vislumbrar que siguen presentes las brechas digitales, sociales, económicas, culturales dentro del proceso de educación en temas del patrimonio cultural; un parte de esto se debe al mismo desconocimiento que tienen algunos de los profesionales que se hacen cargo de las entidades gubernamentales relacionados a la educación, comunicación y administración de actividades de los gobiernos locales. Entre esto es por la falta de educación en la importancia e impacto de la conservación o preservación del patrimonio cultural, esa práctica negativa hace que se destinen menos recursos a estas actividades; a su vez, esto puede ser mejorado con un trabajo mancomunado con la academia, sólo se requiere mayor voluntad para la cooperación conjunta interinstitucional.

Se ha analizado que, debido a la falta de temas de patrimonio cultural dentro de la currícula, se debería generar estrategias entre las instituciones de educación superior y sectores gubernamentales para la generación de programas educativos dirigidos en primera instancia a los docentes de educación inicial, básica, intermedia y bachillerato. En estos programas se deberían establecer metodologías para la enseñanza del patrimonio cultural, debido a la influencia directa que tienen los educadores en la formación de la próxima generación de una sociedad. Los docentes, al ser agentes clave en el proceso educativo, son piezas fundamentales en la transmisión de conocimientos, valores y aprecio por la cultura local. De esta manera se logrará que los estudiantes desarrollen un profundo sentido de conexión y aprecio por su identidad cultural, esto genera la preservación a largo plazo del

patrimonio cultural local, ya que los jóvenes se convierten en embajadores culturales y están mejor preparados para valorar, proteger y transmitir su herencia a las futuras generaciones.

VI. 1.2 Rango de la generación de contenidos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural oreense

En el ámbito de la investigación educomunicacional para la difusión del patrimonio cultural, la construcción de acuerdos éticos y la relación estrecha con las comunidades se revela como un pilar fundamental. Un ejemplo elocuente de esta interacción ética es evidente en la experiencia del Museo Comunitario de Salango. Aquí, se subraya la importancia de establecer un flujo de información recíproca, donde los beneficios de la investigación se devuelvan a la comunidad, fomentando así un enfoque colaborativo que trasciende los límites de la academia. Esta interacción no solo enriquece la investigación sino que también fortalece la relación entre la comunidad y su patrimonio, destacando la necesidad de un enfoque ético en la difusión del conocimiento.

Por otro lado, el impacto del proyecto no se limita a la investigación pura, sino que se extiende al ámbito de las políticas municipales. La configuración de ordenanzas municipales para la gestión de nuevos proyectos resalta la necesidad de un trabajo estratégico que aborde la conservación y gestión post-pandemia. La creación del libro “Mágico mundo de Orotopía”, que explora la oralidad oreense y su adaptación para la educación no formal en escuelas, no solo demuestra la vitalidad de las experiencias culturales locales, sino que también incita a la participación activa y propuestas innovadoras de los involucrados, generando así un sentido de pertinencia que se refleja en propuestas de titulaciones relacionadas con la difusión educomunicacional del patrimonio local. Estos resultados indican la necesidad de un enfoque holístico que aborde tanto la investigación como su aplicación práctica en la configuración de políticas y la educación no formal.

La organización de productos centrados en la línea base del patrimonio cultural revela un enfoque integral hacia la difusión educativa, respaldado por la gestión de recursos y el uso efectivo de plataformas digitales. La influencia de elementos comunicacionales catapultó estos contenidos a los medios locales, generando un impacto significativo en la comunidad. El reconocimiento del desafío constante de evolucionar con la tecnología y las dinámicas sociales subraya la importancia de la preparación continua y la colaboración interinstitucional en el proceso investigativo y formativo. Este enfoque holístico demuestra una conciencia aguda de la interconexión entre la educomunicación, la tecnología y las necesidades cambiantes de la sociedad.

El reconocimiento del desconocimiento como un obstáculo principal para la generación de productos educativos destaca la necesidad de una educación en patrimonio que vaya más allá de las percepciones superficiales. La falta de experticia en la gobernanza pública se presenta como un riesgo potencial que podría conducir a estrategias ineficaces, como un enfoque unilateral en bailes folclóricos como que si fueran la real expresión de cultura. La mención de proyectos educativos culturales, aunque no muy difundidos, subraya su valor enriquecedor a nivel local. La importancia de compartir información en congresos académicos sugiere un compromiso con la difusión del conocimiento y la construcción de redes que fortalezcan la base de la educomunicación en el ámbito del patrimonio cultural.

Por último, la valoración del patrimonio y la formación del docente emergen como pilares fundamentales. La formación docente en temas culturales se destaca como un medio crucial para despertar el interés de los estudiantes en el patrimonio. Se enfatiza que un pueblo sin memoria histórica está destinado a repetir sus errores, y se subraya la necesidad de una mayor participación de instituciones gubernamentales en la educación, difusión y preservación del patrimonio cultural local. A su vez, se señala el desafío de la falta de apoyo y recursos para la cultura, así como la pérdida de espacios formativos, subrayando la importancia de abordar estas carencias para fortalecer la valoración de la cultura en la sociedad.

La transferencia efectiva de información sobre patrimonio a las escuelas emerge como un desafío clave en el ámbito de la educomunicación. Superar las limitaciones de los contenidos curriculares formales implica no solo proporcionar datos, sino también fomentar la integración activa de estos conocimientos en el entorno educativo. En este contexto, se sugiere una colaboración estrecha con instituciones como el INPC y el Ministerio de Educación. Esta sinergia podría permitir la actualización del conocimiento de docentes y gestores comunitarios, creando un puente entre la investigación y la práctica educativa. La transferencia exitosa de información no solo implica la adición de datos a los planes de estudio, sino también la creación de materiales y métodos que cautiven la atención de los estudiantes, haciendo que el patrimonio cobre vida en el aula.

La educación en patrimonio no solo se percibe como una transmisión de hechos históricos, sino como una experiencia transformadora que guía a los estudiantes hacia el autodescubrimiento de recursos patrimoniales. La experiencia educativa se convierte así en un catalizador para que los estudiantes exploren y comprendan su entorno cultural. Se resalta la importancia de talleres interactivos como vehículos efectivos para fomentar esta exploración activa del patrimonio. Además, se reconoce que esta exploración no solo enriquece culturalmente a los estudiantes, sino que también puede tener impactos en la

movilidad económica al ofrecer nuevas alternativas y perspectivas. Esta conexión entre educomunicación, análisis del patrimonio y movilidad económica resalta la influencia integral de la educación en patrimonio en la vida de los estudiantes y sus comunidades.

La construcción de una relación de confianza con los educadores y la promoción del trabajo colaborativo se erigen como pilares esenciales para el éxito de la transmisión del conocimiento patrimonial. La confianza es crucial para motivar a los educadores a adoptar nuevas metodologías y recursos, mientras que el trabajo colaborativo amplía el alcance de la educomunicación. Abogar por encontrar el lenguaje adecuado para la transmisión de información en el contexto educativo sugiere una sensibilidad no solo a la diversidad cultural, sino también a las diferentes formas de aprendizaje. En conjunto, estas estrategias pueden formar un enfoque integral para abordar el desafío de transferir de manera efectiva el conocimiento sobre patrimonio a las escuelas.

La pandemia ha ejercido una influencia significativa en la percepción y utilización de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Se destaca la urgente necesidad de superar la brecha digital, reconociendo que la inversión en recursos y la formación tecnológica son esenciales para garantizar un acceso equitativo a la educación digital. La experiencia pandémica ha agudizado la conciencia sobre la importancia de contar con las herramientas y habilidades necesarias para la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales. A medida que las tecnologías emergen como componentes fundamentales de la educación, se hace hincapié en la imperiosa necesidad de adoptar medidas que aseguren la equidad y la inclusión digital.

En paralelo, se identifican desafíos significativos en la implementación de tecnología educativa y el uso de TICs en la sociedad actual. La carencia de estaciones y semaforización inteligente refleja una brecha en la incorporación de tecnologías avanzadas en el entorno educativo y urbano. Además, se evidencia una falta de competencias básicas en el manejo de información entre docentes y estudiantes durante las prácticas preprofesionales, señalando la necesidad de un enfoque más integral en la formación tecnológica desde las etapas iniciales de la formación académica. Estos desafíos resaltan la urgencia de acciones concretas para integrar la tecnología de manera efectiva en el proceso educativo, promoviendo una alfabetización digital que abarque todos los niveles de la comunidad educativa.

La propuesta de inserción temprana en la educación primaria de espacios que faciliten la conexión de los niños con el patrimonio refleja una perspectiva educativa innovadora. Se aboga por estrategias pedagógicas que vayan más allá de los métodos convencionales, proponiendo enfoques lúdicos y tecnológicos adaptados a diversos grupos poblacionales. Este planteamiento reconoce la importancia de cautivar el interés desde edades tempranas

y utiliza métodos didácticos dinámicos para crear experiencias educativas significativas. La incorporación de estos enfoques podría ser clave para cultivar un vínculo más profundo y duradero entre las nuevas generaciones y su patrimonio cultural.

El análisis del patrimonio cultural en los planes de estudio de nivel secundario en Ecuador se destaca como una carencia significativa. Se evidencian deficiencias en el desarrollo del pensamiento crítico, subrayando la falta de atención de algunos docentes, lo que impacta negativamente en el progreso de habilidades en los estudiantes, especialmente aquellos en situaciones de vulnerabilidad. Esta situación plantea un desafío sustancial, ya que la falta de enfoque en el patrimonio cultural en la etapa secundaria puede limitar el desarrollo integral de los estudiantes, afectando no solo sus habilidades académicas, sino también su capacidad para comprender y apreciar su herencia cultural.

VI. 1.3 Promoción del patrimonio cultural local mediante la educomunicación y narrativas digitales.

El proyecto Orotopía emerge como respuesta a la demanda de establecer un espacio de diálogo dedicado a temas patrimoniales, especialmente a nivel local en la provincia de El Oro, Ecuador. Este esfuerzo colaborativo involucra a diversas entidades, incluyendo organizaciones privadas, gubernamentales y una institución de educación superior (IES). Notablemente, marca un hito al ser el primer proyecto de esta magnitud en el territorio ecuatoriano, consolidando una iniciativa sin precedentes. Orotopía logra situar los temas de patrimonio cultural y natural en la agenda de los gobiernos locales, revelando un potencial impacto positivo en la generación de riqueza y en la promoción de valores culturales y naturales.

Se debe destacar el valor universal intrínseco del patrimonio, tal como lo promueve la UNESCO, señalando sus dimensiones económicas, sociales y turísticas. Se enfatiza la importancia de utilizar el patrimonio de manera positiva, compartiendo conocimiento, reconocimiento, identidad y sentido de pertenencia. Además, se subraya la noción de que el desarrollo y la difusión del patrimonio cultural son fundamentales para su preservación, y esta responsabilidad no recae únicamente en instituciones específicas, sino en toda la sociedad. Asimismo, se plantea la necesidad de enfrentar riesgos como el robo y tráfico ilícito, así como proteger los bienes patrimoniales de daños y pérdida de memoria histórica y oral.

Se resalta la importancia de continuar fortaleciendo la presencia de la cultura en las interacciones cotidianas de la ciudadanía, fomentando el reconocimiento de los orígenes humanos. Esta afirmación implica la idea de que la cultura no solo debe ser una expresión artística o histórica, sino una fuerza activa y constante que influya en la vida diaria de las personas. Se sugiere que este fortalecimiento cultural puede contribuir significativamente al desarrollo de una identidad colectiva y a la valoración de la diversidad.

Además, se critica la persistencia de una visión elitista del patrimonio, subrayando que este debería ser accesible para todos, independientemente del nivel académico o de posesiones materiales. Esta crítica destaca la importancia de democratizar el acceso y la participación en las manifestaciones culturales y patrimoniales, contrarrestando la exclusión y asegurando que la herencia cultural sea apreciada y compartida por toda la sociedad. En este contexto, se aboga por un enfoque inclusivo que permita que cada individuo se sienta parte activa y relevante en la preservación y promoción del patrimonio. Además, se enfatiza la experiencia de Orotopía como un proyecto innovador que, a través de una educación inicial efectiva, pudo abordar las necesidades específicas del territorio y evolucionar hacia la creación de productos educomunicacionales significativos.

El proceso de trabajo con el inventario de la línea base se revela como una herramienta fundamental para redescubrir la riqueza cultural presente en todo el territorio. Este enfoque permite una evaluación exhaustiva de los recursos culturales existentes, identificando aspectos que podrían pasar desapercibidos en una primera instancia. La importancia de proyectos educativos adicionales se destaca como una respuesta necesaria para seguir implementando acciones que den un nuevo significado cultural a estos hallazgos, promoviendo así una apreciación más profunda y significativa de la herencia cultural.

La selección estratégica de espacios de intervención se presenta como un paso crucial en el proceso, donde se busca intervenir en sectores piloto que sean accesibles económicamente, administrativamente e informativamente, y que cuenten con elementos patrimoniales relevantes. Este enfoque facilita la colaboración con diversos sectores, incluyendo gobiernos locales, instituciones educativas y entidades privadas. La aplicabilidad práctica en el territorio se resalta como esencial para que los estudiantes adquieran una comprensión más profunda de la realidad del patrimonio, desarrollando así nuevas estrategias y habilidades metodológicas para trabajar con estos recursos culturales.

También se abordan los desafíos y riesgos asociados al patrimonio, como la falta de dirección patrimonial en los gobiernos locales, la pérdida de memoria histórica y el riesgo de prácticas culturales inmateriales, especialmente en contextos periféricos. Estos aspectos

resaltan la importancia de abordar problemas estructurales y culturales para garantizar la preservación adecuada del patrimonio.

Se analizan los desafíos significativos en la preservación del patrimonio, destacando la falta de intervención en el patrimonio intangible y la ausencia de políticas o ordenanzas específicas para proteger el patrimonio arquitectónico. Se subraya la pérdida de patrimonio y conocimiento como resultado de una conservación cultural débil, lo que resalta la urgencia de implementar medidas efectivas para asegurar la salvaguarda adecuada de estos elementos culturales. Este enfoque en la conservación va más allá de lo material, reconociendo la importancia de proteger las tradiciones y expresiones inmateriales que también forman parte integral del patrimonio.

Asimismo, se señala el evidente desconocimiento en temas de patrimonio cultural, especialmente resaltando que la educación escolar previa no abordaba esta temática desde un enfoque local. La percepción inicial del patrimonio estaba vinculada principalmente al folclore y eventos en grandes ciudades o en el extranjero. Este señalamiento destaca la necesidad de transformar la educación para incluir y valorar la riqueza del patrimonio local, promoviendo así una comprensión más completa y auténtica de la cultura.

En cuanto a la responsabilidad sobre el patrimonio cultural, se enfatiza que esta es compartida entre el Estado, las instituciones académicas y la sociedad en general. Se critica la disminución de docentes en áreas culturales y se resalta la importancia de no limitar el acceso a información general. Esta perspectiva aboga por una participación activa y colaborativa de diversos actores para garantizar la preservación y difusión efectiva del patrimonio. Además, se destaca que la conservación del patrimonio no solo es un acto cultural, sino que también tiene un impacto económico positivo, atrayendo visitantes y generando empleos en diversas áreas relacionadas, desde la restauración hasta la investigación y el turismo, beneficiando así a la economía local.

La década actual se ve marcada por la desarticulación en las acciones de conservación y preservación del patrimonio, evidenciando una falta de coordinación entre los gobiernos locales, provinciales y nacionales. Este escenario resalta la urgente necesidad de establecer estrategias que promuevan una colaboración efectiva entre las diferentes instancias gubernamentales, reconociendo la importancia de una formación real en educación patrimonial que respalde y guíe estas acciones. La carencia de una coordinación adecuada puede afectar la eficacia de los esfuerzos de conservación y resalta la importancia de una visión integral en la gestión del patrimonio cultural.

Por otro lado, se pone de manifiesto el impacto adverso de la pandemia en el sector turístico, especialmente en hoteles y restaurantes. Estos negocios enfrentan una crisis significativa y requieren apoyo para superar los estragos causados por la COVID-19. La situación destaca la vulnerabilidad de la industria turística y la necesidad de implementar medidas específicas para su recuperación. Además, se señala un cambio en la gestión de créditos, donde la Corporación Financiera Nacional (CFN) brinda créditos directos a empresarios turísticos, con el Ministerio de Turismo actuando como capacitador para calificar a los beneficiarios. Este cambio refleja la adaptabilidad de las estrategias financieras en respuesta a las nuevas circunstancias, evidenciando la importancia de ajustar políticas para enfrentar los desafíos actuales del sector turístico. Se subraya la rentabilidad persistente del negocio turístico, especialmente en ciudades reconocidas por su patrimonio cultural, como se ilustra con ejemplos concretos como el Festival de las Artes Vivas en Loja y el turismo religioso durante las festividades de la Virgen del Cisne. Estos eventos resaltan la capacidad del patrimonio cultural para generar oportunidades económicas significativas en medio de desafíos.

Se destaca la relevancia del fomento del espíritu empresarial y el desarrollo local mediante programas integrales de patrimonio. Estos programas no solo buscan preservar las tradiciones culturales, sino que también inspiran a emprendedores locales a crear negocios creativos y sostenibles. La conexión entre patrimonio cultural y emprendimiento resalta la capacidad de generar oportunidades económicas a partir de las riquezas culturales locales, mostrando cómo la preservación puede ser un motor para el desarrollo económico.

Asimismo, se resalta la importancia de la inversión en infraestructura y servicios locales como un componente fundamental para promover el turismo y mejorar la calidad de vida en las comunidades. La inversión en carreteras, centros de interpretación turística y proyectos educativos no solo contribuye al desarrollo de la industria turística, sino que también fortalece la conexión entre la comunidad local y su patrimonio. Este enfoque integral reconoce la necesidad de un desarrollo sostenible que beneficie tanto a la población local como al patrimonio cultural.

VI. 1.4 Narrativas digitales en proyectos educomunicacionales interculturales de identidad local

Se menciona proyectos gubernamentales, como el destinado a promover la visita al Bosque Petrificado de Puyango. A pesar de las limitaciones de recursos, se subraya la importancia de estas iniciativas para evitar la pérdida de conocimiento y fomentar acciones

turísticas. Esto resalta la relevancia de la intervención gubernamental en la preservación del patrimonio y la importancia de buscar soluciones creativas para superar los desafíos financieros. En este contexto, se aborda el potencial de la industria cultural como un sector en crecimiento que, con la debida educación y difusión, puede convertirse en una fuente importante de ingresos económicos. Este enfoque sugiere que los negocios relacionados con el patrimonio cultural tienen la capacidad de generar impactos económicos positivos, siempre y cuando se aborden de manera ética y educativa.

El proyecto resalta diversos logros, como la creación de productos y espacios destinados al tratamiento del patrimonio cultural. Esto incluye la elaboración de material educativo y medios comunicacionales que actualizan la línea base del catálogo del patrimonio, contribuyendo así a su preservación y proponiendo nuevos escenarios turísticos. La importancia de proporcionar información y productos comunicacionales para su uso en los medios locales se subraya, fortaleciendo la práctica de los estudiantes de Comunicación Social. Este enfoque no solo impulsa la generación de contenidos educativos, sino que también destaca la relevancia de la participación activa de los estudiantes en la preservación y difusión del patrimonio cultural.

Sin embargo, se plantea una preocupación significativa en relación con la falta de producción educativa en patrimonio cultural, temiendo que esto genere una competencia con contenidos más banales. La carencia de recursos económicos y la necesidad de apoyo gubernamental y responsabilidad docente se presentan como elementos cruciales para fortalecer el proceso de educación-aprendizaje en este contexto. Esta preocupación resalta la importancia de la sostenibilidad financiera y del respaldo institucional para garantizar la continuidad y efectividad de los proyectos educativos centrados en el patrimonio cultural.

Además, se aboga por un abordaje antropológico del patrimonio, proponiendo entender manifestaciones culturales como la gastronomía desde una perspectiva antropológica. Este enfoque busca comprender las razones detrás de la especificidad de ciertos elementos culturales en un territorio y cómo estos contribuyen a la construcción de la identidad. Finalmente, se destaca el impacto positivo de la educación en patrimonio cultural, no solo en términos de fortalecer la cohesión social y la identidad de las comunidades, sino también en generar ingresos a través del turismo cultural. Este último punto resalta la conexión directa entre la educación en patrimonio y el desarrollo económico sostenible de las comunidades locales.

Se defiende la ejecución ética de la comunicación y la democratización de la información como principios fundamentales, evitando la manipulación con el propósito de favorecer a grupos específicos. En este contexto, se resalta la responsabilidad esencial de los

profesionales de la comunicación, considerándolos guardianes de la información y agentes clave en la construcción de una sociedad informada y participativa. Además, se subraya la importancia de cultivar una cultura mediática menos cínica y fomentar contenidos que aporten un mayor valor humano, contrarrestando así la idolatría de figuras negativas que puedan influir de manera perjudicial en la sociedad.

Se reconoce el rol crucial de los medios de comunicación en la difusión de aspectos culturales y artísticos, señalando la necesidad de preparar comunicadores culturales para superar vacíos en la terminología utilizada al difundir noticias relacionadas con la cultura. La preparación especializada de estos profesionales se considera esencial para garantizar una representación precisa y enriquecedora de la diversidad cultural. Asimismo, se destaca la importancia de la participación activa de los medios en la difusión del patrimonio cultural, indicando que proyectos universitarios han facilitado actividades valiosas para la educación en este ámbito. Aunque se reconoce ciertas limitaciones legales y resistencias hacia contenidos interculturales, se aboga por replicar estas acciones en diferentes territorios para impulsar un cambio significativo en la promoción y preservación del patrimonio.

Abordar el reto local de fortalecer la educación y capacitación en cultura y patrimonio cultural se presenta como una prioridad fundamental. La necesidad de promover el conocimiento de saberes ancestrales y preservar la memoria de la sociedad es destacada, subrayando la importancia de trabajar en la significación del patrimonio para influir positivamente en la diversidad e interculturalidad. Además, se reconoce la urgencia de involucrar activamente a toda la ciudadanía en la apreciación y preservación del patrimonio, superando la perspectiva limitada de aquellos con mayor acceso a la educación cultural. Este enfoque inclusivo busca equilibrar la representación y participación en la salvaguardia del patrimonio, garantizando que todos los sectores de la sociedad sean partícipes en la construcción y preservación de su identidad cultural.

Se señala el desafío educativo de impartir una formación integral que incluya la raíz cultural del pueblo. Se proponen herramientas como las redes sociales y la literatura infantil para abordar estos desafíos, resaltando la importancia de narrar la historia como medio para comprender la sinergia de la vivencia con la cultura. Además, se menciona la Ley de Comunicación (LOC) y su evolución, con especial preocupación por las posibles modificaciones que podrían disminuir la rigurosidad profesional y afectar la calidad de la producción de contenidos. La relación entre la legislación y su impacto en la producción de contenidos culturales y educativos destaca la necesidad de un marco legal que respalde la calidad y la integridad de la información difundida en los medios de comunicación.

Se subraya la importancia de la seriedad y veracidad en la formulación de nuevas narrativas, destacando que este enfoque no solo proporciona oportunidades laborales para los comunicadores, sino que también implica la gestión de la información de manera adaptada a las características de cada plataforma. En este sentido, se reconoce el papel esencial de los comunicadores en la creación de relatos auténticos y la necesidad de ajustarse a las dinámicas específicas de los distintos espacios mediáticos. Además, se enfatiza la adaptación a nuevos espacios y tecnologías, resaltando que la pandemia ha evidenciado la importancia de que las instituciones culturales se apropien de plataformas como las redes sociales con fines educativos. La capacidad de adaptarse a los cambios tecnológicos se presenta como crucial, y se alienta el uso de diversas estrategias y actividades para alcanzar al público de manera efectiva.

La pandemia ha actuado como un catalizador para la adopción de tecnología en la educación, generando un reto inicial que implica la actualización de recursos utilizados en la docencia. Se destaca la necesidad de dinamizar la educación en función de los estudiantes y considerar las nuevas ecologías mediáticas, reconociendo así que la adaptación tecnológica es esencial para mantener la relevancia y efectividad de los métodos educativos. Asimismo, se señala que las narrativas deben ajustarse al desarrollo tecnológico y al contexto sociocultural, especialmente en la era digital. La aceleración de nuevas formas de contar historias se menciona como una realidad, y se subraya la responsabilidad en la generación de relatos, incluida la “curación de contenidos”, destacando la importancia de ofrecer historias éticas y bien fundamentadas en un mundo cada vez más digitalizado.

El aumento del consumo de Orotopía durante este período destaca la importancia de adaptarse a las circunstancias cambiantes y aprovechar estrategias narrativas como el Crossmedia - Transmedia. Este enfoque multimodal ha demostrado ser efectivo para llegar a audiencias diversas y mantener el compromiso incluso en situaciones adversas.

Se observa la importancia de la Crossmedia y Transmedia en la educación en patrimonio, enfocándose especialmente en la estrategia más efectiva, la Crossmedia, ilustrada a través del caso narrativo de “Luz Victoria Rivera de Mora”. Se reconoce que, aunque el Transmedia se explora, la Crossmedia ha demostrado ser particularmente eficaz en la educación patrimonial en la población oreense. Este enfoque diversificado permite una narrativa rica y envolvente, facilitando una conexión más profunda con la audiencia. La utilización de diferentes plataformas y medios, como la combinación de elementos narrativos en radio, video y texto, crea una experiencia educativa más completa y accesible para la comunidad.

Además, se destaca el desafío de no solo generar contenidos, sino también motivar a la ciudadanía a ser cocreadora de esos contenidos. Se subraya la necesidad de una investigación rigurosa y la curaduría de información para evitar plagios o la propagación de noticias falsas. La importancia de desarrollar habilidades tecnológicas entre los estudiantes, fomentar la investigación interdisciplinaria y transferir información de manera efectiva a la ciudadanía se presenta como elementos esenciales en este contexto educativo. La participación activa de los estudiantes en la creación y difusión de contenidos contribuye no solo a su formación académica sino también a la preservación y difusión del patrimonio cultural.

En cuanto a la reacción del público, se señala su respuesta positiva, pero también se reconoce la necesidad de continuar trabajando en el tema. La pandemia ha resaltado la importancia de recopilar más material de la memoria oral de los pueblos, ya que se ha perdido valiosa información debido al fallecimiento de muchos adultos mayores. Además, se destaca la participación activa de grupos escolares en la grabación de programas y la intervención de expertos en coloquios, lo que enriquece la experiencia educativa y fortalece los lazos entre la academia y la comunidad. La producción de documentales, como el que aborda el periodismo en El Oro, muestra cómo la educación en patrimonio puede abordar temas relevantes y actuales, contribuyendo al conocimiento y la comprensión de la historia local.

Se requiere la valorización de temas cotidianos, como la gastronomía, como elementos de riqueza cultural. Este cambio de perspectiva ha permitido presentar estos temas a la ciudadanía de manera informativa y educativa, marcando así un proceso de evolución en la forma en que se abordan y valoran los aspectos culturales locales. La reorientación hacia la apreciación de la cotidianidad como parte integral del patrimonio cultural contribuye a enriquecer la identidad local y a promover una comprensión más completa de la diversidad cultural.

Además, se destaca que trabajar en el proyecto Orotopía representó un desafío que llevó a los estudiantes a salir de su zona de confort. La colaboración con personas externas a la universidad no solo enriqueció su perspectiva cultural, sino que también impulsó su crecimiento personal y profesional. Los estudiantes, al asumir roles como productores audiovisuales, presentadores y gestores culturales, adquirieron habilidades valiosas que trascienden los límites académicos, demostrando cómo la vinculación con proyectos culturales puede tener un impacto significativo en el desarrollo integral de los estudiantes.

En cuanto a la falta de material del patrimonio cultural local, se resalta la necesidad de generar contenido accesible, como cuentos, canciones y videos, que pueda ser utilizado en el hogar. Esto subraya la importancia de difundir y preservar el patrimonio cultural de

manera inclusiva y participativa, permitiendo que la comunidad se involucre activamente en la apreciación y transmisión de su propia herencia cultural.

Adicionalmente, se menciona que la experiencia de Orotopía permitió a los estudiantes integrar sus primeras investigaciones y desarrollar proyectos de titulación como parte de sus “Experiencias Preprofesionales”. Esto no solo extendió la narrativa de Orotopía, sino que también facilitó la creación de universos narrativos educativos utilizando enfoques *transmedia* o *crossmedia*.

La vinculación con proyectos de este tipo ofrece a los estudiantes una plataforma para aplicar sus conocimientos teóricos en situaciones prácticas y fomenta un aprendizaje más holístico y experiencial. Dentro de este proceso se obtuvo estas fases elementales de experiencia:

- El proceso de recopilación de datos y narrativas se erigió como un pilar fundamental en la planificación del proyecto. Organizar parejas de estudiantes para explorar el territorio, recopilar testimonios, fotografías y videos demostró ser una estrategia efectiva para obtener información rica y variada sobre los paisajes culturales de las parroquias rurales. Este enfoque participativo no solo enriqueció la base de datos sino que también involucró a los estudiantes de manera activa en la construcción de la narrativa.
- La gestión de una exposición fotográfica con el respaldo de la Casa de la Cultura y la realización de un evento conversatorio con la participación de estudiantes de colegios locales resaltan la conexión directa con la comunidad y la difusión del proyecto Orotopía. La producción de contenidos audiovisuales por parte de un grupo de estudiantes, relacionados con eventos, personajes o situaciones históricas de la provincia de El Oro, añadió una dimensión visual y auditiva al proyecto, permitiendo una presentación más completa y atractiva del patrimonio cultural.
- La publicación de contenidos educomunicacionales en redes sociales, la radio universitaria y otras emisoras asociadas a la universidad consolidó la difusión del proyecto en diversos canales mediáticos. La participación de estudiantes en la publicación de reportajes en la prensa, específicamente en Diario Opinión, amplió el alcance del proyecto, alcanzando así a una audiencia más amplia.
- El impacto en redes sociales y el patrocinio obtenido de restaurantes y otras entidades constituyen evidencia tangible del éxito de las estrategias

de difusión. La interacción del público en plataformas digitales contribuyó significativamente a la visibilidad del proyecto, mientras que el respaldo financiero de patrocinadores externos permitió la continuidad y expansión de las propuestas narrativas, demostrando así el valor y la relevancia del proyecto Orotopía en la comunidad y más allá.

- En cuanto al impacto en la comunidad, se resalta positivamente la movilización de la galería fotográfica a otras ciudades con el respaldo de los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GADs) Municipales. Este logro demuestra cómo la investigación puede trascender los límites académicos y llegar a un público más amplio. La satisfacción de interactuar con la comunidad y lograr que se identifiquen con el trabajo realizado indica que el impacto va más allá de los resultados académicos y contribuye a la construcción de una conexión significativa entre la investigación y la sociedad.
- La experiencia de publicar en la prensa se destaca como una fuente de inspiración para algunos estudiantes, llevándolos a decidirse por abordar el tema del patrimonio cultural en sus trabajos de titulación. Este impacto directo en las decisiones académicas de los estudiantes subraya la importancia de experiencias prácticas y de divulgación que no solo contribuyen a la investigación, sino que también motivan y orientan las elecciones académicas de los estudiantes.
- En relación con las limitaciones y recursos tecnológicos, se señala que la disponibilidad de estos recursos fue una restricción para la fase de producción. Sin embargo, con el apoyo de los docentes gestores, se logró superar este obstáculo y cubrir las necesidades técnicas. La experiencia permitió a los estudiantes aprender sobre la organización de guiones, material, vestuario, locaciones y postproducción, brindándoles una comprensión integral del proceso de producción y resaltando la importancia del apoyo docente en la superación de obstáculos prácticos.

VI. 1.5 Perspectivas para la proyección de nuevos procesos educomunicacionales para la difusión del patrimonio cultural en la provincia de El Oro

La investigación aborda diversas facetas relacionadas con la educación patrimonial y la preservación cultural. En primer lugar, se resalta la preocupación sobre el desconocimiento existente respecto al material educativo vinculado con el

patrimonio. Se sugiere una integración más efectiva de este recurso en los diseños curriculares de todos los niveles educativos, planteando así una estrategia para superar esta falta de conocimiento y garantizar que los estudiantes tengan acceso a información valiosa sobre su patrimonio desde temprana edad.

Además, se destaca la importancia crucial de los proyectos orientados a fortalecer la preservación del patrimonio, especialmente aquellos que involucran intervención técnica. Se reconoce el papel vital de los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GADs) Municipales en este proceso, pero se subraya la necesidad urgente de capacitación y colaboración debido a la ausencia de ordenanzas públicas y la falta de conocimiento en este ámbito. Este señalamiento subraya la importancia de establecer políticas y normativas que respalden la preservación del patrimonio, así como la necesidad de fortalecer la formación y la cooperación entre entidades gubernamentales y actores locales.

La relevancia de la educación en temas culturales se presenta como un pilar fundamental para la preservación del patrimonio cultural. Se destaca la necesidad imperante de fomentar la conciencia en la sociedad sobre el valor intrínseco tanto de los aspectos materiales como inmateriales del patrimonio. Este enfoque integral busca abordar la riqueza cultural desde diversas perspectivas, reconociendo la diversidad y complejidad de las manifestaciones patrimoniales. La educación, por tanto, emerge como una herramienta crucial para empoderar a la sociedad en la comprensión y apreciación de su legado cultural.

La propuesta de iniciar el trabajo con el patrimonio desde la infancia como parte de la formación de futuros ciudadanos preservadores resalta la conexión intrínseca entre el desarrollo de la identidad personal y la cultura desde una perspectiva psicológica. Este enfoque sugiere que la vinculación temprana con el patrimonio no solo enriquecerá la comprensión cultural de los individuos, sino que también contribuirá a la construcción de una identidad más sólida y arraigada en la herencia cultural. Además, la crítica a la visión limitada de la educación formal sobre el patrimonio destaca la necesidad de un enfoque más holístico y práctico que abarque diversas dimensiones, incluyendo la arqueología como una ciencia viva, para una preservación y promoción efectivas del patrimonio.

La literatura y la memoria oral emergen como estrategias clave para la educación y difusión efectiva del patrimonio. Se reconoce la literatura como un vehículo poderoso para transmitir narrativas culturales, al tiempo que se enfatiza la importancia de trabajar con la memoria oral de los adultos mayores. Esta combinación ofrece una

perspectiva rica y auténtica, contribuyendo a la extensión del conocimiento cultural. Al integrar estas estrategias, se busca no solo informar sino también preservar la riqueza de las tradiciones orales y literarias, garantizando la transmisión intergeneracional de la herencia cultural.

La crítica al enfoque tradicional de la educación, que se centra predominantemente en saberes técnicos y científicos en lugar de abordar específicamente la difusión de la identidad nacional, resalta la necesidad de una transformación en el currículo educativo. La propuesta de un abordaje interdisciplinario y el uso de tecnologías innovadoras para enseñar el patrimonio cultural sugiere una visión más integral y contemporánea de la educación. Esta perspectiva no solo se dirige a llenar vacíos en el currículo de bachillerato, especialmente en centros educativos fiscales, sino que también busca asegurar que la realidad cultural local esté representada adecuadamente, fomentando una comprensión más profunda y significativa de la identidad cultural en el ámbito educativo. La experiencia exitosa de Orotopía como proyecto emblemático, evaluado positivamente en términos de acreditación institucional y con impacto comunitario, respalda la viabilidad de este enfoque y destaca la importancia de iniciativas innovadoras para fortalecer la conexión entre la educación y el patrimonio cultural.

El proyecto ha superado las expectativas iniciales, trascendiendo su función principal de visibilización del tema. Su influencia ha inspirado a individuos a emprender acciones independientes, generando interés entre otros estudiantes para embarcarse en procesos de titulación. La iniciativa ha logrado involucrar a cada carrera vinculada a Orotopía en procesos investigativos, destacando la adaptabilidad del enfoque profesional desde distintas disciplinas. Este impacto positivo se atribuye en gran medida a la participación activa de la academia en la identificación y abordaje de problemáticas territoriales, subrayando la importancia del trabajo colaborativo en la generación de resultados significativos.

La implementación de la metodología CreHa, centrada en el enfoque de “Aprender Haciendo”, ha sido un elemento fundamental para la evolución de las propuestas educativas y comunicacionales en el proyecto. Esta metodología ha permitido una participación activa de los estudiantes, propiciando un aprendizaje práctico y significativo. La incorporación del Thinking Design ha potenciado aún más el desarrollo del proyecto, ya que busca apoyo de especialistas para configurar la alfabetización del patrimonio de manera sincrónica. La combinación de estas metodologías ha creado un ambiente propicio para la innovación y la creatividad en la construcción de propuestas educativas y comunicacionales relacionadas con el patrimonio.

El reconocimiento nacional y la expansión de temáticas demuestran el impacto positivo del proyecto en la UTMACH. Al ganar espacio en temas de relevancia nacional, la universidad se ha consolidado como un actor destacado en la preservación y difusión del patrimonio. La colaboración con el INPC, que condujo a reconocimientos por “Buenas prácticas ciudadanas”, subraya la importancia de establecer alianzas estratégicas para fortalecer el impacto de los proyectos de patrimonio.

Se aborda la importancia de adoptar un enfoque local en la consideración del patrimonio, destacando que este debe ser pensado desde la perspectiva de las comunidades y no limitarse a grandes ciudades o destinos turísticos reconocidos. La sugerencia de comenzar desde la comunidad y responder preguntas como “¿Qué tenemos?”, “¿Qué somos?” y “¿A dónde vamos?” resalta la necesidad de arraigar la preservación del patrimonio en la identidad local. Este enfoque subraya la riqueza y diversidad que se encuentra en cada comunidad, promoviendo la valorización de sus propios bienes culturales. Al hacer hincapié en el contexto local, se fomenta un sentido de pertenencia y compromiso comunitario con la preservación del patrimonio cultural.

La crítica a la falta de un plan integral en el campo de acción de las entidades de Educación Superior para abordar de manera completa el patrimonio cultural local refleja la necesidad de una visión más amplia y coordinada en la gestión de estos temas. La ausencia de un enfoque holístico se percibe como un obstáculo que impide un tratamiento completo y eficiente del patrimonio. La propuesta de trabajar de manera conjunta entre todas las carreras subraya la importancia de la colaboración interdisciplinaria en la gestión del patrimonio cultural, reconociendo que es un esfuerzo que involucra a diversas áreas de conocimiento.

La vinculación universitaria emerge como un pilar esencial en este contexto. La intersección entre el trabajo triádico de vinculación, investigación y actividades académicas demuestra que los proyectos de vinculación no solo contribuyen al desarrollo de la comunidad, sino que también enriquecen los entornos territoriales. Esta integración de esfuerzos refuerza la misión de la educación superior en el servicio a la sociedad y la preservación de la identidad cultural.

La necesidad de contar con más investigadores en el ámbito patrimonial se presenta como una advertencia contra el abordaje superficial o de moda de este tema. La falta de compromiso real con la preservación y dinamización del patrimonio es una preocupación que se destaca, sugiriendo que el patrimonio no debe ser tratado como una tendencia pasajera, sino como un campo de estudio serio y comprometido. Además,

se subraya el papel crucial de la academia universitaria en la difusión del patrimonio cultural, ya que es el lugar donde se forman los profesionales que desempeñarán un papel clave en la toma de decisiones y en el desarrollo de estrategias para el mantenimiento de los bienes culturales. La formación de investigadores comprometidos y competentes en el ámbito patrimonial es esencial para garantizar una gestión efectiva y sostenible del patrimonio cultural.

En el contexto de los desafíos en la investigación, se destaca la complejidad que enfrentan los estudiantes al insertarse en este proceso, especialmente al colaborar con instituciones externas a la universidad y al interactuar directamente con la población. Esta experiencia se diferencia de los casos prácticos desarrollados en las aulas, presentando un desafío adicional que implica la aplicación de conocimientos en un entorno más dinámico y real. La interacción directa con la población y la colaboración con instituciones externas exigen a los estudiantes habilidades de adaptación y una comprensión más profunda de la dinámica de la investigación aplicada en el ámbito del patrimonio cultural.

En cuanto al Semillero, su evolución refleja un cambio significativo en sus objetivos y enfoque. Inicialmente motivados por intereses en producciones audiovisuales extranjeras, los miembros del semillero dirigieron sus esfuerzos hacia la exploración de recursos narrativos vinculados al patrimonio cultural, turismo, grupos urbanos e industrias culturales. Este cambio de enfoque ha demostrado ser beneficioso, brindándoles a los estudiantes experiencias en la organización de eventos, exposiciones, redacción científica y participación en ponencias, marcando un desarrollo significativo en sus habilidades y perspectivas. La capacidad del semillero para plantear proyectos individuales, obtener patrocinio y recibir reconocimientos, incluido un premio, destaca el impacto positivo de la experiencia en su crecimiento profesional y contribución al ámbito cultural y educativo.

Se resalta la importancia de los semilleros de investigación como una opción institucional que brinda a los estudiantes la oportunidad de acceder a la validación de horas de prácticas preprofesionales o de vinculación. La experiencia en semilleros se presenta como un proceso de titulación beneficioso que proporciona ventajas múltiples, contribuyendo tanto al desarrollo académico como a la conexión entre la teoría y la práctica.

En el contexto de motivar a la población a escuchar, aprender de la historia y generar arte, se subraya la importancia de construir riqueza cultural para ofrecer a las generaciones futuras opciones de vivencias distintas. Además, se plantea el patrimonio

como un reto educativo, ya que se ha olvidado su valor. Se destaca la necesidad de enseñar la historia y las vivencias relevantes para la formación de la sociedad, abordando así la falta de conciencia sobre la importancia del patrimonio cultural. Sin embargo, se reconoce que el principal desafío para investigadores y educadores en este campo es la limitación económica, lo que obstaculiza significativamente su trabajo a pesar de las herramientas disponibles.

Se señala la importancia de las herramientas actuales, como las redes sociales, para un enfoque más amplio en la educación patrimonial. Sin embargo, se destaca la limitación de recursos económicos como una barrera para la creación de proyectos educativos, a pesar de la capacidad de adaptación y generación de contenidos culturales por parte de los formadores. Esta limitación financiera representa un desafío que dificulta la implementación de iniciativas más amplias y efectivas en el ámbito de la educación en patrimonio.

Se destaca la falta de suficiente material educativo, tanto digital como impreso, como una limitante para la enseñanza del patrimonio cultural. Esta carencia evidencia la necesidad de desarrollar recursos pedagógicos que faciliten la transmisión de conocimientos sobre el patrimonio. Además, se señala la importancia de la intervención de los gobiernos locales para otorgar mayor relevancia al patrimonio, subrayando la necesidad de un compromiso activo de las autoridades en la preservación y promoción de la identidad cultural local.

En cuanto a la diversidad cultural en la sociedad orense, se destaca la singularidad de esta mezcla de culturas de la costa, sierra y oriente. La necesidad de conservar el patrimonio cultural inmaterial que contribuye a la identidad de la provincia subraya la importancia de reconocer y preservar las tradiciones y expresiones culturales que dan forma a la riqueza cultural única de la región.

La educación para la valoración del patrimonio cultural permite la preservación del mismo, esto permite abrir oportunidades como en la actualidad se puede con el turismo generar fuentes significativas de ingresos económicos a nivel nacional, y se sugiere que acciones beneficiosas para el uso del patrimonio pueden contribuir al desarrollo social, educativo y obtener inversión para diversos sectores. Además, se resalta la importancia de la literatura infantil y la música como herramientas efectivas en la educación en cualquier tema. La propuesta de utilizar leyendas, cuentos, canciones y nanas desde la infancia para enseñar la riqueza de la identidad cultural apunta a la necesidad de integrar métodos creativos y accesibles para transmitir conocimientos sobre el patrimonio desde una edad temprana.

CONCLUSIONS

VI.1.1 Study of educommunication and digital narratives in the dissemination of local cultural heritage

Narrative cannot be considered only as a story, a script with a cold message that is transmitted through a channel or platform; narrative is also that story that moves the spirit of the creative, it is that story that inspires to make a decision and develop an action. It is that message that can transmit a lot, even if it is focused on everyday experiences that by being repetitive have lost their novelty but that when treated within a campaign with the right insight can move an entire society, as in its time the famous Uncle Sam poster with the phrase “I want you for a U.S. Army” that allowed the enlistment of men in order to go to war.

Returning to the thinking of González García (2018) when he argues that textual intentionality in narrative, in turn explored by semiotics, is rooted in culture and its context. Personal communication is forged from patterns, traditions, beliefs and community influences, generating impact and response, reflecting the human essence. For this reason, the study of narratives applied to the processes of dissemination of local cultural heritage is a priority, based in this case on the production of content by students of the Social Communication course at the Technical University of Machala.

In order to link the study of educommunication and digital narratives, we first proceeded to review the technical and scientific nomenclature of the exponents of both areas, taking into account the guidelines proposed by Henry Jenkins as well as those of Carlos Scolari when he explains the way in which all media currently tell something (2013). Added to this is the degree of influence that the media have within the school education of students at different levels of academic training, being a place of high degree of experimentation to make use of strategies that merge the use or consumption of the media together with the application of these in the teaching-learning process, making necessary the use of experiential participatory methodologies such as those offered by Thinking Design, learning through projects, the Flipped Classroom and others that have appeared in recent decades as an alternative to traditional education.

In this process of studying the implication of educommunication, we find that literacy also currently makes up the process of generating audiovisual content, the need to have sufficient foundations to enable the management of significant messages that are framed in the local context, the opportunity to use supports such as digital platforms that have allowed a greater democratisation of information, the reduction of production costs by having at hand new types of instruments that were previously only available to the big media, or even the situation of structuring content that has the technical basis required to educate on cultural heritage issues. The challenges of synchronising educommunication with digital narratives is to generate products that are seen as attractive to the general public, bearing in mind that as a general trend it is the entertainment format that has more followers than purely informative programmes.

Through the analysis of this research it has been possible to identify that for the preservation and promotion of cultural heritage, it is necessary to manage educational actions aimed primarily at the local population to which the cultural assets belong. In this sense, the educational-communication contents offer an effective platform for these activities; also, it is verified that the instruments or platforms on which these narratives can be built can include videos, interactive applications, educational guides and more, which help to document and disseminate the history, traditions, architecture and intangible cultural expressions that make each community unique.

The advance of technology offers the possibility of using a multiplicity of tools to cover the educational needs of a population. It has been seen in other places around the world how the application of virtual or immersive realities has been taken into account to generate accessibility to different types of audience; even part of the strategies of museums and art centres in times of pandemic, allowed people with internet access to enjoy during the confinement of hundreds of places that previously could only be enjoyed by moving to the geographical point where this heritage asset is located. Therefore it is also found that the accessibility that can be generated through the use of ICTs, virtual classrooms, digital resources, will democratise access to cultural heritage, for the benefit of people with disabilities, young people, older adults who cannot physically visit these historical sites.

Educommunicational content used within dissemination and education for the benefit of cultural heritage can strengthen the sense of belonging, local identity by involving the community in the creation and dissemination of these narratives that reflect their heritage. This helps people who have this experience connect emotionally with their cultural heritage, become ambassadors of their heritage and by valuing it as an integral part of their identity, encourage the preservation of positive social practices; in turn, by

fostering their sense of criticality, they can improve the more negative practices that may exist within the coexistence of that social environment.

In the production phases of educational narrative content, it is found that they do not have the same viralisation as those that are framed only in the field of entertainment, this is due to the fact that on the same platforms the use of algorithms favours the reach of those stories that require less cognitive process; but this is not an impediment to seek communicational strategies that allow a greater dissemination of the heritage that favour the social construction of man and respect for his cultural environment. Bearing in mind that, if there is interest in topics related to sustainable cultural tourism, then the dissemination of these contents can inform potential visitors about topics related to history, the importance of cultural assets and local traditions, encouraging tourist interest, which in turn can generate economic benefits.

The relationships of the new media ecologies also pose a challenge to the search for innovation in storytelling and communication, so within important companies dedicated to communication work; likewise, among universities or higher education centres in the world together with their researchers, strategies are proposed in which new technologies such as virtual reality, augmented reality and artificial intelligence can be involved to create immersive and immersive experiences that attract a diverse audience and generate a lasting impact on the audience. This, in turn, is due to the fact that it is impossible to separate the relationship that a student has with the technology that surrounds them and even the way in which they use these media within their educational process and how the media model influences their consumption of stories, whether this is on an informational level or in their leisure time.

There are currently a large number of studies that focus on the practicality of media use, the challenges of generating narratives that attract the consumer of stories, innovative strategies for managing content, the application of artificial intelligence, the challenges of content curation in order to reduce fake news, gender studies, etcetera. All these research practices are centred on the human being, because it is from this group that the needs that society needs to respond to are born, which is why focusing on the construction of the identity of the being is as current a challenge as the anthropological studies that have been carried out for centuries, because what helps to continue building a future is the study of the past.

Returning to the words of Nuccio Ordine in the theme “The usefulness of the useless” during the interview with him on the BBVA youtube channel, when he refers to the importance of exact science and the study of culture, because this serves to understand the

essence of where the human being comes from and the direction that this society will be allowed to take; the maintenance of the education of cultural issues, of language will avoid the loss of possible discoveries that for example nowadays we have thanks to archaeology, because there are experts in the subjects related to Egyptology, ancient languages and that after thousands of years the legacy of the Egyptian Empire is still a source of new findings. Likewise, it is for the other civilisations or small communities from which the rest of humanity is descended.

An extract from the compilation of the perception of the experts who contributed to this research, also allows us to glimpse that digital, social, economic and cultural gaps are still present within the process of education on cultural heritage issues; part of this is due to the lack of knowledge that some of the professionals who are in charge of government entities related to education, communication and administration of local government activities have. This is partly due to the lack of education on the importance and impact of conservation or preservation of cultural heritage, a negative practice that results in fewer resources being allocated to these activities; in turn, this can be improved by working together with academia, only a greater willingness for joint inter-institutional cooperation is required.

It has been analysed that, due to the lack of cultural heritage topics within the curriculum, strategies should be generated between higher education institutions and governmental sectors for the generation of educational programmes aimed primarily at teachers of initial, basic, intermediate and baccalaureate education. These programmes should establish methodologies for the teaching of cultural heritage, due to the direct influence that educators have on the formation of the next generation of a society. Teachers, as key agents in the educational process, are key players in the transmission of knowledge, values and appreciation of local culture. This will help students develop a deep sense of connection and appreciation for their cultural identity, leading to the long-term preservation of local cultural heritage, as young people become cultural ambassadors and are better prepared to value, protect and pass on their heritage to future generations.

VI. 1.2 Range of the generation of educational-communication content for the dissemination of the cultural heritage of Orense

In the domain of educommunicational research for the dissemination of cultural heritage, the construction of ethical agreements and the close relationship with communities proves to be a fundamental pillar. An eloquent example of this ethical

interaction is evident in the experience of the Salango Community Museum. Here, the importance of establishing a reciprocal flow of information, where the benefits of research are returned to the community, is underlined, thus fostering a collaborative approach that transcends the boundaries of academia. This interaction not only enriches the research but also strengthens the relationship between the community and its heritage, highlighting the need for an ethical approach to the dissemination of knowledge.

Furthermore, the impact of the project is not limited to pure research, but extends to the field of municipal policies. The shaping of municipal ordinances for the management of new projects highlights the need for strategic work to address post-pandemic conservation and management. The creation of the book “Magical World of Orotopia”, which explores Orense orality and its adaptation for non-formal education in schools, not only demonstrates the vitality of local cultural experiences, but also encourages active participation and innovative proposals from those involved, thus generating a sense of relevance that is reflected in proposals for degrees related to the educational-communicational dissemination of local heritage. These results indicate the need for a holistic approach that addresses both research and its practical application in policy-making and non-formal education.

The organization of products focused on the cultural heritage baseline reveals a comprehensive approach to educational outreach, supported by resource management and the effective use of digital platforms. The influence of communicational elements catapulted this content into local media, generating significant community impact. The recognition of the constant challenge of evolving with technology and social dynamics underlines the importance of continuous preparation and inter-institutional collaboration in the research and training process. This holistic approach demonstrates an acute awareness of the interconnectedness between educommunication, technology and the changing needs of society.

The awareness of ignorance as a major obstacle to the generation of educational products highlights the need for heritage education that goes beyond superficial perceptions. The lack of expertise in public governance is presented as a potential risk that could lead to ineffective strategies, such as a unilateral focus on folk dances as if they were the real expression of culture. The mention of cultural education projects, although not widely disseminated, underlines their enriching value at the local level. The importance of sharing information at academic conferences suggests a commitment to disseminating knowledge and building networks that strengthen the basis of educommunication in the field of cultural heritage.

In addition, the valuing of heritage and teacher training emerge as fundamental pillars. Teacher training in cultural issues is highlighted as a crucial means of awakening students' interest in heritage. It is emphasised that a people without historical memory is destined to repeat its mistakes, and the need for greater involvement of government institutions in the education, dissemination and preservation of local cultural heritage is underlined. At the same time, the challenge of the lack of support and resources for culture, as well as the loss of formative spaces, is pointed out, underlining the importance of addressing these shortcomings in order to strengthen the appreciation of culture in society.

The effective transfer of heritage information to schools emerges as a key challenge in the field of educommunication. Overcoming the limitations of formal curricular content implies not only providing data, but also fostering the active integration of this knowledge into the educational environment. In this context, close collaboration with institutions such as the INPC and the Ministry of Education is suggested. This synergy could allow for the updating of the knowledge of teachers and community managers, creating a bridge between research and educational practice. The successful transfer of information involves not only the addition of data to curricula, but also the creation of materials and methods that captivate students' attention, bringing heritage to life in the classroom.

Heritage education is not only perceived as a transmission of historical facts, but as a transformative experience that guides students towards self-discovery of heritage resources. The educational experience thus becomes a catalyst for students to explore and understand their cultural environment. The importance of interactive workshops is highlighted as effective vehicles for encouraging this active exploration of heritage. Furthermore, it is recognised that this exploration not only enriches students culturally, but can also have impacts on economic mobility by offering new alternatives and perspectives. This connection between educommunication, heritage analysis and economic mobility highlights the integral influence of heritage education on the lives of students and their communities.

Building a relationship of trust with educators and promoting collaborative work are essential pillars for the successful transmission of heritage knowledge. Trust is crucial to motivate educators to adopt new methodologies and resources, while collaborative work broadens the scope of educommunication. Advocating for finding the right language for the transmission of information in the educational context suggests sensitivity not only to cultural diversity, but also to different forms of learning. Together, these strategies can form a comprehensive approach to addressing the challenge of effectively transferring heritage knowledge to schools.

The pandemic has had a significant influence on the perception and use of new technologies in education. It highlights the urgent need to bridge the digital divide, recognising that investment in resources and technology training are essential to ensure equitable access to digital education. The pandemic experience has heightened awareness of the importance of having the necessary tools and skills for teaching and learning in virtual environments. As technologies emerge as fundamental components of education, there is a pressing need for measures to ensure equity and digital inclusion.

In parallel, significant challenges are identified in the implementation of educational technology and the use of ICTs in today's society. The lack of intelligent stations and traffic lights reflects a gap in the incorporation of advanced technologies in the educational and urban environment. In addition, there is a lack of basic information management skills among teachers and students during pre-professional internships, pointing to the need for a more holistic approach to technology training from the early stages of academic education. These challenges highlight the urgency of concrete actions to integrate technology effectively into the educational process, promoting digital literacy at all levels of the educational community.

The proposal for the early insertion in primary education of spaces that facilitate children's connection with heritage reflects an innovative educational perspective. It advocates pedagogical strategies that go beyond conventional methods, proposing playful and technological approaches adapted to different population groups. This approach recognises the importance of engaging interest from an early age and uses dynamic teaching methods to create meaningful educational experiences. The incorporation of these approaches could be key to cultivating a deeper and more lasting bond between new generations and their cultural heritage.

The analysis of cultural heritage in secondary school curricula in Ecuador stands out as a significant shortcoming. Deficiencies in the development of critical thinking are evident, highlighting the lack of attention of some teachers, which has a negative impact on the progress of skills in students, especially those in vulnerable situations. This situation poses a substantial challenge, as the lack of focus on cultural heritage at the secondary stage may limit students' holistic development, affecting not only their academic skills, but also their ability to understand and appreciate their cultural heritage.

VI. 1.3 Promotion of local cultural heritage through educommunication and digital narratives.

The Orotopía project emerges as a response to the demand to establish a space for dialogue dedicated to heritage issues, especially at the local level in the province of El Oro, Ecuador. This collaborative effort involves several entities, including private and governmental organisations and a higher education institution (HEI). Notably, it marks a milestone as the first project of this magnitude in Ecuadorian territory, consolidating an unprecedented initiative. Orotopia manages to place cultural and natural heritage issues on the agenda of local governments, revealing a potential positive impact on the generation of wealth and the promotion of cultural and natural values.

The inherent universal value of heritage, as promoted by UNESCO, should be highlighted, noting its economic, social and tourism dimensions. The importance of using heritage in a positive way, sharing knowledge, recognition, identity and a sense of belonging is emphasised. Furthermore, it underlines the notion that the development and dissemination of cultural heritage is fundamental to its preservation, and that this responsibility does not fall solely on specific institutions, but on society as a whole. It also raises the need to address risks such as theft and illicit trafficking, as well as to protect heritage assets from damage and loss of historical and oral memory.

Destaca a importância de continuar a reforçar a presença da cultura nas interações diárias dos cidadãos, promovendo o reconhecimento das origens humanas. Esta afirmação implica a ideia de que a cultura não deve ser apenas uma expressão artística ou histórica, mas uma força ativa e constante que influencia a vida quotidiana das pessoas. Sugere-se que esta capacitação cultural pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de uma identidade colectiva e para a valorização da diversidade.

Furthermore, the persistence of an elitist view of heritage is criticised, underlining that heritage should be accessible to all, regardless of academic level or material possessions. This critique highlights the importance of democratising access to and participation in cultural and heritage manifestations, counteracting exclusion and ensuring that cultural heritage is appreciated and shared by the whole of society. In this context, an inclusive approach is advocated that allows each individual to feel an active and relevant part in the preservation and promotion of heritage. Furthermore, the Orotopia experience is emphasised as an innovative project that, through effective initial education, was able to address the specific needs of the territory and evolve towards the creation of meaningful educational-communication products.

The process of working with the baseline inventory proves to be a fundamental tool for rediscovering the cultural richness present throughout the territory. This approach allows for a thorough assessment of existing cultural resources, identifying aspects that might be overlooked at first. The importance of additional educational projects is highlighted as a necessary response to further implement actions that give new cultural meaning to these findings, thus promoting a deeper and more meaningful appreciation of cultural heritage.

The strategic selection of intervention spaces is presented as a crucial step in the process, where the aim is to intervene in pilot sectors that are economically, administratively and informatively accessible, and that have relevant heritage elements. This approach facilitates collaboration with various sectors, including local governments, educational institutions and private entities. Practical applicability in the territory is highlighted as essential for students to acquire a deeper understanding of the reality of heritage, thus developing new strategies and methodological skills to work with these cultural resources.

It also addresses the challenges and risks associated with heritage, such as the lack of heritage leadership in local governments, the loss of historical memory and the risk of immaterial cultural practices, especially in peripheral contexts. These aspects highlight the importance of addressing structural and cultural issues to ensure adequate heritage preservation.

Significant challenges in heritage preservation are analysed, highlighting the lack of intervention in intangible heritage and the absence of specific policies or ordinances to protect architectural heritage. The loss of heritage and knowledge as a result of weak cultural conservation is underlined, highlighting the urgency of implementing effective measures to ensure the proper safeguarding of these cultural elements. This focus on conservation goes beyond the tangible, recognising the importance of protecting intangible traditions and expressions that are also an integral part of heritage.

The lack of knowledge on cultural heritage issues was also noted, especially highlighting the fact that previous school education did not address this topic from a local approach. The initial perception of heritage was mainly linked to folklore and events in big cities or abroad. This underlines the need to transform education to include and value the richness of local heritage, thus promoting a more complete and authentic understanding of culture.

Regarding responsibility for cultural heritage, it is emphasised that this is shared between the state, academic institutions and society in general. The decrease in the number of teachers in cultural areas is criticised, and the importance of not limiting access

to general information is highlighted. This perspective advocates an active and collaborative participation of diverse actors to guarantee the effective preservation and dissemination of heritage. Furthermore, it is stressed that heritage conservation is not only a cultural act, but also has a positive economic impact, attracting visitors and generating jobs in various related areas, from restoration to research and tourism, thus benefiting the local economy.

The current decade is marked by the lack of coordination between local, provincial and national governments. This scenario highlights the urgent need to establish strategies that promote effective collaboration between the different governmental bodies, recognising the importance of real training in heritage education to support and guide these actions. The lack of adequate coordination can affect the effectiveness of conservation efforts and highlights the importance of an integral vision in the management of cultural heritage.

On another point, the adverse impact of the pandemic on the tourism sector, especially on hotels and restaurants, is evident. These businesses are facing a significant crisis and require support to overcome the ravages caused by COVID-19. The situation highlights the vulnerability of the tourism industry and the need to implement specific measures for its recovery. In addition, a change in credit management is noted, with the National Finance Corporation (CFN) providing direct credit to tourism entrepreneurs, with the Ministry of Tourism acting as an enabler to qualify beneficiaries. This change reflects the adaptability of financial strategies in response to new circumstances, highlighting the importance of adjusting policies to meet the current challenges of the tourism sector. It underlines the persistent profitability of the tourism business, especially in cities recognised for their cultural heritage, as illustrated by concrete examples such as the Festival de las Artes Vivas in Loja and religious tourism during the festivities of the Virgen del Cisne. These events highlight the capacity of cultural heritage to generate significant economic opportunities in the midst of challenges.

It highlights the importance of fostering entrepreneurship and local development through comprehensive heritage programmes. These programmes not only seek to preserve cultural traditions, but also inspire local entrepreneurs to create creative and sustainable businesses. The connection between cultural heritage and entrepreneurship highlights the capacity to generate economic opportunities from local cultural wealth, showing how preservation can be an engine for economic development.

Furthermore, the importance of investment in local infrastructure and services is highlighted as a fundamental component in promoting tourism and improving the quality of life in communities. Investment in roads, tourist interpretation centres and educational projects not only contributes to the development of the tourism industry, but also

strengthens the connection between the local community and its heritage. This holistic approach recognises the need for sustainable development that benefits both the local population and the cultural heritage.

VI. 1.4 Digital narratives in intercultural educational-communication projects on local identity

The investigation mentions also government projects, such as the one aimed at promoting visits to the Petrified Forest of Puyango. Despite resource limitations, the importance of these initiatives to avoid the loss of knowledge and to promote tourism actions is underlined. This highlights the relevance of government intervention in heritage preservation and the importance of seeking creative solutions to overcome financial challenges. In this context, the potential of the cultural industry is addressed as a growing sector that, with proper education and dissemination, can become an important source of economic income. This approach suggests that businesses related to cultural heritage have the capacity to generate positive economic impacts, provided they are approached in an ethical and educational manner.

The project emphasises a number of achievements, such as the creation of products and spaces for the treatment of cultural heritage. This includes the elaboration of educational material and communicational media that update the baseline of the heritage catalogue, thus contributing to its preservation and proposing new tourist scenarios. The importance of providing information and communicational products for use in local media is underlined, strengthening the practice of Social Communication students. This approach not only boosts the generation of educational content, but also highlights the relevance of students' active participation in the preservation and dissemination of cultural heritage.

However, a significant concern is raised in relation to the lack of educational production in cultural heritage, fearing that this will lead to competition with more banal content. The lack of financial resources and the need for governmental support and teacher accountability appear as crucial elements to strengthen the education-learning process in this context. This concern highlights the importance of financial sustainability and institutional support to guarantee the continuity and effectiveness of educational projects focused on cultural heritage.

In addition, an anthropological approach to heritage is advocated, proposing to understand cultural manifestations such as gastronomy from an anthropological perspective. This approach seeks to understand the reasons behind the specificity of certain

cultural elements in a territory and how they contribute to the construction of identity. Finally, the positive impact of cultural heritage education is highlighted, not only in terms of strengthening social cohesion and community identity, but also in generating income through cultural tourism. This last point highlights the direct connection between heritage education and the sustainable economic development of local communities.

The ethical execution of communication and the democratisation of information are defended as fundamental principles, avoiding manipulation for the purpose of favouring specific groups. In this context, the essential responsibility of communication professionals is highlighted, considering them as gatekeepers of information and key agents in the construction of an informed and participatory society. Furthermore, it underlines the importance of cultivating a less cynical media culture and promoting content that provides greater human value, thus counteracting the idolisation of negative figures that can have a detrimental influence on society.

The crucial role of the media in the dissemination of cultural and artistic aspects is recognised, pointing to the need to prepare cultural communicators to overcome gaps in the terminology used when disseminating culture-related news. The specialised preparation of these professionals is considered essential to ensure an accurate and enriching representation of cultural diversity. The importance of the media's active participation in the dissemination of cultural heritage is also highlighted, indicating that university projects have facilitated valuable activities for education in this field. Although certain legal limitations and resistance to intercultural content are acknowledged, it is advocated that these actions should be replicated in different territories in order to foster significant change in the promotion and preservation of heritage.

Approaching the local challenge of strengthening education and training in culture and cultural heritage is presented as a fundamental priority. The need to promote knowledge of ancestral knowledge and preserve the memory of society is highlighted, underlining the importance of working on the significance of heritage in order to positively influence diversity and interculturality. Furthermore, the urgency of actively involving all citizens in the appreciation and preservation of heritage is recognised, overcoming the limited perspective of those with greater access to cultural education. This inclusive approach seeks to balance representation and participation in heritage safeguarding, ensuring that all sectors of society are involved in the construction and preservation of their cultural identity.

The educational challenge of providing a comprehensive education that includes the cultural roots of the people is pointed out. Tools such as social networks and children's

literature are proposed to address these challenges, highlighting the importance of storytelling as a means to understand the synergy of living with culture. In addition, the Communication Law (LOC) and its evolution are mentioned, with special concern for possible modifications that could diminish professional rigour and affect the quality of content production. The relationship between legislation and its impact on the production of cultural and educational content highlights the need for a legal framework that supports the quality and integrity of the information disseminated in the media.

The importance of credibility and veracity in the formulation of new narratives is underlined, highlighting that this approach not only provides job opportunities for communicators, but also implies the management of information in a way that is adapted to the characteristics of each platform. In this sense, the essential role of communicators in the creation of authentic narratives and the need to adjust to the specific dynamics of different media spaces is recognised. Furthermore, the adaptation to new spaces and technologies is emphasised, highlighting that the pandemic has shown the importance of cultural institutions appropriating platforms such as social networks for educational purposes. The ability to adapt to technological changes is presented as crucial, and the use of diverse strategies and activities to reach audiences effectively is encouraged.

The pandemic has acted as a catalyst for the adoption of technology in education, creating an initial challenge that involves updating resources used in teaching. It highlights the need to make education more student-centred and consider new media ecologies, recognising that technological adaptation is essential to maintain the relevance and effectiveness of educational methods. It is also noted that narratives must adjust to technological development and socio-cultural context, especially in the digital age. The acceleration of new forms of storytelling is mentioned as a reality, and responsibility for the generation of narratives, including “content curation”, is underlined, highlighting the importance of providing ethical and well-grounded stories in an increasingly digitised world.

O aumento do consumo de Orotopia durante este período realça a importância de nos adaptarmos à evolução das circunstâncias e de tirar partido de estratégias de narração como o Crossmedia - Transmedia. Esta abordagem multimodal provou ser eficaz para chegar a diversos públicos e manter o envolvimento mesmo em situações adversas.

The importance of Crossmedia and Transmedia in heritage education is observed, focusing especially on the most effective strategy, Crossmedia, illustrated through the narrative case of “Luz Victoria Rivera de Mora”. It is recognised that, although Transmedia is explored, Crossmedia has proven to be particularly effective in heritage education in the Orense population. This diversified approach allows for a rich and immersive narrative,

facilitating a deeper connection with the audience. The use of different platforms and media, such as combining narrative elements in radio, video and text, creates a more complete and accessible educational experience for the community.

In addition, the challenge of not only generating content, but also motivating citizens to be co-creators of that content is highlighted. The need for rigorous research and information curation to avoid plagiarism or the spread of fake news is underlined. The importance of developing technological skills among students, fostering interdisciplinary research and transferring information effectively to the public is presented as essential elements in this educational context. The active participation of students in the creation and dissemination of content contributes not only to their academic training but also to the preservation and dissemination of cultural heritage.

In terms of the reaction of the public, their positive response is noted, but the need for further work on the issue is also acknowledged. The pandemic has highlighted the importance of collecting more material from people's oral memory, as valuable information has been lost due to the death of many older people. In addition, the active participation of school groups in the recording of programmes and the intervention of experts in colloquiums is highlighted, which enriches the educational experience and strengthens the ties between academia and the community. The production of documentaries, such as the one on journalism in El Oro, shows how heritage education can address relevant and current issues, contributing to the knowledge and understanding of local history.

This requires the valorisation of everyday issues, such as gastronomy, as elements of cultural richness. This change of perspective has made it possible to present these topics to the public in an informative and educational way, thus marking a process of evolution in the way local cultural aspects are approached and valued. The reorientation towards the appreciation of everyday life as an integral part of cultural heritage contributes to enriching local identity and promoting a fuller understanding of cultural diversity.

Furthermore, it is noted that working on the Orotopia project represented a challenge that pushed students out of their comfort zone. Collaboration with people outside the university not only enriched their cultural perspective, but also boosted their personal and professional growth. By taking on roles as audiovisual producers, presenters and cultural managers, the students acquired valuable skills that transcend academic boundaries, demonstrating how engagement with cultural projects can have a significant impact on students' holistic development.

Concerning the lack of local cultural heritage material, the need to generate accessible content such as stories, songs and videos that can be used at home is highlighted. This underlines the importance of disseminating and preserving cultural heritage in an inclusive and participatory way, allowing the community to actively engage in the appreciation and transmission of their own cultural heritage.

Additionally, it is mentioned that the Orotopia experience allowed students to integrate their first research and develop degree projects as part of their “Pre-professional Experiences”. This not only extended the Orotopia narrative, but also facilitated the creation of educational narrative universes using transmedia or crossmedia approaches.

The involvement with projects of this kind offers students a platform to apply their theoretical knowledge in practical situations and encourages more holistic and experiential learning. Within this process these elementary phases of experience were obtained:

- The process of compiling data and narratives emerged as a fundamental pillar in the planning of the project. Organising pairs of students to explore the territory, collect testimonies, photographs and videos proved to be an effective strategy to obtain rich and varied information on the cultural landscapes of the rural parishes. This participatory approach not only enriched the database but also involved students actively in the construction of the narrative.

- The management of a photographic exhibition with the support of the Casa de la Cultura and the organisation of a discussion event with the participation of students from local schools highlighted the direct connection with the community and the dissemination of the Orotopia project. The production of audiovisual content by a group of students, related to events, characters or historical situations of the province of El Oro, added a visual and auditory dimension to the project, allowing for a more complete and attractive presentation of the cultural heritage.

- The publication of educational-communication content on social networks, the university radio station and other stations associated with the university consolidated the dissemination of the project in various media channels. The participation of students in the publication of reports in the press, specifically in *Diario Opinión*, extended the reach of the project, thus reaching a wider audience.

- The impact on social networks and the sponsorship obtained from restaurants and other entities constitute tangible evidence of the success of the dissemination strategies. Public interaction on digital platforms contributed significantly to the visibility of the project, while financial support from external sponsors enabled the continuity and expansion of the narrative proposals, demonstrating the value and relevance of the Orotopia project in the community and beyond.

- In relation to the impact on the community, the mobilisation of the photo gallery to other cities with the support of the Municipal Autonomous Decentralised Governments (GADs) is positively highlighted. This achievement demonstrates how research can transcend academic boundaries and reach a wider public. The satisfaction of interacting with the community and having them identify with the work carried out indicates that the impact goes beyond academic results and contributes to building a meaningful connection between research and society.

- The experience of publishing in the press stands out as a source of inspiration for some students, leading them to decide to address the topic of cultural heritage in their degree work. This direct impact on students' academic decisions underlines the importance of practical and outreach experiences that not only contribute to research, but also motivate and guide students' academic choices.

- In relation to technological limitations and resources, it is noted that the availability of these resources was a constraint for the production phase. However, with the support of the teachers, this obstacle was overcome and the technical needs were covered. The experience allowed the students to learn about the organisation of scripts, material, costumes, locations and post-production, giving them a comprehensive understanding of the production process and highlighting the importance of teacher support in overcoming practical obstacles.

VI. 1.5 Perspectives for the projection of new educational-communication processes for the dissemination of cultural heritage in the province of El Oro

The research addresses several facets related to heritage education and cultural preservation. Firstly, it highlights the concern about the lack of knowledge about heritage-related educational material. It suggests a more effective integration of this resource into the curricular designs of all educational levels, thus proposing a strategy to overcome this lack of knowledge and ensure that students have access to valuable information about their heritage from an early age.

Furthermore, the crucial importance of projects aimed at strengthening heritage preservation, especially those involving technical intervention, is highlighted. The vital role of Municipal Autonomous Decentralised Governments (GADs) in this process is acknowledged, but the urgent need for training and collaboration is underlined due to the absence of public ordinances and the lack of knowledge in this field. This underlines the importance of establishing policies and regulations that support heritage preservation, as well as the need to strengthen training and cooperation between governmental entities and local actors.

The relevance of cultural education is presented as a fundamental pillar for the preservation of cultural heritage. It highlights the imperative need to foster awareness in society of the intrinsic value of both the tangible and intangible aspects of heritage. This holistic approach seeks to address cultural wealth from diverse perspectives, recognising the diversity and complexity of heritage manifestations. Education, therefore, emerges as a crucial tool to empower society to understand and appreciate its cultural heritage.

The proposal to start working with heritage from childhood as part of the training of future citizen preservationists highlights the intrinsic connection between the development of personal identity and culture from a psychological perspective. This approach suggests that early engagement with heritage will not only enrich individuals' cultural understanding, but also contribute to the construction of a stronger identity rooted in cultural heritage. Furthermore, the critique of the limited view of formal heritage education highlights the need for a more holistic and practical approach that embraces various dimensions, including archaeology as a living science, for effective heritage preservation and promotion.

Literature and oral memory emerge as key strategies for effective heritage education and dissemination. Literature is recognised as a powerful vehicle for transmitting cultural narratives, while emphasising the importance of working with the oral memory of older adults. This combination offers a rich and authentic perspective, contributing to the extension of cultural knowledge. By integrating these strategies, it seeks not only to inform but also to preserve the richness of oral and literary traditions, ensuring the intergenerational transmission of cultural heritage.

Criticism of the traditional approach to education, which focuses predominantly on technical and scientific knowledge rather than specifically addressing the dissemination of national identity, highlights the need for a transformation in the educational curriculum. The proposal of an interdisciplinary approach and the use

of innovative technologies to teach cultural heritage suggests a more holistic and contemporary vision of education. This perspective not only aims to fill gaps in the high school curriculum, especially in public schools, but also seeks to ensure that the local cultural reality is adequately represented, fostering a deeper and more meaningful understanding of cultural identity in education. The successful experience of Orotopia as a flagship project, positively evaluated in terms of institutional accreditation and community impact, supports the viability of this approach and highlights the importance of innovative initiatives to strengthen the connection between education and cultural heritage.

The project has exceeded initial expectations, transcending its primary function of raising awareness of the issue. Its influence has inspired individuals to take independent action, generating interest among other students to embark on degree processes. The initiative has managed to involve each degree programme linked to Orotopía in research processes, highlighting the adaptability of the professional approach from different disciplines. This positive impact is largely attributed to the active participation of academia in identifying and addressing territorial issues, underlining the importance of collaborative work in generating significant results.

The implementation of the CreHa methodology, centred on the “Learning by Doing” approach, has been a fundamental element for the evolution of the educational and communicational proposals in the project. This methodology has allowed the active participation of the students, favouring practical and significant learning. The incorporation of Thinking Design has further enhanced the development of the project, as it seeks specialist support to shape heritage literacy in a synchronous manner. The combination of these methodologies has created an environment conducive to innovation and creativity in the construction of educational and communicational proposals related to heritage.

National recognition and the expansion of topics demonstrate the positive impact of the project at UTMACH. By gaining space on issues of national relevance, the university has established itself as a leading actor in heritage preservation and dissemination. The collaboration with the INPC, which led to recognitions for “Good Citizen Practices”, underlines the importance of establishing strategic alliances to strengthen the impact of heritage projects.

It deals with the importance of adopting a local approach in considering heritage, stressing that heritage should be thought of from the perspective of communities and not be limited to large cities or recognised tourist destinations. The suggestion to start

from the community and answer questions such as “What do we have?”, “What are we?” and “Where are we going?” highlights the need to root heritage preservation in local identity. This approach underlines the richness and diversity found in each community, promoting the valorisation of their own cultural assets. By emphasising the local context, it fosters a sense of belonging and community commitment to the preservation of cultural heritage.

Criticism of the lack of a comprehensive plan in the field of action of higher education institutions to comprehensively address local cultural heritage reflects the need for a broader and more coordinated vision in the management of these issues. The absence of a holistic approach is perceived as an obstacle to a comprehensive and efficient treatment of heritage. The proposal to work jointly between all degree programmes underlines the importance of interdisciplinary collaboration in cultural heritage management, recognising that it is an endeavour that involves diverse areas of knowledge.

University outreach emerges as an essential pillar in this context. The intersection between the triadic work of outreach, research and academic activities demonstrates that outreach projects not only contribute to community development, but also enrich territorial environments. This integration of efforts reinforces the mission of higher education in the service of society and the preservation of cultural identity.

The need for more researchers in the heritage field is presented as a warning against a superficial or fashionable approach to the subject. The lack of real commitment to the preservation and revitalisation of heritage is a concern that is highlighted, suggesting that heritage should not be treated as a passing trend, but as a serious and committed field of study. Furthermore, the crucial role of the university academy in the dissemination of cultural heritage is underlined, as it is the place where professionals are trained who will play a key role in decision-making and in the development of strategies for the maintenance of cultural assets. The training of committed and competent researchers in the heritage field is essential to ensure effective and sustainable management of cultural heritage.

In the context of the challenges in research, the complexity that students face when engaging in this process is highlighted, especially when collaborating with institutions outside the university and interacting directly with the population. This experience differs from the case studies developed in the classroom, presenting an additional challenge that involves the application of knowledge in a more dynamic and real environment. Direct interaction with the population and collaboration with external

institutions require students to have adaptive skills and a deeper understanding of the dynamics of applied research in the field of cultural heritage.

As for the Semillero, its evolution reflects a significant change in its objectives and focus. Initially motivated by interests in foreign audiovisual productions, the members of the Semillero directed their efforts towards the exploration of narrative resources linked to cultural heritage, tourism, urban groups and cultural industries. This shift in focus has proved beneficial, providing the students with experiences in organising events, exhibitions, scientific writing and participation in papers, marking a significant development in their skills and perspectives. The seedbed's ability to propose individual projects, obtain sponsorship and receive recognition, including an award, highlights the positive impact of the experience on their professional growth and contribution to the cultural and educational sphere.

The importance of the research workshops is highlighted as an institutional option that provides students with the opportunity to access the validation of pre-professional internship hours or internships. The research internship experience is presented as a beneficial degree process that provides multiple advantages, contributing both to academic development and to the connection between theory and practice.

In the context of motivating the population to listen, learn from history and generate art, the importance of building cultural wealth is underlined in order to offer future generations options for different experiences. In addition, heritage is presented as an educational challenge, as its value has been forgotten. The need to teach history and experiences relevant to the formation of society is highlighted, thus addressing the lack of awareness of the importance of cultural heritage. However, it is recognised that the main challenge for researchers and educators in this field is the economic constraint, which significantly hampers their work despite the tools available.

The importance of current tools, such as social networks, for a broader approach to heritage education is noted. However, limited financial resources are highlighted as a barrier to the creation of educational projects, despite the ability of trainers to adapt and generate cultural content. This financial limitation represents a challenge that hinders the implementation of broader and more effective initiatives in the field of heritage education.

The lack of sufficient educational material, both digital and printed, is highlighted as a limitation for the teaching of cultural heritage. This lack highlights the need to develop pedagogical resources that facilitate the transmission of knowledge about

heritage. Furthermore, the importance of the intervention of local governments to give greater relevance to heritage is pointed out, underlining the need for an active commitment of the authorities in the preservation and promotion of local cultural identity.

In terms of cultural diversity in Orense society, the uniqueness of this mix of cultures from the coast, highlands and east is highlighted. The need to preserve the intangible cultural heritage that contributes to the identity of the province underlines the importance of recognising and preserving the traditions and cultural expressions that shape the unique cultural richness of the region.

Education for the appreciation of cultural heritage helps to preserve it, opening up opportunities such as tourism, which can currently generate significant sources of economic income at the national level, and suggests that beneficial actions for the use of heritage can contribute to social and educational development and obtain investment for various sectors. In addition, the importance of children's literature and music as effective tools for education on any subject is highlighted. The proposal to use legends, stories, songs and lullabies from infancy to teach the richness of cultural identity points to the need to integrate creative and accessible methods to transmit knowledge about heritage from an early age.

CONCLUSÕES

VI.1.1 Estudo da educomunicação e das narrativas digitais na divulgação do património cultural local

A narrativa não pode ser considerada apenas como uma história, um guião com uma mensagem fria que é transmitida através de um canal ou plataforma; a narrativa é também aquela história que move o espírito do criativo, é aquela história que inspira a tomar uma decisão e a desenvolver uma ação. É aquela mensagem que pode transmitir muito, mesmo que seja focada em experiências quotidianas que, por serem repetitivas, perderam a sua novidade, mas que, quando tratadas numa campanha com a visão certa, podem mover toda uma sociedade, como, no seu tempo, o famoso cartaz do Tio Sam com a frase "I want you for a U.S. Army" (Quero-te para o exército dos EUA), que permitiu o alistamento de homens para irem para a guerra.

Retomando o pensamento de González García (2018) quando defende que a intencionalidade textual na narrativa, por sua vez explorada pela semiótica, está enraizada na cultura e no seu contexto. A comunicação pessoal é forjada a partir de padrões, tradições, crenças e influências comunitárias, gerando impacto e resposta, reflectindo a essência humana. Por esta razão, o estudo das narrativas aplicadas aos processos de divulgação do património cultural local é uma prioridade, tendo por base, neste caso, a produção de conteúdos pelos alunos do curso de Comunicação Social da Universidade Técnica da Machala.

Para relacionar o estudo da educomunicação e das narrativas digitais, procedemos, primeiramente, à revisão da nomenclatura técnica e científica dos expoentes de ambas as áreas, tendo em conta as orientações propostas por Henry Jenkins, bem como as de Carlos Scolari, quando este explica a forma como todos os media contam atualmente algo (2013). Soma-se a isso o grau de influência que os meios de comunicação têm dentro da educação escolar dos alunos em diferentes níveis de formação académica, sendo um lugar de alto grau de experimentação para fazer uso de estratégias que mesclam o uso ou consumo dos meios de comunicação juntamente com a aplicação destes no processo de ensino-aprendizagem, tornando necessário o uso de metodologias participativas experienciais como as oferecidas

pelo Design Thinking, a aprendizagem através de projetos, a Flipped Classroom e outras que surgiram nas últimas décadas como alternativa à educação tradicional.

Nesse processo de estudo da implicação da educomunicação, descobrimos que a alfabetização também compõe atualmente o processo de geração de conteúdo audiovisual, a necessidade de ter bases suficientes para permitir o gerenciamento de mensagens significativas que são enquadradas no contexto local, a oportunidade de utilizar suportes como as plataformas digitais que permitiram uma maior democratização da informação, a redução dos custos de produção por ter à mão novos tipos de instrumentos que antes só estavam ao alcance dos grandes meios de comunicação, ou ainda a situação de estruturar conteúdos que tenham a base técnica necessária para educar em questões de património cultural. O desafio de sincronizar a educomunicação com as narrativas digitais é gerar produtos que sejam vistos como atractivos para o grande público, tendo em conta que, como tendência geral, é o formato de entretenimento que tem mais seguidores do que os programas puramente informativos.

Através da análise desta investigação, foi possível identificar que, para a preservação e promoção do património cultural, é necessário gerir acções educativas dirigidas principalmente à população local a que pertencem os bens culturais. Neste sentido, os conteúdos educativo-comunicacionais oferecem uma plataforma eficaz para estas actividades; de igual modo, verifica-se que os instrumentos ou plataformas sobre os quais se podem construir estas narrativas podem incluir vídeos, aplicações interactivas, guias educativos, entre outros, que ajudam a documentar e a divulgar a história, as tradições, a arquitetura e as expressões culturais imateriais que tornam cada comunidade única.

O avanço da tecnologia oferece a possibilidade de utilizar uma multiplicidade de ferramentas para cobrir as necessidades educativas de uma população. Já se viu noutros lugares do mundo como a aplicação de realidades virtuais ou imersivas foi tida em conta para gerar acessibilidade a diferentes tipos de público; mesmo parte das estratégias de museus e centros de arte em tempos de pandemia, permitiu que as pessoas com acesso à Internet desfrutassem de centenas de lugares durante o confinamento que antes só podiam ser desfrutados deslocando-se ao ponto geográfico onde esse bem patrimonial está localizado. Por conseguinte, verifica-se também que a acessibilidade que pode ser gerada através da utilização das TIC, das salas de aula virtuais, dos recursos digitais, democratizará o acesso ao património cultural, em benefício das pessoas com deficiência, dos jovens e dos idosos que não podem visitar fisicamente estes locais históricos.

Os conteúdos educativo-comunicacionais utilizados na divulgação e educação em prol do património cultural podem reforçar o sentimento de pertença e a identidade

local, envolvendo a comunidade na criação e divulgação destas narrativas que reflectem o seu património. Isto ajuda as pessoas que passam por esta experiência a ligarem-se emocionalmente ao seu património cultural, a tornarem-se embaixadores do seu património e, ao valorizá-lo como parte integrante da sua identidade, a incentivarem a preservação de práticas sociais positivas; por sua vez, ao fomentar o seu sentido crítico, podem melhorar as práticas mais negativas que possam existir na convivência desse ambiente social.

Dentro das fases de produção de conteúdos narrativos com pendor educativo, constata-se que estes não têm a mesma viralização que aqueles que se enquadram apenas no campo do entretenimento, isto deve-se ao facto de nas mesmas plataformas a utilização de algoritmos favorecer o alcance das histórias que requerem um menor processamento cognitivo; mas isto não é impedimento para procurar estratégias comunicacionais que permitam uma maior divulgação de património que favoreça a construção social do homem e o respeito pelo seu meio cultural. Tendo em conta que, se houver interesse por temas relacionados com o turismo cultural sustentável, a difusão destes conteúdos pode informar os potenciais visitantes sobre temas relacionados com a história, a importância dos bens culturais e as tradições locais, fomentando o interesse turístico, que por sua vez pode gerar benefícios económicos.

As relações das novas ecologias mediáticas também representam um desafio para a procura de inovação no storytelling e na comunicação, por isso, dentro de importantes empresas dedicadas ao trabalho de comunicação; da mesma forma, entre as universidades ou centros de ensino superior do mundo, juntamente com os seus investigadores, são propostas estratégias em que as novas tecnologias, como a realidade virtual, a realidade aumentada e a inteligência artificial, podem ser envolvidas para criar experiências imersivas e envolventes que atraiam um público diversificado e gerem um impacto duradouro na audiência. Isto, por sua vez, deve-se ao facto de ser impossível separar a relação que um aluno tem com a tecnologia que o rodeia e até mesmo a forma como utiliza estes meios dentro do seu processo educativo e como o modelo mediático influencia o seu consumo de histórias, quer seja a nível informativo ou nos seus tempos livres.

Existe atualmente um grande número de estudos que se centram na praticidade da utilização dos media, nos desafios de gerar narrativas que atraiam o consumidor de histórias, nas estratégias inovadoras de gestão de conteúdos, na aplicação da inteligência artificial, nos desafios da curadoria de conteúdos para reduzir as fake news, nos estudos de género, etc. Todas estas práticas de investigação estão centradas no ser humano, porque é deste grupo que nascem as necessidades a que a sociedade precisa de responder, razão pela qual focar a construção da identidade do ser é um desafio tão atual como os estudos

antropológicos que se realizam há séculos, porque o que ajuda a continuar a construir um futuro é o estudo do passado.

Retomando as palavras de Nuccio Ordine no tema "A utilidade do inútil" durante a entrevista que lhe foi feita no canal do youtube do BBVA, quando se refere à importância das ciências exactas e do estudo da cultura, porque esta serve para compreender a essência de onde vem o ser humano e o rumo que esta sociedade poderá tomar; a manutenção da educação das questões culturais, da linguagem evitará a perda de possíveis descobertas que, por exemplo, hoje em dia temos graças à arqueologia, porque existem especialistas nas matérias relacionadas com a egiptologia, línguas antigas e que, após milhares de anos, o legado do Império Egípcio continua a ser uma fonte de novas descobertas. O mesmo acontece com as outras civilizações ou pequenas comunidades das quais descende o resto da humanidade.

Um extrato da compilação da percepção dos especialistas que contribuíram para esta investigação, permite-nos também vislumbrar que ainda existem lacunas digitais, sociais, económicas e culturais no processo de educação para as questões do património cultural; parte disto deve-se à falta de conhecimento que alguns dos profissionais responsáveis pelas entidades governamentais relacionadas com a educação, comunicação e administração das actividades do governo local têm. Isto deve-se, em parte, à falta de educação sobre a importância e o impacto da conservação ou preservação do património cultural, uma prática negativa que resulta na atribuição de menos recursos a estas actividades; por sua vez, isto pode ser melhorado através do trabalho conjunto com a academia, sendo apenas necessária uma maior vontade de cooperação interinstitucional conjunta.

Foi analisado que, devido à falta de temas relacionados com o património cultural no currículo, devem ser geradas estratégias entre as instituições de ensino superior e os sectores governamentais para a criação de programas educativos dirigidos principalmente aos professores do ensino inicial, básico, intermédio e de bacharelato. Estes programas devem estabelecer metodologias para o ensino do património cultural, devido à influência direta que os educadores têm na formação da próxima geração de uma sociedade. Os professores, enquanto agentes-chave do processo educativo, são actores fundamentais na transmissão de conhecimentos, valores e apreciação da cultura local. Isto ajudará os alunos a desenvolver um profundo sentido de ligação e apreço pela sua identidade cultural, conduzindo à preservação a longo prazo do património cultural local, uma vez que os jovens se tornam embaixadores culturais e estão mais bem preparados para valorizar, proteger e transmitir o seu património às gerações futuras.

VI. 1.2 Alcance da geração de conteúdos educativo-comunicacionais para a divulgação do património cultural de Orense

No âmbito da investigação educomunicativa para a divulgação do património cultural, a construção de acordos éticos e de relações estreitas com as comunidades é um pilar fundamental. Um exemplo eloquente desta interação ética está patente na experiência do Museu Comunitário do Salango. Aqui, sublinha-se a importância de estabelecer um fluxo recíproco de informação, onde os benefícios da investigação são devolvidos à comunidade, fomentando assim uma abordagem colaborativa que transcende as fronteiras da academia. Esta interação não só enriquece a investigação, como também reforça a relação entre a comunidade e o seu património, evidenciando a necessidade de uma abordagem ética na divulgação do conhecimento.

Por seu lado, o impacto do projeto não se limita à investigação pura, mas estende-se ao domínio das políticas municipais. A elaboração de portarias municipais para a gestão de novos projectos evidencia a necessidade de um trabalho estratégico para a conservação e gestão pós-pandémica. A criação do livro "O Mundo Mágico da Orotopia", que explora a oralidade orense e a sua adaptação para a educação não formal nas escolas, não só demonstra a vitalidade das experiências culturais locais, como também incentiva a participação ativa e propostas inovadoras dos envolvidos, gerando assim um sentido de relevância que se reflecte em propostas de diplomas relacionados com a divulgação educativo-comunicacional do património local. Estes resultados indicam a necessidade de uma abordagem holística que contemple tanto a investigação como a sua aplicação prática na elaboração de políticas e na educação não formal.

A organização de produtos centrados na linha de base do património cultural revela uma abordagem abrangente à divulgação educativa, apoiada pela gestão de recursos e pela utilização eficaz de plataformas digitais. A influência dos elementos comunicacionais catapultou estes conteúdos para os meios de comunicação locais, gerando um impacto significativo na comunidade. O reconhecimento do desafio constante de evoluir com a tecnologia e a dinâmica social sublinha a importância da preparação contínua e da colaboração interinstitucional no processo de investigação e formação. Esta abordagem holística demonstra uma consciência aguda da interligação entre a educomunicação, a tecnologia e a evolução das necessidades da sociedade.

O reconhecimento da ignorância como um obstáculo importante à criação de produtos educativos realça a necessidade de uma educação patrimonial que vá além das percepções superficiais. A falta de conhecimentos especializados na governação pública é apresentada como um risco potencial que pode levar a estratégias ineficazes, como a

ênfase unilateral nas danças folclóricas como se fossem a verdadeira expressão da cultura. A menção de projectos de educação cultural, embora não amplamente divulgados, sublinha o seu valor enriquecedor a nível local. A importância da partilha de informação em conferências académicas sugere um empenho na divulgação de conhecimentos e na construção de redes que reforcem a base da educomunicação no domínio do património cultural.

Por último, a valorização do património e a formação de professores surgem como pilares fundamentais. A formação de professores em questões culturais é apontada como um meio crucial para despertar o interesse dos alunos pelo património. Sublinha-se que um povo sem memória histórica está destinado a repetir os seus erros, e sublinha-se a necessidade de um maior envolvimento das instituições governamentais na educação, divulgação e preservação do património cultural local. Ao mesmo tempo, aponta-se o desafio da falta de apoio e recursos para a cultura, bem como a perda de espaços formativos, sublinhando a importância de colmatar estas lacunas para reforçar a valorização da cultura na sociedade.

A transferência efectiva de informação sobre o património para as escolas surge como um desafio fundamental no domínio da educomunicação. Ultrapassar as limitações dos conteúdos curriculares formais implica não só fornecer dados, mas também promover a integração ativa destes conhecimentos no ambiente educativo. Neste contexto, sugere-se uma colaboração estreita com instituições como o INPC e o Ministério da Educação. Esta sinergia poderia permitir a atualização dos conhecimentos dos professores e dos gestores comunitários, criando uma ponte entre a investigação e a prática educativa. O sucesso da transferência de informação passa não só pela adição de dados aos currículos, mas também pela criação de materiais e métodos que cativem a atenção dos alunos, dando vida ao património na sala de aula.

A educação patrimonial não é apenas entendida como uma transmissão de factos históricos, mas como uma experiência transformadora que orienta os alunos para a auto-descoberta dos recursos patrimoniais. A experiência educativa torna-se assim um catalisador para os alunos explorarem e compreenderem o seu ambiente cultural. A importância dos workshops interactivos é destacada como veículos eficazes para encorajar esta exploração ativa do património. Além disso, reconhece-se que esta exploração não só enriquece culturalmente os alunos, como também pode ter impacto na mobilidade económica, oferecendo novas alternativas e perspectivas. Esta ligação entre a educomunicação, a análise do património e a mobilidade económica realça a influência integral da educação patrimonial na vida dos alunos e das suas comunidades.

A construção de uma relação de confiança com os educadores e a promoção do trabalho colaborativo são pilares essenciais para o sucesso da transmissão do conhecimento patrimonial. A confiança é crucial para motivar os educadores a adotar novas metodologias e recursos, enquanto o trabalho colaborativo alarga o âmbito da educomunicação. Defender a necessidade de encontrar a linguagem correcta para a transmissão de informação no contexto educativo sugere sensibilidade não só para a diversidade cultural, mas também para as diferentes formas de aprendizagem. Em conjunto, estas estratégias podem constituir uma abordagem abrangente para enfrentar o desafio de transferir eficazmente o conhecimento do património para as escolas.

A pandemia teve uma influência significativa na perceção e utilização das novas tecnologias na educação. Salienta a necessidade urgente de colmatar o fosso digital, reconhecendo que o investimento em recursos e na formação tecnológica é essencial para garantir um acesso equitativo à educação digital. A experiência da pandemia aumentou a sensibilização para a importância de dispor das ferramentas e competências necessárias para o ensino e a aprendizagem em ambientes virtuais. medida que as tecnologias emergem como componentes fundamentais da educação, há uma necessidade premente de medidas para garantir a equidade e a inclusão digital.

Paralelamente, são identificados desafios significativos na implementação da tecnologia educativa e na utilização das TIC na sociedade atual. A falta de estações e semáforos inteligentes reflecte uma lacuna na incorporação de tecnologias avançadas no ambiente educativo e urbano. Além disso, há uma falta de competências básicas de gestão da informação entre professores e estudantes durante os estágios pré-profissionais, o que aponta para a necessidade de uma abordagem mais holística da formação tecnológica desde as primeiras fases da formação académica. Estes desafios realçam a urgência de acções concretas para integrar eficazmente a tecnologia no processo educativo, promovendo a literacia digital a todos os níveis da comunidade educativa.

A proposta de inserção precoce no ensino básico de espaços que facilitem a ligação das crianças com o património reflecte uma perspectiva educativa inovadora. Defende estratégias pedagógicas que vão para além dos métodos convencionais, propondo abordagens lúdicas e tecnológicas adaptadas a diferentes grupos populacionais. Esta abordagem reconhece a importância de despertar o interesse desde a mais tenra idade e utiliza métodos de ensino dinâmicos para criar experiências educativas significativas. A incorporação destas abordagens pode ser fundamental para cultivar uma ligação mais profunda e duradoura entre as novas gerações e o seu património cultural.

A análise do património cultural nos currículos do ensino secundário no Equador destaca-se como uma lacuna significativa. São evidentes as deficiências no desenvolvimento do pensamento crítico, destacando a falta de atenção de alguns professores, o que tem um impacto negativo no progresso das competências dos alunos, especialmente daqueles em situações vulneráveis. Esta situação representa um desafio substancial, uma vez que a falta de enfoque no património cultural na fase secundária pode limitar o desenvolvimento holístico dos alunos, afectando não só as suas competências académicas, mas também a sua capacidade de compreender e apreciar o seu património cultural.

VI. 1.3 Promoção do património cultural local através da educomunicação e das narrativas digitais.

O projeto Orotopia surge como resposta à necessidade de criar um espaço de diálogo dedicado às questões do património, especialmente a nível local, na província de El Oro, Equador. Este esforço de colaboração envolve várias entidades, incluindo organizações privadas e governamentais e uma instituição de ensino superior (IES). É de destacar o facto de ser o primeiro projeto desta envergadura em território equatoriano, consolidando uma iniciativa sem precedentes. Orotopia consegue colocar as questões do património cultural e natural na agenda dos governos locais, revelando um potencial impacto positivo na geração de riqueza e na promoção dos valores culturais e naturais.

O valor universal intrínseco do património, promovido pela UNESCO, deve ser destacado, assinalando as suas dimensões económica, social e turística. Sublinha-se a importância de utilizar o património de forma positiva, partilhando conhecimento, reconhecimento, identidade e sentido de pertença. Além disso, sublinha a noção de que o desenvolvimento e a divulgação do património cultural são fundamentais para a sua preservação, e que esta responsabilidade não recai apenas sobre instituições específicas, mas sobre a sociedade em geral. Também levanta a necessidade de abordar riscos como o roubo e o tráfico ilícito, bem como de proteger os bens patrimoniais de danos e da perda da memória histórica e oral.

Destaca a importância de continuar a reforçar a presença da cultura nas interações diárias dos cidadãos, promovendo o reconhecimento das origens humanas. Esta afirmação implica a ideia de que a cultura não deve ser apenas uma expressão artística ou histórica, mas uma força ativa e constante que influencia a vida quotidiana das pessoas. Sugere-se que esta capacitação cultural pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de uma identidade colectiva e para a valorização da diversidade.

Ademais, critica-se a persistência de uma visão elitista do património, sublinhando que este deve ser acessível a todos, independentemente do nível académico ou das posses materiais. Esta crítica sublinha a importância de democratizar o acesso e a participação nas manifestações culturais e patrimoniais, contrariando a exclusão e assegurando que o património cultural é apreciado e partilhado por toda a sociedade. Neste contexto, defende-se uma abordagem inclusiva que permita a cada indivíduo sentir-se parte ativa e relevante na preservação e promoção do património. Além disso, a experiência de Orotopia é sublinhada como um projeto inovador que, através de uma educação inicial eficaz, foi capaz de responder às necessidades específicas do território e evoluir para a criação de produtos educativo-comunicacionais significativos.

O processo de trabalho com o inventário de base revela-se uma ferramenta fundamental para redescobrir a riqueza cultural presente em todo o território. Esta abordagem permite uma avaliação exaustiva dos recursos culturais existentes, identificando aspectos que poderiam ser negligenciados num primeiro momento. A importância de projectos educativos adicionais é destacada como uma resposta necessária para implementar acções que dêem um novo significado cultural a estas descobertas, promovendo assim uma apreciação mais profunda e significativa do património cultural.

A seleção estratégica dos espaços de intervenção é apresentada como um passo crucial no processo, onde se pretende intervir em sectores-piloto que sejam económica, administrativa e informativamente acessíveis, e que tenham elementos patrimoniais relevantes. Esta abordagem facilita a colaboração com vários sectores, incluindo governos locais, instituições educativas e entidades privadas. A aplicabilidade prática no território é destacada como essencial para que os estudantes adquiram uma compreensão mais profunda da realidade do património, desenvolvendo assim novas estratégias e competências metodológicas para trabalhar com estes recursos culturais.

Aborda também os desafios e riscos associados ao património, como a falta de liderança em matéria de património nos governos locais, a perda de memória histórica e o risco de práticas culturais imateriais, especialmente em contextos periféricos. Estes aspectos realçam a importância de abordar questões estruturais e culturais para garantir uma preservação adequada do património.

São analisados os principais desafios na preservação do património, destacando a falta de intervenção no património imaterial e a ausência de políticas ou decretos específicos para proteger o património arquitetónico. É sublinhada a perda de património e de conhecimentos em resultado de uma fraca conservação cultural, destacando a urgência de implementar medidas eficazes para garantir a salvaguarda adequada destes elementos

culturais. Este enfoque na conservação vai além do tangível, reconhecendo a importância de proteger as tradições e expressões intangíveis que são também parte integrante do património.

A falta de conhecimentos sobre questões relacionadas com o património cultural também foi notada, destacando especialmente o facto de a educação escolar anterior não ter abordado este tópico a partir de uma abordagem local. A percepção inicial do património estava principalmente ligada ao folclore e a eventos nas grandes cidades ou no estrangeiro. Isto sublinha a necessidade de transformar a educação para incluir e valorizar a riqueza do património local, promovendo assim uma compreensão mais completa e autêntica da cultura.

No que diz respeito à responsabilidade pelo património cultural, sublinha-se que esta é partilhada entre o Estado, as instituições académicas e a sociedade em geral. Critica-se a diminuição do número de professores nas áreas culturais e salienta-se a importância de não limitar o acesso à informação geral. Esta perspetiva defende uma participação ativa e colaborativa de diversos actores para garantir a efectiva preservação e divulgação do património. Além disso, sublinha-se que a conservação do património não é apenas um ato cultural, mas tem também um impacto económico positivo, atraindo visitantes e gerando empregos em várias áreas relacionadas, desde o restauro à investigação e ao turismo, beneficiando assim a economia local.

A década atual é marcada pela falta de coordenação entre os governos locais, provinciais e nacionais. Este cenário evidencia a necessidade urgente de estabelecer estratégias que promovam uma colaboração efectiva entre os diferentes organismos governamentais, reconhecendo a importância de uma verdadeira formação em educação patrimonial para apoiar e orientar estas acções. A falta de uma coordenação adequada pode afetar a eficácia dos esforços de conservação e realça a importância de uma visão integral na gestão do património cultural.

Por outro lado, é evidente o impacto negativo da pandemia no sector do turismo, especialmente na hotelaria e na restauração. Estas empresas estão a enfrentar uma crise significativa e necessitam de apoio para superar os estragos causados pela COVID-19. A situação evidencia a vulnerabilidade do sector do turismo e a necessidade de aplicar medidas específicas para a sua recuperação. Além disso, observa-se uma mudança na gestão do crédito, com a Corporação Financeira Nacional (CFN) a conceder crédito direto aos empresários do turismo, actuando o Ministério do Turismo como facilitador para qualificar os beneficiários. Esta mudança reflecte a adaptabilidade das estratégias financeiras em

resposta a novas circunstâncias, salientando a importância de ajustar as políticas para responder aos actuais desafios do sector do turismo. Sublinha a persistente rentabilidade do negócio do turismo, especialmente em cidades reconhecidas pelo seu património cultural, como ilustrado por exemplos concretos como o Festival de las Artes Vivas em Loja e o turismo religioso durante as festividades da Virgen del Cisne. Estes eventos evidenciam a capacidade do património cultural para gerar oportunidades económicas significativas no meio de desafios.

Salienta a importância de promover o empreendedorismo e o desenvolvimento local através de programas abrangentes sobre o património. Estes programas não só procuram preservar as tradições culturais, como também inspiram os empresários locais a criar empresas criativas e sustentáveis. A ligação entre o património cultural e o empreendedorismo realça a capacidade de gerar oportunidades económicas a partir da riqueza cultural local, mostrando como a preservação pode ser um motor de desenvolvimento económico.

Realça igualmente a importância do investimento em infra-estruturas e serviços locais como uma componente essencial da promoção do turismo e da melhoria da qualidade de vida nas comunidades. O investimento em estradas, centros de interpretação turística e projectos educativos não só contribui para o desenvolvimento da indústria do turismo, como também reforça a ligação entre a comunidade local e o seu património. Esta abordagem holística reconhece a necessidade de um desenvolvimento sustentável que beneficie tanto a população local como o património cultural.

VI. 1.4 Narrativas digitais em projectos interculturais de educação-comunicação sobre a identidade local

O texto também menciona projectos governamentais, como o que visa promover visitas à Floresta Petrificada de Puyango. Apesar das limitações de recursos, sublinha-se a importância destas iniciativas para evitar a perda de conhecimento e promover acções turísticas. Isto realça a relevância da intervenção governamental na preservação do património e a importância de procurar soluções criativas para ultrapassar os desafios financeiros. Neste contexto, o potencial da indústria cultural é abordado como um sector em crescimento que, com uma educação e divulgação adequadas, pode tornar-se uma importante fonte de rendimento económico. Esta abordagem sugere que as empresas relacionadas com o património cultural têm a capacidade de gerar impactos económicos positivos, desde que sejam abordadas de uma forma ética e educativa.

O projeto destaca várias realizações, como a criação de produtos e espaços para o tratamento do património cultural. Inclui a elaboração de material didático e de suportes comunicacionais que actualizam a base do catálogo do património, contribuindo assim para a sua preservação e propondo novos cenários turísticos. Sublinha-se a importância de fornecer informação e produtos comunicacionais para utilização nos meios de comunicação locais, reforçando a prática dos estudantes de Comunicação Social. Esta abordagem não só potencia a geração de conteúdos educativos, como também realça a relevância da participação ativa dos alunos na preservação e divulgação do património cultural.

No entanto, há uma preocupação significativa em relação à falta de produção educativa no património cultural, temendo-se que isso leve à concorrência com conteúdos mais banais. A falta de recursos financeiros e a necessidade de apoio governamental e responsabilização dos professores surgem como elementos cruciais para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem neste contexto. Esta preocupação evidencia a importância da sustentabilidade financeira e do apoio institucional para garantir a continuidade e a eficácia dos projectos educativos centrados no património cultural.

Adicionalmente, defende-se uma abordagem antropológica do património, propondo-se compreender manifestações culturais como a gastronomia a partir de uma perspectiva antropológica. Esta abordagem procura compreender as razões subjacentes à especificidade de certos elementos culturais num território e a forma como contribuem para a construção da identidade. Por último, destaca-se o impacto positivo da educação para o património cultural, não só em termos de reforço da coesão social e da identidade comunitária, mas também na geração de receitas através do turismo cultural. Este último ponto sublinha a ligação direta entre a educação patrimonial e o desenvolvimento económico sustentável das comunidades locais.

A execução ética da comunicação e a democratização da informação são defendidas como princípios fundamentais, evitando a manipulação com o objetivo de favorecer grupos específicos. Neste contexto, destaca-se a responsabilidade essencial dos profissionais de comunicação, considerando-os como guardiões da informação e agentes fundamentais na construção de uma sociedade informada e participativa. Além disso, sublinha-se a importância de cultivar uma cultura mediática menos cínica e de promover conteúdos de maior valor humano, contrariando assim a idolatria de figuras negativas que podem ter uma influência nefasta na sociedade.

Reconhece-se o papel crucial dos meios de comunicação social na divulgação dos aspectos culturais e artísticos, apontando para a necessidade de preparar os comunicadores culturais para ultrapassar as lacunas na terminologia utilizada na divulgação de notícias

relacionadas com a cultura. A preparação especializada destes profissionais é considerada essencial para garantir uma representação correcta e enriquecedora da diversidade cultural. A importância da participação ativa dos meios de comunicação social na divulgação do património cultural é também destacada, indicando que os projectos universitários facilitaram actividades valiosas para a educação neste domínio. Embora se reconheçam algumas limitações legais e resistências aos conteúdos interculturais, defende-se que estas acções devem ser replicadas em diferentes territórios, de modo a promover uma mudança significativa na promoção e preservação do património.

A resposta ao desafio local de reforçar a educação e a formação em cultura e património cultural é uma prioridade fundamental. Destaca-se a necessidade de promover o conhecimento dos saberes ancestrais e de preservar a memória da sociedade, sublinhando a importância de trabalhar o significado do património para influenciar positivamente a diversidade e a interculturalidade. Além disso, reconhece-se a urgência de envolver ativamente todos os cidadãos na valorização e preservação do património, ultrapassando a perspetiva limitada dos que têm maior acesso à educação cultural. Esta abordagem inclusiva procura equilibrar a representação e a participação na salvaguarda do património, assegurando que todos os sectores da sociedade estão envolvidos na construção e preservação da sua identidade cultural.

Aponta-se o desafio educativo de proporcionar uma educação abrangente que inclua as raízes culturais das pessoas. Ferramentas como as redes sociais e a literatura infantil são propostas para enfrentar esses desafios, destacando a importância da narração de histórias como forma de compreender a sinergia da convivência com a cultura. Além disso, a Lei da Comunicação (LOC) e a sua evolução são mencionadas, com especial preocupação para possíveis modificações que possam diminuir o rigor profissional e afetar a qualidade da produção de conteúdos. A relação entre a legislação e o seu impacto na produção de conteúdos culturais e educativos evidencia a necessidade de um enquadramento legal que sustente a qualidade e a integridade da informação divulgada nos media.

Sublinha-se a importância da seriedade e da veracidade na formulação de novas narrativas, salientando que esta abordagem não só proporciona oportunidades de emprego para os comunicadores, como também implica uma gestão da informação adaptada às características de cada plataforma. Neste sentido, reconhece-se o papel essencial dos comunicadores na criação de narrativas autênticas e a necessidade de se adaptarem às dinâmicas específicas dos diferentes espaços mediáticos. Além disso, a adaptação a novos espaços e tecnologias é enfatizada, destacando que a pandemia mostrou a importância de as instituições culturais se apropriarem de plataformas como as redes sociais para fins

educativos. A capacidade de adaptação às mudanças tecnológicas é apresentada como crucial, sendo incentivada a utilização de estratégias e actividades diversificadas para atingir os públicos de forma eficaz.

A pandemia funcionou como um catalisador para a adoção da tecnologia na educação, criando um desafio inicial que envolve a atualização dos recursos utilizados no ensino. O relatório salienta a necessidade de tornar a educação mais centrada no aluno e de considerar as novas ecologias mediáticas, reconhecendo que a adaptação tecnológica é essencial para manter a relevância e a eficácia dos métodos educativos. É igualmente referido que as narrativas devem ajustar-se ao desenvolvimento tecnológico e ao contexto sociocultural, especialmente na era digital. A aceleração de novas formas de contar histórias é mencionada como uma realidade, e a responsabilidade pela geração de narrativas, incluindo a "curadoria de conteúdos", é sublinhada, destacando a importância de fornecer histórias éticas e bem fundamentadas num mundo cada vez mais digitalizado.

O aumento do consumo de Orotopia durante este período realça a importância de nos adaptarmos à evolução das circunstâncias e de tirar partido de estratégias de narração como o Crossmedia - Transmedia. Esta abordagem multimodal provou ser eficaz para chegar a diversos públicos e manter o envolvimento mesmo em situações adversas.

Observa-se a importância do Crossmedia e do Transmedia na educação patrimonial, focando especialmente a estratégia mais eficaz, o Crossmedia, ilustrado através do caso narrativo de "Luz Victoria Rivera de Mora". Reconhece-se que, apesar de se explorar o Transmedia, o Crossmedia tem-se revelado particularmente eficaz na educação patrimonial da população orense. Esta abordagem diversificada permite uma narrativa rica e imersiva, facilitando uma ligação mais profunda com o público. A utilização de diferentes plataformas e meios, como a combinação de elementos narrativos em rádio, vídeo e texto, cria uma experiência educativa mais completa e acessível para a comunidade.

Além disso, é salientado o desafio não só de gerar conteúdos, mas também de motivar os cidadãos a serem co-criadores desses conteúdos. É sublinhada a necessidade de uma investigação rigorosa e de uma curadoria da informação para evitar o plágio ou a difusão de notícias falsas. A importância do desenvolvimento de competências tecnológicas entre os estudantes, a promoção da investigação interdisciplinar e a transferência eficaz de informações para o público são apresentados como elementos essenciais neste contexto educativo. A participação ativa dos estudantes na criação e divulgação de conteúdos contribui não só para a sua formação académica, mas também para a preservação e divulgação do património cultural.

Quanto à reação do público, é notada a sua resposta positiva, mas é também reconhecida a necessidade de continuar a trabalhar sobre esta questão. A pandemia realçou a importância de recolher mais material da memória oral das pessoas, uma vez que se perderam informações valiosas devido à morte de muitos idosos. Além disso, destaca-se a participação ativa de grupos escolares na gravação de programas e a intervenção de especialistas em colóquios, o que enriquece a experiência educativa e reforça os laços entre a academia e a comunidade. A produção de documentários, como o sobre jornalismo em El Oro, mostra como a educação patrimonial pode abordar temas relevantes e actuais, contribuindo para o conhecimento e a compreensão da história local.

Exige a valorização de temas do quotidiano, como a gastronomia, como elementos de riqueza cultural. Esta mudança de perspetiva permitiu apresentar estes temas ao público de uma forma informativa e educativa, marcando assim um processo de evolução na forma como os aspectos culturais locais são abordados e valorizados. A reorientação para a valorização da vida quotidiana como parte integrante do património cultural contribui para enriquecer a identidade local e promover uma compreensão mais completa da diversidade cultural.

Além disso, é de salientar que o trabalho no projeto Orotopia representou um desafio que fez com que os estudantes saíssem da sua zona de conforto. A colaboração com pessoas de fora da universidade não só enriqueceu a sua perspetiva cultural, como também impulsionou o seu crescimento pessoal e profissional. Ao assumirem papéis de produtores audiovisuais, apresentadores e gestores culturais, os estudantes adquiriram competências valiosas que transcendem as fronteiras académicas, demonstrando como o envolvimento em projectos culturais pode ter um impacto significativo no desenvolvimento holístico dos estudantes.

Em relação à falta de material do património cultural local, é salientada a necessidade de gerar conteúdos acessíveis, tais como histórias, canções e vídeos que possam ser utilizados em casa. Isto sublinha a importância de divulgar e preservar o património cultural de uma forma inclusiva e participativa, permitindo que a comunidade se envolva ativamente na valorização e transmissão do seu próprio património cultural.

Adicionalmente, é mencionado que a experiência Orotopia permitiu aos estudantes integrar a sua primeira investigação e desenvolver projectos de licenciatura como parte das suas "Experiências Pré-profissionais". Isto não só alargou a narrativa de Orotopia, como também facilitou a criação de universos narrativos educativos utilizando abordagens transmédia ou crossmedia.

A cooperação em projectos deste tipo proporciona aos alunos uma plataforma para aplicar os seus conhecimentos teóricos em situações práticas e incentiva uma aprendizagem mais holística e experimental. No âmbito deste processo, foram obtidas estas fases elementares da experiência:

- O processo de recolha de dados e narrativas surgiu como um pilar fundamental no planeamento do projeto. A organização de duplas de alunos para explorar o território, recolher testemunhos, fotografias e vídeos revelou-se uma estratégia eficaz para obter informação rica e variada sobre as paisagens culturais das freguesias rurais. Esta abordagem participativa não só enriqueceu a base de dados como envolveu ativamente os alunos na construção da narrativa.

- A gestão de uma exposição fotográfica com o apoio da Casa de la Cultura e a organização de um evento de debate com a participação de alunos de escolas locais realçaram a ligação direta com a comunidade e a divulgação do projeto Orotopia. A produção de conteúdos audiovisuais por um grupo de estudantes, relacionados com acontecimentos, personagens ou situações históricas da província de El Oro, acrescentou uma dimensão visual e auditiva ao projeto, permitindo uma apresentação mais completa e atractiva do património cultural.

- A publicação de conteúdos educativo-comunicativos nas redes sociais, na rádio universitária e noutras estações associadas à universidade consolidou a difusão do projeto em diversos canais mediáticos. A participação dos alunos na publicação de reportagens na imprensa, nomeadamente no Diario Opinión, alargou o alcance do projeto, atingindo assim um público mais vasto.

- O impacto nas redes sociais e os patrocínios obtidos junto de restaurantes e outras entidades constituem evidências tangíveis do sucesso das estratégias de divulgação. A interação do público nas plataformas digitais contribuiu significativamente para a visibilidade do projeto, enquanto o apoio financeiro de patrocinadores externos permitiu a continuidade e a expansão das propostas narrativas, demonstrando o valor e a relevância do projeto Orotopia na comunidade e fora dela.

- Em termos de impacto na comunidade, destaca-se positivamente a mobilização da galeria de fotografias para outras cidades com o apoio dos Governos Autónomos Descentralizados Municipais (GADs). Esta realização demonstra como a investigação pode ultrapassar as fronteiras académicas e chegar a um público mais vasto. A satisfação de interagir com a comunidade e de a ver identificada com

o trabalho realizado indica que o impacto vai além dos resultados académicos e contribui para a construção de uma ligação significativa entre a investigação e a sociedade.

- A experiência de publicação na imprensa destaca-se como uma fonte de inspiração para alguns estudantes, levando-os a decidir abordar o tema do património cultural no seu trabalho de licenciatura. Este impacto direto nas decisões académicas dos estudantes sublinha a importância de experiências práticas e de divulgação que não só contribuam para a investigação, mas também motivem e orientem as escolhas académicas dos estudantes.

- Relativamente às limitações e recursos tecnológicos, verifica-se que a disponibilidade destes recursos foi um constrangimento para a fase de produção. No entanto, com o apoio dos professores, este obstáculo foi ultrapassado e as necessidades técnicas foram cobertas. A experiência permitiu aos alunos conhecerem a organização de guiões, material, figurinos, locais de filmagem e pós-produção, dando-lhes uma compreensão global do processo de produção e evidenciando a importância do apoio dos professores na superação de obstáculos práticos.

VI. 1.5 Perspectivas para a projeção de novos processos educativo-comunicacionais para a difusão do património cultural na província de El Oro

A investigação aborda várias facetas relacionadas com a educação patrimonial e a preservação cultural. Em primeiro lugar, destaca a preocupação com o desconhecimento do material didático relacionado com o património. Sugere uma integração mais eficaz deste recurso nos planos curriculares de todos os níveis de ensino, propondo assim uma estratégia para ultrapassar esta falta de conhecimento e garantir que os alunos tenham acesso a informações valiosas sobre o seu património desde tenra idade.

Por outro lado, salienta-se a importância crucial dos projectos que visam reforçar a preservação do património, especialmente os que envolvem intervenção técnica. Reconhece-se o papel fundamental dos Governos Autónomos Descentralizados (GAD) neste processo, mas sublinha-se a necessidade urgente de formação e colaboração, devido à ausência de diplomas públicos e à falta de conhecimentos nesta área. Este facto sublinha a importância de estabelecer políticas e regulamentos que apoiem a preservação do património, bem como a necessidade de reforçar a formação e a cooperação entre as entidades governamentais e os agentes locais.

A relevância da educação cultural é apresentada como um pilar fundamental para a preservação do património cultural. Destaca a necessidade imperativa de promover a sensibilização da sociedade para o valor intrínseco dos aspectos tangíveis e intangíveis do património. Esta abordagem holística procura abordar a riqueza cultural a partir de diversas perspectivas, reconhecendo a diversidade e a complexidade das manifestações do património. A educação surge, assim, como um instrumento crucial para capacitar a sociedade a compreender e apreciar o seu património cultural.

A proposta de começar a trabalhar com o património desde a infância, como parte da formação de futuros cidadãos preservacionistas, realça a ligação intrínseca entre o desenvolvimento da identidade pessoal e a cultura, numa perspetiva psicológica. Esta abordagem sugere que o envolvimento precoce com o património não só enriquecerá a compreensão cultural dos indivíduos, como também contribuirá para a construção de uma identidade mais forte, enraizada no património cultural. Além disso, a crítica à visão limitada da educação patrimonial formal realça a necessidade de uma abordagem mais holística e prática que englobe várias dimensões, incluindo a arqueologia como uma ciência viva, para uma preservação e promoção eficazes do património.

A literatura e a memória oral surgem como estratégias-chave para uma educação e divulgação eficazes do património. A literatura é reconhecida como um poderoso veículo de transmissão de narrativas culturais, ao mesmo tempo que se sublinha a importância de trabalhar com a memória oral dos adultos mais velhos. Esta combinação oferece uma perspetiva rica e autêntica, contribuindo para o alargamento do conhecimento cultural. Ao integrar estas estratégias, procura-se não só informar mas também preservar a riqueza das tradições orais e literárias, assegurando a transmissão intergeracional do património cultural.

A crítica à abordagem tradicional da educação, que se centra predominantemente no conhecimento técnico e científico, em vez de abordar especificamente a divulgação da identidade nacional, salienta a necessidade de uma transformação do currículo educativo. A proposta de uma abordagem interdisciplinar e a utilização de tecnologias inovadoras para o ensino do património cultural sugerem uma visão mais holística e contemporânea da educação. Essa perspetiva não só visa preencher lacunas no currículo do ensino médio, especialmente nas escolas públicas, mas também procura garantir que a realidade cultural local seja representada adequadamente, promovendo uma compreensão mais profunda e significativa da identidade cultural na educação. A experiência bem sucedida do Orotopia como projeto emblemático, avaliado positivamente em termos de acreditação institucional e de impacto na comunidade, apoia a viabilidade desta abordagem e sublinha a importância de iniciativas inovadoras para reforçar a ligação entre a educação e o património cultural.

O projeto excedeu as expectativas iniciais, transcendendo a sua função primária de sensibilização para a questão. A sua influência inspirou pessoas a atuar de forma autónoma, gerando interesse noutros estudantes para iniciarem processos de licenciatura. A iniciativa conseguiu envolver cada curso ligado a Orotópia em processos de investigação, evidenciando a adaptabilidade da abordagem profissional de diferentes disciplinas. Este impacto positivo é atribuído, em grande medida, à participação ativa da academia na identificação e abordagem dos problemas territoriais, sublinhando a importância do trabalho colaborativo para a obtenção de resultados significativos.

A implementação da metodologia CreHa, centrada na abordagem "Aprender fazendo", tem sido um elemento fundamental para a evolução das propostas educativas e comunicacionais do projeto. Esta metodologia permitiu a participação ativa dos alunos, favorecendo uma aprendizagem prática e significativa. A incorporação do Design Thinking potenciou ainda mais o desenvolvimento do projeto, na medida em que procura apoio especializado para moldar a literacia patrimonial de forma síncrona. A combinação destas metodologias criou um ambiente propício à inovação e à criatividade na construção de propostas educativas e comunicacionais relacionadas com o património.

O reconhecimento nacional e a expansão dos temas demonstram o impacto positivo do projeto na UTMACH. Ao ganhar espaço em questões de relevância nacional, a universidade estabeleceu-se como um ator líder na preservação e divulgação do património. A colaboração com o INPC, que levou ao reconhecimento de "Boas Práticas Cidadãs", sublinha a importância de estabelecer alianças estratégicas para reforçar o impacto dos projectos patrimoniais.

Aborda a importância de adotar uma abordagem local na consideração do património, salientando que o património deve ser pensado na perspetiva das comunidades e não se limitar às grandes cidades ou a destinos turísticos reconhecidos. A sugestão de partir da comunidade e responder a perguntas como "O que temos?", "O que somos?" e "Para onde vamos?" sublinha a necessidade de enraizar a preservação do património na identidade local. Esta abordagem sublinha a riqueza e a diversidade existentes em cada comunidade, promovendo a valorização dos seus próprios bens culturais. Ao enfatizar o contexto local, fomenta o sentimento de pertença e o empenho da comunidade na preservação do património cultural.

A crítica à falta de um plano global no domínio de ação das instituições de ensino superior para abordar de forma abrangente o património cultural local reflecte a necessidade de uma visão mais ampla e coordenada na gestão destas questões. A ausência de uma abordagem holística é vista como um obstáculo a um tratamento global e eficaz do património.

A proposta de trabalho conjunto entre todos os cursos sublinha a importância da colaboração interdisciplinar na gestão do património cultural, reconhecendo que se trata de um esforço que envolve diversas áreas do conhecimento.

A extensão universitária surge como um pilar essencial neste contexto. A intersecção entre o trabalho triádico de extensão, a investigação e as actividades académicas demonstra que os projectos de extensão não só contribuem para o desenvolvimento da comunidade, como também enriquecem os ambientes territoriais. Esta integração de esforços reforça a missão do ensino superior ao serviço da sociedade e da preservação da identidade cultural.

A necessidade de mais investigadores na área do património é apresentada como um aviso contra uma abordagem superficial ou de moda ao tema. A falta de um verdadeiro compromisso com a preservação e revitalização do património é uma preocupação que é destacada, sugerindo que o património não deve ser tratado como uma tendência passageira, mas como um campo de estudo sério e empenhado. Por outro lado, sublinha-se o papel crucial da academia universitária na divulgação do património cultural, pois é o local onde se formam os profissionais que irão desempenhar um papel fundamental na tomada de decisões e no desenvolvimento de estratégias para a manutenção dos bens culturais. A formação de investigadores empenhados e competentes no domínio do património é essencial para garantir uma gestão eficaz e sustentável do património cultural.

No contexto dos desafios da investigação, destaca-se a complexidade que os estudantes enfrentam quando se envolvem neste processo, especialmente quando colaboram com instituições exteriores à universidade e interagem diretamente com a população. Esta experiência difere dos estudos de caso desenvolvidos em sala de aula, apresentando um desafio adicional que envolve a aplicação de conhecimentos num ambiente mais dinâmico e real. A interação direta com a população e a colaboração com instituições externas exigem dos alunos capacidades de adaptação e um conhecimento mais profundo da dinâmica da investigação aplicada no domínio do património cultural.

Quanto ao Semillero, a sua evolução reflecte uma mudança significativa nos seus objectivos e orientação. Inicialmente motivados por interesses em produções audiovisuais estrangeiras, os membros do Semillero orientaram os seus esforços para a exploração de recursos narrativos ligados ao património cultural, ao turismo, aos grupos urbanos e às indústrias culturais. Esta mudança de orientação revelou-se benéfica, proporcionando aos alunos experiências de organização de eventos, exposições, redação científica e participação em comunicações, marcando um desenvolvimento significativo das suas competências e perspectivas. A capacidade dos alunos de proporem projectos individuais, obterem patrocínios

e receberem reconhecimento, incluindo um prémio, realça o impacto positivo da experiência no seu crescimento profissional e na sua contribuição para a esfera cultural e educativa.

Destaca-se a importância das oficinas de investigação como uma opção institucional que proporciona aos alunos a oportunidade de aceder à validação de horas de estágio ou estágios pré-profissionais. A experiência de estágio de investigação é apresentada como um processo de formação benéfico que proporciona múltiplas vantagens, contribuindo tanto para o desenvolvimento académico como para a ligação entre a teoria e a prática.

Para motivar a população a escutar, a aprender com a história e a gerar arte, é sublinhada a importância de construir riqueza cultural para oferecer às gerações futuras opções de experiências diferentes. Além disso, o património é apresentado como um desafio educativo, uma vez que o seu valor tem sido esquecido. Destaca-se a necessidade de ensinar a história e as experiências relevantes para a formação da sociedade, abordando assim a falta de consciência da importância do património cultural. No entanto, reconhece-se que o principal desafio para os investigadores e educadores neste campo é o constrangimento económico, que dificulta significativamente o seu trabalho, apesar das ferramentas disponíveis.

É notória a importância das ferramentas actuais, como as redes sociais, para uma abordagem mais ampla da educação patrimonial. No entanto, os recursos financeiros limitados são apontados como um obstáculo à criação de projectos educativos, apesar da capacidade dos formadores para adaptar e gerar conteúdos culturais. Esta limitação financeira representa um desafio que impede a implementação de iniciativas mais amplas e eficazes no domínio da educação patrimonial.

A falta de material didático suficiente, tanto digital como impresso, é apontada como uma limitação para o ensino do património cultural. Esta carência evidencia a necessidade de desenvolver recursos pedagógicos que facilitem a transmissão de conhecimentos sobre o património. Além disso, é apontada a importância da intervenção das autarquias locais para dar maior relevância ao património, sublinhando a necessidade de um compromisso ativo das autoridades na preservação e promoção da identidade cultural local.

Quanto à diversidade cultural da sociedade orense, destaca-se a singularidade desta mistura de culturas do litoral, da serra e do leste. A necessidade de preservar o património cultural imaterial que contribui para a identidade da província sublinha a importância de reconhecer e preservar as tradições e as expressões culturais que constituem a riqueza cultural única da região.

A educação para a valorização do património cultural permite a sua preservação, o que abre oportunidades como o turismo, que pode gerar importantes fontes de rendimento

económico a nível nacional, e sugere que acções benéficas para a utilização do património podem contribuir para o desenvolvimento social e educativo e obter investimentos para vários sectores. Além disso, destaca-se a importância da literatura e da música infantis como ferramentas eficazes para a educação sobre qualquer assunto. A proposta de utilizar lendas, histórias, canções e cantigas de embalar desde a infância para ensinar a riqueza da identidade cultural aponta para a necessidade de integrar métodos criativos e acessíveis para transmitir conhecimentos sobre o património desde a mais tenra idade.

VII. Referencias

- Aguaded, I. (2012). Media proficiency, an educational initiative that cannot wait. [La competencia mediática, una acción educativa inaplazable]. *Comunicar*, (39), pp. 07-08. <https://doi.org/10.3916/C39-2012-01-01>
- Aguaded Gómez, I., & Caldeiro Pedreira, M. C. (2017). ¿Autonomía o subordinación mediática? La formación de la ciudadanía en el contexto comunicativo reciente. *Diálogos de la Comunicación*, (93). ISSN 1813-9248
- Alberca Sialer, F. A., & Soto-Cáceda, D. R. (2022). Patrimonio cultural inmaterial y turismo. Análisis de la producción científica publicada en revistas iberoamericanas de turismo. *Investigaciones Turísticas*, (23), pp. 112-139.
- Alberich-Pascual, J., & Gómez-Pérez, F. J. (2016). Exploraciones transmedia en la creación cinematográfica colaborativa iberoamericana contemporánea. *Artnodes*, (18).
- Álvarez Domínguez, P. (2020). Museos pedagógicos universitarios en ciudades educadoras del tiempo presente: divulgación del patrimonio histórico educativo. *Tempo e argumento*, 12 (31), e0201.
- Álvarez Gómez, S. D., Romero Fernández, A. J., Estupiñán Ricardo, J., & Ponce Ruiz, D. V. (2021). Selección del docente tutor basado en la calidad de la docencia en metodología de la investigación. *Conrado*, 17 (80), pp. 88-94.
- Alzamora, G., & Tárzia, L. (2012). Convergence and transmedia: semantic galaxies and emergent narratives in journalism. *Brazilian journalism research*, 8 (1), pp. 22-34.
- Alzate, P. S., & Vásquez, M. I. G. (2020). La ciudad como currículo y dispositivo formador. Propuesta de enseñanza del patrimonio cultural. *Bitácora Urbano Territorial*, 30 (3), pp. 71-82.
- Amador-Baquiro, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. Magis, *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10 (21), pp. 77-94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>

- Amanatidis, D., Mylona, I., Mamalis, S., & Kamenidou, I. E. (2020). Social media for cultural communication: A critical investigation of museums' Instagram practices. *Journal of Tourism, Heritage & Services Marketing (JTHSM)*, 6 (2), pp. 38-44.
- Amoedo-Souto, J. C., & Bugarín-Diz, L. (2018). La radio en la educación: el caso de la radio universitaria. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E24), pp. 1-13.
- Anaconda, J. D., Millán, E. E., & Gómez, C. A. (2019). Aplicación de los metaversos y la realidad virtual en la enseñanza. *Entre ciencia e ingeniería*, 13 (25), 59-67.
- Anguita Martínez, R., De la Iglesia Atienza, L., & García Zamora, E. (2018). Creación de contenidos transmedia en la sociedad hiperconectada. Una etnografía digital con jóvenes universitarios. *Revista Fuentes*, 20 (1), pp. 29-41. Recuperado a partir de <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/4601>
- Angulo, B. N., Conde, R. M. S., & Ortega, P. L. S. (2021). El uso de la realidad aumentada en las aulas inclusivas a partir de las necesidades docentes. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (94), pp. 102-120.
- Aparici, R., & García-Marín, D. (2018). Prosumers and emirecs: Analysis of two confronted theories. [Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas]. *Comunicar* (55), pp. 71-79. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador (2008). Constitución del Ecuador. <https://n9.cl/ilch>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2010). Código Orgánico de Organización Territorial. Organization of American States. <https://bit.ly/3cZ50kX>
- Atarama-Rojas, T. & Requena Zapata, S. (2018). Narrativa transmedia; Análisis de la participación de la audiencia en la serie 13 Reasons Why para la aproximación al tema del suicidio. *Fonseca, Journal of Communication*. 17 (2018), pp. 193-213. DOI:<https://doi.org/10.14201/fjc201817193213>.
- Azurmendi, A. (2018). Reconectar con la audiencia joven. Narrativa transmedia para la transformación de la televisión de servicio público en España, Francia, Alemania y Reino Unido. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73) pp. 927-944. <http://www.revistalatinacs.org/073paper/1289/48es.html> DOI: 10.4185/RLCS-2018-1289

- Ballesta Pagán, F. J., Cerezo Máiquez, M. D. C., & Veas Iniesta, A. (2014). Los jóvenes de educación secundaria ante el uso y consumo de las TIC. *ETICANET*, (14), Vol. I, 2014.
- Ballesteros, J. (2020). El blog en el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (26), pp. 1-7.
- Bañuelos, J. (2013). Claves de la fotografía digital contemporánea: Prácticas, competencias, socialización y tendencias. Octavio Islas y Paola Ricaurte (Coords.) *Investigar las redes sociales. Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad. Revista Razón y Palabra*.
- Barba Martín, J. J., Martínez Scott, S., & Torrego Egido, L. (2012). El proyecto de aprendizaje tutorado cooperativo: una experiencia en el grado de maestra de Educación Infantil. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10 (1), pp. 123-144.
- Baricco, Alessandro (2008). Los bárbaros: ensayos sobre la mutación. Barcelona, Anagrama.
- Barrios Rubio, Andrés. (2014). El Comunicador en el Entorno Digital. *Cuadernos.info*, (34), pp. 165-181. <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.34.519>
- Bartau-Rojas, I., Aierbe-Barandiaran, A., & Oregui-González, E. (2018). Mediación parental del uso de Internet en el alumnado de Primaria: creencias, estrategias y dificultades. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 26 (54), pp. 71-79
- Bärthel, M. (2018). YouTube channels, uploads and views: A statistical analysis of the past 10 years. *Convergence*, 24 (1), pp. 16-32
- Bauer, J. E., Sohn, A. P. L., & Oliveira, B. S. D. (2019). Turismo Cultural: um estudo sobre museus e internet. *Turismo: visão e ação*, (21), pp. 291-308.
- Bautista, C. E. S., Rodríguez, D. V. M., & Jaime, K. D. M. (2021). Relación entre competencias mediáticas y saberes digitales en la formación de maestros. *Assensus*, 6 (10), pp. 203-213.
- Bedford, L. (2001). Storytelling: The real work of museums. *Curator: the museum journal*, 44 (1), pp. 27-34.
- Bellón Sánchez de la Blanca, Teresa. “Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación” [en línea]. *Revista Comunicación* (2012), vol. 1, núm. 10, pp. 17–31. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3948303>

- Belmonte, J., & Guillamón, S. (2008). Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV. *Comunicar*, 16 (31), pp. 115-121.
- Bernal-Meneses, L., Gabelas-Barroso, J. A., & Marta-Lazo, C. (2019). Las tecnologías de la relación, la información y la comunicación (TRIC) como entorno de integración social. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, (23).
- Bertetti, P. (2014). Transmedia Critical| Toward a Typology of Transmedia Characters. *International journal of communication*, (8), 20.
- Bertoméu, M. J. C., Corredor, D. M., & Tortosa, J. F. Á. (2022). Educación Patrimonial y aplicaciones de Arqueología Virtual en museos y yacimientos arqueológicos: Un estudio de caso para el Museo del Mar de Santa Pola (España). *HUMAN REVIEW. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 15 (4), pp. 1-14.
- Brumana, R., Oreni, D., Caspani, S., Previtali M. (2018). Virtual museums and built environment: narratives and immersive experience via multi-temporal geodata hub. Museos virtuales y entorno construido: narrativas y experiencias inmersivas vía centros de geodatos multitemporales. *Virtual Archaeology Review*, 9 (19). pp. 34-49, 2018. <http://dx.doi.org/10.4995/var.2018.9918>
- Burbules, N. C. (2010). Postmodernism and Education. In *The Oxford Handbook of Philosophy of Education*. Oxford University Press.
- Burgos-Vigna, D. (2015). Del patrimonio a la cultura: evoluciones en la gobernanza urbana de Quito. *Territorios*, (32), pp. 61-79.
- Cabezuelo-Lorenzo, F., Miranda-Galbe, J. y Barceló-Sánchez, J.M. (2020). Estrategias de Expansión Narrativa En Proyectos Transmedia De Ficción: El Caso De ‘El Ministerio Del Tiempo’. *Irocamm - International Review Of Communication And Marketing Mix*, 2 (3), pp. 22–35. <https://bit.ly/3EUBsQJ>
- Cabrera-Jara, N. (2019). Gentrificación en áreas patrimoniales latinoamericanas: cuestionamiento ético desde el caso de Cuenca, Ecuador. *urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana*, (11). e20180201.
- Campoverde, F. A., & Ugalde, C. (2020). Instagram: la red social con la mayor interacción para promover los destinos turísticos ecuatorianos. *Investigaciones Turísticas*, 19 (50).

- Campos Soto, M. N., Navas-Parejo, M. R., & Moreno Guerrero, A. J. (2020). Realidad virtual y motivación en el contexto educativo: Estudio bibliométrico de los últimos veinte años de Scopus. *Alteridad. Revista de educación*, 15 (1), pp. 47-60.
- Carpenter, J. P., & Krutka, D. G. (2014). How and why educators use Twitter: A survey of the field. *Journal of research on technology in education*, 46 (4), pp. 414-434.
- Casas Moreno, P. D., Lazo, C. M., & Aguaded, I. (2018). La influencia de los programas de televisión sensacionalistas en el panorama Europeo. Un estudio de caso en España e Italia. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 24 (1), pp. 465-483.
- Cascajosa, C. (2006), El espejo deformado: Una propuesta de análisis del reciclaje en la ficción audiovisual norteamericana. *Revista Latina de Comunicación Social*, vol. 9, núm. 61, enero-diciembre.
- Castelló, R. L. (2021). La Historia del Arte escolar en el recuerdo del profesorado de Educación Secundaria en formación. *Revista complutense de educación*, 32 (1), pp. 55-66.
- Cepeda, S. M. (2021). El museo en Tiktok. In *Docencia, ciencia y humanidades: hacia una enseñanza integral en la universidad del siglo XXI*. pp. 102-119. Dykinson.
- Chang-Vargas, G. V. (2019). Entre la retórica y la ruta: la relación patrimonio y turismo cultural en la carta de ICOMOS. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 17 (2), pp. 389-408.
- Claes, F., & Deltell, L. (2019). Museo social en España: redes sociales y webs de los museos estatales. *Profesional de la Informacion*, 28 (3).
- Conforti, M. E., & Lencina, R. (2020). Proyectos educativos en torno del pasado local y el patrimonio cultural en Argentina. Un caso de estudio en el centro de la provincia de Buenos Aires. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- de Arce, M. J. C., & Paulino, F. F. (2022). Turismo millennial. Una aproximación a la influencia de la publicidad de Instagram para un turismo digital. *Turismo y patrimonio*, (19), pp. 37-58.
- de Fontcuberta, M. (2001). Comunicación y educación: Una relación necesaria. Cuadernos. Info, (14). <https://doi.org/10.7764/cdi.14.190>

- de Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., & González Ramírez, T. (2010). Factores facilitadores de la innovación con TIC en los centros escolares. Un análisis comparativo entre diferentes políticas educativas autonómicas. *Revista de educación*, (352), pp. 23-51.
- del Campo, S. D. A., Matilla, A. G., & Bermejo, J. M. M. (2021). Educomunicación, tics y prisión: testimonios de personas privadas de libertad en torno a la exclusión digital. *Fonseca, Journal of Communication*, (23), pp. 275-290.
- del Mar Grandío, M., & Bonaut, J. (2012). Transmedia audiences and television fiction: A comparative approach between *Skins* (UK) and *El Barco* (Spain). *Participations*, 9 (2), pp. 558-574.
- Del Moral, M.; Villalustre, L.; Neira, M. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, vol. 15, 2016, pp. 22-41 Universidad de Castilla-La Mancha Cuenca, España ISSN: 1885-446X
- De-Paoli, S., & Larooy, A. (2015). Teaching with Twitter: Reflections on Practices, Opportunities and Problems. Paper in EUNIS 2015, Dundee, Scotland (UK), pp. 10-12 June.
- Delgado Rubio, J. (2017). Arqueólogos en apuros. Un modelo de co-creación escolar en torno al patrimonio arqueológico en México. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 133-152.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Una interpretación constructivista*, 2, pp. 1-27.
- Díaz-Herrera, L., González-Fernández, N., & Salcines-Talledo, I. (2022). Pensamiento crítico en docentes de Educación Primaria ante Instagram y TikTok. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e27569-e27569.
- Domínguez, D. C., García, E. G., & Báez, A. B. (2019). La importancia del turismo cultural como medio de dignificación del turista y de la industria. *Mediaciones Sociales*, 18, pp. 59-69.
- Domínguez-Rué, E., Oró-Piqueras, M., Mina-Riera, N., & Casado-Gual, N. (2021). La lectura y escritura creativa como herramientas de análisis y transformación de la vejez. *Culturales*, (9), e548. Epub 16 de febrero de 2022. <https://doi.org/10.22234/recu.20210901.e548>

- Economou, M., & Meintani, E. (2011). Promising beginnings. *Evaluating museum mobile phone APPs. Rethinking technology in museums. Emerging Experiences*. Descargado de <http://eprints.gla.ac.uk/104173/1/104173.pdf>.
- Engen, B. K. (2019). Comprendiendo los aspectos culturales y sociales de las competencias digitales docentes. *Comunicar*, 27 (61), 9-19.
- Erstad, O., & Sefton-Green, J. (2013). Digital disconnect? The 'digital learner' and the school. *Identity, community and learning lives in the digital age*, pp. 87-106
- Esteban-Salazar, M. A., & Villarroja-Lloréns, F. (2019). El podcast como herramienta de difusión del patrimonio cultural: el caso del Museo del Traje. *Historia y Comunicación Social*, 24 (1), pp. 199-213.
- Falk, M. T., & Hagsten, E. (2021). Visitor flows to World Heritage Sites in the era of Instagram. *Journal of Sustainable Tourism*, 29 (10), pp. 1547-1564.
- Feijoo-Fernández, B., & García-González, A. (2018). Impulso transmedia en las radios universitarias. Análisis de El Escaparate, programa de radio de la Universidad de Vigo. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9 (1), pp. 137-149.
- Fernández Paradas, A., y Sánchez Guzmán, R. (2018). La revolución YouTube y su influencia en la construcción de las identidades locales por medio de la Semana Santa. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 23 (1), pp. 53-66. doi: [https://doi.org/10.35742/rcci.2018.23\(1\).53-67](https://doi.org/10.35742/rcci.2018.23(1).53-67)
- Fernández, L., & Álvarez, M. (2021). El uso de las redes sociales en la educación patrimonial. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (33), pp. 1-10.
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Luciérnaga Comunicación*, 4 (7), pp. 72-79.
- Fogarty, G., Cretchley, P., Harman, C., Ellerton, N., & Konki, N. (2001). Validation of a questionnaire to measure mathematics confidence, computer confidence, and attitudes towards the use of technology for learning mathematics. *Mathematics Education Research Journal*, 13, pp. 154-160.
- Fonseca Martínez, A., & Brull González, M. (2020). Patrimonio cultural e identidad en las universidades. *Revista Universidad y Sociedad*, 12 (5), pp. 328-336.

- Fontaines-Ruiz, T. (Ed.). (2019). *Interacciones Universitarias: Articulación de las funciones sustantivas en la UTMACH*, Ecuador: Editorial UTMACH. Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/4555>
- Fontal Merillas, O. (2016). Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década. *Estudios Pedagógicos*, XLII (2), pp. 415-436. <https://bit.ly/3tTj07Z>
- Formoso Barro, M.J., Martínez Costa, S. y Sanjuán-Pérez, A. (2016): La ficción nacional y los nuevos modelos narrativos en la autopromoción de Atresmedia, *Icono 14*, volumen (14), pp. 211-232. doi: 10.7195/ri14.v14i1.910
- Forte, AM y Flores, MA (2012). Mejorar el desarrollo profesional y la colaboración docente en la escuela. *Cadernos de Pesquisa*, 42 , pp. 900-919.
- Freire, P. (1999). *La educación en la ciudad*. México. Ed. Siglo XXI
- Gaižutytė-Filipavičienė, Ž. (2016). Transkultūrinė atmintis: daugiavietės ir daugiakryptės atminties įmūzėjimas ir įvaizdinimas. *Kultūrologija*, 20, 125-138.
- García, F. F., & Arenas, D. H. (2022). Territorio, paisaje, turismo y tic. La realidad aumentada y la realidad virtual como herramientas para la promoción del turismo (1). *Estudios Turísticos*, (224), pp. 43-57.
- García, S. (2017) Alfabetización Digital. *Razón y Palabra*, vol. 21, núm. 98, julio- septiembre, 2017, pp. 66-81 Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador. ISSN: 1605-4806
- García González, A. (2013). De la radio interactiva a la radio transmedia: nuevas perspectivas para los profesionales del medio. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 11 (2), pp. 251-267.
- García López, M., & Simancas González, E. (2016). La lucha está en el relato. Movimientos sociales, narrativas transmedia y cambio social. cultura, lenguaje y representación / culture, language and representation. *Revista de estudios culturales de la universitat Jaume I* . vol. xv \ 2016, pp. 139-151. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/clr.2016.15.9>
- García-Orosa, B., & Gallur-Santorum, S. (2018). Narrativas y discursos periodísticos en el ecosistema actual. *Periodismo con Futuro*, 67.
- García-Rodríguez, A. (2013, Marzo). El papel de las plataformas de distribución y venta en la promoción del libro electrónico infantil y juvenil. In *Anales de documentación* (Vol. 16, No. 1). Facultad de Comunicación y Documentación y Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.

- García-Varela, A. R., Fernández-González, M., & Pérez-Molina, R. (2020). El uso de la radio en la educación: una experiencia de aprendizaje colaborativo. *Revista de Investigación Académica*, 88, pp. 1-14.
- Gee, J. P. (2012). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. routledge.
- Gil de Zúñiga, H., Weeks, B., & Ardèvol-Abreu, A. (2017). Effects of the news-finds-me perception in communication: Social media use implications for news seeking and learning about politics. *Journal of computer-mediated communication*, 22 (3), pp. 105-123.
- Gil-Jaurena, I., Ballesteros, B., Mata-Benito, P., & Sánchez-Melero, H. (2016). Ciudadanías: Significados Y Experiencias. Aprendizajes Desde La Investigación (Citizenships: Meanings and Experiences. Learning from Research). (January 10, 2016). pp. 283-304.
- Gómez-López, M., & Orduña-Malea, E. (2020). El podcast en la educación superior: una experiencia de aprendizaje colaborativo en la producción de un podcast sobre tecnología educativa. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24 (3), pp. 53-68.
- Gómez Redondo, C. (2012). Identización: la construcción discursiva del individuo. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, 24 (1), pp. 21-37. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2012.v24.n1.38041
- Gon, M. (2021). Local experiences on Instagram: Social media data as source of evidence for experience design. *Journal of Destination Marketing & Management*, 19, 100435.
- González-Díez, L., Puebla-Martínez, B. y Pérez-Cuadrado, P. (2018). De la maquetación a la narrativa transmedia: una revisión del concepto de „diseño de la información periodística“. *Palabra Clave*, 21 (2), 445-468. DOI: 10.5294/pacla.2018.21.2.8
- González Díaz, M., González Díaz, S. N., & Hernández Bonilla, V. Uso del video y de la plataforma YouTube en el contexto Educativo Universitario.
- González, L. E. Q., Jiménez, F. J., & Moreira, M. A. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), pp. 343-348.

- González, P. G. (2019). La cultura como condición de paz y la paz como condición de cultura en el pensamiento latinoamericano. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24 (1), pp. 43-66.
- González-Pérez, V. (2013). Ciudadanía mediática: una mirada educativa. Madrid. Editorial Dykinson, (2013). ISBN: 9788490315484. <http://digital.casalini.it/9788490315484>
- González Pérez, V. (2014). *Ciudadanía mediática. Una mirada educativa*. Librería-Editorial Dykinson.
- González-Varas Ibáñez, A. (2015). Derechos educativos, calidad en la enseñanza y proyección jurídica de los valores en las aulas. *Derechos educativos, calidad en la enseñanza y proyección jurídica de los valores en las aulas*, 1-385.
- González-Pérez, V., & Contreras-Pulido, P. (2014). Empowering media citizenship through educommunication. [Empoderar a la ciudadanía mediática desde la educomunicación]. *Comunicar*, 42, pp. 129-136. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-12>
- Grandío-Pérez, M. (2015). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra Clave*, 19 (1), pp. 85-104. Recuperado de <https://bit.ly/3qurS1P>
- Grau, J. (2010), El audiovisual como refracción cultural. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, (1), 2010, pp. 1-20.
- Greenhow, C., Askari, E. (2017). Learning and teaching with social network sites: A decade of research in K-12 related education. *Educ Inf Technol* (22), pp. 623–645 <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9446-9>
- Greenhow, C., Robelia, B., & Hughes, J. (2011). Web 2.0 and Classroom research: What path should We take now?. *Educational Researcher*, 38 (4), pp. 246-259
- Grijalba Bolaños, J., Mendoza Otero, J. N., & Beltrán Alonso, H. (2020). La formación del pensamiento sociocrítico y sus características: necesidad educativa en Colombia. *Revista universidad y sociedad*, 12(1), pp. 64-72.
- Guerra Santana, M., Rodríguez Pulido, J., & Artiles Rodríguez, J. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18 (36), pp. 269-281.

- Guerrero-Pico, M., & Scolari, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos. info*, (38), pp. 183-200.
- Gulati, S. (2022), "Tapping public sentiments on Twitter for tourism insights: a study of famous Indian heritage sites", *International Hospitality Review*, Vol. 36 No. 2, pp. 244-257. <https://doi.org/10.1108/IHR-03-2021-0021>
- Gurstein, M. (2011). Evolving relationships: Universities, researchers and communities. *The Journal of Community Informatics*, 7 (3), pp. 1-2.
- Gutiérrez, H. C. (2021). Como elaborar proyectos: Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales educativos. Magisterio. ISBN: 9789582000240
- Harrison, R. (2018). Arqueologías de futuros y presentes emergentes. *Huellas-Revista Latino-Americana de Arqueología Histórico*, 12 (2), pp. 83-104.
- Hayles, C. (2004). The role of value management in the construction of sustainable communities. *The Value Manager*, 10(1), pp. 15-19.
- Herrera, L., Novillo, M., Castellano, J., & Vera, J. (2019). La interculturalidad desde los planes nacionales del buen vivir. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (9), pp. 10-21.
- Herrera Pérez, A. P. (2021). TikTok medio de divulgación empleado por los viajeros que realizan turismo sostenible. *aDResearch ESIC: International Journal of Communication Research/Revista Internacional de Investigación en Comunicación*, 25(25).
- Hernández Ramírez, J. (2011). Los caminos del patrimonio. Rutas turísticas e itinerarios culturales. *Pasos: revista de turismo y patrimonio cultural*, 9 (2), 225-236.
- Hernandez-Sampieri, R., Fernandez-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación. Mexico D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://bit.ly/2WgXV9P>
- Hershkovitz, Arnon, & Forkosh-Baruch, Alona. (2017). La relación profesor-alumno y la comunicación en Facebook: percepciones de los alumnos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 25(53), pp. 91-101. <https://doi.org/10.3916/C53-2017-09>

- Hidalgo-Marí, T., & Sánchez-Olmos, C. (2016). Fanáticas en serie: YouTube, cultura participativa y series de televisión: Estudio comparativo de género. *Cuadernos. info*, (38), pp. 149-164.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action. A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy*. Aspen Institute.
- Ibáñez Etxeberria, A., Fontal Merillas, O., & Rivero Gracia, M. P. (2018). Educación patrimonial y TIC en España: marco normativo, variables estructurantes y programas referentes. *Arbor*, 194 (788), pp. 448-17.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (2010). Población y demografía Censo 2010 provincia de El Oro. En *ecuadorencifras* (Fascículo El Oro). Recuperado 5 de abril de 2020, de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de Ecuador. INPC. (2014^a). Patrimonio cultural inmaterial: El Oro – Zamora - Loja. ISBN 978-9942-07-674-8. Ecuador.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de Ecuador. INPC. (2014b). Patrimonio cultural material: El Oro – Zamora - Loja. ISBN 978-9942-07-673-1. Ecuador.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century* (p. 145). The MIT press.
- Justo, C. F., & Alonso, J. M. (2011). Diferencias entre cuentos conocidos y desconocidos en la estimulación de la creatividad infantil. *Aula abierta*, 39 (2), pp. 113-122.
- Kaplún, M. (1987). La educación para los medios en la formación del comunicador social. Montevideo: FCU, 1987.
- Kaplún, M., (1998). Procesos educativos y canales de comunicacion. *Comunicar*, (11).
- Kaplún, M. (2010). Una pedagogía de la comunicación. En R. Aparici, Educomunicación: Más allá del 2.0. (pp. 41-61). Barcelona: Gedisa.
- Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media & Communication*, 9(2), pp. 229-253.

- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004, November). Transmedial worlds-rethinking cyberworld design. In *2004 international conference on cyberworlds* (pp. 409-416). IEEE.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., Hong, H. Y., Koh, J. H. L., Chai, C. S., ... & Hong, H. Y. (2015). *Design thinking and education*. pp. 1-15. Springer Singapore.
- Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, U., & Ibáñez-Etxeberria, A. (2018). Las aplicaciones móviles como recursos de apoyo en el aula de Ciencias Sociales: Estudio exploratorio con el app “Architecture gothique/romane” en Educación Secundaria [Mobile applications as support resources in the Social Sciences classroom: exploratory study with the app “Architecture gothique/romane” in Secondary Education]. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33 (1), pp. 65-79.
- Lago, S., & López, I. (2018). El podcast: una herramienta didáctica para la enseñanza de la historia y el patrimonio cultural. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 7 (1), pp. 34-38.
- Lastra, A. (2016): El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia, *Icono 14*, volumen (14), pp. 71-94. doi: 10.7195/ri14.v14i1.902
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Learning in doing: Social, cognitive, and computational perspectives. *Situated learning: Legitimate peripheral participation*, 10, pp. 109-155.
- Leung, D., Law, R., Van Hoof, H., & Buhalis, D. (2013). Social media in tourism and hospitality: A literature review. *Journal of travel & tourism marketing*, 30 (1-2), p. 3-22.
- Lewis Jr, N. A., & Wai, J. (2021). Communicating what we know and what isn't so: Science communication in psychology. *Perspectives on Psychological Science*, 16 (6), pp. 1242-1254.
- Ley Orgánica de Comunicación, (LOC). (2013)
- Ley Orgánica de Educación Superior, LOES. (2018) Nota: Artículo sustituido por artículo 67 de Ley No. 0, publicada en Registro Oficial Suplemento 297 del 2 de Agosto del 2018. <https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>

- Lianaki-Dedouli, I., & Plouin, J. (2017). Bridging anticipation skills and intercultural competences as a means to reinforce the capacity of global citizens for learning to learn together. *Futures*, 94, pp. 45-58.
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15 (70), pp. 392-397.
- Linde-Valenzuela, T., Cebrián-de-la-Serna, M., & Aguilar Ramos, M. D. C. (2018). Formación inicial docente para la comunicación digital familia-escuela en Andalucía.
- López, A., Encabo, E., & Jerez, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes». *Comunicar*, 18 (36), pp. 165-171.
- López Vidales, L., & Rubio, L. G. (2012). Géneros, formatos y programas de televisión preferidos por los jóvenes. Análisis comparativo por comunidades autónomas. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 10 (3), pp. 258-283.
- Lotero-Echeverri, G., Romero-Rodríguez, L. M., & Pérez-Rodríguez, A. (2019). Tendencias de las publicaciones especializadas en el campo de la educomunicación y alfabetización mediática en Latinoamérica. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 23, e180193.
- Loza Ticona, R. M., Mamani Condori, J. L., Mariaca Mamani, J. S., & Yanqui Santos, F. E. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9 (2), pp. 30-39. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656>
- Lozano-Vargas, Antonio. (2020). Impacto de la epidemia del Coronavirus (COVID-19) en la salud mental del personal de salud y en la población general de China. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83 (1), pp. 51-56. <https://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i1.3687>
- Luna, Ú., Etxeberria, A. I., & Gracia, M. P. R. (2019). El patrimonio aumentado. 8 apps de Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje del patrimonio. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, 33 (94), pp. 43-62.
- Maíllo, H. M. V. (2009). El patrimonio cultural como sistema de representación y como sistema de valor. In *La protección jurídico internacional del patrimonio cultural: especial referencia a España* (pp. 35-70). Constitución y Leyes, COLEX.

- Maldonado, C. E. (2017). Educación compleja: Indisciplinar la sociedad. *Educación y humanismo*, 19 (33), pp. 234-252.
- Maldonado, S. (2017). Educación patrimonial y redes sociales. De la investigación a la acción: El proyecto Educación Patrimonial. Heritage education and social media. From research to action: the Heritage Education project. *Revista Pulso*. ISSN: 1577-0338
- Mallik, A., Chaudhury, S., Chandru, V., & Srinivasan, S. (Eds.). (2017). *Digital Hampi: preserving Indian cultural heritage*. Springer Singapore.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2017). Networked scholarship and motivations for social media use in scholarly communication. *International review of research in open and distributed learning*, 18 (2), pp. 123-138.
- Maniello, D. *Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping*; Le Penseur: Brienza, Italy, 2015; Volume 1.
- Marcos Recio J. C., de la Cuadra de Colmenares E. y Fernández Sande M. (2018). Evolución histórica y perspectivas de futuro en la gestión del patrimonio radiofónico, cinematográfico, televisivo y publicitario. *Revista General de Información y Documentación*, 28 (2), pp. 659-683. <https://doi.org/10.5209/RGID.62843>
- Marfil-Carmona, R. (2013). Interactividad digital y estrategias narrativas en la publicidad audiovisual de Manos Unidas y Unicef. *Historia y comunicación social*, 18, pp. 169-181.
- Martín, R. M. (2021). Viajando a otros mundos. La realidad virtual y la realidad aumentada en los espacios culturales. *Revista Eviterna*, (9), pp. 151-166.
- Martínez-Abadía, J., & Boix-Fuster, E. (2020). El uso del podcast en la educación patrimonial: una revisión sistemática. *Revista de Investigación en Educación*, 18 (1), pp. 117-134.
- Martínez-Rolán, X., Tymoshchuk, O., Piñero-Otero, T., & Renó, D. (2019). Instagram como red de promoción e hipermediación del turismo rural: el caso de Aldeias Históricas. *Revista latina de comunicación social*, (74), pp. 1610-1632.
- Martínez Valero, L. (2016). Narrativas transmedia en la comunicación de las ONG: sí me importa de Oxfam intermón. *Narrativas transmedia en la comunicación de las ONG: sí me importa de Oxfam intermón*, pp. 33-54.

- Masgrau-Juanola, M., & Kunde, K. (2018). La intermedialidad: un enfoque básico para abordar fenómenos comunicativos complejos en las aulas. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 30 (3), pp. 621-637. <https://doi.org/10.5209/ARIS.59812>
- Mateus, J. C., & Quiroz-Velasco, M. T. (2022). Futuros docentes peruanos frente a la educación mediática: entre la deuda y la esperanza. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 13 (24).
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual communication*, 2 (2), pp. 189-193.
- Melgarejo Moreno, I., & Rodríguez Rosell, M. D. M. (2013). La radio como recurso didáctico en el aula de infantil y primaria: los podcasts y su naturaleza educativa. *Tendencias pedagógicas*, 21
- Mena, A. C., Alomá, P. R., & Pantoja, C. M. (2022). Gobernabilidad y ciudadanía en la gestión de los centros históricos: la dimensión arqueológica en Puebla de los Ángeles. *Apuntes: Revista de estudios sobre patrimonio cultural*, 35, 17-17.
- Mendoza, L. (2020). La importancia de la verificación de la información en redes sociales. *Revista Digital Universitaria*, 21(1), pp. 1-14.
- Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media literacy as a core competency for engaged citizenship in participatory democracy. *American Behavioral Scientist*, 57 (11), pp. 1611-1622.
- Miranda, E. M. (2021). Aportes para pensar los futuros de la educación en contextos complejos. Una aproximación desde América Latina y el Caribe. *Revista Lusófona de Educação*, 52 (52).
- Mischen, P. A., Lipo, C. P., & Hunt, T. L. (2019). Buena gobernanza de los bienes comunes de Rapa Nui: presente y pasado. *Revista de Geografía Norte Grande*, (74), pp. 61-85.
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista opera*, (7), pp. 69-84.
- Montes de Oca, C. (2020). Difusión de la historia del arte desde Youtube. Observación participante para el análisis de la repercusión de los prosumidores en la cultura digital. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educacion Crítica y Social*, (3), pp. 95-114.

- Montoya-Bermudez, D.-F., & Vásquez-Arias, M. (2018). Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer. *Revista Mediterránea De Comunicación*, 9(1), pp. 197–216. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.12>
- Motahar, P. S., Tavakoli, R., & Mura, P. (2021). Social media influencers' visual framing of Iran on YouTube. *Tourism Recreation Research*, pp. 1-13. <https://doi.org/10.1080/02508281.2021.2014252>
- Mullo Romero, E. D. C., & Padilla Vargas, M. R. (2019). La diversidad cultural y su impacto en el turismo comunitario de la región Andina. *Siembra*, 6(1), 85-92.
- Muñoz García, A., & Martí Testón, A. (2019, May). Estudio de experiencias inmersivas en museos. Las nuevas narrativas de la realidad aumentada. In *INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education* (pp. 745-754). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Murga, J. L. C. (2022). Perfil profesional del comunicador en la sociedad actual: tareas y funciones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3470-3482.
- Murillo, F. J., Hernández-Castilla, R., & Martínez-Garrido, C. (2016). ¿Qué ocurre en las aulas donde los niños y niñas no aprenden? Estudio cualitativo de aulas ineficaces en Iberoamérica. *Perfiles educativos*, 38 (151), pp. 55-70.
- Murray, J. (2012). Learning to live together: an exploration and analysis of managing cultural diversity in centre-based early childhood development programmes. *Intercultural Education*, 23(2), 89-103.
- Nagy, P., & Neff, G. (2015). Imagined affordance: Reconstructing a keyword for communication theory. *Social Media+ Society*, 1 (2), 2056305115603385.
- Narváez-Montoya, A. (2019). Comunicación educativa, educomunicación y educación mediática: una propuesta de investigación y formación desde un enfoque culturalista. *Palabra Clave*, 22 (3).
- Novaes, J., (2015), Es posible una narrativa en la fotografía social. *Revista Razón y Palabra*, (90), Junio – agosto 2015.
- Olivera, A. (2011). Patrimonio inmaterial, recurso turístico y espíritu de los territorios. *Cuadernos de turismo*, (27), pp. 663-677.

- Ossorio, R. (2013). *Feeling knowledge: How emotion and identity inform student learning*. State University of New York at Albany.
- Orihuela, J. L. (2011). Mundo Twitter. Una guía para comprender y dominar la plataforma que cambió la red. *Austral Comunicación*, 1 (1), pp. 101-103.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). Recommendation Concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society. <https://bit.ly/3q0rg36>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). Los museos ante los desafíos de COVID-19 continúan comprometidos con las comunidades. <https://bit.ly/3vDWQEN>
- Ortiz, María J. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. RUA Universidad de Alicante.
- Paíno Ambrosio, A. y Rodríguez Fidalgo, M.I. (2016): Renovarse o morir. Los docugames“, una nueva estrategia transmedia que reinventa las formas de transmitir la realidad, *Icono 14*, volumen (14), pp. 155-180. doi: 10.7195/ri14.v14i1.908
- Paradas, A. R. F., & Guzmán, R. S. (2018). La revolución YouTube y su influencia en la construcción de las indentidades locales por medio de la Semana Santa. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, pp. 53-67.
- Peirats Chacón, J., San Martín Alonso, Á., & Sales Arasa, C. (2009). Sueños y promesas democráticas en la cohabitación de las tecnologías en los centros escolares.
- Peñafiel, J. J. (2015). Recomprensión intercultural de los derechos humanos. Apuntes para el reconocimiento de los pueblos indígenas en América Latina. *Revista Justiça do Direito*, 29 (1), pp. 108-130.
- Peñafiel Sáiz, C. (2016). Reinención del periodismo en el ecosistema digital y narrativas transmedia. *Revista AdComunica* (12). pp. 163-182. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/21740992.2016.12.10>
- Peñamarín, C. (2014). Esfera pública y construcción del mundo común. El relato dislocado. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, pp. 103-124. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43906

- Pereira, S., Fillol, J., & Moura, P. (2019). El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (58), pp. 41-50.
- Pérez, Ó. V. (2019). Educomunicación, a través de la creación audiovisual: tres experiencias en Colombia. *Revista latina de comunicación social*, (74), pp. 1452-1469.
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. <https://dx.doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Perold, H., Director, H. P., Haas, B., & Goodrow, T. (2020). Volunteering and the Digital World: Extending the Power of Volunteering through New Technologies.
- Piscitelli, A. (2009). Nativos e inmigrantes digitales: una dialéctica intrincada pero indispensable. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*, 71.
- Planella, J. & Travieso, J. L., (2008). L'alfabetització digital com a factor d'inclusió social: una mirada crítica. *UOC Papers: revista sobre la societat del coneixement*. 2008, Núm. 6, <https://raco.cat/index.php/UOCPapers/article/view/96637>.
- Poell, T., Nieborg, D. B., & Duffy, B. E. (2021). *Platforms and cultural production*. John Wiley & Sons.
- Portillo-Torres, M. C. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista Educación*, 41 (2), pp.1-22.
- Posligua Anchundia, R., & Zambrano, L. (2020). El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5 (1), pp. 11-20.
- Puertas-Hidalgo, Rosario J, & Martínez-Sala, Alba-María. “YouTube: análisis comparativo de la promoción cultural de los países iberoamericanos 2019 – 2020”. En: Callaos, Nagib, et al. (eds.). *Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática. Décimo Noveno Simposium Iberoamericano en Educación, Cibernética e Informática: memorias*. Winter Garden, Florida: International Institute of Informatics and Systemics, 2022. ISBN 978-1-950492-68-8, pp. 210-215

- Prats, L. (1998). El concepto de patrimonio cultural. *Política y sociedad*, 27(1), pp. 63-76.
- Quesada de la Rosa, A. (2019). El potencial de las TIC en el turismo cultural: relación entre de las TIC y la satisfacción de los visitantes a centros culturales. *Tourism&Heritage Journal* (1) 2019. DOI: 10.1344/THJ.2019.1.1
- Ramírez, M. W. (2020). Aportes de la comunicación para la difusión del patrimonio cultural. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 25(1), pp. 49-55.
- Reguera, A. S. (2019). Estudios de casos en” mappings”, 3D y realidad virtual en el patrimonio medieval. In *Humanidades Digitales: Miradas hacia la Edad Media* (pp. 217-244). Walter Mouton de Gruyter.
- Rincón, O. (2011). Nuevas narrativas televisivas: relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (36), pp. 43-50.
- Rivas-Cañedo, A., & González-González, E. (2018). Podcast y patrimonio cultural. Uso de los nuevos formatos en la transmisión de la cultura y la historia. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9 (1), pp. 293-302.
- Robles, L. (2021). Instagram y TikTok: apuesta segura en cualquier comunicación cultural. *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 29 (102), pp. 155-157.
- Rock, M. E., & González, A. T. (2020). Gobernanza de la memoria en la ciudad: análisis crítico de edificaciones coloniales y post coloniales como patrimonio cultural urbano. *Alea: Estudios Neolatinos*, 22, pp. 211-230.
- Rodríguez, J. C. (2012). El modelo de gestión de recursos humanos: un enfoque tradicionalmente nuevo sobre gestión de personas. *El modelo de gestión de recursos humanos*, Editorial UOC. ISBN: 84-9788-152-4
- Rodriguez, M. E. (2020). EL CURRÍCULO EN ESPACIOS TRANSMODERNOS: lo implícito, significativo y emergente de la educación patrimonial transcompleja. *Revista Espaço do currículo*, 13 (1).
- Rodríguez-Cardoso, Ó. I., Ballesteros-Ballesteros, V. A., & Lozano-Forero, S. (2020). Tecnologías digitales para la innovación en educación: una revisión teórica de procesos de aprendizaje mediados por dispositivos móviles. *Pensamiento y Acción*, (28), pp. 83-103.

- Rodríguez Fidalgo, M. I., Paíno Ambrosio, A. y Jiménez Iglesias, L. (2016): El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc “Las Sinsombrero”, *Icono 14*, volumen 14 (2), pp. 304-328. doi: 10.7195/ri14.v14i2.967
- Rodríguez-Izquierdo, R. M. (2016). Creencias acerca de la interculturalidad y las prácticas educativas interculturales de los estudiantes universitarios de educación social en el contexto español. *Perfiles educativos*, 38 (152), pp. 128-145.
- Rodríguez Gómez, S. (2020). Desarrollar la inteligencia creativa en diseño: repensar la semiótica. *Bitácora Urbano Territorial*, 30 (2), pp. 141-150.
- Rodríguez, M., & Rodríguez, J. (2019). La educación patrimonial en la era digital: El uso del blog como herramienta didáctica. *Revista de Educación*, (379), pp. 53-72.
- Rosenblatt, R., & Lindell, R. (2021, October). Transitioning from faculty-centered to student-centered communication. In *2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1-3). IEEE.
- Rosendo Sánchez, N. (2016): Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos, *Icono 14*, volumen (14), pp. 49-70. doi: 10.7195/ri14.v14i1.930
- Ruíz, D. F. T., Nivicela, G. E. P., & Aguilar, G. A. L. (2019). Convivencia y rendimiento escolar. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2 (2), pp. 62-68.
- Ruiz Torres, J. A. (2017). El bienestar emocional del docente. *Revista de Educación Inclusiva*, 9 (2).
- Salas-Rueda, R. A., & Lugo-García, J. L. (2019). Impacto del aula invertida durante el proceso educativo sobre las derivadas. *Edmetic*, 8(1), pp. 147-170.
- Salvador, M. V. (2019). Nuevos museos para la enseñanza del patrimonio cultural. El “museo vivo” de Historia del Arte. *Didácticas Específicas*, (21), pp. 59-92.
- Santana-Talavera, A. (2020). Turismo, un objeto de estudio para la antropología social. *Disparidades. Revista de Antropología*, 75 (1), e001a-e001a.
- Santini, A. (2017). *Cultura Viva Comunitaria: políticas culturales en Brasil y América Latina* (Vol. 5). RGC Ediciones.

- Santos, A M. (2016). Calidad y satisfacción: el caso de la Universidad de Jaén. *Revista de la educación superior*, 45 (178), pp. 79-95.
- Schmucler, H. (1975), "La investigación en comunicación masiva", en *Comunicación y Cultura*, nº4, Buenos Aires.
- Scolari, C. A. (2008). Hacia la hipertelevisión: los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la comunicación*. 2008; 77.
- Scolari, C. A. (2012). Comunicación digital: recuerdos del futuro. *El Profesional de la Información*. 2012; 21 (4): pp. 337-340.
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Centro Libros PAF, S.L.U; Grupo Planeta. Barcelona, ISBN: 978-84-234-1336
- Scolari, C. A. (2015). Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa; 2015. pp. 15-44.
- Scolari, C. (2017). El translector. LGectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. La lectura en España. Informe 2017.
- Scolari C.A. & Establés M.J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave* 20 (4), pp. 1008-1041. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.7
- Scolari, C. A. (2019). Narrativas transmedia, nuevos alfabetismos y prácticas de creación textual: conflictos y tensiones en la nueva ecología de la comunicación. *Lectoescritura digital*. 2019; p. 45-51.
- Scopigno, R., Cignoni, P., Pietroni, N., Callieri, M., & Dellepiane, M. (2017, January). Digital fabrication techniques for cultural heritage: a survey. In *Computer graphics forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 6-21.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, SENPLADES. (2013). Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017. ISBN-978-9942-07-448-5
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, SENPLADES. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una Vida. <https://bit.ly/35Iow0Q>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, SENPLADES. (2021). Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025. <https://acortar.link/1unBK7>

- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17 (34), pp. 183-189.
- Segura-Lazcano, G. A. (2017). Interculturalidad: su dimensión educativa y la analogía de la casa. *La colmena*, (96), pp. 103-113.
- SEN, Amartya (1999). La libertad individual como compromiso social. Quito-Ecuador: Ediciones Abya-Yala.
- SEN, Amartya (2000). “La razón ante que la identidad”. *Letras libres*, 23, pp. 12-18.
- SEN, Amartya (2009). Desarrollo Económico y Libertad. Apuntes del CENES. Vol. XXVIII, n. 48, pp. 311-328.
- Shetzer, H., & Warschauer, M. (2000). An electronic literacy approach to network-based language teaching. *Network-based language teaching: Concepts and practice*, 3 (5), pp. 171-185.
- Shifman, L. (2014). The cultural logic of photo-based meme genres. *Journal of visual culture*, 13 (3), pp. 340-358.
- Sierra Reguera, A. (2019). Estudios de casos en” mappings”, 3D y realidad virtual en el patrimonio medieval. In *Humanidades Digitales: Miradas hacia la Edad Media* (pp. 217-244). Walter Mouton de Gruyter.
- Somoza Medina, X., & Lois González, R. C. (2017). Ordenación del Territorio y estrategias de planificación en los Caminos de Santiago Patrimonio Mundial.
- Solano Báez, M. D. C., García Pina, C., & Riquelme Perea, P. J. (2023). Creación de rutas turístico culturales ¿una oportunidad para la valorización del patrimonio subterráneo? Casos de Carapito y Antelas, Portugal. Editorial Universitat Politècnica de València. 269-276. <https://doi.org/10.4995/Icomos2022.2022.14998>
- Soto-Vásquez, A. D. (2022). YouTube and TikTok as Platforms for Learning about Others: The Case of Non-Chinese Travel Videos in Shanghai Disneyland. *Online Media and Global Communication*, 1 (2), pp. 315-338.
- Sreeja, M. U., & Kovoov, B. C. (2019). Towards genre-specific frameworks for video summarisation: A survey. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 62, pp. 340-358.

- Sue, D. W. (2016). *Race talk and the conspiracy of silence: Understanding and facilitating difficult dialogues on race*. John Wiley & Sons.
- Teruel, A. A. (2016). El Marquesado del Valle de Tojo: patrimonio y mayorazgo. Del siglo XVII al XX en Bolivia y Argentina. *Revista de Indias*, 76(267), pp. 379-418.
- Teruel, M. D., & Viñals, M. J. (2018). Evaluating the communication efficiency of the websites at the archaeological and heritage destination of Cartagena (Spain). *Virtual Archaeology Review*, 9 (18), pp. 87–94. <https://doi.org/10.4995/var.2018.6831>
- Teruel-Serrano, M. D., Ferrero-Olivet, E., & Rebollo-Pedruelo, M. (2017) Comunicación online del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad: análisis de La Festa de la Mare de Déu de la Salut de Algemesí-Valencia (España). *Experiencias Innovadoras en social media*, 23.
- Tornero, J. M. P. (2007). La estrategia internacional de la educación en medios. *Comunicar*, (28), pp. 129-133.
- Tosca, S., & Klastrop, L. (2018). An experience approach to transmedia fictions. In *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 392-400). Routledge.
- Tubella, I. y Alberich, J. (2012). Comprender los media en la sociedad de la información. Barcelona: Editorial UOC.
- Tur, G., Marín, V. I., & Carpenter, J. (2017). Uso de twitter en educación superior em España y Estados Unidos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 25 (51), pp. 19-28.
- Tur-Viñes, V., & Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). Transmedialidad, series de ficción y redes sociales: el caso de Pulseras Rojas en el grupo oficial de Facebook (Antena 3. España). *Cuadernos. info*, (34), pp. 115-131.
- Tuzel, S., & Hobbs, R. (2017). The use of social media and popular culture to advance cross-cultural understanding. [El uso de las redes sociales y la cultura popular para una mejor comprensión intercultural]. *Comunicar*, 51, pp. 63-72. <https://doi.org/10.3916/C51-2017-06>
- UNESCO. (2014). INDICADORES UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO: Manual metodológico. En UNESCO (ISBN 978-92-3-300001-8). Guiomar Alonso y Melika Medici. Recuperado 9 de abril de 2022, de <https://acortar.link/H15OK>

- Universidad Técnica de Machala (UTMACH). (2015). Resolución de Honorable Consejo Universitario 123445. *Por lo cuál se emite la resolución que aprueba el proyecto Orotopía*.
- Valderrama, C. E. (2000). Comunicación-educación: un nuevo escenario. *Nodos y Nudos*, 2 (8). <https://doi.org/10.17227/01224328.1033>
- Valdivia-Barrios, A., Pinto-Torres, D., & Herrera-Barraza, M. (2018). Alfabetización mediática y aprendizaje. Aporte conceptual en el campo de la comunicación-educación. *Revista Electrónica Educare*, 22 (2), pp. 125-140.
- Valdivieso, J., & Requena, P. (2019). El uso de las TIC en la educación patrimonial: Evaluación de una experiencia didáctica en educación secundaria. *Educación XXI*, (22), pp. 95-117.
- Valero Sancho, J. L. (2009). La transmisión de conocimiento a través de la infografía digital. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 17, pp. 51-63.
- Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. D. C., & Sosa Díaz, M. J. (2010). Políticas educativas para la integración de las TIC en Extremadura y sus efectos sobre la innovación didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje: la percepción del profesorado. *Revista de educación*, 352, pp. 99-124.
- Van Gils, F. (2005, February). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd twente student conference on IT (Vol. 7, No. 7)*.
- Varela, O. (2016). Educomunicación en la pantalla: modelo para el desarrollo de videoclases *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 48, mayo- agosto, 2016, pp. 15-32. Fundación Universitaria Católica del Norte Medellín, Colombia. ISSN: 0124-5821
- Vargas, E. M., Labraña, C. M., & Dzul, G. V. (2018). Educación patrimonial para la gestión del patrimonio cultural en Chile. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (87), pp. 1371-1390.
- Vázquez-Herrero, J., & López-García, X. (2017). Immersive journalism through mobile devices: How virtual reality apps are changing news consumption. In *Recent Advances in Information Systems and Technologies: Volume 3 5* (pp. 3-12). Springer International Publishing.

- Verdú, A. V., Pulido, P. C., & Franco, M. D. G. (2019). Lectura y aprendizaje informal en YouTube: El booktuber. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (59), pp. 95-104.
- Vergel Ortega, M, Rojas Suárez, J y Bustos Urbano, V. (2020). Currículo para la formación en investigación, innovación y pensamiento socio-crítico apoyado en tic. *Revista Boletín Redipe*, 9 (5 (2020)), pp. 143-155.
- Vieira Ribeiro, V. C. (2022). La educomunicación y su aplicación en el contexto audiovisual y digital. *Alcance*, 11 (28), pp. 53-70.
- Villaplana Ruiz, V. (2015). Cine colaborativo. Discursos, prácticas y multiplataforma digitales. Hacia una diversificación de formatos transmedia participativos en el Espacio Digital Europeo. *Fonseca, Journal of Communication*, (11), 88-117
- Villaseñor Sebastián, F. (2015). La recuperación del patrimonio eclesiástico en Iberoamérica a través de los fondos fotográficos del CSIC. *El arte y la recuperación del pasado reciente*, pp. 39-53.
- Villena-Alarcón, E. (2014). La Narrativa Transmedia en el model de comunicación de las empresas de moda internacionales: un estudio de caso. *Communication Papers*, 3 (04), pp. 15-21.
- Vizcaíno-Verdú, A., Contreras-Pulido, P., Guzmán-Franco, M. D., (2019). Lectura y aprendizaje informal en YouTube: El booktuber Reading and informal learning trends on YouTube: The booktuber. *Revista Comunicar*, (59), v. XXVII, ISSN: 1134-3478; e- ISSN: 1988-3293
- Vlahakis, V., Ioannidis, M., Karigiannis, J., Tsotros, M., Gounaris, M., Stricker, D., ... & Almeida, L. (2002). Archeoguide: an augmented reality guide for archaeological sites. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 22 (5), pp. 52-60.
- Wai, K., Horawalavithana, S., & Iamnitchi, A. (2021). Multi-platform Information Operations: Twitter, Facebook and YouTube against the White Helmets. In *Proceedings of The Workshop Proceedings of the 14th International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM)(SocialSens '21)*. Atlanta, USA.

- Wang, S., & Fu, R. (2020). Research on the influencing factors of the communication effect of Tik Tok short videos about intangible cultural heritage. In *Advances in Creativity, Innovation, Entrepreneurship and Communication of Design: Proceedings of the AHFE 2020 Virtual Conferences on Creativity, Innovation and Entrepreneurship, and Human Factors in Communication of Design, July 16-20, 2020, USA* (pp. 275-282). Springer International Publishing.
- Wesely, P. M. (2013). Investigating the community of practice of world language educators on Twitter. *Journal of teacher education*, 64 (4), pp. 305-318.
- Yedaide, M. M., & Porta, L. (2016). Siete tesis en el horizonte. Nuevos mitos y viejas utopías para la enseñanza. *Actualidades Investigativas en Educación*, 16 (1), pp. 484-501.
- Zapata Cárdenas, M. I. (2020). Vítica, Patrimonio y Cultura: Producción de contenidos digitales para Realidad Aumentada. *Sphera Pública*, 1 (20).
- Zhang, L.-T., & Cassany, D. (2019). El fenómeno «danmu» y la participación mediática: Comprensión intercultural y aprendizaje de lenguas a través de «El Ministerio del Tiempo». *Comunicar*, 27 (58), pp. 19-29. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-02>
- Zhang, X. Y. (2021). Challenges, Opportunities and Innovations Faced by the Broadcasting and Hosting Industry in the Era of Convergence Media. *Advances in Journalism and Communication*, 9, pp. 102-113. <https://doi.org/10.4236/ajc.2021.93008>
- Zink, M. E.; Cornelis, S. INVESTIGADORES Y PATRIMONIO: UNA FRUCTÍFERA EXPERIENCIA. *Revista Conexão UEPG*, vol. 12, núm. 3, septiembre-diciembre, 2016, pp. 374-389 Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil. ISSN: 1808-6578

VIII. Anexos

Anexo 1. Fichas observación contenidos radiales / sonoros: Spotify

Fichas de observación de contenidos radiales / sonoros						1.- Código		SPO_001	
2.- Título:		Bienes Patrimoniales							
3.- URL:		https://spoti.fi/3lirxQF							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		1:32	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				General	
				Adultos				X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal				Juvenil				Infantil	
								Técnico	
								X	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
								X	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	

Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
				X	
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	
21.- Ideas principales:		Informar acerca del significado conceptual de lo que son los Bienes Patrimoniales, se basa en los informes del INPC.			
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador			

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código	SPO_002
2.- Título:	Bocadillos				
3.- URL:	https://spoti.fi/3JMBtfv				
4.- Productor:	Orotopía & INPC				
5.- Guion:	Orotopía				
6.- Fecha de publicación:	18/09/2019	7.- Duración:		1:57	
8.- Idioma:	Español	9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación	En Vivo		Pregrabado	X	Mixto
11.- Formato Radial:					
Radio revista		Programa educativo			
Cápsula informativa	X	Noticiero			
Reportaje		Audio leyenda			
Podcast		Publicidad			

12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio		Facebook	Youtube	Spotify		Sound Cloud	Otro
				X			
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía	X	Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio			* Estrategias basadas en la acción		
					X		
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Informar acerca de la existencia e importancia de los dulces (bocadillos) producidos como parte del patrimonio inmaterial local de Loja. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_003	
2.- Título:		Carnaval ECU							
3.- URL:		https://spoti.fi/40QUzr1							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		2:24	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo			Pregrabado		X	Mixto	
11.- Formato Radial:									
Radio revista					Programa educativo				
Cápsula informativa		X			Noticiero				
Reportaje					Audio leyenda				
Podcast					Publicidad				
12.- Tipo de público									
Niños			Jóvenes			Adultos			General
									X
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo			Informativo		X	Entretenimiento			Publicitario
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X	Juvenil			Infantil			Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material					Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones		X		Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional		Crossmedia	-	Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción			
				X			
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Informar acerca de las festividades de Carnaval dentro del país, para representar el patrimonio cultural inmaterial. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_004
2.- Título:		Chanta Banano					
3.- URL:		https://spoti.fi/3RGcjku					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		1:54
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X

13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	X		
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción			
				X			
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Informar acerca de la actividad artesanal de generar productos a partir de la chanta del banano, como es el caso de sombreros, carteras, billeteras una técnica que se utiliza dentro de la provincia de El Oro haciendo uso del desecho de la planta después de cosechar la fruta. Forma parte también del patrimonio cultural oreño. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_005	
2.- Título:		Chuquiribamba							
3.- URL:		https://spoti.fi/3YalQCO							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		2:06	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones		X		Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Fiestas patronales, escaramusas, fiestas de San Vicente de Ferrer. Informar acerca de las festividades patronales de Chuquiribamba, Loja. Se indica los tipos de actividades comunes que se viven en el sector, también la importancia de las fiestas por el lapso del último siglo. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_006	
2.- Título:		Emiliano Ortega					
3.- URL:		https://spoti.fi/3x5TAFu					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		2:10
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				

14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje		X	Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación		X			
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca del poeta lojano Emiliano Ortega, su legado e influencia que permitió generar piezas literarias de alto valor cultural; así mismo, su participación para el Pasillo incluyó el tema: Alma Lojana. Un personaje de todo el sur del Ecuador. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_007	
2.- Título:		Intercultural					
3.- URL:		https://spoti.fi/3DM4gg7					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		2:23
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		

10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil		Infantil		Técnico	X
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	

21.- Ideas principales:	Brinda información acerca del sentido y significado de la interculturalidad, indica la normativa legal del Ecuador en la que se basa el derecho de los habitantes a expresar, vivir e identificarse con su cultura. Se basa en los informes del INPC.
22.- Observaciones:	Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código	SPO_008
2.- Título:		Inti Raimy					
3.- URL:		https://spoti.fi/3YzvJd3					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		2:25
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil		Infantil		Técnico	X
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		

Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones	X	Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Brinda información acerca de la festividad de agradecimiento por las cosechas “Inti Raimy” que se lleva a cabo el 21 de Junio de cada año como parte de la celebración del Soltiscio de Verano. Se da gracias por todas las bondades obtenidas por la Pachamama y dura varios días en diversos sectores del país. Se basa en los informes del INPC.				
22.- Observaciones:	Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador				

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_009	
2.- Título:	José Félix Valdivieso						
3.- URL:	https://spoti.fi/3DPPoxm						
4.- Productor:	Orotopía & INPC						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	18/09/2019				7.- Duración:	2:32	
8.- Idioma:	Español				9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación	En Vivo		Pregrabado	X	Mixto		
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa	X			Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			

12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio		Facebook	Youtube	Spotify		Sound Cloud	Otro
				X			
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje		X	Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca del abogado Emiliano Félix Valdivieso. una personalidad política que ocupó altos cargos dentro de la provincia de Loja desde su juventud e incluso formó parte de la mesa para trabajar el tema limítrofe que vivió Ecuador y Perú en época del Presidente Flores. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_010	
2.- Título:		Máximo Agustín Aguirre							
3.- URL:		https://spoti.fi/3DPPBk8							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		2:25	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo			Pregrabado		X	Mixto	
11.- Formato Radial:									
Radio revista					Programa educativo				
Cápsula informativa		X			Noticiero				
Reportaje					Audio leyenda				
Podcast					Publicidad				
12.- Tipo de público									
Niños			Jóvenes			Adultos			General
									X
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo			Informativo		X	Entretenimiento			Publicitario
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X	Juvenil			Infantil			Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material					Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje		X		Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de Máximo Agustín, docente, escritor, su obra más reconocible es “el periodismo lojano” y forman parte del patrimonio cultural bibliográfico de Loja. Se basa en los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_011	
2.- Título:		Museos						
3.- URL:		https://spoti.fi/3RJoFIH						
4.- Productor:		Orotopía & INPC						
5.- Guion:		Orotopía						
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		2:29	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo			Pregrabado		X	Mixto
11.- Formato Radial:								
Radio revista				Programa educativo				
Cápsula informativa		X		Noticiero				
Reportaje				Audio leyenda				
Podcast				Publicidad				
12.- Tipo de público								
Niños				Jóvenes				Adultos
						General		X
13.- Fuente de reproducción								

Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro
			X		
14.- Tipo de contenido					
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento	Publicitario
15.- Tono comunicacional:					
Formal	X	Juvenil		Infantil	Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	X	Inmaterial	
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	X
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación		X	
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de los museos, el 18 de mayo es el día mundial del museo como recurso de la garantía al acceso a la información histórica - cultural del país. Un importante museo es el de la Hnas de la Concepción en Loja. Es un bien patrimonial de la época de la colonia, tiene 70 cuadros, libros y diversos recursos basados en la evangelización católica. Es un bien patrimonial cultural. Se basa en los informes del INPC.			
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador			

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_012	
2.- Título:		El Pasillo Ecuatoriano							
3.- URL:		https://spoti.fi/3YyclNv							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		3:00	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						X		Mixto	
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado									
				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		X		Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción			
				X			
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca del estilo musical de gran importancia del Ecuador: El Pasillo, el mismo que se celebra el 01 de octubre por Decreto Ejecutivo 1973 y se fija por la fecha de nacimiento de Julio Jaramillo. Parte de versiones de música de diferentes territorios, es una variante del vals europeo. Su primer expositor sería Casimiro Córdova, el pasillo ecuatoriano es de espíritu romántico y triste, que al finalizar de los 70 tiene mucha influencia del Yarabí.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_013	
2.- Título:		Patrimonial					
3.- URL:		https://spoti.fi/40vSIaG					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		1:42
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X

13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil		Infantil		Técnico	X
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X		
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de los tipos de Bienes culturales no patrimoniales declarados dentro de los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales		1.- Código	SPO_014
2.- Título:	Patrimonio		
3.- URL:	https://spoti.fi/3JXGp0X		
4.- Productor:	Orotopía & INPC		
5.- Guion:	Orotopía		

6.- Fecha de publicación:		18/09/2019		7.- Duración:		2:12	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil		Infantil		Técnico	X
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación	X			
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							

Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Brinda información acerca de los tipos de Bienes muebles que son declarados dentro de los informes del INPC.						
22.- Observaciones:	Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador						

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código	SPO_015
2.- Título:		Pio Jaramillo					
3.- URL:		https://spoti.fi/3K0uMX6					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		2:22
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil		Infantil		Técnico	X
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material				
			Inmaterial			X	

17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje	X	Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación		X			
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Brinda información acerca del catedrático Pío Jaramillo, el mismo que hizo una gran carrera al fomentar temas de Derecho, indigenismo, escritura e investigación de varios temas históricos del Ecuador. Es declarado como un célebre personaje lojano y consta dentro de los informes del INPC.						
22.- Observaciones:	Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador						

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_016	
2.- Título:	Ptusho						
3.- URL:	https://spoti.fi/3Xnq0pJ						
4.- Productor:	Orotopía & INPC						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	18/09/2019			7.- Duración:		2:12	
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación	En Vivo		Pregrabado	X	Mixto		
11.- Formato Radial:							
Radio revista		Programa educativo					
Cápsula informativa	X	Noticiero					
Reportaje		Audio leyenda					

Podcast		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	Adultos
			General
			X
13.- Fuente de reproducción			
Radio	Facebook	Youtube	Spotify
			Sound Cloud
			Otro
			X
14.- Tipo de contenido			
Formativo	X	Informativo	Entretenimiento
			Publicitario
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	Infantil
			Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	Técnicas ancestrales
Música		Personaje	Monumentos
Gastronomía		Tradiciones	Documental - Archivos
Paisaje cultural	X	Arquitectura	Medicina ancestral
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional	X	Crossmedia	Transmedia*
			Otro
19.- El contenido forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	Bajo
			Nulo
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca del sitio Ptusho que es lugar arqueológico de la civilización Cañari, Palta y ha sido un lugar sagrado por los escombros de hornos metalúrgicos más antiguos del país. Consta dentro de los informes del INPC.	
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador	

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_017	
2.- Título:		Salvador Bustamante							
3.- URL:		https://spoti.fi/3E0yQTK							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		2:02	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje		X		Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca del personaje de música lojana “Amar sin esperanzas”, himnos religiosos, villancicos (Ya viene al niño), vals, paso doble, etc.. Tiene varios premios nacionales y méritos, el conservatorio de Loja lleva su nombre. Consta dentro de los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_018	
2.- Título:		San Sebastián					
3.- URL:		https://spoti.fi/3HX2Ktb					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		2:29
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				

14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial		X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones	X	Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de las fiestas patronales del patrono jurado de Loja en la iglesia de San Sebastián por el mérito de evitar un terremoto en la zona. El prioste principal es el Cabildo de Loja, sus primeros devotos son los militares. Se generan fiestas, novenas, ferias, peregrinaciones. Consta dentro de los informes del INPC.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales			1.- Código	SPO_019
2.- Título:		Virgen		
3.- URL:		https://spoti.fi/3YvIVQM		
4.- Productor:		Orotopía & INPC		
5.- Guion:		Orotopía		
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019	7.- Duración:	2:2
8.- Idioma:		Español	9.- Cantidad de reproducciones:	

10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material		Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones	X	Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de la historia de las apariciones de la Virgen de El Cisne, con dos versiones: la primera de la indiecilla que jugaba con una joven mientras recogía el rebaño y hacía					

	sus tareas de campo. La segunda acerca de la aparición a los indígenas cuando huían de los grupos de religiosos católicos y la virgen les solicita que creen una ciudad en ese sitio. Consta dentro de los informes del INPC.
22.- Observaciones:	Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_020	
2.- Título:		Zaruma							
3.- URL:		https://spoti.fi/3K0y3G7							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019				7.- Duración:		2:46	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	

Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural	X	Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Brinda información acerca de la ciudad oreña de Zaruma, la importancia de su producción aurífera y cafetera. Una de las ciudades más antiguas del Ecuador, es una ciudad patrimonial declarada a nivel nacional. Su clima es beneficioso para el cultivo y sitios turísticos. Consta dentro de los informes del INPC.				
22.- Observaciones:	Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador				

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_021	
2.- Título:		Aprendiendo con mi abuelita					
3.- URL:		https://spoti.fi/3lxOBL9					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		1:31
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista			Programa educativo				
Cápsula informativa		X	Noticiero				
Reportaje			Audio leyenda				
Podcast			Publicidad				
12.- Tipo de público							

Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X		
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de uno de los platos gastronómicos de Las Lajas, el mismo que forma parte del patrimonio intangible del sector. Forma parte del levantamiento de la base de datos de Orotopía.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales		1.- Código	SPO_022
2.- Título:	Boa		
3.- URL:	https://spoti.fi/3IioDED		
4.- Productor:	Orotopía & INPC		

5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		1:48
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			

20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de una de las leyendas relacionados al Río La Cocha del cantón Pasaje, esta historia ha pasado entre las últimas generaciones del sector y se toma incluso como prevención para evitar accidentes en este sitio turístico orense. Forma parte del levantamiento de la base de datos de Orotopía.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador					

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_023	
2.- Título:		Cascada Morales						
3.- URL:		https://spoti.fi/3Xj7aQE						
4.- Productor:		Orotopía & INPC						
5.- Guion:		Orotopía						
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019				7.- Duración:		1:28
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto		
11.- Formato Radial:								
Radio revista			Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero				
Reportaje				Audio leyenda				
Podcast				Publicidad				
12.- Tipo de público								
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X	
13.- Fuente de reproducción								
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro			
			X					
14.- Tipo de contenido								
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario		
15.- Tono comunicacional:								
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico		

16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo	X	Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:		Ofrece la información sobre el lugar y donde queda su ubicación.			
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.			

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_024	
2.- Título:		Curanderos					
3.- URL:		https://spoti.fi/3HSB74b					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		1:41
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista			Programa educativo				
Cápsula informativa		X	Noticiero				
Reportaje			Audio leyenda				
Podcast			Publicidad				

12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio		Facebook	Youtube	Spotify		Sound Cloud	Otro
				X			
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		X
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Nos brinda que existe la creencia en cierto tipo de medicina en lugares que aún están vigentes, practicados por las personas llamadas los curanderos; cuyos personajes limpian al enfermo “enfermedades” que la medicina química no puede curar.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_025	
2.- Título:		Cuy							
3.- URL:		https://spoti.fi/3limNU8							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019				7.- Duración:		2:10	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						X		Mixto	
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía		X		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de uno de los platos típicos del Cantón Chilla, siendo este parte del patrimonio orense, explicándonos como es su forma de preparación.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_026	
2.- Título:		El Duende						
3.- URL:		https://spoti.fi/40Q7AB6						
4.- Productor:		Orotopía & INPC						
5.- Guion:		Orotopía						
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		1:45	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo			Pregrabado		X	Mixto
11.- Formato Radial:								
Radio revista				Programa educativo				
Cápsula informativa		X		Noticiero				
Reportaje				Audio leyenda				
Podcast				Publicidad				
12.- Tipo de público								
Niños			Jóvenes		Adultos			General
								X
13.- Fuente de reproducción								
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud
				X				Otro
14.- Tipo de contenido								

Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Brinda información sobre de una de las leyendas suscitadas en el Chilla, el cual está dentro de nuestro patrimonio cultural.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_027	
2.- Título:		Ensacados					
3.- URL:		https://spoti.fi/40PwIHR					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		1:57
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							

Radio revista		Programa educativo	
Cápsula informativa	X	Noticiero	
Reportaje		Audio leyenda	
Podcast		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
		Adultos	
		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Radio	Facebook	Youtube	Spotify
			X
14.- Tipo de contenido			
Formativo	X	Informativo	
		Entretenimiento	
		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	
		Infantil	
		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	
		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje	
		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones	X
		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura	
		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional	X	Crossmedia	
		Transmedia*	
		Otro	
19.- El contenido forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
		Bajo	
		Nulo	
21.- Ideas principales:		Juego típico realizado en épocas festivas de los pueblos o barrios, esta actividad hace parte de nuestra identidad cultural.	
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.	

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_028	
2.- Título:		Eucalipto							
3.- URL:		https://spoti.fi/3YnhpEF							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019				7.- Duración:		1:49	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
								X	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Narra sobre los remedios caseros que es utilizado aún por muchas personas si de resfriados se trata.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_029	
2.- Título:		Ferroviaria					
3.- URL:		https://spoti.fi/3YDGs6e					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		1:28
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	

15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural	X	Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Narra la historia de cómo se nombró el sector la ferroviaria y lo que representaba para los machaleños.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_030	
2.- Título:		Guanta					
3.- URL:		https://spoti.fi/3K60C53					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		2:08
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista					Programa educativo		

Cápsula informativa	X		Noticiero			
Reportaje			Audio leyenda			
Podcast			Publicidad			
12.- Tipo de público						
Niños		Jóvenes		Adultos		General X
13.- Fuente de reproducción						
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro	
			X			
14.- Tipo de contenido						
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario
15.- Tono comunicacional:						
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial						
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales		
Música		Personaje		Monumentos		
Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:						
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro
19.- El contenido forma parte de:						
Proyecto académico		Vinculación		X		
Investigación		Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:						
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo
21.- Ideas principales:		Brinda información acerca de uno de los platos típicos de las Lajas, siendo este parte del patrimonio orense, explicándonos como es su forma de preparación.				
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.				

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_031	
2.- Título:		Hierbaluisa							
3.- URL:		https://spoti.fi/3YH4Xj8							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019				7.- Duración:		1:33	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						X		Mixto	
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
								X	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Narra sobre los beneficios que tiene para la salud esta planta y la forma en cómo deben prepararla.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_032	
2.- Título:		Bro						
3.- URL:		https://spoti.fi/3jJlBQo						
4.- Productor:		Orotopía & INPC						
5.- Guion:		Orotopía						
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019				7.- Duración:		2:02
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto		
11.- Formato Radial:								
Radio revista				Programa educativo				
Cápsula informativa		X		Noticiero				
Reportaje				Audio leyenda				
Podcast				Publicidad				
12.- Tipo de público								
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X	
13.- Fuente de reproducción								
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro			
			X					
14.- Tipo de contenido								

Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil	X	Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje		X	Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación	X		
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Palabra que se emplea para expresar cariño o confianza a un amigo muy cercano.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_033	
2.- Título:		Buscapina					
3.- URL:		https://spoti.fi/3Xk9Z3L					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019			7.- Duración:		2:08
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo			Pregrabado	X	Mixto
11.- Formato Radial:							
Radio revista					Programa educativo		

Cápsula informativa	X		Noticiero				
Reportaje			Audio leyenda				
Podcast			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil	X	Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	X		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Hierba medicinal ancestral que se prepara la aliviar el dolor de estómago, esta planta es muy fácil de encontrar y pertenecer a uno de nuestros patrimonios.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_034	
2.- Título:		Cachorrillo							
3.- URL:		https://spoti.fi/3IDVrIo							
4.- Productor:		Orotopía & INPC							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		12/09/2019				7.- Duración:		1:44	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal				Juvenil		X		Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
								X	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Hierba medicinal que anteriormente crecía en los ríos, la misma que ayudaba para curar insolación, quemaduras y muchas cosas más.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_035	
2.- Título:		Programa 6					
3.- URL:		https://spoti.fi/3Knjhcz					
4.- Productor:		Orotopía & INPC					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		18/09/2019			7.- Duración:		31:35
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo		X	
Cápsula informativa				Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							

Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial		X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música	X	Personaje		Monumentos			
Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	X		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción			
				X			
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación	X			
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Programa en el cual se trata sobre la cultura, tocando algunos temas como la medicina natural, hablando se los remedios caseros, música, gastronomía, las famosas recetas de la abuela y bellos poemas.					
22.- Observaciones:		Su transmisión es digital pero también retransmitida en radios a nivel de Zona 7 del Ecuador.					

Fichas de observación de contenidos radiales		1.- Código	SPO_036
2.- Título:	Programa 7		
3.- URL:	https://spoti.fi/3lQWJH1		
4.- Productor:	Orotopía & INPC		
5.- Guion:	Orotopía		
6.- Fecha de publicación:	18/09/2019	7.- Duración:	19:01

8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo		X	
Cápsula informativa				Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro		
			X				
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música	X	Personaje		Monumentos			
Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	X		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio			* Estrategias basadas en la acción		
					X		
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	

Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
		Bajo	
		Nulo	
21.- Ideas principales:	Segmento en el que se tocaron temas históricos, poemas con autores ecuatorianos, leyendas y gastronomía, enseñándonos como preparar una receta típica.		
22.- Observaciones:	Los encargados del programa: Karen Rubio, Alfredo Benítez.		

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código	SPO_037
2.- Título:	Programa 8				
3.- URL:	https://spoti.fi/3IDSpDN				
4.- Productor:	Orotopía & INPC				
5.- Guion:	Orotopía				
6.- Fecha de publicación:	18/09/2019			7.- Duración:	18:39
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de reproducciones:	
10.- Ambiente de grabación	En Vivo		Pregrabado	X	Mixto
11.- Formato Radial:					
Radio revista		Programa educativo		X	
Cápsula informativa		Noticiero			
Reportaje		Audio leyenda			
Podcast		Publicidad			
12.- Tipo de público					
Niños		Jóvenes		Adultos	
				General	X
13.- Fuente de reproducción					
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro
			X		
14.- Tipo de contenido					
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento	
				Publicitario	
15.- Tono comunicacional:					
Formal	X	Juvenil		Infantil	
				Técnico	

16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música	X	Personaje		Monumentos	
Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	X
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
				X	
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:		Programa dirigido a ciertos temas que nos ayudan a conocer más de nuestros antepasados y las tradiciones que lleva nuestra provincia.			
22.- Observaciones:		Los encargados del programa: Flor Salcedo, Alfredo Benítez.			

Fichas de observación de contenidos radiales			1.- Código		SPO_038
2.- Título:		Liderazgo de Luz Victoria			
3.- URL:		https://spoti.fi/3lOeGWz			
4.- Productor:		Orotopía			
5.- Guion:					
6.- Fecha de publicación:		01/11/2020		7.- Duración:	3:02
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de reproducciones:	
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X
				Mixto	
11.- Formato Radial:					

Radio revista		Programa educativo	
Cápsula informativa		Noticiero	
Reportaje		Audio leyenda	
Podcast	X	Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	X
13.- Fuente de reproducción			
Radio	Facebook	Youtube	Spotify
			X
14.- Tipo de contenido			
Formativo	X	Informativo	Entretenimiento
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	Infantil
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	Inmaterial
			X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	Técnicas ancestrales
Música		Personaje	X
Gastronomía		Tradiciones	Documental - Archivos
Paisaje cultural		Arquitectura	Medicina ancestral
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional		Crossmedia	X
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).			
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio	
		X	
19.- El contenido forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	
Investigación		Titulación	X
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	Bajo
			Nulo

21.- Ideas principales:	Narraremos la historia de un ser imaginable y preciso que ha quedado en los corazones de los machaleños que la conocieron, Luz de Oro, Luz Orense, Luz Victoria Ribera de Mora.
22.- Observaciones:	Proyecto de titulación

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_039	
2.- Título:		Discurso 1966							
3.- URL:		https://spoti.fi/3XKCKH6							
4.- Productor:		Orotopía							
5.- Guion:									
6.- Fecha de publicación:		02/11/2020				7.- Duración:		29:35	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa				Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast		X		Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
						General		X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	

Música		Personaje	X	Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
				X	
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Discurso pronunciado por Luz Victoria Ribera de Mora en 1966 en agradecimiento al Colegio de Señoritas Guayaquil.				
22.- Observaciones:	Proyecto de titulación				

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_040	
2.- Título:		Soneto					
3.- URL:		https://spoti.fi/3IcOk8h					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:							
6.- Fecha de publicación:		03/11/2020			7.- Duración:		1:13
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista					Programa educativo		
Cápsula informativa					Noticiero		
Reportaje					Audio leyenda		

Podcast	X	Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	Adultos
			General
13.- Fuente de reproducción			
Radio	Facebook	Youtube	Spotify
			Sound Cloud
		X	Otro
14.- Tipo de contenido			
Formativo	X	Informativo	Entretenimiento
			Publicitario
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	Infantil
			Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	Inmaterial
			X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	Técnicas ancestrales
Música		Personaje	Monumentos
Gastronomía		Tradiciones	Documental - Archivos
Paisaje cultural		Arquitectura	Medicina ancestral
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional		Crossmedia	X
		Transmedia*	Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).			
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio	
		* Estrategias basadas en la acción	
		X	
19.- El contenido forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	
Investigación		Titulación	X
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	Bajo
			Nulo
21.- Ideas principales:	Soneto a Machala		
22.- Observaciones:	Proyecto de titulación		

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_041	
2.- Título:		Canto a Machala						
3.- URL:		https://spoti.fi/3YLLONo						
4.- Productor:		Orotopía						
5.- Guion:								
6.- Fecha de publicación:		03/11/2020			7.- Duración:		2:05	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto		
11.- Formato Radial:								
Radio revista				Programa educativo				
Cápsula informativa				Noticiero				
Reportaje				Audio leyenda				
Podcast		X		Publicidad				
12.- Tipo de público								
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X	
13.- Fuente de reproducción								
Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro			
			X					
14.- Tipo de contenido								
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario		
15.- Tono comunicacional:								
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico		
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material		Inmaterial	X		
17.- Temática patrimonial								
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales				
Música		Personaje	X	Monumentos				
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos				
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral				
18.- Estilo narrativo:								

Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción			
				X			
19.- El contenido forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación			
Investigación				Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Poema escrito por Luz Victoria dedicado a Machala.					
22.- Observaciones:		Proyecto de titulación					

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_042	
2.- Título:		Luz Poeta					
3.- URL:		https://spoti.fi/3YJfH0x					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:							
6.- Fecha de publicación:		04/11/2020			7.- Duración:		2:30
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista				Programa educativo			
Cápsula informativa				Noticiero			
Reportaje				Audio leyenda			
Podcast		X		Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							

Radio	Facebook	Youtube	Spotify	Sound Cloud	Otro
			X		
14.- Tipo de contenido					
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento	Publicitario
15.- Tono comunicacional:					
Formal	X	Juvenil		Infantil	Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje	X	Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
				X	
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:		Narraremos la historia de un ser imaginable y preciso que ha quedado en los corazones de los machaleños que la conocieron, Luz de Oro, Luz Orense, Luz Victoria Ribera de Mora.			
22.- Observaciones:		Proyecto de titulación			

Fichas de observación de contenidos radiales					1.- Código		SPO_043	
2.- Título:		Luz Docente						
3.- URL:		https://spoti.fi/3Z3b7dA						
4.- Productor:		Orotopía						
5.- Guion:								
6.- Fecha de publicación:		05/11/2020			7.- Duración:		2:20	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo			Pregrabado		X	Mixto
11.- Formato Radial:								
Radio revista				Programa educativo				
Cápsula informativa				Noticiero				
Reportaje				Audio leyenda				
Podcast		X		Publicidad				
12.- Tipo de público								
Niños			Jóvenes		Adultos			General
								X
13.- Fuente de reproducción								
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud
						X		Otro
14.- Tipo de contenido								
Formativo		X	Informativo			Entretenimiento		
						Publicitario		
15.- Tono comunicacional:								
Formal		X	Juvenil			Infantil		
						Técnico		
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material				Inmaterial	
							X	
17.- Temática patrimonial								
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales
Música				Personaje		X		Monumentos
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos

Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
				X	
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Narraremos la historia de un ser imaginable y preciso que ha quedado en los corazones de los machaleños que la conocieron, Luz de Oro, Luz Orense, Luz Victoria Ribera de Mora.				
22.- Observaciones:	Proyecto de titulación				

Fichas de observación de contenidos radiales				1.- Código		SPO_044	
2.- Título:		Canto al Combate Naval de Jambelí Fragmento 1					
3.- URL:		https://spoti.fi/3kaAVp9					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:							
6.- Fecha de publicación:		06/11/2020			7.- Duración:		3:54
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de reproducciones:		
10.- Ambiente de grabación		En Vivo		Pregrabado	X	Mixto	
11.- Formato Radial:							
Radio revista					Programa educativo		
Cápsula informativa					Noticiero		

Reportaje		Audio leyenda	
Podcast	X	Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
		Adultos	
		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Radio	Facebook	Youtube	Spotify
			X
14.- Tipo de contenido			
Formativo	X	Informativo	
		Entretenimiento	
		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	
		Infantil	
		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	
Música		Personaje	X
Gastronomía		Tradiciones	
			Documental - Archivos
Paisaje cultural		Arquitectura	
			Medicina ancestral
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional	Crossmedia	Transmedia*	Otro
	X		
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).			
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio	
		* Estrategias basadas en la acción	
		X	
19.- El contenido forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	
Investigación		Titulación	X
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
		Bajo	
		Nulo	

21.- Ideas principales:	Canto al Combate Naval de Jambelí, el poema más representativo de Luz Victoria Ribera de Mora en honor a los valientes héroes de La Guerra del 41. Narraremos la historia de un ser imaginable y preciso que ha quedado en los corazones de los machaleños que la conocieron, Luz de Oro, Luz Orense, Luz Victoria Ribera de Mora.
22.- Observaciones:	Proyecto de titulación

Fichas de observación de contenidos radiales						1.- Código		SPO_045	
2.- Título:		Canto al Combate Naval de Jambelí Fragmento 2							
3.- URL:		https://spoti.fi/3IEbiXp							
4.- Productor:		Orotopía							
5.- Guion:									
6.- Fecha de publicación:		07/11/2020				7.- Duración:		2:19	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de reproducciones:			
10.- Ambiente de grabación		En Vivo				Pregrabado		X	
						Mixto			
11.- Formato Radial:									
Radio revista				Programa educativo					
Cápsula informativa				Noticiero					
Reportaje				Audio leyenda					
Podcast		X		Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Radio		Facebook		Youtube		Spotify		Sound Cloud	
						X			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		X		Informativo				Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									

Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje	X	Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
				X	
19.- El contenido forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:		Canto al Combate Naval de Jambelí, el poema más representativo de Luz Victoria Ribera de Mora en honor a los valientes héroes de La Guerra del 41 Narraremos la historia de un ser imaginable y preciso que ha quedado en los corazones de los machaleños que la conocieron, Luz de Oro, Luz Orense, Luz Victoria Ribera de Mora.			
22.- Observaciones:		Proyecto de titulación			

Anexo 2. Fichas de análisis de contenidos audiovisuales: Youtube

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_001	
2.- Título:		La magia del Tren							
3.- URL:		https://bit.ly/3HRgoQ7							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		08/03/2019				7.- Duración:		11:21	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		99	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto			
						Mixto		X	
Programa entrevistas						Programa educativo			
Cápsula informativa						Serie ficción			
Reportaje						Documental		X	
Concurso						Publicidad			
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook				Instagram				Youtube	
						X		Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material		X		Inmaterial	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
								X	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional				Crossmedia				Transmedia*	
						X		Otro	

18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción			
		X					
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta información del antiguo patrimonio ferroviario de la provincia de El Oro, el mismo que se encuentra en vestigios debido a la eliminación del tren como medio de transporte y no se hizo trabajos de mantenimiento para la conservación del mismo.					
22.- Observaciones:		El video es usado como base para el desarrollo de un proyecto de titulación transmedia.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_002	
2.- Título:		La magia de Santa Rosa					
3.- URL:		https://bit.ly/3jkLrJN					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		10/03/2019			7.- Duración:		20:10
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		65
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto		Mixto	X
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje				Documental		X	
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X

13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material			Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje		X	Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio			* Estrategias basadas en la acción		
					X		
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Narrar los inicios de la ciudad de Santa Rosa, se aplica una técnica de enlace de entrevistas a varios personajes de la ciudad. Se explica la razón de llevar el nombre de Santa Rosa de Lima.					
22.- Observaciones:		Los entrevistados son: Manuel Carrillo, Sacerdote Javier González, Blanca Vera, Ing.Clemente Bravo (ex alcalde).					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_003	
2.- Título:		Tertulias Orotopía							
3.- URL:		https://bit.ly/3FMfq4X							
4.- Productor:		Orotopia - Kevin Ruiz							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		05/02/2018				7.- Duración:		33:09	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		10	
10.- Ambiente de grabación		Estudio	X	Abierto		Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas		X		Programa educativo					
Cápsula informativa				Serie ficción					
Reportaje				Documental					
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X		
13.- Fuente de reproducción									
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro			
14.- Tipo de contenido									
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario			
15.- Tono comunicacional:									
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico			
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material			Inmaterial	X		
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia			Turismo		Técnicas ancestrales				
Música			Personaje	X	Monumentos				
Gastronomía			Tradiciones		Documental - Archivos				
Paisaje cultural			Arquitectura		Medicina ancestral				
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro			

18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio		* Acción	X		
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Datos importantes de los personajes que fueron importantes para la ciudad de Pasaje y lo que representaron para este lugar.						
22.- Observaciones:	Moderador: Kevin Ruiz Panelistas: Salomon Amaya, Voltaire Medina						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_004	
2.- Título:	Casa Misteriosa						
3.- URL:	https://bit.ly/3hH1cdv						
4.- Productor:	Orotopia						
5.- Guion:	Orotopia						
6.- Fecha de publicación:	25/05/2018			7.- Duración:		05:10	
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:		11	
10.- Ambiente de grabación	Estudio	X	Abierto		Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas		Programa educativo					
Cápsula informativa		Serie ficción		X			
Reportaje		Documental					
Concurso		Publicidad					
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							

Formativo		Informativo		Entretenimiento	X	Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil	X	Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio			* Acción		X
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se narra la leyenda de uno de los bienes patrimoniales de la ciudad de Machala					
22.- Observaciones:		Se trabaja con la investigación de los casos de leyendas urbanas, rurales y populares del territorio que forma parte del proyecto Orotopía.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código	AV_YOU_005
2.- Título:		Leyenda La laguna de Chillacocha			
3.- URL:		https://bit.ly/3hDWFZi			
4.- Productor:		Orotopia			
5.- Guion:		Orotopia			
6.- Fecha de publicación:		25/05/2018	7.- Duración:		04:53
8.- Idioma:		Español	9.- Cantidad de vistas:		114

10.- Ambiente de grabación	Estudio	X	Abierto		Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:						
Programa entrevistas			Programa educativo			
Cápsula informativa			Serie ficción		X	
Reportaje			Documental			
Concurso			Publicidad			
12.- Tipo de público						
Niños		Jóvenes		Adultos		General X
13.- Fuente de reproducción						
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro
14.- Tipo de contenido						
Formativo		Informativo		Entretenimiento	X	Publicitario
15.- Tono comunicacional:						
Formal		Juvenil	X	Infantil		Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial						
Leyenda o Historia	X	Turismo		Técnicas ancestrales		
Música		Personaje		Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:						
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).						
* Tiempo		* Espacio		* Acción		X
19.- Audiovisual forma parte de:						
Proyecto académico		Vinculación		X		
Investigación		Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:						
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo

21.- Ideas principales:	Se narra la leyenda de uno de los bienes patrimoniales de la ciudad de Machala
22.- Observaciones:	Se trabaja con la investigación de los casos de leyendas urbanas, rurales y populares del territorio que forma parte del proyecto Orotopía.

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_006	
2.- Título:		El tigrillo zarumeño							
3.- URL:		https://bit.ly/3HPCulS							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		10/03/2019				7.- Duración:		03:03	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		11.881	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
						Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Serie ficción					
Reportaje				Documental					
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook				Instagram				Youtube	
								X	
								Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	

Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Se narra el método de producción del plato típico de la provincia, se indican materiales y se basa en el uso del plátano.				
22.- Observaciones:	Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.				

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código	AV_YOU_007
2.- Título:	Ceviche de Mantarraya				
3.- URL:	https://bit.ly/3PGEBKy				
4.- Productor:	Orotopia				
5.- Guion:	Orotopia				
6.- Fecha de publicación:	25/08/2019	7.- Duración:	03:47		
8.- Idioma:	Español	9.- Cantidad de vistas:	6684		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto
11.- Tipo de audiovisual:					
Programa entrevistas		Programa educativo			
Cápsula informativa	X	Serie ficción			
Reportaje		Documental			
Concurso		Publicidad			
12.- Tipo de público					
Niños		Jóvenes		Adultos	General
13.- Fuente de reproducción					

Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía	X	Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia *		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en productos del mar, teniendo en cuenta que El Oro es una provincia costera.					
22.- Observaciones:		Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_YOU_008
2.- Título:	Cazuela de cachema		
3.- URL:	https://bit.ly/3HR9o5u		
4.- Productor:	Orotopia		
5.- Guion:	Orotopia		
6.- Fecha de publicación:	25/08/2019	7.- Duración:	04:54

8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		33
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía	X	Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	

21.- Ideas principales:	Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en productos del mar, teniendo en cuenta que El Oro es una provincia costera y también productora de plátano – banano.
22.- Observaciones:	Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código	AV_YOU_009	
2.- Título:		Sango de Camarón						
3.- URL:		https://bit.ly/3G7E7dg						
4.- Productor:		Orotopia						
5.- Guion:		Orotopia						
6.- Fecha de publicación:		25/08/2019			7.- Duración:		02:56	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		270	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:								
Programa entrevistas					Programa educativo			
Cápsula informativa		X			Serie ficción			
Reportaje					Documental			
Concurso					Publicidad			
12.- Tipo de público								
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X	
13.- Fuente de reproducción								
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro		
14.- Tipo de contenido								
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario		
15.- Tono comunicacional:								
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico		
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial								
Leyenda o Historia				Turismo		Técnicas ancestrales		
Música				Personaje		Monumentos		

Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	Crossmedia		Transmedia*		Otro
X					
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).					
* Estrategias basadas en el tiempo		* Estrategias basadas en el espacio		* Estrategias basadas en la acción	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico			Vinculación	X	
Investigación			Titulación		
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	Medio		Bajo		Nulo
X					
21.- Ideas principales:	Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en productos del mar, teniendo en cuenta que El Oro es una provincia costera y también productora de plátano – banano.				
22.- Observaciones:	Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.				

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_010	
2.- Título:		Caldo de Cangrejo					
3.- URL:		https://bit.ly/3B0k2Gk					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		25/08/2019			7.- Duración:		05:14
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		815
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			

Reportaje		Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	Adultos
			General
			X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook		Instagram	Youtube
			X
			Otro
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	X
			Entretenimiento
			Publicitario
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	Infantil
			Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	Inmaterial
			X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	Técnicas ancestrales
Música		Personaje	Monumentos
Gastronomía	X	Tradiciones	Documental - Archivos
Paisaje cultural		Arquitectura	Medicina ancestral
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional	X	Crossmedia	Transmedia*
			Otro
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	Bajo
			Nulo
21.- Ideas principales:	Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en productos del mar, teniendo en cuenta que El Oro es una provincia costera y también productora de plátano – banano.		
22.- Observaciones:	Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.		

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_011	
2.- Título:		Bolón de Queso y chicharrón							
3.- URL:		https://bit.ly/3GaaqIU							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		25/08/2019				7.- Duración:		04:46	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		11	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas				Programa educativo					
Cápsula informativa		X		Serie ficción					
Reportaje				Documental					
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook				Instagram				Youtube	
								X	
								Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial		X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía		X		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional				Crossmedia		X		Transmedia*	
								Otro	

18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio		* Acción		X	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación		X			
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en la producción de plátano – banano.						
22.- Observaciones:	Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_01 2	
2.- Título:	Trailer Documental del periodismo en El Oro						
3.- URL:	https://bit.ly/3FJu8K3						
4.- Productor:	Orotopia						
5.- Guion:	Orotopia						
6.- Fecha de publicación:	22/08/2018			7.- Duración:	03:12		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	175		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto		Mixto	X	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas		Programa educativo					
Cápsula informativa		Serie ficción					
Reportaje		Documental					
Concurso		Publicidad		X			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							

Formativo		Informativo		Entretenimiento		Publicitario	X
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		X		Vinculación			
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Es un trailer con la información relevante y con estilo de expectativa para la presentación del documental completo de la historia evolutiva del periodismo en la provincia de El Oro.					
22.- Observaciones:		Se trabaja con partes de la información del documental.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_013	
2.- Título:		Historias con sabor a cacao					
3.- URL:		https://bit.ly/3G5GTjs					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		02/09/2019			7.- Duración:		07:06
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		132
10.- Ambiente de grabación		Estudio	X	Abierto		Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							

Programa entrevistas		Programa educativo	
Cápsula informativa	X	Serie ficción	
Reportaje		Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook		Instagram	
Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	X
Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	
Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	
Música		Personaje	
Gastronomía		Tradiciones	X
Paisaje cultural		Arquitectura	
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional		Crossmedia	
Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).			
*Tiempo		* Espacio	
* Acción		X	
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Contar historias relacionadas con el proceso de producción del cacao en la parroquia El progreso.		
22.- Observaciones:	Es una cápsula radial que nace de la investigación de las parroquias rurales de la provincia de El Oro. Este audio fue parte de un concurso realizado por Radio Francia – Ecuador.		

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_014	
2.- Título:		Chilla balcón del cielo							
3.- URL:		https://bit.ly/3Wc3qAP							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		07/09/2019				7.- Duración:		05:01	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		311	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
						Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas				Programa educativo					
Cápsula informativa				Serie ficción					
Reportaje		X		Documental					
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook				Instagram				Youtube	
						X		Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo		X		Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional		X		Crossmedia				Transmedia*	
								Otro	

19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Es un reportaje que narra acerca de las bellezas paisajísticas del cantón Chilla, la mezcla de su fe y su vida cotidiana.						
22.- Observaciones:	Es un reportaje con finalidad turística.						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_015	
2.- Título:		El Oro					
3.- URL:		https://bit.ly/3PFkzQN					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		07/09/2019		7.- Duración:		03:37	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		7	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje		X		Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							

Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo	X		Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Es un reportaje que narra acerca de las bellezas paisajísticas del cantón Chilla, la mezcla de su fe y su vida cotidiana.					
22.- Observaciones:		Es un reportaje con finalidad turística.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_016				
2.- Título:		Albazo								
3.- URL:		https://bit.ly/3YHGb3g								
4.- Productor:		Orotopia								
5.- Guion:		Orotopia								
6.- Fecha de publicación:		08/09/2019			7.- Duración:		05:05			
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		5			
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:										
Programa entrevistas					Programa educativo					
Cápsula informativa					Serie ficción					

Reportaje	X		Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música	X	Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Tiempo		* Espacio		* Acción		X	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X		Vinculación				
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Es un reportaje que narra acerca de la música nacional, dividido en varios programas, en este caso: género musical oriunda de la sierra Ecuatoriana de ritmo alegre y es acompañado de una guitarra y requinto vestimenta colorida.					
22.- Observaciones:		Lic. Jonny Feijo, Lic. Willian Canazhapa, Lic. Diego Valverde, Lic. Marco Farez Pereira					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_017	
2.- Título:		El Yaraví							
3.- URL:		https://bit.ly/3hBm2et							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		08/09/2019				7.- Duración:		05:33	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		12	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
						Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas				Programa educativo					
Cápsula informativa				Serie ficción					
Reportaje		X		Documental					
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				General	
				Adultos				X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook				Instagram				Youtube	
						X		Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		X		Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional				Crossmedia		X		Transmedia*	
								Otro	

18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio		* Acción	X		
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X		Vinculación				
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Música ecuatoriana mayormente interpretada en funerales como despedidas a su difunto fusiona elementos formales del "harawi" incaico y la poesía trovadoresca						
22.- Observaciones:	Lic. Candido Belduma, Segundo Villacela, Lic. Celso Arévalo						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_018	
2.- Título:	Pasillo ecuatoriano						
3.- URL:	https://bit.ly/3hEYSnh						
4.- Productor:	Orotopia						
5.- Guion:	Orotopia						
6.- Fecha de publicación:	08/09/2019			7.- Duración:	04:04		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	14		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa			Serie ficción				
Reportaje	X		Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook		Instagram		Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido							

Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música	X	Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		X		Vinculación			
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		El Pasillo es patrimonio cultural del Ecuador, pertenencia identidad de los ecuatorianos cantado por todos los estratos sociales características únicas y adquiridas en el Ecuador.					
22.- Observaciones:		Oswaldo Chuquirima, Lic. Candido Belduma, Patricia Sáenz					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_YOU_019	
2.- Título:		Polka Orense					
3.- URL:		https://bit.ly/3PP9z3u					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		09/09/2019			7.- Duración:		06:53
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		136
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							

Programa entrevistas		Programa educativo	
Cápsula informativa		Serie ficción	
Reportaje	X	Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook		Instagram	
Youtube	X	Otro	
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	X
Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	
Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	
Música	X	Personaje	
Gastronomía		Tradiciones	
Paisaje cultural		Arquitectura	
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional	X	Crossmedia	
Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico	X	Vinculación	
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Es un reportaje que narra acerca de la música nacional, dividido en varios programas, en este caso: La Polka es un estilo propio de El Oro nacida de la influencia americana dentro de la provincia durante la época del inicio de la explotación minera.	
22.- Observaciones:		Salomón Amaya, William Ordoñez, Lic. Glenda Borja, Lic. Juan Pablo Pacheco	

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_YOU_020	
2.- Título:		San Juanito							
3.- URL:		https://bit.ly/3v8Prjk							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		10/09/2019				7.- Duración:		06:55	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		19	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
						Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas				Programa educativo					
Cápsula informativa				Serie ficción					
Reportaje		X		Documental					
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook				Instagram				Youtube	
						X		Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		X		Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional				Crossmedia		X		Transmedia*	
								Otro	

19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X		Vinculación				
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Es un reportaje que narra acerca de la música nacional, dividido en varios programas, en este caso: El San Juanito es oriundo de la Zona Andina interpretado por instrumentos como el rondador y el pinganillo. Acompañado de una danza cuyas vestimentas con de colores y con accesorios como alpargatas, collares y sombreros.						
22.- Observaciones:	Víctor Gonzales, Manuel Castro						

Anexo 3. Fichas de observación de contenidos audiovisuales: Facebook

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_FACE_001	
2.- Título:		La Magia del ferrocarril							
3.- URL:		https://bit.ly/3HX8e8V							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		25/08/2019				7.- Duración:		12:28	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		383	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
						Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas				Programa educativo					
Cápsula informativa				Serie ficción					
Reportaje				Documental		X			
Concurso				Publicidad					
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				General	
				Adultos				X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook		X		Instagram				Youtube	
								Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									

Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Tiempo	X	* Espacio		* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación		X			
Investigación		Titulación		X			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Indica la historia del patrimonio ferroviario que existió en la provincia de El Oro, su aporte a la comunidad, la evolución de la sociedad a nivel de transporte. Cuenta con el aporte de expertos en el tema.						
22.- Observaciones:	Formó parte de los productos de vinculación y sirviendo luego como la plataforma para la aplicación de la narrativa transmedia dentro de una investigación de titulación por parte de una estudiante miembro del Semillero de Investigación Mitos - Shinhwa. Fue transmitida en vivo por Facebook y contó con una línea de tiempo transmedia en otros medios digitales, medios tradicionales y BTL.						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_002	
2.- Título:		Paisajes culturales					
3.- URL:		https://bit.ly/3FC48QE					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		04/09/2019		7.- Duración:		23:15	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		1.600	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa			Serie ficción				
Reportaje		X	Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X

13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial		X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural	X	Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Tiempo		* Espacio	X	* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación			
Investigación				Titulación	X		
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Indica la conceptualización e importancia de los paisajes culturales dentro del patrimonio cultural de los pueblos, en este caso se genera un reportaje con las opiniones de expertos y personas relacionadas con los sectores de la Reserva del Bosque Petrificado de Puyango; así mismo, se toma el item del patrimonio religioso del cantón Chilla por ser avalada tanto la imagen como la festividad como patrimonio intangible de la provincia de El Oro.					
22.- Observaciones:		Fue transmitido en vivo por Facebook y contó con las opiniones favorables de la población orense que dejó sus comentarios en la plataforma. Esto también formó parte del proceso de titulación de un miembro del Semillero de Investigación Mitos - Shinhwa.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_FACE_003	
2.- Título:		Reportaje radial "Historias con sabor a cacao"							
3.- URL:		https://bit.ly/3V84YdG							
4.- Productor:		Orotopia							
5.- Guion:		Orotopia							
6.- Fecha de publicación:		05/09/2019				7.- Duración:		10:27	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		474	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas						Programa educativo			
Cápsula informativa						Serie ficción			
Reportaje		X				Documental			
Concurso						Publicidad			
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook		X		Instagram				Youtube	
								Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		X		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional				Crossmedia				Transmedia*	
								X	
								Otro	

18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio	X	* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación					
Investigación		Titulación		X			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	La provincia de el Oro ha sido reconocida por la diversidad de productos que exportan, como por ejemplo el chocolate que se produce en Europa pero en realidad es cacao oreense. Partiendo desde ese imaginario social y las investigaciones patrimoniales realizadas durante la carrera, se visitó la parroquia Progreso con el objetivo de archivar sensaciones, costumbres y ser testigos de qué tan impregnada llevan a esta fruta en sus habitantes e incluso, en leyendas, festividades y demás elementos culturales.						
22.- Observaciones:	Este tema se liga a una previa experiencia de vinculación con la sociedad de los Paisajes culturales rurales de la provincia de El Oro; también formó parte del proceso de titulación de un miembro del Semillero de Investigación Mitos - Shinhwa.						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_004	
2.- Título:		Periodismo en la provincia de El Oro					
3.- URL:		https://bit.ly/3V97793					
4.- Productor:		Orotopia					
5.- Guion:		Orotopia					
6.- Fecha de publicación:		09/09/2019		7.- Duración:		17:08	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		571	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa			Serie ficción				
Reportaje			Documental		X		
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X

13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		X		Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		El ejercicio periodístico ha sido de gran importancia durante el desarrollo de la historia de los pueblos, ese contexto histórico del ejercicio de las letras y la investigación es tratada en este documental.					
22.- Observaciones:		Cuenta con la intervención de varios profesionales del área y de personajes célebres que desde su análisis hacen posible este producto.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_005
2.- Título:	Sinfónica UTMACH		
3.- URL:	https://bit.ly/3Vb4Utz		
4.- Productor:	Andrea Jaramillo - Orotopía		
5.- Guion:	Samantha Quinde - Orotopía		

6.- Fecha de publicación:	09/09/2019				7.- Duración:	11:00	
8.- Idioma:	Español				9.- Cantidad de vistas:	1400	
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje	X			Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música	X	Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X			Vinculación	X		
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	

21.- Ideas principales:	Forma parte del programa #VocesYRequintos presenta la trayectoria de la Orquesta Sinfónica de la Universidad Técnica de Machala, lo importante que es trabajar en la preservación del arte musical dentro de las actividades académicas y sociales.
22.- Observaciones:	También se presenta al coro universitario que lleva varios años en desarrollo con la participación de varios estudiantes.

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código	AV_FACE_006
2.- Título:		Machala hasta la Raíz					
3.- URL:		https://bit.ly/3FRs3vI					
4.- Productor:		Andrea Jaramillo - Orotopía					
5.- Guion:		Samantha Quinde - Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		24/09/2019			7.- Duración:		15:20
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		704
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje		X		Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia				Turismo		Técnicas ancestrales	

Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural	X	Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico	X		Vinculación	X	
Investigación			Titulación		
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Es un reportaje en homenaje a las fiestas patronales del cantón Machala, muestra datos históricos, étnicos, políticos; además se indica sectores importantes como lo son: Puerto Bolívar, Nuevo Pilo, Hospital Teófilo Dávila, la Catedral, Parque Colón, Parque Zoila Ugarte de Landívar.				
22.- Observaciones:					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_007	
2.- Título:		Quinteto de Oro					
3.- URL:		https://bit.ly/3BUTm6X					
4.- Productor:		Ariel Suárez, Ginger Loor - Orotopía					
5.- Guion:		Ariel Suárez, Ginger Loor - Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		25/09/2019			7.- Duración:		07:49
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		114
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje		X		Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							

Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material		Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X			Vinculación	X		
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Es un reportaje que rememora la histórica selección de básquet pasajeña denominada “Quinteto de Oro”, muestra la importancia de este deporte en años anteriores dentro del cantón y la provincia. La algarabía que este representaba para el pueblo orense, la calidad de jugadores que se han tenido dentro de la geografía e incluso la forma en que esto aportó al desarrollo deportivo local.					
22.- Observaciones:							

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_008
2.- Título:	La Magia de Santa Rosa		
3.- URL:	https://bit.ly/3Wx1XEF		
4.- Productor:	Jefferson Cabrera - Orotopía		

5.- Guion:	Kevin Ruíz - Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	26/09/2019			7.- Duración:	20:25		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	222		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa			Serie ficción				
Reportaje	X		Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural	X	Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X		Vinculación	X			
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							

Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	En este reportaje se habla acerca de la ciudad de Santa Rosa y la influencia de la santa limeña con el mismo nombre. Se presentan las perspectivas de diversos personajes que nacieron o habitan en el sector: Historiador, catequista, Sacerdote y el Alcalde. El mismo tiene la finalidad de seguir promoviendo el patrimonio local.						
22.- Observaciones:							

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código	AV_FACE_009
2.- Título:		Tertulias orenses					
3.- URL:		https://bit.ly/3GaecM					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		03/10/2019		7.- Duración:		14:24	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		70	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo		X	
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo	X	Informativo		Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							

Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje	X	Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico	X		Vinculación	X	
Investigación			Titulación		
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Son microcápsulas informativas de los personajes que aportaron en la cultura, arte, historia y economía, desde la perspectiva de nuestros historiadores. El material fue recogido durante el evento denominado “Tertulias Orenses” en el Teatro de Artes de Pasaje, sitio que por la intervención del proyecto Orotopía fue denominado Patrimonio local.				
22.- Observaciones:	Lo importante de este video es rescatar hitos históricos con el apoyo de los personajes más longevos dentro del campo historiador.				
Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código	AV_FACE_010
2.- Título:	Micro cápsulas Orotopía				
3.- URL:	https://bit.ly/3WuDiAM				
4.- Productor:	Orotopía				
5.- Guion:	Orotopía				
6.- Fecha de publicación:	24/10/2019			7.- Duración:	14:24
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	78
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto
11.- Tipo de audiovisual:					
Programa entrevistas			Programa educativo		
Cápsula informativa	X		Serie ficción		
Reportaje			Documental		
Concurso			Publicidad		
12.- Tipo de público					

Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado			Material		Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje	X	Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X			Vinculación	X		
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Son microcápsulas informativas de los personajes que aportaron con datos de diversas temáticas: gastronomía, música nacional, medicina ancestral, poesía, cantos de cuna, patrimonio y cultura. Esta recopilación trata de ser una guía para la ciudadanía acerca de la riqueza oral local					
22.- Observaciones:							

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_011
2.- Título:	Voces y requintos - Aníbal Romero		
3.- URL:	https://bit.ly/3v7H47n		
4.- Productor:	Orotopía		

5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	10/01/2020			7.- Duración:	36:59		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	1300		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto		Mixto	X	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas	X		Programa educativo				
Cápsula informativa			Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música	X	Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X		Vinculación		X		
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							

Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Es el primer programa de “Voces y requintos” que busca abrir un espacio para dialogar acerca de la música nacional, potente patrimonio intangible de las distintas localidades. Se toma como base el amor por el arte musical, la formación artística de los invitados del programa de entrevistas, se hace referencia al estilo del Paso Doble. El ser humano no puede estar sin sonido, sin música según muchos estudios realizados a nivel mundial. La forma de tratar en la actualidad la educación musical se necesita tener en primera instancia el lenguaje musical, la experiencia sonora.					
22.- Observaciones:		El pasodoble es una herencia española que se remonta a la influencia ibérica en latinoamérica, el mismo que nace en Francia pero se transforma hasta llegar a nuestra región y es una marcha relacionada con la fiesta brava.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código	AV_FACE_012
2.- Título:		Voces y requintos - Prof. Julio Lituma					
3.- URL:		https://bit.ly/3HSW9BA					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		17/01/2020			7.- Duración:		16:23
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		509
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto		Mixto	X
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas		X		Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	

16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música	X	Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico	X		Vinculación	X	
Investigación			Titulación		
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:	Es el segundo programa de “Voces y requintos” que busca abrir un espacio para dialogar acerca de la música nacional, potente patrimonio intangible de las distintas localidades. Se genera a través de la entrevista a expertos en esta temática, como es el caso de profesor Julio Lituma. Se presenta a su vez a la Banda Infante-Juvenil del Municipio de Machala, la trayectoria del director junto con la influencia del legado de su padre dentro del área musical orense; además se explica que las causas para disminuir el uso de la música nacional han sido por las malas gestiones de los administradores de instituciones públicas y centros educativos. La culpa no es del niño, sino de los adultos que no le inculcan este gusto musical.				
22.- Observaciones:	Las características del albazo es su origen criollo y mestizo. Tiene un ritmo alegre y usualmente es interpretada con guitarra y requinto. Es también común que sea interpretado por una banda de pueblo.				

Fichas de observación de contenidos audiovisuales			1.- Código	AV_FACE_013
2.- Título:	Voces y requintos - Lucho Ramón			
3.- URL:	https://bit.ly/3WCgQWz			
4.- Productor:	Orotopía			
5.- Guion:	Orotopía			
6.- Fecha de publicación:	19/03/2020	7.- Duración:	28:50	
8.- Idioma:	Español	9.- Cantidad de vistas:	923	
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	Mixto
11.- Tipo de audiovisual:				

Programa entrevistas	X		Programa educativo		
Cápsula informativa			Serie ficción		
Reportaje			Documental		
Concurso			Publicidad		
12.- Tipo de público					
Niños		Jóvenes		Adultos	
				General	X
13.- Fuente de reproducción					
Facebook	X	Instagram		Youtube	
				Otro	
14.- Tipo de contenido					
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento	
				Publicitario	
15.- Tono comunicacional:					
Formal	X	Juvenil		Infantil	
				Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música	X	Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	
				Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico	X		Vinculación	X	
Investigación			Titulación		
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	
				Nulo	
21.- Ideas principales:		Es el tercer programa de “Voces y requintos” que busca abrir un espacio para dialogar acerca de la música nacional, potente patrimonio intangible de las distintas localidades. Se genera a través de la entrevista a expertos en esta temática, como es el caso del músico requintista y guitarrista Don Lucho Ramón.			
22.- Observaciones:		Las características de la música nacional es de preponderancia el Pasillo, el mismo que es un patrimonio cultural inmaterial del Ecuador, su mayor exponente fue Julio Jaramillo conocido como “El ruiseñor de América”.			

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código	AV_FACE_014
2.- Título:		Voces y requintos – Gerardo Sánchez					
3.- URL:		https://bit.ly/3VudSm5					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		25/03/2020			7.- Duración:		29:46
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		123
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto		Mixto	X
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas		X		Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música	X	Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							

Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico	X			Vinculación	X		
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Es el cuarto programa de “Voces y requintos” que busca abrir un espacio para dialogar acerca de la música nacional, potente patrimonio intangible de las distintas localidades. Se genera a través de la entrevista a expertos en esta temática, como es el caso del músico Gerardo Sánchez						
22.- Observaciones:							

Fichas de observación de contenidos audiovisuales					1.- Código	AV_FACE_015	
2.- Título:	Leyenda la Casa Misteriosa						
3.- URL:	https://bit.ly/3BTbZZ8						
4.- Productor:	Orotopía						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	22/01/2017				7.- Duración:	05:10	
8.- Idioma:	Español				9.- Cantidad de vistas:	227	
10.- Ambiente de grabación	Estudio	X	Abierto		Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción	X		
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo		Entretenimiento	X	Publicitario	

15.- Tono comunicacional:							
Formal		Juvenil	X	Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia	X	Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se narra la leyenda de uno de los bienes patrimoniales de la ciudad de Machala					
22.- Observaciones:		Se trabaja con la investigación de los casos de leyendas urbanas, rurales y populares del territorio que forma parte del proyecto Orotopía.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_016	
2.- Título:		Leyenda La laguna de Chillacocha					
3.- URL:		https://bit.ly/3WwqHgh					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		01/02/2017			7.- Duración:		04:52
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		95
10.- Ambiente de grabación		Estudio	X	Abierto		Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas					Programa educativo		

Cápsula informativa		Serie ficción	X
Reportaje		Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook	X	Instagram	
Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	
Entretenimiento	X	Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal		Juvenil	X
Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia	X	Turismo	
Música		Personaje	
Gastronomía		Tradiciones	
Paisaje cultural		Arquitectura	
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional		Crossmedia	X
Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se narra la leyenda de uno de los bienes patrimoniales de la ciudad de Machala	
22.- Observaciones:		Se trabaja con la investigación de los casos de leyendas urbanas, rurales y populares del territorio que forma parte del proyecto Orotopía.	

2.- Título:	Las etnias en la interculturalidad						
3.- URL:	https://bit.ly/3HPRjF2						
4.- Productor:	Malena Astudillo						
5.- Guion:	Malena Astudillo						
6.- Fecha de publicación:	06/02/2017				7.- Duración:	03:31	
8.- Idioma:	Español				9.- Cantidad de vistas:	451	
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto		Mixto	X	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa			Serie ficción				
Reportaje	X		Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado	Material				Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje	X	Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							

Proyecto académico		Vinculación	
Investigación		Titulación	X
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
		Bajo	
		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se presentan las características de las diversas etnias que habitan dentro de la provincia de El Oro, este audiovisual forma parte de un caso de examen complejo con el que una estudiante obtuvo su título de Licenciatura.		
22.- Observaciones:	La estudiante cede el derecho de publicación mediante las redes del proyecto Orotopía para apoyar el proceso de indagación de la información acerca del patrimonio cultural orense.		

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_018	
2.- Título:		Entrevista al docente Ruben Zapata					
3.- URL:		https://bit.ly/3Wfejli					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		22/08/2017		7.- Duración:		02:06	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		187	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							

Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		X
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presentan las ideas del docente en relación a un evento de entrega de un lote de productos que entregan estudiantes del proyecto.					
22.- Observaciones:		Es una de las primeras entregas que presentan los estudiantes de Orotopía.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales					1.- Código		AV_FACE_019	
2.- Título:		Entrevista al docente William Garcés						
3.- URL:		https://bit.ly/3BSEl5z						
4.- Productor:		Orotopía						
5.- Guion:		Orotopía						
6.- Fecha de publicación:		07/09/2017			7.- Duración:		02:21	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		248	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:								
Programa entrevistas					Programa educativo			
Cápsula informativa		X			Serie ficción			

Reportaje		Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook	X	Instagram	
Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	X
Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	
Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	
		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	
Música		Personaje	
Gastronomía		Tradiciones	
Paisaje cultural		Arquitectura	
		Técnicas ancestrales	
		Monumentos	
		Documental - Archivos	X
		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional	X	Crossmedia	
Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se presentan las ideas del docente en relación a un evento de entrega de un lote de productos artísticos culturales que entregan estudiantes de la carrera de Artes Plásticas.		
22.- Observaciones:	Es una de las primeras entregas que presentan los estudiantes de Orotopía.		

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_020
2.- Título:	Palabras de la Lcda. Laddy Quezada, inauguración Rostros.		

3.- URL:	https://bit.ly/3v7YMI2						
4.- Productor:	Orotopía						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	29/09/2017			7.- Duración:	03:38		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	79		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación	X			

Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presentan las palabras por la inauguración de la muestra “Rostros”, esta es la primera entrega de los bustos relacionados a personajes históricos de la provincia de El Oro que muchas veces han sido relegados por el desconocimiento de su obra.					
22.- Observaciones:		Es una de las primeras entregas que presentan los estudiantes de Orotopía.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_021	
2.- Título:		Intro Orotopía					
3.- URL:		https://bit.ly/3HRpZ9h					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		27/06/2017		7.- Duración:		00:35	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		3.1 K	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa				Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad		X	
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo		Entretenimiento		Publicitario	X
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial		X	

17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X		
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro		
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación		X			
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo		
21.- Ideas principales:		Se presentan las categorías en que se trabajan dentro de todo el proyecto: Rostros, Magia y Encanto. Intro que se usa en la portada del facebook.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_022	
2.- Título:		Fiesta religiosa en honor a la Virgen de Ntvi. Chilla					
3.- URL:		https://bit.ly/3v84Mk8					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		08/09/2017		7.- Duración:		00:18	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		69	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							

Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		X		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se comparte parte de la fiesta religiosa que se realiza a la patrona de la provincia, la festividad de la Virgen de la Natividad de Chilla. Existe el Santuario en la parte alta (montañas) de El Oro y en Machala tiene una capilla en su honor.					
22.- Observaciones:		Se realiza una transmisión en Vivo, probando las nuevas opciones que brinda Facebook a las páginas.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_023
2.- Título:	Procesión Virgen de Chilla en Machala		
3.- URL:	https://bit.ly/3v96WA2		
4.- Productor:	Orotopía		

5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	08/09/2017			7.- Duración:	02:02		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	73		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial		X	
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones	X	Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación	X			
Investigación			Titulación				
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							

Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se comparte parte de la fiesta religiosa que se realiza a la patrona de la provincia, la festividad de la Virgen de la Natividad de Chilla. Se visibiliza las bandas de música denominado “Los Chicheros” y la caminata de los feligreses.						
22.- Observaciones:	Se realiza una transmisión en Vivo, probando las nuevas opciones que brinda Facebook a las páginas.						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código	AV_FACE_024
2.- Título:	Inicio de la exposición Rostros						
3.- URL:	https://bit.ly/3PLaaTS						
4.- Productor:	Orotopía						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	28/09/2017				7.- Duración:	01:42	
8.- Idioma:	Español				9.- Cantidad de vistas:	75	
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado	Material				Inmaterial	X	
17.- Temática patrimonial							

Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación		X	
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	
21.- Ideas principales:		Se presentan las palabras por la inauguración de la muestra “Rostros”.			
22.- Observaciones:		Es una de las primeras entregas que presentan los estudiantes de Orotopía.			

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_025	
2.- Título:		Exposición Rostros					
3.- URL:		https://bit.ly/3Vd6Phl					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		29/09/2017		7.- Duración:		07:29	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		116	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							

Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	X
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta la muestra “Rostros”.					
22.- Observaciones:		Es una de las primeras entregas que presentan los estudiantes de Orotopía.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_026
2.- Título:	Intervención de Salomón Amaya, Presidente de la Casa de la Cultura de Pasaje		
3.- URL:	https://bit.ly/3Vj8mly		
4.- Productor:	Orotopía		
5.- Guion:	Orotopía		

6.- Fecha de publicación:	29/09/2017			7.- Duración:	02:13		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	37		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto		Mixto		
			X				
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		X
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación		X		
Investigación			Titulación				

20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta el discurso que brinda el Presidente de la Casa de Cultura de Pasaje, durante su intervención en la muestra "Rostros".					
22.- Observaciones:		Es una de las primeras entregas que presentan los estudiantes de Orotopía.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_027	
2.- Título:		Noche de Antorchas Bomberos Pasaje - La noche del 31 de octubre 2017					
3.- URL:		https://bit.ly/3VcJnk7					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		01/11/17			7.- Duración:		00:36
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		98
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							

Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones	X	Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación		X	
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	
21.- Ideas principales:	Se presenta una cápsula informativa relacionada a la tradición del desfiles de las antorchas en conmemoración del Día del Bombero y previo a las fiestas del cantón Pasaje.				
22.- Observaciones:					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_028	
2.- Título:		Segunda parte evento “Gastronomía Orense”					
3.- URL:		https://bit.ly/3BROyz9					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		27/07/17		7.- Duración:		02:37	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		42	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto		X	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			

Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	Adultos
			General
			X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook	X	Instagram	Youtube
			Otro
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	X
		Entretenimiento	Publicitario
15.- Tono comunicacional:			
Formal	X	Juvenil	Infantil
			Técnico
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material	Inmaterial
			X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	Técnicas ancestrales
Música		Personaje	Monumentos
Gastronomía	X	Tradiciones	Documental - Archivos
Paisaje cultural		Arquitectura	Medicina ancestral
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional		Crossmedia	X
		Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	X
Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	Bajo
			Nulo
21.- Ideas principales:	Se presenta una cápsula informativa relacionada al evento “Gastronomía orense”, con el que los estudiantes de Hotelería y Turismo preparan una serie de platos de la provincia de El Oro.		
22.- Observaciones:	Este evento se relaciona con las cápsulas de gastronomía que se presentan en Facebook, Youtube.		

Fichas de observación de contenidos audiovisuales	1.- Código	AV_FACE_029
2.- Título:	Presentación de música Nacional en honor de los 49 años de creación de la #UTMACH	
3.- URL:	https://bit.ly/3YIicku	

4.- Productor:	Orotopía						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	13/04/18			7.- Duración:	03:47		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	96		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado	Material			Inmaterial	X		
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música	X	Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación	X			
Investigación			Titulación				

20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto		Medio		Bajo	X	Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta una transmisión en Vivo de la programación del evento por los 49 años de la creación de la UTMACH.					
22.- Observaciones:		Este evento es una transmisión en Vivo					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales					1.- Código		AV_FACE_030	
2.- Título:		Hoy en el Salón Amarillo de la Municipalidad de Santa Rosa						
3.- URL:		https://bit.ly/3PHI24O						
4.- Productor:		Orotopía						
5.- Guion:		Orotopía						
6.- Fecha de publicación:		26/04/18			7.- Duración:		11:45	
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		59	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:								
Programa entrevistas					Programa educativo			
Cápsula informativa		X			Serie ficción			
Reportaje					Documental			
Concurso					Publicidad			
12.- Tipo de público								
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X	
13.- Fuente de reproducción								
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro		
14.- Tipo de contenido								
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario		
15.- Tono comunicacional:								
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico		
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial								

Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos	X
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación		X	
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto		Medio		Bajo	X
21.- Ideas principales:		Se presenta una transmisión en Vivo del reconocimiento realizado al proyecto Orotopía.			

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_031	
2.- Título:		El pasillo sello de nuestra identidad					
3.- URL:		https://bit.ly/3PK0dG7					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		26/04/18		7.- Duración:		03:25	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		57	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa		X	Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							

Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música	X	Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta una cápsula informativa relacionada al tema de la música nacional ecuatoriana.					
22.- Observaciones:		Este evento se relaciona al de Voces y Requitos					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_032	
2.- Título:		Presentación de la Unidad de patrimonio en Pasaje					
3.- URL:		https://bit.ly/3YItXXR					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		12/06/18			7.- Duración:		06:10
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		157
10.- Ambiente de grabación		Estudio			Abierto		X
					Mixto		

11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		X
Paisaje cultural		Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional	X	Crossmedia		Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta la unidad de Patrimonio designada por el G.A.D del cantón Pasaje, esto es un resultado del trabajo conjunto con Orotopía.					
22.- Observaciones:		Este evento se relaciona al producto de la carrera de Sociología.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_FACE_033	
2.- Título:		Compartimos el ambiente de cómo son las tardes en la cancha de La Peaña.							
3.- URL:		https://bit.ly/3PPOdTC							
4.- Productor:		Orotopía							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		22/06/18				7.- Duración:		00:14	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		72	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
						Mixto			
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas						Programa educativo			
Cápsula informativa		X				Serie ficción			
Reportaje						Documental			
Concurso						Publicidad			
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook		X		Instagram				Youtube	
								Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		X		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional				Crossmedia				Transmedia*	
								X	
								Otro	

18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio	X	* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación		X			
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se presenta un corto video de las canchas de la Peña, lugar conocido por ser parte de la vida deportiva de la provincia. Los fines de semana es costumbre que la gente vaya a jugar fútbol y entre semana practican los niños que desean formar parte de algún Club Deportivo inferior.						
22.- Observaciones:	En este tiempo no existían las historias de Facebook o Instagram en video. Forma parte del proyecto "Paisajes culturales de las parroquias rurales de la Provincia de El Oro".						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_034	
2.- Título:		Primero pobladores de Caña Quemada					
3.- URL:		https://bit.ly/3hIIDWg					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		27/07/18		7.- Duración:		00:32	
8.- Idioma:		Español		9.- Cantidad de vistas:		177	
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	

14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo			Técnicas ancestrales		
Música		Personaje			Monumentos		
Gastronomía		Tradiciones			Documental - Archivos		
Paisaje cultural	X	Arquitectura			Medicina ancestral		
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Tiempo		* Espacio	X	* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta un corto video del relato que brinda el Presidente de la Parroquia de Caña Quemada acerca de los primeros pobladores.					
22.- Observaciones:		En este tiempo no existían las historias de Facebook o Instagram en video. Forma parte del proyecto “Paisajes culturales de las parroquias rurales de la Provincia de El Oro”.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales		1.- Código	AV_FACE_035
2.- Título:	Casas Grandes Caña Quemada		
3.- URL:	https://bit.ly/3FJJZlu		
4.- Productor:	Orotopía		

5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	02/08/18			7.- Duración:	00:23		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	139		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto		
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material			Inmaterial		X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales			
Música		Personaje		Monumentos			
Gastronomía		Tradiciones		Documental - Archivos			
Paisaje cultural	X	Arquitectura		Medicina ancestral			
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).							
* Tiempo		* Espacio	X	* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico			Vinculación		X		

Investigación		Titulación	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
		Bajo	
		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se presenta un corto video del relato que brinda el Presidente de la Parroquia de Caña Quemada acerca de los primeros pobladores.		
22.- Observaciones:	En este tiempo no existían las historias de Facebook o Instagram en video. Forma parte del proyecto “Paisajes culturales de las parroquias rurales de la Provincia de El Oro”.		

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código	AV_FACE_036	
2.- Título:	Bolón de Queso y Chicharrón					
3.- URL:	https://bit.ly/3WgRHkc					
4.- Productor:	Orotopía					
5.- Guion:	Orotopía					
6.- Fecha de publicación:	12/09/18			7.- Duración:	06:32	
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	186	
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X	Mixto	
11.- Tipo de audiovisual:						
Programa entrevistas			Programa educativo			
Cápsula informativa	X		Serie ficción			
Reportaje			Documental			
Concurso			Publicidad			
12.- Tipo de público						
Niños		Jóvenes		Adultos		General X
13.- Fuente de reproducción						
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro
14.- Tipo de contenido						
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario
15.- Tono comunicacional:						
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico

16.- Tipo de patrimonio abordado		Material		Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial					
Leyenda o Historia		Turismo		Técnicas ancestrales	
Música		Personaje		Monumentos	
Gastronomía	X	Tradiciones		Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*	Otro
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación	X		
Investigación		Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	Nulo
21.- Ideas principales:		Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en la producción de plátano – banano.			
22.- Observaciones:		Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.			

Fichas de observación de contenidos audiovisuales			1.- Código	AV_FACE_037
2.- Título:	Caldo de Cangrejo			
3.- URL:	https://bit.ly/3G7S2A1			
4.- Productor:	Orotopía			
5.- Guion:	Orotopía			
6.- Fecha de publicación:	13/09/18	7.- Duración:	05:26	
8.- Idioma:	Español	9.- Cantidad de vistas:	2.2 K	
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto	X
11.- Tipo de audiovisual:				
Programa entrevistas		Programa educativo		

Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía	X	Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural		Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia	X	Transmedia*		Otro	
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación		X	
Investigación				Titulación			
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se narra el método de producción de un plato gastronómico basado en productos del mar, teniendo en cuenta que El Oro es una provincia costera y también productora de plátano – banano.					
22.- Observaciones:		Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Hotelería y Turismo.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales						1.- Código		AV_FACE_038	
2.- Título:		El Acto de cierre del lanzamiento de libro de literatura infantil “Mágico mundo de Orotopía”							
3.- URL:		https://bit.ly/3WgwiYt							
4.- Productor:		Orotopía							
5.- Guion:		Orotopía							
6.- Fecha de publicación:		28/02/19				7.- Duración:		03:29	
8.- Idioma:		Español				9.- Cantidad de vistas:		1.2 K	
10.- Ambiente de grabación		Estudio				Abierto		X	
11.- Tipo de audiovisual:									
Programa entrevistas						Programa educativo			
Cápsula informativa		X				Serie ficción			
Reportaje						Documental			
Concurso						Publicidad			
12.- Tipo de público									
Niños				Jóvenes				Adultos	
								General	
								X	
13.- Fuente de reproducción									
Facebook		X		Instagram				Youtube	
								Otro	
14.- Tipo de contenido									
Formativo				Informativo		X		Entretenimiento	
								Publicitario	
15.- Tono comunicacional:									
Formal		X		Juvenil				Infantil	
								Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado				Material				Inmaterial	
								X	
17.- Temática patrimonial									
Leyenda o Historia				Turismo				Técnicas ancestrales	
Música				Personaje				Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones				Documental - Archivos	
								X	
Paisaje cultural				Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:									
Tradicional		X		Crossmedia				Transmedia*	
								Otro	

19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico		Vinculación	X				
Investigación		Titulación					
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se presenta el libro de literatura infantil “Mundo mágico de Orotopía”. Los cuentos, leyendas, canciones y resto de material fueron desarrollados por los estudiantes de la carrera de Educación Parvularia. Es un resultado de la adaptación de la investigación hecha por el equipo de Orotopía.						
22.- Observaciones:	Se trabaja con los estudiantes de la carrera de Educación Parvularia.						

Fichas de observación de contenidos audiovisuales					1.- Código	AV_FACE_039	
2.- Título:	En Progreso, las matitas de cacao son infaltables						
3.- URL:	https://bit.ly/3FC2U80						
4.- Productor:	Orotopía						
5.- Guion:	Orotopía						
6.- Fecha de publicación:	28/08/19			7.- Duración:	00:06		
8.- Idioma:	Español			9.- Cantidad de vistas:	31		
10.- Ambiente de grabación	Estudio		Abierto		Mixto	X	
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas			Programa educativo				
Cápsula informativa	X		Serie ficción				
Reportaje			Documental				
Concurso			Publicidad				
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							

Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia		Turismo				Técnicas ancestrales	
Música		Personaje				Monumentos	
Gastronomía		Tradiciones				Documental - Archivos	
Paisaje cultural	X	Arquitectura				Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:							
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>							
* Tiempo		* Espacio	X	* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:							
Proyecto académico				Vinculación			
Investigación				Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:							
Alto	X	Medio		Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:		Se presenta un video gif relacionado a la temática del “Con Sabor a cacao”.					
22.- Observaciones:		Este video forma parte del proyecto de titulación de Flor Salcedo, miembro del Semillero de Investigación Mitos-Shinhwa.					

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_040	
2.- Título:		Porque luego de cultivar, llega la hora de cosechar y en Progreso					
3.- URL:		https://bit.ly/3G5cC49					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		28/08/19			7.- Duración:		00:06
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		29
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto		Mixto	X
11.- Tipo de audiovisual:							

Programa entrevistas		Programa educativo	
Cápsula informativa	X	Serie ficción	
Reportaje		Documental	
Concurso		Publicidad	
12.- Tipo de público			
Niños		Jóvenes	
Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción			
Facebook	X	Instagram	
Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido			
Formativo		Informativo	X
Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:			
Formal		Juvenil	
Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado	Material	Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial			
Leyenda o Historia		Turismo	
Música		Personaje	
Gastronomía		Tradiciones	
Paisaje cultural	X	Arquitectura	
18.- Estilo narrativo:			
Tradicional		Crossmedia	
Transmedia*	X	Otro	
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).			
* Tiempo		* Espacio	X
* Acción			
19.- Audiovisual forma parte de:			
Proyecto académico		Vinculación	
Investigación		Titulación	X
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:			
Alto	X	Medio	
Bajo		Nulo	
21.- Ideas principales:	Se presenta un video gif relacionado a la temática del “Con Sabor a cacao”.		

22.- Observaciones:	Este video forma parte del proyecto de titulación de Flor Salcedo, miembro del Semillero de Investigación Mitos-Shinhwa.

Fichas de observación de contenidos audiovisuales				1.- Código		AV_FACE_041	
2.- Título:		Sabor a Cacao en Pasaje					
3.- URL:		https://bit.ly/3PQdg8X					
4.- Productor:		Orotopía					
5.- Guion:		Orotopía					
6.- Fecha de publicación:		31/08/19			7.- Duración:		00:16
8.- Idioma:		Español			9.- Cantidad de vistas:		100
10.- Ambiente de grabación		Estudio		Abierto		Mixto	X
11.- Tipo de audiovisual:							
Programa entrevistas				Programa educativo			
Cápsula informativa		X		Serie ficción			
Reportaje				Documental			
Concurso				Publicidad			
12.- Tipo de público							
Niños		Jóvenes		Adultos		General	X
13.- Fuente de reproducción							
Facebook	X	Instagram		Youtube		Otro	
14.- Tipo de contenido							
Formativo		Informativo	X	Entretenimiento		Publicitario	
15.- Tono comunicacional:							
Formal	X	Juvenil		Infantil		Técnico	
16.- Tipo de patrimonio abordado		Material				Inmaterial	X
17.- Temática patrimonial							
Leyenda o Historia				Turismo		Técnicas ancestrales	
Música				Personaje		Monumentos	
Gastronomía				Tradiciones		Documental - Archivos	

Paisaje cultural	X	Arquitectura		Medicina ancestral	
18.- Estilo narrativo:					
Tradicional		Crossmedia		Transmedia*	X
18.1.- Estrategias de dispersión narrativa * <i>en caso de ser Transmedia revise Cabezuelo-Lorenz et al. (2020).</i>					
* Tiempo		* Espacio	X	*Acción	
19.- Audiovisual forma parte de:					
Proyecto académico		Vinculación			
Investigación		Titulación		X	
20.- Nivel de Aporte a la formación profesional:					
Alto	X	Medio		Bajo	
21.- Ideas principales:		Se presenta un video gif relacionado a la temática del “Con Sabor a cacao”.			
22.- Observaciones:		Este video forma parte del proyecto de titulación de Flor Salcedo, miembro del Semillero de Investigación Mitos-Shinhwa.			



Programa Interuniversitario de Doctorado de Comunicación 2024

