
La literatura infantil y procesos educativos culturales mediante el uso de las TICs

Children's literature used in cultural educational processes using ICT

Laddy Quezada-Tello /laddy.quezada@gmail.com / <https://orcid.org/0000-0001-5717-1968>

Karla Ordóñez-Briceño /kfordonez@gmail.com / <https://orcid.org/0000-0003-3678-4313>

Roberto Astudillo-Zenteno /matthewat2016@gmail.com / <https://orcid.org/0000-0002-2063-3396>

Liliana Flores-Naranjo /lilianaestherfloresnaranjo@gmail.com / <https://orcid.org/0009-0000-2218-5366>

Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño, Ecuador.

Fecha de recepción: 1 de abril de 2024

Fecha de aceptación: 15 de abril 2024

Fecha de publicación: 1 de julio de 2024

Favor citar este artículo de la siguiente forma:

Quezada -Tello, L; Ordóñez-Briceño, K; Astudillo-Zenteno, R; y Flores-Naranjo, L. (2024).

La literatura infantil y procesos educativos culturales mediante el uso de TICs.

AULA Revista de Humanidades y Ciencias Sociales, 70, (2) , (14)

<https://doi.org/10.33413/aulahcs.2024.7i2.303>

RESUMEN

La evolución tecnológica ha transformado las prácticas educativas y culturales, proporcionando nuevos recursos para fortalecer los procesos educativos. Este estudio se enfoca en la intersección entre la literatura infantil, los procesos educativos culturales y el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Se investigaron tres proyectos que integran el patrimonio cultural, las TICs y la literatura infantil, explorando cómo estas iniciativas aprovechan las nuevas plataformas para transmitir narraciones basadas en la oralidad.

Los resultados revelan que el proceso educativo cultural desempeña un papel crucial en la preservación del patrimonio, al mismo tiempo que ofrece oportunidades para que estudiantes, profesionales y entidades públicas y privadas desarrollen acciones en beneficio de los niños y la población en general. Estos proyectos demuestran que la combinación de la literatura infantil y las TICs no sólo enriquece la experiencia de aprendizaje de los niños, sino que también promueve la participación activa en la preservación y promoción de la cultura.

Este estudio contribuye al campo de las ciencias humanidades al proporcionar una comprensión más profunda de cómo las TICs pueden ser utilizadas de manera efectiva para fomentar la literatura infantil y los procesos educativos culturales. Además, destaca la importancia de aprovechar estas herramientas tecnológicas para involucrar a diversos actores en la promoción del patrimonio cultural y el enriquecimiento del desarrollo educativo.

Palabras clave: Literatura infantil, TICs, patrimonio cultural, educación digital, educación cultural, educomunicación.

ABSTRACT

The technological evolution has transformed educational and cultural practices, providing new resources to strengthen educational processes. This study focuses on the intersection between children's literature, cultural educational processes, and the use of Information and Communication Technologies (ICTs). Three projects integrating cultural heritage, ICTs, and children's literature were investigated, exploring how these initiatives leverage new platforms to convey orally-based narratives.

The findings reveal that cultural educational processes play a crucial role in heritage preservation while also providing opportunities for students, professionals, and public and private entities to take actions benefiting children

and the general population. These projects demonstrate that the combination of children's literature and ICTs not only enhances children's learning experience but also promotes active participation in cultural preservation and promotion.

This study contributes to the field of humanities by providing a deeper understanding of how ICTs can be effectively used to foster children's literature and cultural educational processes. Furthermore, it emphasizes the importance of leveraging these technological tools to engage diverse stakeholders in promoting cultural heritage and enriching educational development.

Palabras clave: Children's literature, ICT, cultural heritage, digital education, cultural education, media literacy.

1. Introducción

La oralidad ha sido una estrategia conductora de los conocimientos, experiencias o tradiciones de los pueblos. Estas narrativas han dado paso a la generación de una gran cantidad de cuentos, leyendas, canciones y fábulas que transmiten el paso del ser humano dentro de la vida de una sociedad. Dentro del proceso educativo, la literatura infantil ha sido ampliamente utilizada para formación de valores morales y expansión del conocimiento; a esto se suma el uso de las nuevas Tecnologías de la información y comunicación (TICs), que abren el camino para la aplicación de acciones relacionadas al uso de las plataformas digitales. Estas usan el beneficio de las tendencias de las narrativas, instrumentos y dispositivos que han ido apareciendo en la última década, para generar una evolucionada polifonía de interacciones entre quienes las aplican en la vida diaria. Incluso ha abierto el debate dentro del área educativa que insta al uso efectivo de las TICs en todas las áreas de las ciencias, incluida la rama de las ciencias humanas y los métodos de enseñanza aprendizaje que se formulan dentro del componente educativo.

El objetivo de este estudio se enmarca en el análisis comparativo de proyectos culturales relacionados con la literatura infantil y que utilicen a las TICs como estrategia educativa en beneficio del patrimonio cultural. La finalidad es organizar una base referencial de proyectos relacionados al área de investigación para su posterior uso en el desarrollo de cursos educativos en beneficio del patrimonio cultural de una región.

Desarrollo

1.1 Literatura infantil

La influencia de la literatura infantil en el proceso de aprendizaje en los niños es de mayor relevancia de lo que creemos, puesto que el área educativa se beneficia de los recursos literarios que aporta los cuentos infantiles, por lo que los niños se divierten, entretienen y juegan a través de las canciones infantiles y lecturas que los adultos interpretan como forma de experiencias vividas. Para darle una definición a la literatura infantil debemos remontarnos a lo que menciona el autor Juan Cervera, quien dedicó gran parte de su vida profesional al aporte de la literatura educativa, por lo que habla que la literatura infantil es el conjunto de producciones y actividades que tienen como transporte la palabra con finalidad artística o creativa, y tienen como receptor al niño (1985).

Dentro de la historia de la literatura universal, la infantil empieza a dar notables influencias en el siglo XVIII y ya en el siglo XIX alcanzaría a establecerse con la importancia de radicarse en los procesos de desarrollos del aprendizaje de los niños, según nos indica Alfonso Amaro et al. (2012). Los cuentos y fábulas contadas de generación en generación han sido de gran ayuda para establecer el perfil de escritos infantiles que hoy en día conocemos. La relevancia de los escritos de la Edad Media ha quedado plasmada en letras y en la imaginación de niños en aquella época, que en la actualidad siguen manteniendo la magia del arte escrito, sin embargo también por medio de los cuentos, fábulas infantiles, entre otros, hemos conoci-

do sobre cultura, valores y patrimonios que tiene cada sociedad a la que debemos respeto.

El nexo entre la realidad y la imaginación se encuentra de la mano del escritor y de los ojos del lector, así mismo de la voz del narrador y de los oídos del que escucha, con dicha referencia. Estos elementos han sido claves para que los recursos que tiene el siglo XXI transformen la información en una experiencia inolvidable de la literatura infantil y que su cobertura sea global (Ortiz Ballesteros & Gómez Rubio, 2022). Esta temática se enriquece en conocimiento y ha abierto las puertas no solamente en la cultura sino también en el área del turismo de forma exponencial de cada región, ciudad o país, donde se ha cosechado frutos para sus localidades, desarrollando la prosperidad de sus habitantes. Podemos poner como ejemplo Walt Disney World en Orlando, Florida, EEUU; sinónimo de turismo, cultura y patrimonio, donde el beneficio es tanto para visitantes como para los locales. Este principio de aprendizajes infantiles deben seguir apoyando su existencia de la mano de la tecnología, para asegurar el desarrollo de la expresión y comunicación en nuestros niños y niñas en formación (Ballesteros, 2023).

1.2 Procesos educativos en niños

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), el proceso de enseñanza y aprendizaje en las edades tempranas radica en comprender y actuar en sintonía con la propia naturaleza y el contexto que en estas edades los niños comparten, respetando las complejidades y ritmos de aprendizaje desde un enfoque holístico. Sin embargo, se sugiere que el desarrollo de las competencias siempre debe estar asociado al juego, un elemento que es motivador, ya que se involucra lo motriz, lo cognitivo y el uso de los sentidos, logrando de esta manera que todos los ámbitos propicios de las destrezas motoras, cognitivas, generales y emocionales sean abordadas con mayor integridad. El espíritu de competencia, cooperación, compensación y liderazgo es de vital importancia en estas edades. Incluso, las experiencias lúdicas a lo largo de los años y

las contribuciones del constructivismo, cognitivismo y el método Montessori dan fe de los resultados. Manejar una frecuencia de trabajo con zonas especialmente acondicionadas para cada una de las actividades, será siempre fructífero, pues el aprender haciendo es uno de los pilares de la educación moderna.

El proceso educativo para Mendoza (2019), es posible cuando se ofrecen herramientas y recursos que despierten la autonomía, así se gestan las condiciones para que el sujeto logre alcanzar una destreza y desempeño correspondiente sobre su propio ritmo, fortaleciendo valores como la responsabilidad y la empatía sujeto activo del alcance de destrezas. El camino de formación desde el desarrollo de la autonomía no siempre es generar independencia y libertades que pueda desarrollar actitudes y conductas que no correspondan; el niño debe contar siempre con el apoyo de la figura del docente mediador, quien reconocerá las necesidades y buscará la forma de ser abordadas, para transformar las dificultades en oportunidades que desemboquen en la capacidad de dar respuesta inmediata a todos los problemas que puedan surgir dentro y fuera del aula (Acosta-Inchaustegui, & Alsina, 2022). La naturaleza educativa en la etapa de la niñez es flexible, ya que todos los elementos y componentes curriculares están contruidos para ser diseñados y usados, sobre la base de los intereses generales del estudiantado, alcanzado estas premisas con un clima tranquilo y acogedor. La espontaneidad y el desarrollo cognitivo se darán de la forma más natural posible, sin presiones, con una capacidad de escucha razonable y diálogos concretos sin ambigüedades, siempre y cuando se cumplan las normas de convivencia que están estipuladas en los documentos ministeriales (Marín, et. al, 2020).

1.3 Educación cultural y patrimonio

El patrimonio, como afirman Ballart y Tresserras (2005, p. 7), “no tiene sentido al margen de la sociedad”; en esta, los individuos que la constituyen, son los que dan sentido y valor a cada elemento patrimonial, propio y común. Los significados de dichos bienes

dependen inicialmente de las personas, por el hecho de que es en la mente en la que se generan las representaciones de la experiencia, a su vez ese pensar es transmitido a otros y se fortalece la vinculación humana con estos patrimonios. Esta interacción se puede canalizar de diferentes maneras y modelos interpretativos, comunicativos y educativos (Maldonado, 2017).

Todo esto se relaciona a la memoria colectiva, tal como Villaseñor (2015) detalla: La memoria colectiva se configura como un conjunto de memorias compartidas dentro de un grupo. Se manifiesta a través de la interconexión de recuerdos, evocaciones, costumbres y hábitos, influyendo en la socialización de los miembros de dicha comunidad. No obstante, es importante destacar que la memoria colectiva se presenta como un flujo continuo, careciendo de una estructura lineal específica. En Ecuador el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC, 2014) dentro de sus manifiestos indica que el patrimonio cultural material representa la riqueza tangible legada a las comunidades a lo largo del tiempo.

Como lo mencionan (Zink & Cornelis, 2016) la conservación del patrimonio no es un fin en sí mismo, es un medio hacia un fin y engloba campos como docencia, esparcimiento, estudio e investigación. Por lo tanto, se podría decir que para mantener esta memoria histórica se requiere un trabajo de promoción cultural y formación de la ciudadanía, acciones que deben estar ligadas a las políticas públicas como un reconocimiento de la importancia social del patrimonio (Álvarez – Moreno & Vázquez, 2015). En la actualidad, la aparición de nuevas ecologías de la comunicación, permite expandir la gestión de contenido educativo que contribuya al proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado al ámbito del patrimonio cultural (Quezada-Tello & Vázquez-Aguado, 2022)

1.4 El uso de las TICs en procesos de educativos

Las tecnologías de información y comunicación se encuentran cada vez más presentes en

el desarrollo de actividades cotidianas, en especial dentro del ámbito de la educación, mediante la educación virtual inclusiva, permitiendo de esta manera que muchas personas puedan acceder a la educación sin importar las limitaciones físicas o del entorno (Cedeño-Azanki, et. al, 2020).

Entre las mayores ventajas que ofrecen las TICs en la educación están la ampliación de la oferta informativa, creación de entornos más flexibles para el aprendizaje, y la eliminación de las barreras de comunicación entre el profesor y los estudiantes (Cabero-Almeñara & Valencia-Ortiz, 2019). El uso de las nuevas tecnologías para la educación es una excelente oportunidad para que las personas con ciertas limitaciones puedan estudiar, sin la necesidad de acudir de forma presencial a un aula de clases, con la ayuda de los entornos virtuales de aprendizaje, pero es importante que estas plataformas sean accesibles, por lo cual se necesita que tengan un diseño instruccional adecuado, con la elaboración de recursos inclusivos y amigables (Rodríguez, 2019), con contenido basado en ejemplos y de acuerdo a los conocimientos y experiencia previa que tenga el estudiante.

Para incorporar las tecnologías en el aula de clases es importante que los docentes estén capacitados sobre el uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como herramientas didácticas; referentes a características de multimedia para el desarrollo de presentaciones creativas y dinámicas con Prezi o Canva, interactividad y asincronismo, con la elaboración de una comunidad virtual con videos tutoriales animados realizados con PowToon, que favorezcan la motivación y atención de las diferentes necesidades de los estudiantes, el trabajo cooperativo y colaborativo, el aprendizaje autónomo y continuo; la autoevaluación, evaluación y control de los procesos instructivos y educativos realizados con Google Form. En la actualidad no todas estas tecnologías han sido adoptadas en el aula, por diferentes factores ya sean económicos, de tiempo o por la escasa formación del profesorado en este ámbito (Granda, et. al, 2019). Por lo tanto, la capacitación docen-

te deberá considerarse una de las primeras opciones antes de afrontar nuevos retos educativos dentro de la institución.

Las TICs son una alternativa excelente para conseguir una sociedad más incluyente, especialmente para las personas que poseen algún tipo de limitación física o del entorno, como puede ser la extensa distancia entre el lugar de residencia y el centro de estudios (Rodríguez, 2019). Por lo cual, con el fin de garantizar el acceso universal a la educación, hoy en día se está fortaleciendo la educación virtual inclusiva con el uso de entornos virtuales de aprendizaje accesibles, para que la mayoría de personas puedan acceder independientemente de sus limitaciones. De igual forma posibilitan la atención individual diferenciada a las necesidades cognitivas de los alumnos, tanto a los aventajados como a los rezagados, mediante el uso de software educativos que permitan esta segmentación (Bravo, 2022). Con un diseño instruccional adecuado, se plantea un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que nos permiten crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento (Mejía, 2018).

Las instituciones educativas deben incorporar nuevas tecnologías en sus procesos de enseñanza aprendizaje que aumenten la motivación y la creatividad en los estudiantes, un ejemplo claro son las herramientas de gamificación que pueden ser incorporadas en el aula (Zambrano 2020), ya que diferentes estudios han demostrado que refuerzan habilidades importantes en la educación, como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación (Pacheco, 2019). Además, sostienen que la necesidad de interacción en un enfoque gamificado de la educación alienta a los estudiantes a desempeñar un papel activo en el proceso de aprendizaje, lo que aumenta la participación de los estudiantes en foros, proyectos y otras actividades de aprendizaje en línea.

Incorporar las TICs en el aula, en un inicio, puede presentar una serie de limitaciones

como: acceso y recursos necesarios por parte del estudiante, necesidad de una infraestructura administrativa específica, costo para la adquisición de equipos, producto de la tecnología; sin embargo, al final los resultados pueden ser gratificantes, ya que abre paso a la innovación en la educación, estableciendo nuevos modelos de comunicación, además de generar espacios de formación, información, debate, reflexión, entre otros; rompiendo con las barreras del tradicionalismo en el aula, estimulando la creación de nuevos conocimientos, de estas calidades necesarias para desarrollar una propuesta formativa rápida y adecuada (Hernández-Sampieri, et. al, 2014).

1.4 El uso de las TICs en procesos de educativos

Dentro del proceso de estudio se ha procedido a tomar tres proyectos educativos relacionados con el área de la literatura infantil y que se basa en las temáticas del patrimonio cultural; así mismo, se verifica que dentro de sus acciones han sido aplicadas las TICs. Los casos abordados corresponden al periodo correspondiente a los años 2015 – 2022, las instituciones responsables son de carácter público y gestionaron actividades dirigidas a un público general con principal mención al infantil.

En el desarrollo de la presente investigación se toma como referencia el método de Hernández Sampieri et al. (2010), en cuanto se refiere a la aplicación de estrategias analíticas que permitan la revisión de fuentes bibliográficas, observación mediante la etnografía digital, revisión de casos; desde el aspecto cualitativo la revisión de datos de proyectos relacionados a educación patrimonial con uso de la literatura infantil y el uso de las TICs. El siguiente paso luego de la selección de los casos de estudio se procede a identificar las instituciones relacionadas con cada uno de ellos y la información acerca de su presencia en redes sociales.

Tabla 1- Proyectos relacionados a patrimonio cultural y literatura infantil.

Proyecto	Instituciones Cooperantes	País	Web	Información en Redes
El Centro de Literatura Infantil y Juvenil y el patrimonio cultural ramonense	Universidad de Costa Rica, sede Occidente	Costa Rica	https://bit.ly/3Jt58sp	Facebook: https://bit.ly/3JPqB01 Youtube: @universidaddecostaricase-de1503
Área Fundacional de Bahía Blanca	Universidad Nacional del Sur	Argentina	https://bit.ly/3ZX4hqH	Facebook: UNS
Orotopia	Universidad Técnica de Machala, INPC, Mineduc.	Ecuador	No aplica	Facebook: @orotopia Instagram: @orotopia

Fuente: Elaboración propia

Para el estudio de los casos encontrados se analizarán las variables elegidas dentro del proceso de filtración de datos, los mismos que se relacionan a las estrategias de difusión-educativas aplicadas en base a literatura infantil, TICS y patrimonio cultural (Ver tabla 2), para luego proceder al análisis cualitativo de las mismas.

Tabla 2 - Proyectos relacionados a patrimonio cultural y literatura infantil.

Variables de análisis	Explicación de la variable
Literatura infantil	Los proyectos deben tener relación con la lectura, preferiblemente en áreas infantiles. Pueden ser: cuentos, leyendas, fábulas, oralidad de transmisión ancestral, canciones, rondas.
Estrategia educativa y TICS	Las actividades tienen una finalidad de difusión informativa y potencializar la educación en temas relacionados con la cultura mediante el uso de las TICS.
Patrimonio cultural	Los proyectos se basan en principios de la preservación y conservación del patrimonio cultural, los mismos pueden afianzar con estrategias educativas.

Fuente: Elaboración propia

3. Resultados

Se evidenció el desarrollo de proyectos educativos con un enfoque social. Es decir, gran parte de los proyectos fueron planificados y desarrollados con el fin de atender a niños que se encuentran en lugares o comunidades vulnerables, dónde existen debilidades en el proceso formativo de lectura-escritura, creatividad y comprensión lectora. Además, otra parte de los proyectos se generan con un fin turístico, pero se interrelacionan con la búsqueda de la preservación del patrimonio cultural al hacer uso de estrategias educativas que permitan a la población valorar lo que poseen; así mismo, la aplicación de las

TICs es más evidente según la cooperación que realizan con las instituciones que apoyan a los proyectos.

En el transcurso de la investigación etnográfica y consulta de fuentes investigativas de los proyectos educativos que emplean la promoción de la lectura infantil se logró. Gran parte de estas eran relacionadas al proyecto o instituciones ejecutoras del mismo; también, intervinieron estudiantes de pregrados y posgrados de diversas áreas de la educación, comunicación y TICs que formaron parte en la generación de propuestas pedagógicas a proyectos educativos de corto mediano y largo plazo. XXX

Tabla 3 - Resultados de proyectos

Proyecto	Descripción	Estrategias Aplicadas	País	Referencia
El Centro de Literatura Infantil y Juvenil y el patrimonio cultural ramonense	Busca el acercamiento con el texto literario y la oralidad de manera conjunta con la promoción del patrimonio cultural local. Dirigido principalmente a niños, educadores y padres de familia.	Combinar: la escritura, la actuación y el entretenimiento. Juegos didácticos, títeres, materiales educativos. Adecuación de espacios. Material audiovisual Talleres: teatro, cuentos, literatura y juegos tradicionales. Talleres dirigidos a docentes.	Costa Rica	Vásquez, M. (2005). El Centro de Literatura Infantil y Juvenil y el patrimonio cultural ramonense. Revista Herencia, 18(2). https://bit.ly/40cyKkf
Área Fundacional De Bahía Blanca	La tecnología como herramienta imperante en la difusión de información sobre patrimonio cultural a la ciudadanía donde se beneficia el turismo.	Contribuir a la difusión del patrimonio cultural del área patrimonial, mediante la Realidad Aumentada y Virtual	Ecuador	https://bit.ly/3Tpqqvn
Orotopía	Desarrolló desde diferentes aristas una serie de actividades en beneficio del patrimonio tangible e intangible de la provincia de El Oro.	Contribuir a la difusión del patrimonio cultural orense.	Ecuador	Quezada-Tello, L. L., Hernando-Gómez, Á., & Vázquez-Aguado, O. (2022). Narrativas transmedia aplicada por estudiantes de Comunicación en la difusión del patrimonio cultural. VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual, 9(2), 245-265.

Fuente: Elaboración propia

La interacción es una actividad básica, observable en los actores sociales, donde surge un vínculo entre dos o más de ellos. Además, en la interacción se muestran comportamientos propios del lugar virtual o físico que será propicio según las normas sociales. La producción de texto logra tener un acercamiento con otros niños y jóvenes rescatando lo cultural. Es un proceso que tiene como finalidad avalar el provecho de los beneficios, y la prevención de daños de futuros proyectos, considerando la percepción estructural, lo cultural y finalmente el bienestar de derechos y garantías. La promoción de libros y ferias educativas con talleres de formación de lectoescritura permite tener un acercamiento para generar espacios recreacionales, educativos e innovadores.

1.- El Centro de Literatura Infantil y Juvenil y el patrimonio cultural ramonense

La historia y la tradición literaria del cantón es asumida y respetada por la Sección de Filología de la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica, cuya misión ha sido contribuir al rescate, mantenimiento y divulgación de esta vocación. Dos proyectos organizados por esta Sección son los responsables de esta labor de acción social: el Centro de Literatura Infantil y Juvenil (Trabajo Comunal Universitario) y El Grupo Literario de San Ramón (Extensión Cultural).

Se pretende el desarrollo de actitudes, habilidades y destrezas en niños(as), educadores(as) y padres y madres de familia con el fin de acercarlos (as) al texto literario y estimular la valoración de la lectura, además de rescatar y promover el conocimiento del patrimonio literario ramonense, que pueda ser de interés para el receptor infantil y juvenil, no sólo desde lo legitimado (el texto escrito) sino, también, desde la oralidad, el juego, la leyenda, el cuento.

Entre los resultados esperados se encuentra la capacidad creativa en la población infantil, donde pudiera combinar la escritura, con la actuación y el entretenimiento. También elaboraron juegos didácticos, títeres, máscaras típicas, otros materiales educativos, ela-

boraron las salas con un ambiente cómodo y agradable, que propiciarán la lectura y el entretenimiento mediante la utilización de juegos educativos, se mejoró la decoración de las salas, se diseñó y confeccionó un cartel informativo y, además, se elaboró un boletín acerca del Centro de Literatura Infantil y Juvenil (Vásquez, 2005).

Para el logro de las metas propuestas ellos elaboraron material audiovisual, que incorpore cuentos narrados, poemas musicalizados, entrevista a la autora, datos sobre ella y su producción literaria, en un formato llamativo e interactivo, que la población infantil puede utilizar con facilidad. Además, se promueve la lectura mediante el trabajo en talleres, para ello se brinda asesoría a los profesores sobre temas y técnicas de literatura infantil, fomentando el patrimonio cultural de la localidad y finalmente se impartió talleres de teatro, poesía y juegos tradicionales; en ellos se han integrado la literatura, la expresión plástica, la expresión corporal y la música.

2.- Área fundacional De Bahía Blanca

Según Martín Varisto, et. al, (2012) la ciudad de Bahía Blanca busca realzar su valioso patrimonio, especialmente en su casco fundacional. Se propone utilizar tecnologías como la Realidad Aumentada y Virtual para difundir de manera atractiva estos elementos culturales. La colaboración entre la Universidad Nacional del Sur y la Municipalidad de Bahía Blanca tiene como objetivo implementar estrategias turísticas y recreativas que promuevan la apreciación del patrimonio arquitectónico y urbano, mejorando el acceso y la interacción de visitantes y residentes con estos bienes culturales. La gestión efectiva de la información es esencial para las organizaciones, la expansión de herramientas tecnológicas facilita el acceso al conocimiento del patrimonio, ofreciendo opciones turísticas personalizadas y una experiencia virtual enriquecedora con los bienes culturales.

Como parte de los objetivos que se plantearon se encuentra el facilitar la accesibilidad y comprensión del patrimonio cultural para el público objetivo de la propuesta de gestión.

La investigación se centra en el área fundacional de Bahía Blanca, parte de su centro histórico delimitado por calles como Mitre, Soler, Belgrano y Donado. Destaca quince cuadrículas, incluida la Plaza Rivadavia. El enfoque principal es la Fortaleza Protectora Argentina, un antiguo fuerte que ocupaba cuatro manzanas delimitadas por calles como Estomba, Chiclana, O'Higgins y Moreno.

Bahía Blanca alberga valiosos bienes patrimoniales, con distintas declaratorias a nivel nacional, provincial y local, brindando potencialidad a la trama urbana para actividades de ocio como el turismo. La preservación de estos recursos culturales impulsa estrategias de gestión, destacándose la difusión del patrimonio como una oportunidad para aprovechar el capital humano, el desarrollo tecnológico y los bienes patrimoniales. La colaboración entre el Departamento de Geografía y Turismo, el Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación (Universidad Nacional del Sur) y la Dirección General de Asuntos Turísticos y Relaciones Internacionales (Municipalidad de Bahía Blanca) busca innovar en los métodos de comunicación, implementando tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en un plan de comunicación a largo plazo. Tres proyectos actuales se sitúan como parte de un programa más amplio para la difusión turística del patrimonio cultural de la ciudad.

Propuesta 1: Realidad Virtual no Inmersiva en la Biblioteca Popular Bernardino Rivadavia

El programa en curso, busca crear un recorrido virtual interactivo por las salas de la biblioteca, destacando su importancia arquitectónica e histórica. Fundada en 1882, la biblioteca ha trasladado su sede, y el proyecto tiene como objetivo ofrecer a residentes y visitantes un acceso virtual a su patrimonio. A largo plazo, la iniciativa aspira a extender este recorrido virtual a toda la ciudad de Bahía Blanca, abarcando calles y edificios destacados. El desarrollo incluyó la captura de aproximadamente 175 fotografías por sala,

fusionadas con software especial para lograr vistas panorámicas.

Propuesta 2: Realidad Aumentada en Avenida Colón

Se trabaja en el proyecto que implica el desarrollo de una aplicación de Realidad Aumentada Móvil en dos cuadras de la Avenida Colón, la selección se basa en criterios históricos, monumentales y espaciales, abordando el área como un conjunto patrimonial. El objetivo es ampliar el acceso y la difusión del contenido patrimonial utilizando smartphones. Se emplea el sistema de códigos QR para ofrecer información codificada en imágenes cuadradas. A largo plazo, se aspira a implementar códigos QR en todos los edificios históricos de la ciudad, incluyendo contenido multimedia

Propuesta 3: Reconstrucción Virtual de la Fortaleza Protectora Argentina

Este proyecto busca visualizar in situ la fortaleza que originó Bahía Blanca. Dada su inexistencia actual, se basa en evidencias y referencias históricas para recrearla virtualmente. Dirigido a residentes y visitantes con dispositivos móviles, el objetivo es representar la fortaleza de manera detallada utilizando programas de diseño 3D. A largo plazo, se aspira a "recuperar" el patrimonio desaparecido de la ciudad mediante un tour virtual a lo largo de los años.

3.- Orotopía

El proyecto surge como respuesta a la falta de un espacio dedicado al diálogo sobre temas patrimoniales, especialmente en el ámbito local, donde la cultura orense no había sido abordada a gran escala por organizaciones privadas, gubernamentales y una Institución de Educación Superior (IES). Al integrarse en la agenda de los gobiernos locales, se logra destacar la importancia del patrimonio cultural y natural, potencialmente generando un aumento de riqueza. El proyecto resulta en diversos productos y espacios para la gestión del patrimonio, como material educativo y soportes comunicacionales. Además, se

entregan trabajos relacionados con cada área académica involucrada, incluida la actualización del catálogo del patrimonio del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).

La línea base patrimonial contribuye a la preservación al evidenciar pérdidas y proponer nuevos escenarios turísticos para un uso positivo del patrimonio. La información y productos comunicacionales se comparten con los medios locales, brindando visibilidad a temas culturales orenses que antes carecían de espacio en la programación y publicaciones mediáticas. Este proceso no solo beneficia la difusión cultural, sino que también fortalece la práctica de los estudiantes de la carrera de Comunicación Social.

La interculturalidad incluida en la educación patrimonial dentro de la currícula de los procesos formales y no formales, permiten al ser humano explorar los espacios de su identidad cultural. Además, se tiene en cuenta que la promoción y difusión cultural se encuentran establecidas como políticas públicas de diversos gobiernos, que han identificado la necesidad de establecer espacios formativos para la participación ciudadana y a su vez trabajar en propuestas interculturales dentro del “marco de la diversidad, la memoria y la autenticidad” (Álvarez-Moreno y Vásquez-Carvajal, 2015, p. 486).

Se selecciona este proyecto como objeto de estudio para analizar la integración del transmedia en la educación patrimonial. Esta iniciativa de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Machala, se llevó a cabo entre 2015 y 2020 en la provincia de El Oro, abarcando cantones como Machala, Pasaje, Las Lajas, Chilla y Santa Rosa. Este proyecto, enmarcado en la vinculación con la sociedad, tiene como objetivo que los estudiantes de pregrado fortalezcan sus habilidades profesionales mediante la generación de propuestas para diversas problemáticas. Con la guía de los catedráticos, las actividades se validan por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) y se ejecutan en colaboración con centros educativos, medios de comunicación y plataformas

digitales oficiales en la zona de intervención (Iñiguez, Quezada y Tusa, 2021).

Orotopía trabajó con estudiantes de las siguientes carreras: Comunicación Social, Turismo, Ingeniería Civil, Ingeniería en Sistemas, Artes Plásticas, Educación Parvularia, Sociología y Ciencias Experimentales. Según la investigación de Quezada et. al (2018) el objetivo principal era la “incorporación del patrimonio cultural en la gestión del desarrollo local mediante la difusión de recursos edu-comunicacionales” (p.28). Se desarrolló un libro de literatura infantil con historias, cuentos, canciones de cuna, fábulas que puede ser usado en clases, estimulación temprana por parte de los docentes de las escuelas participantes del piloto del proyecto.

5. Discusiones y conclusiones

El objetivo de este estudio se enmarca en el análisis comparativo de proyectos culturales relacionados con la literatura infantil y que utilicen a las TICs como estrategia educativa en beneficio del patrimonio cultural.

- Se logró comprobar que las alianzas entre instituciones locales, gubernamentales, ONG y sin fines de lucro sí existen y con buenos resultados a través de proyectos educativos que buscan el fortalecimiento de la identidad nacional, la creatividad y la exploración de formas de redacción, composición y promoción de textos para diferentes edades. Incluso, en la búsqueda de hacer acuerdos para tomar se considera a los niños con alguna situación socioeconómica compleja.

- El grado de aceptación de los proyectos en redes varía según el contenido y promoción que se realiza. Facebook fue la red con mayor número de seguidores en proyectos educativos del Ecuador y otras naciones a nivel latinoamericano, seguido de Instagram y Twitter con un gran número de seguidores y comentarios positivos sobre el trabajo realizados en diferentes ámbitos.

- La construcción del producto "Mágico Mundo de Orotopía" y destaca la fascinante evolución que se produjo a lo largo de la investigación de elementos de la oralidad orense, como leyendas, cuentos y nanas. La

experiencia única del grupo de estudiantes que participó en la adaptación, grabación de audios y creación de una serie de literatura infantil dentro del libro, se reveló como un notable logro. Estos textos fueron entregados a docentes de diversas escuelas, convirtiéndose en un recurso valioso para la educación no formal de niños.

- La experiencia de los estudiantes involucrados en la adaptación de Orotopía, grabación de audios y creación de literatura infantil, fue fundamental. La participación activa en todas las etapas del proceso permitió que los jóvenes exploraran su creatividad, habilidades de adaptación y trabajo en equipo, culminando en la producción de un material valioso para la educación infantil. La construcción del libro "Mágico Mundo de Orotopía" no solo fue un proyecto educativo exitoso, sino también una experiencia enriquecedora que resalta la importancia de integrar la tradición oral en la literatura infantil, fomentando la participación activa de los estudiantes y fortaleciendo la conexión entre el patrimonio cultural y la educación.

- La selección de sectores piloto se basó en criterios de accesibilidad económica y administrativa. Este enfoque pragmático permitió optimizar los recursos disponibles, asegurando que la intervención fuera viable desde el punto de vista financiero y logístico; incluyendo el gobierno, la educación y la iniciativa privada. La intervención no se limitó a un ámbito, sino que se extendió a través de alianzas estratégicas, aprovechando recursos y conocimientos de manera eficiente. Este enfoque informativo permitió identificar elementos patrimoniales relevantes en cada área, contribuyendo a una intervención informada y respetuosa con la cultura local. La inclusión de sectores privados en la intervención marcó un hito importante. A medida que estos actores comprendieron la necesidad de explorar y preservar el patrimonio cultural, se sumaron al proyecto, aportando recursos adicionales y

fortaleciendo la sostenibilidad a largo plazo del esfuerzo.

- El patrimonio cultural, al reflejar la identidad de una comunidad, detenta un valor intrínseco reconocido a nivel mundial, respaldado por la UNESCO, que aboga por su conservación. Más allá de su valor identitario, el patrimonio cultural abarca dimensiones económicas, sociales y turísticas, destacándose como impulsor del desarrollo sostenible y del bienestar local. Se subraya la necesidad de dirigir los usos del patrimonio hacia objetivos positivos para el territorio, promoviendo el conocimiento, reconocimiento e identidad, fortaleciendo el vínculo emocional y el sentido de pertenencia a la cultura local.

- La preservación efectiva del patrimonio demanda una educación especializada que permita a la comunidad comprender la importancia de cuidar y transmitir estos elementos a las generaciones futuras. La integración de la comunidad con su patrimonio fortalece el sentimiento de pertenencia, impulsando la responsabilidad y el compromiso en su preservación, convirtiéndose en un recurso valioso para el desarrollo local.

En síntesis, la valoración del patrimonio cultural como bien universal, orientando sus usos positivamente y respaldándolo con una sólida educación, la que puede ser apoyada con la generación de recursos de literatura infantil; es esencial para asegurar su preservación a largo plazo. Este enfoque no solo beneficia a las comunidades locales, sino que también contribuye a la diversidad cultural y al desarrollo sostenible a nivel global.

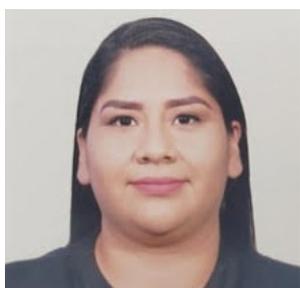
6. Nota y presupuesto

El presente artículo forma parte de la producción del proyecto de investigación del Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño: Educación virtual accesible de literatura infantil aplicada en las narrativas de turismo y patrimonio cultural orense. La fuente de financiamiento es por autogestión institucional.

Referencias

- Acosta-Inchaustegui, Y., & Alsina, Á. (2022). Influencia del contexto de enseñanza en la representación de patrones en educación infantil. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 17 (2), 166-179.
- Alfonso Amaro, Y., Heredia Rodríguez, G. C., & Cabrera Luis, M. C. (2012). Características de algunas manifestaciones literarias. Metodología para trabajarlas en sexto año de vida. *Revista Conrado*, 8 (31), 66-72. <http://conrado.ucf.edu.cu/>
- Álvarez-Moreno, M. A., & Vásquez-Carvajal, S. C. (2015). Radio y cultura: una propuesta de radio ciudadana en Internet. *Palabra Clave*, 18(2), 475-498. <https://doi.org/10.5294/palcla.2015.18.2.7>
- Ballart, J., & Tresserras, J. (2005). *Gestión del patrimonio cultural*. Ariel.
- Ballesteros, A. M. O. (2023). Abriendo caminos para la educación literaria: Literatura infantil y lectura dialógica: Libro: Literatura infantil y lectura dialógica. La formación de educadores desde la investigación. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (13) , 163-165.
- Bravo, J. S. G. (2022). La influencia de las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje de estudiantes con TDAH. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, (14), 18-26.
- Cabero-Almenara, J., & Valencia-Ortiz, R. (2019). TICs para la inclusión: una mirada desde Latinoamérica. *Aula Abierta*, 48(2), 139-146.
- Cedeño-Azanki, M. E., Guerrero, G. R. A., & Sornoza, J. M. Z. (2020). En virtual inclusiva en Manabí. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la Investigación y Publicación Científico-Técnica Multidisciplinaria)*, 5 (3), 1025-1036.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF, Sección de Educación, División de Programas. <https://unicef/2ZUaJ1>
- Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., & Mayon Espinoza, S. E. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15 (66), 104-110.
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TICs en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5 (1), 325-347.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana Editores. <https://bit.ly/2WgXV9>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de Ecuador. (2014). *Patrimonio cultural inmaterial: El Oro – Zamora - Loja*. INPC. ISBN 978-9942-07-674-8.
- Iñiguez, G., Quezada, L., & Tusa, F. (2021). Participatory governance of cultural heritage at Ecuador: Orotopía. In *The Future of the Past: Paths towards Participatory Governance for Cultural Heritage* (pp. 27-33). CRC Press.
- Maldonado, S. (2017). Educación patrimonial y redes sociales. De la investigación a la acción: El proyecto Educación Patrimonial. *Revista Pulso*. <https://bit.ly/3N0tbW5>
- Marín, M. D. D., Mateo, I. M., & Esteban, C. R. (2020). Motivación hacia la lectura en el alumnado de Educación Infantil y Primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 13 (2), 177-186.
- Martín Varisto, Y., Pinassi, A., Larrea, M., Bjerg, A., & Flores Choque, D. (2012). TICs y difusión del patrimonio cultural. Realidad aumentada y virtual en el área fundacional de Bahía Blanca. *Realidad, tendencias y desafíos en turismo*, 10, Universidad Nacional del Sur.
- Mejía, J. G. F. (2018). Diseño instruccional: perspectivas actuales y retos a partir de las

- TICs. In *Edunovatic 2017*. Conference proceedings: 2nd Virtual International Conference on Education, *Innovation and ICT* (pp. 399-403). Adaya Press.
- Mendoza, M. (2019). El involucramiento de los niños(as) en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tercer año de EGB paralelo A, de la escuela ciudad de Guachapala, 2018-2019 [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://bit.ly/413jlEo>
- Ortiz Ballesteros, A. M., & Gómez Rubio, G. (2022). La literatura infantil y juvenil de autor en los libros de texto de Educación Primaria. *Ogigia. Revista Electrónica De Estudios Hispánicos*, (31), 181-206. <https://doi.org/10.24197/ogigia.31.2022.181-206>
- Pacheco, C. L. S. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7 (1), 12-20.
- Quezada, L., Lindao, J., Alvarado, M., & Salcedo, F. (2018). Redes 2.0, narrativa transmedia y patrimonio cultural para el desarrollo social. *Conference Proceedings UTMACH*, 2 (1), mayo 2018. <https://bit.ly/3hnJwRf>
- Quezada-Tello, L. L., Hernando-Gómez, Á., & Vázquez-Aguado, O. (2022). Narrativas transmedia aplicada por estudiantes de Comunicación en la difusión del patrimonio cultural. *Visual Review. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 9(2), 245-265.
- Quezada-Tello, L., & Vázquez-Aguado, O. (2022). La realidad virtual aplicada para educar en patrimonio en tiempo de COVID-19: Museos Ecuatorianos. In I. Aguaded, A. Vizcaíno-Verdú, Á. Hernando-Gómez, & M. Bonilla-del-Río (Eds.), *Redes sociales y ciudadanía: ciberculturas para el aprendizaje**(pp. 275-281). ISBN 9788493731694.
- Rodríguez Palchevich, D. (2019). *Recursos digitales inclusivos y amigables*.
- Vásquez, M. (2005). El Centro de Literatura Infantil y Juvenil y el patrimonio cultural ramonense. *Revista Herencia*, 18 (2). <https://bit.ly/40cyKkf>
- Villaseñor, E. (2015). Los géneros en el fotoperiodismo: la fotografía periodística mexicana en el marco de la bienal de fotoperiodismo y de las nuevas tecnologías. Reflexiones, propuestas conceptuales y reseña histórica [Tesis inédita de doctorado, UAM].
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D. L. Á., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Domino de las Ciencias*, 6 (3), 349-369.
- Zink, M. E., & Cornelis, S. (2016). Investigadores y patrimonio: una fructífera experiencia. *Revista Conexão UEPG*, 12 (3), 374-389.



Liliana Flores-Naranjo

Licenciada en ciencias de la educación mención educación básica, actualmente cursando una maestría en Educación básica. Colaboró como docente en la Unidad Educativa Particular “16 de junio”, y en la Unidad Educativa Mi Sendero. Actualmente trabaja como docente en el Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño. Sus intereses investigativos están en educación y cultura.



Roberto Astudillo-Zenteno

Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Psicología educativa y orientador vocacional, es Magíster en Psicopedagogía. Colaboró en la docencia en el Instituto de Educación Especial de El Oro. Ha laborado en el Ministerio de Justicia Derechos Humanos y Cultos como docente en la Escuela Penitenciaria del Ecuador. Ha sido Pedagogo de apoyo en el Ministerio de Educación Distrito Machala. Laboró como docente en el Instituto Tecnológico Superior El Oro, y actualmente trabaja como docente y psicólogo en el Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño. Sus intereses investigativos son en educación y psicología.



Laddy Quezada-Tello

Licenciada en Diseño Gráfico, Magíster en Dirección de Comunicación, Candidata a Doctora (PhD) en el programa interuniversitario de Comunicación por la Universidad de Huelva – España. Ha sido docente en la Universidad Tecnológica San Antonio de Machala y Universidad Técnica de Machala. Actualmente, es docente del área de Comunicación del Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño. Ha publicado artículos como: Estrategias digitales de difusión museística en tiempos del COVID-19: Estudio comparativo entre Ecuador, España y Perú. Sus intereses en investigación son: patrimonio cultural, educomunicación, narrativas digitales y comunicación visual.



Karla Ordóñez-Briceño

Ingeniera en Sistemas de Información en Computación por la Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador (2013). Tiene un Máster en Ingeniería de Software para la Web de la Universidad de Alcalá (2016). Formó parte del equipo técnico del Instituto Latinoamericano y del Caribe para la Calidad de la Educación Superior a Distancia (CALED) y colaboró en el proyecto ESVIAL. Ha sido docente de la Universidad Técnica de Machala y actualmente trabaja en el Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño. Sus investigaciones se centran en tecnologías educativas, accesibilidad web y minería de datos.