



III. Ciberciudadanía, ética y valores

Innovación digital y ética ciudadana para la valorización del patrimonio cultural

Digital innovation and citizen ethics for the appreciation of the cultural heritage

Gwendolin-Elizabeth Heyne-Flores

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú
gwendolin.heyne@upc.pe

Resumen

Ante el actual desinterés y abandono de los sitios arqueológico como producto de una desconexión con su entorno, el presente artículo trata de una reflexión sobre el nuevo papel que cumplen las tecnologías digitales como herramienta para motivar la participación ciudadana activa, orientada a la valoración del sitio arqueológico de Puruchuco, en Lima. Enfocándolo como patrimonio cultural, el cual es esencial conocer, entender, conservar, «re-funcionalizar» y reutilizarlo como recurso para el desarrollo sostenible del entorno.

Abstract

Given the current lack of interest and abandonment of archaeological sites as a result of a disconnection with their environment, this article is a reflection on the new role of digital technologies as a tool to motivate active citizen participation, oriented to the valuation of the archaeological site of Puruchuco, in Lima. Focusing on it as cultural heritage, which is essential to recognize, understand, conserve, “re-functionalize” and reuse it as a resource for the sustainable development of the environment.

Palabras clave / Keywords

Innovación digital; apropiación cultural; participación ciudadana; patrimonio cultural; ciber-activismo.
Digital innovation; cultural appropriation; citizen participation; cultural heritage; digital activism.

1. La innovación digital y su papel en la valoración del patrimonio

La ciudad de Lima es una metrópoli desarticulada en un proceso de batalla continua contra la degradación urbana y medioambiental, claro reflejo de nuestra crisis socio-cultural. Dentro de este contexto, aparecen como fuentes de sabiduría una serie de vestigios de nuestra arquitectura inca. Por debajo de la conformación de la ciudad actual se encuentra un sistema de huacas, caminos y trazados inca, que responden a una organización multicapa y multicéntrica que ignoramos (Gavazzi, 2014), relegando sus vestigios como a aquel anciano sabio al que nos negamos a escuchar. Por otro lado, en los últimos años se ha abierto ante la humanidad una nueva manera de aprender y conectarnos con el mundo: la virtualidad. Esta nos lleva, mediante los ambientes digitales, a aprender, comprender y crear de una manera distinta.

En el campo de las humanidades la tecnología ha abierto nuevas posibilidades, más allá del acceso casi ilimitado a la información, llevándonos a entender mejor los procesos creativos, la innovación en educación y la capacidad de difusión e intercambio cultural mediante las redes. Navegadores como Google Arts y el acceso a realizar recorridos virtuales por medio de la tecnología del Street View han facilitado el poder recorrer museos y sitios arqueológicos de manera que se puedan visitar y conocer desde cualquier parte del mundo (Ziegler-Degado, 2019). Basándonos en las definiciones de Cristina Nieto podemos entender el patrimonio cultural como el conjunto de bienes culturales, manifestaciones y objetos histórico-artístico, con el cual se establece un vínculo emocional y significativo entre el sujeto y lo que llama la autora el objeto (Nieto-Pérez, 2018).

Los ciudadanos ahora son parte de una cultura global donde, además de comprender nuestro patrimonio, son parte de las iniciativas de conservación a través de campañas en redes; ahora forman parte de la discusión y su opinión es escuchada. Como afirma Ziegler se está construyendo un sentido de ciudadanía por medio de un ciber-activismo, y ello nos lleva a un proceso de sensibilización hacia nuestro legado material e inmaterial.

Actualmente, las iniciativas para la conservación de los sitios arqueológicos están en las manos del Estado, que tiene el poder de decisión, e involucra a la población del entorno solamente comunicándole o invitándola a ser parte de acciones que no responden a sus intereses ni necesidades. Casos como la amenaza que sufre Caral por los invasores de terrenos nos evidencian la falta de conexión de la población con el patrimonio.

La situación se agrava cuando vemos que la ruta que toman las autoridades nos refuerza esta problemática como el Proyecto de Ley N° 837-2021, presentado por el Congreso de la República en noviembre del 2021, que establece un régimen especial para la formalización de ocupaciones informales, poniendo en riesgo el patrimonio histórico y paisajístico y promoviendo la intensificación de las ocupaciones informales en las actuales zonas protegidas. Esta actitud no permite el empoderamiento real de una ciudadanía comprometida con su legado, ni genera la cohesión necesaria para poder garantizar que el mismo entorno sea parte del proceso de conservación. Así resulta difícil la valoración del sitio arqueológico como parte de su herencia cultural. Parte del problema radica en una falta de conocimiento y comprensión del valor del patrimonio como un recurso que puede llevar al desarrollo socio

cultural y económico. La labor de la conservación no debería estar únicamente en las manos del Estado, sino que, mediante el diálogo con la población, se podría lograr esa valoración del patrimonio como parte de la memoria y considerándola como un recurso que contribuya al desarrollo de nuestra sociedad. Para este fin, el mundo digital se convierte en un medio potente de educación y difusión, para lo cual, como afirma Ziegler, se requiere desarrollar tres aspectos: la infraestructura de comunicación e información, competencias digitales y programas educativos locales como globales (Ziegler-Degado, 2019). Parte de la problemática radica en garantizar a la población el acceso a la tecnología de manera equitativa y tomando en cuenta las características socio culturales de cada grupo humano.

- ¿Cómo entonces se puede revitalizar estos sitios?, ¿venciendo las barreras físicas y socio-culturales o debemos aceptar su inevitable degradación?

El éxito en la gestión de estos podría radicar en darles la vuelta a las metodologías tradicionales y usar esa virtualidad para generar un vínculo con la población fomentando la acción participativa. Debemos entender esta como el eje central en el proceso de recuperación y conservación del patrimonio, donde se consideren las tradiciones, los valores y dinámicas de la vida cotidiana de los ciudadanos y agentes involucrados, despertando la memoria y creando nuevas historias propias.

Para poder desarrollar un modelo de gestión se ha elegido el Sitio Arqueológico de Puruchuco. El sitio arqueológico está ubicado en Ate Vitarte y se ha tomado como zona de estudio debido a que se trata de una de las mejor conservadas huacas de Lima y que cuenta además con un diseño que deja entender claramente los criterios de edificación Ichma y luego Inca. Por este motivo, la Zona Arqueológica Cerro Mayorazgo fue declarada como Patrimonio Cultural de la Nación mediante la Resolución Directoral Nacional N° 827/INC fechada el 10 de setiembre del 2004. Otro aspecto relevante es el contexto urbano complejo y en evolución constante, que refleja la diversidad y los conflictos de la ciudad.



En el caso de Puruchuco, fue Arturo Jiménez Borja (1988) (1956-1961) quien tuvo esta visión con la realización de distintas actividades culturales en el lugar. Sin embargo, a lo largo de los años la huaca se ha visto arrinconada y desvinculada del entorno.

- ¿Cómo lograr un acercamiento a la población y entender sus características, dentro de la diversidad cultural y superando las limitaciones de espacio y tiempo?

La pandemia nos ha dejado varias lecciones, entre ellas, los ambientes virtuales pasaron a ser parte de la realidad cotidiana. Dejaron de ser lejanos y se ha perdido el temor a la innovación tecnológica.

Tenemos en los jóvenes y niños una oportunidad de educarlos, restableciendo la conexión con su herencia cultural. Es preciso entender a las generaciones actuales y su nueva manera de aprender, así como su conexión con la realidad por intermedio de los medios digitales.

Esto nos permite, si se enfoca de manera adecuada, llegar a una población mayor y motivar el interés por la conservación del patrimonio. Como una experiencia positiva podemos mencionar el ejemplo de la puesta en valor de las Pirámides Preincaicas de Cochasquí, en Ecuador, donde las distintas iniciativas en el plano de la educación y difusión se enfocaron en la participación ciudadana. Se pusieron en marcha seminarios y talleres dirigidos a los distintos usuarios del lugar, incluyendo a los mismos trabajadores, siendo los más interesados los niños y los jóvenes (Carrascosa-Moliner et al., 2016). La última fase de la intervención en 2012 se orientó a la labor de sensibilización, desarrollando una Didáctica del Patrimonio con niños y jóvenes de escuelas y colegios del entorno, con el objetivo de determinar el nivel de identificación con el sitio arqueológico y despertar en ellos el interés por este y otros bienes culturales del lugar. De esta manera se busca lograr un empoderamiento de este grupo, como parte activa y no solamente espectadores (Carrascosa-Moliner et al., 2016).

En la misma línea, Colombia puso en práctica con éxito el programa «Apropiación del valor patrimonial tangible a través de las TIC: Ruta Libertadora en Boyacá», incluido en el macroproyecto «La resignificación patrimonial de la Ruta Libertadora en Boyacá» (Arango et al., 2017). En Ate Vitarte, nuestra zona de estudio, según el censo del año 2017 la población entre los 10 años a 29 años equivale a más del 32,56 % del total, representando 157.567



potenciales usuarios. La zona 2, donde se ubica el sitio arqueológico representa el 6,96% del total donde 12.350 personas están en el rango de 15 a 29 años usuarios locales, además de los visitantes y turistas (Municipalidad de Ate, 2021).

En el caso de los talleres realizados en Ecuador, se validó que a menor era la edad, mayor el interés (Carrascosa-Moliner et al., 2016) siendo los niños de entre 5 y 15 años participantes a considerar en alguna propuesta de talleres. Para el diseño de estos se deben diferenciar los contenidos y plataformas según las capacidades e intereses de cada edad, asegurando la conexión con el lugar desde la motivación.

En el mes de abril de este año el Colegio de Arquitectos del Perú ha lanzado el programa «Valora Nuestro Barrio». Se trata de una feria en redes sociales de proyectos que buscan, mediante la participación ciudadana y de profesionales, soluciones para revalorar los espacios urbanos. Se podría llevar esta experiencia a un nuevo nivel que conecte con esta población juvenil, cuyas habilidades y pensamiento van de la mano con la tecnología y el mundo virtual, binomio que permite un aprendizaje dinámico.

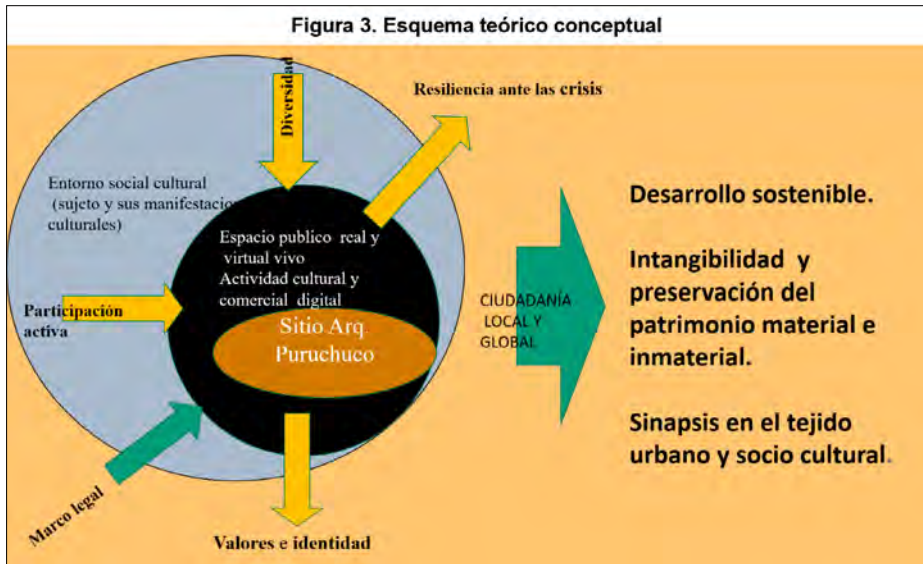
El mundo digital posibilita el acceso ilimitado a la información, facilitando una comunicación rápida y ampliando las estrategias de aprendizaje mediante el uso de distintas plataformas. Se trata no solamente de entender la narrativa de la historia, sino de ser parte del lugar con propuestas creativas y dinámicas, donde los límites se hacen cada día más difusos (Fontal-Merilla et al., 2020). Las plataformas educativas digitales con adecuado diseño y manejo, que condicionen una interacción fluida entre tutores y estudiantes, son generadoras de propuestas innovadoras. Dentro de los ambientes virtuales, los participantes pueden desenvolverse con libertad sintiéndose parte de la solución.

Partiendo del diseño instruccional digital con un objetivo que responda a las necesidades de los usuarios, se puede trabajar una serie de propuestas concebidas desde una organización sistemática y con una visión multidisciplinaria. Para esto es importante tener claras las etapas basadas en el sistema de enseñanza como el ADDIE¹. Los recursos tecnológicos no servirían de nada, si no se plantea primero una inmersión en el contexto, entendiendo las características de los usuarios, sus expectativas y los roles a desempeñar en cada una las etapas del aprendizaje.

En este caso el objetivo sería desarrollar un nuevo modelo de gestión sociocultural interactiva de Puruchuco, en base a las teorías desarrolladas por Cristina Nieto, que promueva el desarrollo sostenible del entorno y la intangibilidad del patrimonio, desde la base de la participación ciudadana valiéndose del uso de las herramientas digitales. Con el uso de las nuevas tecnologías y estrategias de aprendizaje se busca comprender el patrimonio del sitio Arqueológico de Puruchuco y su entorno desde un enfoque multidisciplinario, considerándolo un recurso físico, social-cultural y herencia a conservar para las generaciones futuras.

2. Planteamiento de una metodología digital activa

Se propone trasladar la metodología aplicada al empoderamiento desde la Investigación activa participativa, expuesta por Cristina Nieto, a un entorno virtual de aprendizaje y difusión, bajo el esquema que sigue el proceso de explicar mediante una narrativa que haga



conocer la historia y el valor simbólico, que implique a la población mediante encuestas y foros de discusión, para la aplicación en acciones que beneficien a los mismos usuarios y generen un vínculo emocional con el recurso patrimonial (Nieto-Pérez, 2018).

Es necesario tra-

bajar desde una perspectiva sistemática, persiguiendo la activación de sinergias sociales, que, al combinarse, producen un cambio actitudinal en los grupos humanos que han intervenido o interactuado con el proyecto. La introducción de las innovaciones tecnológicas debe seguir una metodología integral de visión a largo plazo, teniendo siempre como objetivo propiciar el desarrollo humano y ser ambientalmente sostenible.

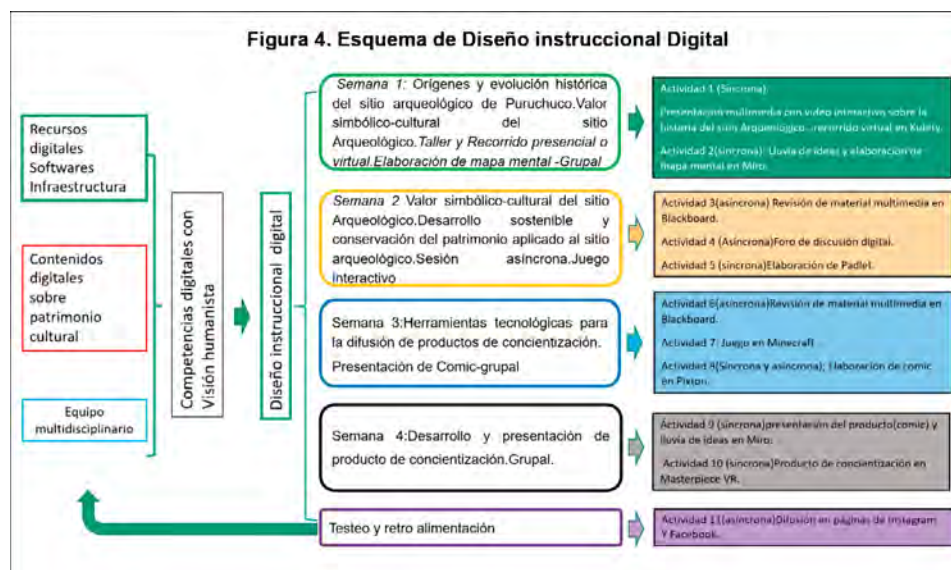
Se trata de conocer y comprender para valorar el sitio con una didáctica que diseñe experiencias de aprendizaje significativas y vinculantes, simbólico-identitarias. combinando distintas tecnologías se llevará a los usuarios a la reflexión y a la producción de propuestas creativas. Resulta, esencial para la construcción de una ciudadanía diseñar esta metodología con una orientación humanizada y que explote la narrativa histórica, así como las manifestaciones culturales de ayer y de ahora (Fontal-Merilla et al., 2020).

Se deben promover las narrativas sensoriales y emocionales, las cuales, dentro de un entorno digital, logren una sensibilización de interacción entre los grupos. Para esto, se impone a la combinación de textos interactivos, imágenes, recursos audiovisuales y técnicas como el Storytelling, la gamificación, los foros de discusión, compartiendo las experiencias en redes como Instagram o Facebook e incentivando el diálogo; la discusión, sin límites de espacio. De esta manera, se da a conocer el patrimonio mediante un aprendizaje informal y dinámico, que va de lo local a lo global dando vida a un intercambio cultural enriquecedor (Fontal-Merilla et al., 2020). En la planificación es importante formar un equipo de trabajo de carácter multidisciplinario, donde intervengan, desde el diseñador de instrucción, hasta especialistas en patrimonio, sociólogos, diseñadores, programadores, encuestadores y los facilitadores a cargo de acompañar a los participantes en el proceso de aprendizaje.

Dentro de las iniciativas se debería contar el apoyo del sitio arqueológico, la Municipalidad de Ate y también, involucrar a otros agentes de difusión e interacción como, por ejemplo, el Centro Comercial de Puruchuco, muy próximo al sitio arqueológico. El objetivo sería poner en práctica un modelo de gestión de patrimonio que, mediante la involucración de la población juvenil,

confiera valor al sitio arqueológico como un recurso para el desarrollo sostenible de su entorno. Como parte de esta investigación, propongo una tentativa de esquema en base de diseño instruccional.

Sugiero una serie de herramientas y estrategias que motiven la interacción y el aprendizaje activo partiendo del análisis de las características de los participantes. Estos serían estudiantes de un nivel



socioeconómico medio y bajo en su mayoría. El grupo humano sería de aproximadamente 25 alumnos. Se culminaría con una de las etapas más importantes: el testeo del producto a manera de retroalimentación para el rediseño posterior.

3. Discusión y conclusiones

Los sitios arqueológicos que forman parte de nuestra herencia entran en una relación con su entorno que va desde la valoración hasta el conflicto. La diferencia entre ambas posiciones va a depender de cómo los distintos agentes involucrados entiendan el objeto y se sientan beneficiados por este. El patrimonio es un activo rentable para la sociedad y medio de desarrollo. Esto impone la necesidad de proponer metodologías digitales innovadoras, que rescaten también el patrimonio inmaterial y conecten con la población.

La participación ciudadana resulta un medio efectivo para garantizar su conservación, la cual puede ser mucho más exitosa con la incorporación de las tecnologías digitales de aprendizaje y difusión innovadoras. De esta manera, se vencen los límites espaciales y se permite a la población ser parte activa, con voz propia, sentirse ciudadanos empoderados en la conservación de una herencia que es parte de su identidad. Queda como tarea seguir trabajando para que estas herramientas sean accesibles de manera equitativa a todos los grupos humanos involucrados, sobre todo, en lugares donde los recursos son aún muy escasos.

Notas

¹ El modelo Addie es una metodología de diseño instruccional que se utiliza para ayudar a organizar y optimizar la producción del contenido de un curso.

Referencias

- Arango, N.M., Martínez, H.F., & Pinzón, J.G. (2017). Divulgación y enseñanza del patrimonio: Interpretación de contenidos digitales y las nuevas perspectivas educativas. *Designia*, 5(1), 49-67. <https://doi.org/10.24267/22564004.253>
- Carrascosa-Moliner, M.B., Medina-Lorente, O.M., & Nieto-Pérez, C. (2016). Los testigos patrimoniales como recursos precursores de sinergias sociales: El proyecto de cooperación al desarrollo cultural y formativo en Ecuador. *Revista Brasileira de Planejamento e Desenvolvimento*, 5(2), 219-245. <https://bit.ly/3OpkHSm>
- Fontal-Merilla, O., García-Cevallos, S., & Aso-Morán, B. (2020). Desarrollo de competencias docentes en educación patrimonial mediante plataformas 2.0 y entornos digitales como herramienta de aprendizaje. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 101, 1-14. <https://doi.org/10.12795/IE.2020.i101.01>
- Gavazzi, A. (2014). *Lima, Memoria pre hispánica de la traza urbana*. Apus Graph Ediciones SAC.
- Jiménez-Borja, A. (1988). *Puruchuco*. Biblioteca Nacional.
- Municipalidad de Ate (Ed.) (2021). Población del Distrito de Ate - 2021. *Boletín Municipalidad de Ate*, 1-6. <https://bit.ly/3PJ368T>
- Nieto-Pérez, C. (2018). *La apropiación Social como elemento preventivo en la salvaguarda de los bienes culturales*. Universidad Politécnica de Valencia. <https://bit.ly/3IWOf8E>
- Ziegler-Degado, M.M. (2019). El Tiempo de las Humanidades Digitales: Entre la Historia del Arte, el Patrimonio Cultural, La Ciudadanía Global y la Educación en Competencias Digitales. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 52, 29-47. <https://bit.ly/3Pycf4E>

REDES SOCIALES Y CIUDADANÍA

CIBERCULTURAS PARA EL APRENDIZAJE

Editores

Ignacio Aguaded
Arantxa Vizcaíno-Verdú
Ángel Hernando-Gómez
Mónica Bonilla-del-Río

REDES SOCIALES Y CIUDADANÍA: CIBERCULTURAS PARA EL APRENDIZAJE

Colección *Redes sociales y ciudadanía*
N. 2 *Ciberculturas para el aprendizaje*
Primera Edición, octubre 2022

Editores

Ignacio Aguaded
Arantxa Vizcaíno-Verdú
Ángel Hernando-Gómez
Mónica Bonilla-del-Río

Comité Científico

Dr. Ángel Hernando-Gómez
Dr. Octavio Islas
Dra. Paula Renés-Arellano
Dr. Abel Suing
Dr. Marco López-Paredes
Dr. Diana Rivera-Rogel
Dr. Julio-César Mateus
Dr. Osbaldo Turpo-Gebera
Dra. Patricia de-Casas-Moreno
Dr. Antonio-Daniel García-Rojas
Dra. Natalia González-Fernández
Dra. Antonia Ramírez-García
Mg. Sabina Civila
Mg. Rigliana Portugal
Mg. Mónica Bonilla-del-Río
Mg. Arantxa Vizcaíno-Verdú
Mg. Odiel Estrada-Molina

Grupo
Comunicar
Ediciones

AlfaMed



Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en/o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni formato, por ningún medio, sea mecánico, fotocopiado, electrónico, magnético, electroóptico o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de la editorial.

Patrocinan



Universidad
de Huelva

Depósito Legal: H 325-2022
ISBN: 978-84-937316-9-4
ISSN 2952-1629
DOI: <https://doi.org/10.3916/Alfamed2022>

DERECHOS RESERVADOS © 2022 de esta edición:

Grupo Comunicar Ediciones
Mail box 527. 21080 Huelva (España)
Administración: info@grupocomunicar.com
Director: director@grupocomunicar.com
www.grupocomunicar.com

Diseño: *Arantxa Vizcaíno-Verdú*
Traducción inglés: *Emily Rookes*

Impreso en *Estigraf*, Madrid (España)



Este trabajo se ha elaborado en el marco de Alfamed (Red Euroamericana de Investigación en Competencias Mediáticas para la Ciudadanía), con el apoyo del Proyecto I+D+i (2019-2021), titulado «Youtubers e Intagrammers: La competencia mediática en los prosumidores emergentes», con clave RTI2018-093303-B-I00, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), y del Proyecto I+D-i (2020-2022), titulado «Instagrammers y youtubers para el empoderamiento transmedia de la ciudadanía andaluza. La competencia mediática de los instatubers», con clave P18-RT-756, financiado por la Junta de Andalucía en la convocatoria 2018 (Plan Andaluz de Investigación, Desarrollo e Innovación, 2020) y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).



Con el sugerente título de «Redes sociales y ciudadanía. Ciberculturas para el aprendizaje» presentamos en este texto una ingente obra colectiva de investigaciones, propuestas, reflexiones, estudios y proyectos en el emergente ámbito de la educación mediática.

Con 151 capítulos de 298 autores únicos se ofrece una panorámica general en un mundo postpandemia global con un análisis poliédrico del complejo entramado educomunicativo que vivimos. Educadores, comunicadores y educomunicadores, así como profesionales de los más diversos ámbitos de las ciencias sociales abordan aproximaciones complejas, apegadas a la práctica, sobre la sociedad actual, no solo haciendo una radiografía, más o menos amplia, sino también realizando propuestas educomunicativas que mejoren los parámetros de convivencia con los medios.

Presentamos en el texto aportaciones de 17 países euroamericanos, que conforman la Red de investigadores Alfamed con un amplio número de trabajos: Perú (104), España (59), Ecuador (25), Brasil (23), México (21), Chile (18), Colombia (18), Bolivia (5), Italia (4), Costa Rica (4), Cuba (4), Argentina (4), Paraguay (3), Portugal (2), República Dominicana (2), Uruguay (1), y Eslovaquia (1).

Esta obra enciclopédica que conforma la tercera de la Colección Alfamed del Grupo Comunicar Ediciones se subdivide en siete grandes bloques temáticos: I. Prosumers (Instagrammers, youtubers y tiktokers), II. Redes sociales y escuela, III. Ciberciudadanía, ética y valores, IV. Alfabetización mediática y formación de profesores, V. Audiencias y ciberconsumo crítico, VI. Democratización y comunicación alternativa, y VII. Nuevas tendencias: fake news, datificación...



Grupo
Comunicar
Ediciones

AlfaMed



Universidad
de Huelva