

Principios y criterios operativos para la gestión digital de contenidos sobre patrimonio cultural intangible

Principles and operational criteria for the digital management of content on intangible cultural heritage

Yamely Almarza Franco; Johann Pirela Morillo.

Departamento de Estudios de Información. Escuela de Humanidades y Estudios Sociales.
Universidad de La Salle-Bogotá-Colombia

Resumen

El documento expone los principios y lineamientos operativos para orientar procesos de gestión digital de contenidos sobre patrimonio cultural, lo cual determina la efectividad de la apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica. Se definió una metodología basada en la evaluación de treinta sitios web sobre patrimonio cultural zuliano y en las formas mediante las cuales los estudiantes de Bibliotecología y Archivología se apropian del patrimonio, utilizando tecnologías digitales. Luego de la integración de los ejes conceptual y empírico, se proponen como principios orientadores de la gestión digital de contenidos patrimoniales: interdisciplinariedad, cooperación, conectivismo patrimonial e hipermediacionalidad. Algunos de los criterios operativos que orientan la gestión digital del patrimonio apuntan a que los sitios web deben facilitar la usabilidad, accesibilidad y la ganancia cognitiva, por lo cual se debe superar la dimensión de lo solo difusivo para dar cabida a incrementar la interactividad, logrando con ello que tales sitios permitan la apropiación crítica y significativa de la información patrimonial.

Palabras clave:

Gestión digital de contenidos, patrimonio cultural, apropiación crítica, mediación tecnológica.

Abstract

The document sets out the principles and operational guidelines to guide processes of digital content management on cultural heritage, which determines the effectiveness of the appropriation of cultural heritage via technological mediation. A methodology was defined based on the evaluation of thirty websites on Zulia's cultural heritage and on the ways in which Library and Archivology students appropriate the heritage, using digital technologies. After integrating the conceptual and empirical axes, the following are proposed as guiding principles for the digital management of heritage content: interdisciplinarity, cooperation, heritage connectivism and hypermediationality. Some of the operational criteria that guide the digital management of heritage point to the fact that websites should facilitate usability, accessibility and cognitive gain, for which the dimension of the only diffusive must be overcome to allow for increased interactivity, achieving with this, such sites allow the critical and significant appropriation of the patrimonial information.

Introducción

El patrimonio cultural es múltiple y complejo, por ello, las vías para estudiarlo y proponer nuevos caminos para su acercamiento, interpretación y análisis deben ser múltiples también. Así, los referentes teóricos que se utilizan en esta investigación son los propios de las ciencias de la educación, específicamente de la pedagogía, las ciencias de la comunicación y las denominadas ciencias cognitivas.

Al tratar de comprender la apropiación del patrimonio cultural, se plantea un proceso que persigue la adquisición del conocimiento significativo para lograr la interiorización de los contenidos, las estructuras y relaciones que forman parte del saber patrimonial. En torno a ello, es conveniente abordar las teorías pedagógicas tradicionales y los nuevos planteamientos emanados en torno a la virtualidad.

También los aportes de las teorías comunicacionales contemporáneas son útiles para la construcción del objeto en estudio como modelos explicativos del impacto de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como mediadores simbólicos, a partir de los cuales se pueden crear nuevos contenidos y significados.

Tales enfoques se complementan con los planteamientos de las ciencias cognitivas, específicamente de los procesos cognitivos que están inmersos en la apropiación del patrimonio cultural.

El enfoque epistemológico que prevaleció fue el racional-deductivo, mixto o multimétodo-intraparadigmático, ya que desde el enfoque positivista-cuantitativo se incorpora la combinación de técnicas operativas para lograr la integración metodológica.

En este sentido, se recurrió a la aplicación de un guion de evaluación para recolectar datos primarios sobre la “calidad de los sitios web sobre patrimonio cultural”, mientras que para la variable “apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica”, se desarrolló un taller interactivo en el cual se asignaron actividades enmarcadas en tres momentos que se relacionan a su vez con las fases de la apropiación. Posteriormente se evaluaron las actividades realizadas mediante las rúbricas para determinar los niveles de apropiación (Bajo, Medio, Alto) en los cuales se encuentran los estudiantes.

Luego de completar la fase de análisis teórica y la fase empírico-descriptiva y evaluativa, los resultados se integran en la generación de principios y lineamientos que orienten la producción y diseño de productos informacionales web tendentes no solo a la difusión, sino también a la apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica.

Referentes teóricos

La conceptualización más reciente de patrimonio cultural emanada de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) promueve en todo el mundo la identificación, la protección y la preservación de los bienes materiales e inmateriales y los espacios naturales protegidos, considerado excepcionalmente valioso para la humanidad. Así en (2010), esta conceptualización abarca “monumentos y colecciones de objetos, tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativas a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional”. (p. 3)

Hablar de la apropiación del patrimonio cultural implica considerar elementos conceptuales y metodológicos propios del campo de la psicología cognitiva, a partir del cual se concibe como un mecanismo básico del desarrollo humano, por medio del cual la persona incorpora a su estructura cognitiva, la experiencia generalizada del ser humano, lo que se concreta en los significados de la “realidad”.

Esto supone que la apropiación mediada tecnológicamente, debe impactar la estructura cognitiva del individuo, ser parte de sus conceptualizaciones y relaciones, para que exista una relación entre lo apropiado y la identidad, cultura, contexto y apego. En cuanto a ello, Coll (2001) considera que el “aprendizaje que acontece en contextos virtuales, es fruto de un proceso de construcción conjunta entre quienes interactúan en torno a algunos contenidos concretos, culturalmente establecidos y organizados”. (p. 180)

En este contexto vale la pena considerar la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva planteada por Orrú (2003) en cuanto al “desarrollo cognitivo de las nuevas generaciones como un acontecimiento, proceso de creación y modificación de un ser a través de la transmisión o construcción de la cultura de un pueblo, sus valores, actitudes, intenciones, ya experimentados y llevados a cabo por generaciones anteriores, para obtener cierto resultado deseado”. (p. 37)

Esta teoría parte del concepto de aprendizaje de Vigotsky, dónde la mediación docente tiene un fuerte impacto, al asumir el aprendizaje como la internalización progresiva de los instrumentos mediadores. En esto, la potencialidad humana es imperante, pues de ello depende la modificabilidad, de acuerdo al nivel real y potencial de aprendizaje del sujeto. La teoría de Feuerstein deja claro que el aprendizaje debe preceder al desarrollo y sólo será posible por la intervención del mediador humano.

Al abordar el aprendizaje en los entornos digitales, es válido considerar también la postura de Siemens (2007), quien genera una teoría para aprendizajes en la era digital a la cual denomina conectivismo. El autor menciona que las teorías de aprendizajes tradicionales, fueron formuladas en una época en la cual este proceso no era impactado por las tecnologías. En los últimos veinte años, las tecnologías han venido a modificar la forma de vivir, comunicarse y aprender.

Sin embargo, el aprendizaje permanente es un buen hábito que debe ser adquirido y acompañado por la adopción de una perspectiva mental positiva. La disposición para cambiar y una curiosidad o sed por el conocimiento son condiciones previas de gran ayuda para el aprendizaje permanente en cualquier contexto que se de dicho proceso.

Por ello, es claro que la apropiación involucra procesos complejos de pensamiento, como capacidades que conducen a la interiorización cognitiva de los contenidos patrimoniales, que una vez asimilados por el sujeto son capaces de transformar su aptitud e incluso derivan en la generación de nuevos conocimientos en torno a la temática, para lograrlo, deben desarrollarse competencias de manera espontánea y no se trata de aprender de memoria.

Para que se dé la apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica, deben darse una serie de condiciones relacionadas con las competencias tecnológicas e informacionales del persona, para maximizar el uso de las posibilidades de interacción disponibles en Internet, así como las competencias lectoras y los procesos de pensamiento involucrados en el hecho de apropiarse o hacer suyo el patrimonio en entornos tecnológicos, sin dejar de resaltar las características fundamentales relacionadas con el hecho docente, que deben estar contempladas en el diseño de contenidos web con fines educativos, que impacten y generen ganancia cognitiva y procesos de interiorización para la generación de nuevos conocimientos.

Metodología

La investigación consideró dos variables de estudio; la primera relacionada con la calidad de los sitios web sobre patrimonio cultural y la segunda, referida a la apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica. En cuanto a la primera, se analizaron los resultados obtenidos durante la aplicación de un guion de evaluación aplicado a 30 sitios web en torno a sus dimensiones: Contenido, Usabilidad y Comunicación y sus 83 indicadores emanados de las normas ISO 9126.

Con respecto a la segunda variable, se desarrolló un taller interactivo en el cual se asignaron actividades enmarcadas en tres momentos y en las fases de la apropiación propiamente. Luego se valoraron las actividades realizadas mediante rúbricas para determinar los niveles de apropiación (Bajo, Medio, Alto) en los cuales se encuentran los estudiantes del 9no semestre de la Escuela de Bibliotecología y Archivología.

Hallazgos

Luego de abordar teórica y metodológicamente el objeto de estudio y sus dos variables es posible expresar que:

1. El análisis de los modelos teóricos de la comunicación que orientan el uso crítico de las tecnologías de información y comunicación como mediadoras de la apropiación del patrimonio cultural, muestran un nuevo ecosistema comunicativo que se configura con innovadoras formas de comunicación que surgen con el internet y las ya existentes, que abren potencialidades para el diseño y la apropiación del patrimonio cultural, visto desde una teoría de la comunicación interactiva que envuelve de forma compleja los flujos de información y contenidos que se mueven pendularmente de muchos a muchos, creando con ello un espiral comunicacional en donde la reticularidad, la hipertextualidad y la multimedialidad marcan con mucha fuerza las formas de comunicación emergentes.

Esta complejidad no es sólo tecnológica sino socio-cognitiva, pues exige por parte de los emisores y receptores, nuevos modos de tratamiento y de interiorización de la estructura cognitiva, que se ha venido modificando debido al uso intensivo de tecnologías digitales, que han estado facilitando procesos dinámicos e híbridos, relacionados, mediados y relacionados en contextos donde se entremezclan lo global y lo local.

2. Las teorías cognitivas que pueden ser referentes explicativos que aportan elementos de juicio para el uso de la tecnología de información y comunicación como medio de conocimiento del patrimonio cultural, apuntan a concepciones compatibles con las ideas de apropiación vista como un proceso de aprendizaje profundo y significativo, según el cual la persona se hace propio de lo ajeno, decodificándolo y codificándolo acorde a sus necesidades, sacándolo de sus raíces y sembrándolo según las especificaciones y necesidades cognitivas, en un escenario mediado tecnológicamente, en el cual adquiere nuevos significados el concepto de autoplaticidad cerebral, que le permite al sujeto adaptarse a los cambios y prepararse para enfrentar nuevos retos, este elemento le otorga dinamismo e interactividad al proceso de aprendizaje.

Así, la autoplaticidad cerebral, fomenta un proceso de asimilación y acomodación que termina por cambiar el esquema, soportado en dispositivos tecnológicos, llegando a la posibilidad de construir una inteligencia colectiva, mediante la interconexión de los conocimientos distribuidos a lo largo de las redes.

3. La evaluación de la calidad de los sitios web sobre patrimonio cultural, a la luz de las teorías revisadas y los estándares internacionales, nos demuestra que en cuanto a los contenidos disponibles, su usabilidad y comunicación, se muestran poco congruentes con dichas teorías y estándares. En la cibercultura, los sitios web

deben contribuir a la construcción de la sociedad a partir del uso efectivo de la información. La intención es que las herramientas apoyen la generación de nuevos conocimientos como la base para la configuración de la inteligencia colectiva.

Por ello, los sitios web deben estar provistos de mecanismos de interacción e intercambio que faciliten la generación de aportes que los usuarios tengan a bien proporcionar. Se considera importante el unificar criterios en torno al diseño de los sitios web de calidad sobre patrimonio cultural, para lograr que sean cónsonos con los procesos comunicativos-cognitivos-informativos que se gestan en Internet. Para ello es de vital importancia considerar los lineamientos teóricos y estándares internacionales.

4. En cuanto a la identificación de los niveles de apropiación del patrimonio cultural zuliano vía mediación tecnológica por parte de los estudiantes universitarios, los hallazgos revelan que en las tres fases propuestas para el proceso de apropiación, dichos estudiantes se desplazan entre un dominio bajo y medio, debido primeramente al débil manejo de las competencias informacionales y tecnológicas, las cuales constituyen la base de la apropiación. En segundo lugar, prevaleció una tendencia a un bajo dominio de los procesos cognoscitivos vitales para llevar adelante con éxito la segunda y tercera fase de la apropiación, a saber la interiorización y la generación.
5. Es pertinente considerar que los procesos comunicativos-cognitivos mediados tecnológicamente, involucran cambios que deben ser incorporados en el diseño de los sitios web que pretendan lograr la apropiación del patrimonio cultural zuliano, por ello deben considerarse las teorías que abordan dichos procesos en el ciberespacio.
6. Por ello, los sitios web sobre patrimonio cultural deben ser diseñados por un equipo interdisciplinario que aporte desde su disciplina elementos que consoliden un producto con posibilidades de lograr la apropiación del patrimonio cultural zuliano.
7. Los estándares internacionales de calidad de software, son una valiosa guía de orientación para el diseño de sitios web, por lo tanto deben ser considerados, así como también las metodologías de evaluación que diversos investigadores han generado.
8. Las herramientas tecnológicas deben poner al alcance de los usuarios las posibilidades de comunicación e interacción que permitan el acercamiento, interpretación y apropiación de los contenidos que en los sitios web se presentan.
9. La posibilidad de realizar aportes al sitio web debe considerarse, más aún cuando se pretende lograr la construcción de la inteligencia colectiva, recordando que la finalidad es la generación de nuevos conocimientos como señal de haberse logrado la apropiación crítica y no el consumo de información únicamente.

10. Los sitios web sobre patrimonio cultural deben propiciar el establecimiento de redes de conocimiento para el estudio, interpretación, intercambio, deleite, recreación y apropiación de la herencia cultural.
11. Se hace imperante la generación de un modelo comunicacional-cognitivo para la construcción de contenidos hipermediales que promuevan la apropiación del patrimonio cultural zuliano vía mediación tecnológica.

Con el propósito de proporcionar una guía para el diseño de productos y servicios mediacionales para la apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica, se proponen una serie de principios orientadores y lineamientos operativos, que deben evidenciarse en el diseño de sitios web con miras a generar apropiación crítica por parte de los actores sociales que se asumen desde la idea de receptores significativos.

De tal manera que entre los principios orientadores se proponen los siguientes:

a) Interdisciplinariedad:

Considerando la complejidad del mundo digital, la cultura y el patrimonio, se debe hacer múltiples lecturas de la realidad, bajo una visión amplia, permeada por una concepción interdisciplinaria, ante la cual se asume la apropiación del patrimonio como un proceso dinámico, para cuya concreción efectiva surge de la generación de discursos intersubjetivos e interdisciplinarios, lo cual contribuye con su comprensión y valoración.

Esta idea conlleva a abordar la apropiación mediada tecnológicamente bajo un prisma dinámico, sin fronteras ni parcelas, para explicar los problemas, acciones e interacciones que de ella resultan, desde diversas áreas del conocimiento. En este contexto, los actores son personas con estructuras de pensamiento divergente, flexible, solidario, democrático, crítico en la que prevalezca la reconstrucción del conocimiento interdisciplinar, impregnado de creatividad, imaginación e intuición, lo cual conduce a enriquecimientos mutuos e interdependencia e intercomunicación entre las disciplinas.

En torno a este aspecto, se debe considerar que la interdisciplinariedad es una filosofía de trabajo que surge conectada con la finalidad de superar los posibles errores y la esterilidad que acarrea una ciencia excesivamente compartimentada y sin comunicación interdisciplinar. Algunos referentes empíricos reflejan que el diseño y estructuración de contenidos web es mucho más rico y efectivo cuando se asume desde la posibilidad de conformar un equipo interdisciplinario en el que participen gestores del patrimonio, con diseñadores web, educadores, bibliotecólogos, archivólogos y comunicadores, quienes aportarán valiosas herramientas conceptuales y prácticas para llevar adelante dichos procesos.

Se considera una visión interdisciplinaria como principio orientador tanto del diseño y estructuración de sitios web como de su apropiación efectiva por parte de los usuarios, receptores críticos. El patrimonio cultural estructurado en soportes digitales requiere de un abordaje interdisciplinario que integre varias miradas que aporten una comprensión profunda y completa de los objetos, procesos y actores implicados en la apropiación.

Debe darse también la colaboración entre las disciplinas, lo que les permita integrarse en una nueva macrodisciplina que persigue un objetivo común e ideales culturales unificados. De la integración entre ellas, surgen planteamientos enriquecedores para la solución de los problemas complejos de la sociedad e involucra a su vez, cambios en las estructuras institucionales, establecimiento de nuevas relaciones sobre la base de la colaboración, no en la jerarquización y mucho menos en la lucha de poderes. Debe darse una conexión estrecha entre especialistas, universitarios, investigadores y docentes con respecto a todas las esferas de la sociedad, incluyendo los poderes y gobernantes.

Es pertinente considerar, las implicaciones que puede tener un sitio web desde las perspectivas comunicativas-cognitivas-informativas, por ello, deben no sólo considerarse las teorías relacionadas con el uso de la información, sino en la comunicación y cognición en entornos mediados por tecnologías lo que se verá reflejado en el diseño de los sitios web sobre patrimonio cultural.

b) Cooperación:

Como uno de los principios que pueden guiar la apropiación del patrimonio cultural vía mediación tecnológica, eso debido a que tanto el diseño y estructuración de los contenidos como la apropiación como tal, deben realizarse de forma cooperativa, es decir, que deben concretarse en la práctica mediante procesos de intercambio recíproco de diferentes actores que están implicados en la dinámica del patrimonio. La cooperación alude al carácter de co-creación y co-construcción de significados y sentidos en torno a lo patrimonial mediante el uso intensivo de las redes sociales y digitales esta cooperación se manifiesta en toda su complejidad y riqueza.

En torno a este tema, Rincones (2007) considera que la cooperación es crucial en las organizaciones humanas. Casi todo lo que se realiza en el mundo productivo, social y cultural se genera a través de tareas coordinadas de mucha gente, en quienes subyace una tendencia comportamental cooperativa. Las bases de esa cultura, tienen mayor notoriedad en los escenarios creados por la velocidad de los movimientos socioeconómicos que caracterizan la era de la globalización y del conocimiento, así como por los cambios paradigmáticos que afectan los diferentes campos del saber.

En este hecho que se sustenta la idea de crear y consolidar una comunidad interdiscursiva, articulada en torno a la cooperación interorganizacional, constituida por los entes responsables de la gestión del patrimonio. Esta comunidad de saberes y de prácticas sería la garante de que la información y contenidos que se estructuran sobre el patrimonio cultural para ser accedido vía mediación tecnológica, se caractericen por tener rigor científico, actualidad, objetividad y otros criterios necesarios para garantizar que la apropiación del patrimonio sea mucho más efectiva y significativa.

c) Conectivismo patrimonial:

Teoría que deja claro que el aprendizaje ya no es una actividad individual, ahora se trata de reconocer que es un proceso que se está viendo alterado por nuevas herramientas y tanto el impacto que éstas ocasionan, como los cambios del entorno en el que se gestan, plantean nuevos escenarios cognoscitivos. Para Siemens (2010), el conectivismo es el fundamento teórico de las habilidades de aprendizaje y la tarea necesaria para que los estudiantes prosperen en la era digital.

En este contexto, donde se parte de una sociedad hiperconectada, el patrimonio cultural debe mostrarse desde las diversas posibilidades que permiten las redes para acceder, construir y recrear el conocimiento patrimonial, creando un escenario que favorezca la gestación de procesos de aprendizaje y de investigación. Pero estos procesos sólo podrán darse de manera efectiva cuando el actor se encuentre alfabetizado tecnológicamente e informacionalmente.

Esto conlleva a una transalfabetización, entendida como una alfabetización constelar y envolvente que contiene todas las alfabetizaciones hasta ahora utilizadas por separado: alfabetización para la decodificación de textos impresos (lineales), alfabetización visual, gráfica, digital, es decir hipermedial. Tal vez el antecedente más inmediato del concepto de alfabetización múltiple como lo denomina Marzal (2009), es el que hace énfasis en la capacidad lectora de los contenidos hipermediales, cuya naturaleza es poliédrica y transversal, lo cual obliga a conocer signos diferentes textuales, icónicos y auditivos) pero integrados y escritos en perfecta simbiosis en el recurso.

La transalfabetización como la denomina Newman (2012), es la habilidad para leer-escribir e interactuar a su vez con plataformas, herramientas y medios que incluyen la señalización, oralidad, pintura, televisión, radio, cine y redes sociales y digitales, donde se requiere tener competencias para poder sacar provecho de una lectura-escritura desde la perspectiva de lo multisensorial.

En este sentido, si el patrimonio cultural es un holotexto y un hipertexto, entonces las habilidades para leerlo, interpretarlo y apropiarse críticamente de él deben ser múltiples y transversales también, puesto que de ello dependerá aproximarse de una forma mucho más rica y profunda a sus elementos estructuradores.

La transalfabetización como estrategia para apropiarse del patrimonio hace que éste sea visto desde la óptica conectivista, pues ello es la garantía de poder interactuar con los medios, recursos y herramientas disponibles, y establecer con ellos conexiones que van desde lo emocional y afectivo, hasta lo cognitivo, donde el proceso comunicativo-cognitivo se sustenta en lo audio-escrito-visual, donde el aprendizaje hipermedial de los saberes patrimoniales converge con la tecnología a través de la red.

Se está frente a un espacio colectivo que carece de fronteras temporoespaciales, donde los saberes patrimoniales se encuentran deslocalizados y el acceso a ellos es multimedial, reticular y colaborativo, ya que a través de las redes se conectan conocimiento y emociones para construir inteligencia colectiva, haciendo uso de las comunicaciones posibles a través de internet las cuales se encuentran impregnadas de sincronía y asincronía.

En este supuesto, Lévi (2007) menciona que en los entornos virtuales, se da la inteligencia colectiva como la posibilidad de expresar ideas (obra musical, imagen, poema, teorema, programa informático, entre otras) que puedan estar localizadas en una dirección web y que otros puedan disfrutarla, transformarla e interpretarla sin movilizarse físicamente. En consecuencia, se establecen redes de cooperación donde los autores de manera voluntaria, dejan los productos de su trabajo intelectual en un lugar del ciberespacio para que se establezca un proceso de creación de inteligencia colectiva. A este hecho, Caballero (2000) lo llama conocimiento redificado según lo cual, los sujetos conectados por las redes comparten sus inteligencias y formas de aproximarse al mundo.

d) Hipermediacionalidad:

Como proceso complejo que asume a la mediación en el contexto de las sociedades hipermediales, las cuales se estructuran con base en el uso intensivo del móvil inteligente, internet y las redes sociales. En el contexto de estas sociedades, las mediaciones se diversifican y se hacen cada vez más horizontales, cruzando cual vectores las diferentes esferas de los espacios públicos y privados, conformando una suerte de coordenadas en donde los flujos de información, contenidos y mensajes se desplazan desde los ámbitos institucionales de los medios formales hacia el dominio público.

La visión ontológica de estos procesos de mediación del conocimiento tal y como los llaman Pirela y Delgado (2013), se fundamenta en esa conexión que implica la interposición de dos situaciones, dos mundos, dos seres o procesos. La mediación supone habilitar espacios para la interconexión, sobre la base de la necesidad de expresar y comunicar, pero también, considerando al ser, como el principal mediador, y no podemos dejar a un lado esa conexión, cuando la mediación se ve de forma empírica en el campo educacional, comunicacional e informacional.

Al respecto, Fernández (2013) no hace referencia a las mediaciones ni hipermediaciones sino a mediaciones alternativas o altermediaciones, como un contrapunto dialéctico a una forma de pensar y vivir unidimensional en la cual no se advierte la posibilidad de alterar el curso de las condiciones de vida.

Lo que sí está claro es que en estos escenarios comunicativos emergentes, como lo expresa Pirela (2014), surgen diferentes movimientos sociales y de participación política, abriendo paso a otras formas de periodismo ciudadano, sustentado en lo digital, creando mensajes en medios paralelos y la constitución de lo que se denomina la ciudadanía digital, donde se abre un abanico de posibilidades para la participación de los ciudadanos. Todo ello ha permitido la conformación de nuevos ecosistemas comunicativos caracterizados por la personalización y la cooperación en la producción y gestión de contenidos digitales e interactivos.

Lineamientos operativos que se proponen para el diseño de los sitios web:

- Es relevante para el usuario conocer la estructura, personas y capacidades intelectuales de quienes están detrás de la información colocada en un sitio web, por ello mientras más detalles aparezcan, más credibilidad tendrá el sitio, eso forma parte de la transparencia que debe mostrarse al usuario, lo cual se ve reforzado con las posibilidades para interactuar con ellos a través del correo electrónico como una primera opción.
- Los sitios web deben tener claro y deben expresarlo al usuario, todos aquellos aspectos relacionados con la tipología de usuario al cual se dirige y ajustarse a ello, así como los objetivos propuestos por el sitio. Esta información debe aparecer de manera que el usuario esté consciente de lo que el sitio persigue y determinar si cumple con sus expectativas o necesidades de información.
- Para los usuarios que han desarrollado competencias investigativas y por ende evalúan la calidad de la información en la web, es necesario saber si lo que encuentra en un sitio consultado está avalado por algún editor antes de ser colocado en el sitio. No valorará una información que carezca de referencias bibliográficas como una evidencia del proceso investigativo, además del respeto hacia los derechos de autor que se evidencian en la incorporación de citas.
- Un elemento importante es la data de las fuentes de información consultadas ya que su obsolescencia podría desalentar a los usuarios que buscan información de calidad. En el caso de los artículos científicos, hay que considerar que en ocasiones la fecha de aceptación y publicación puede ser muy distante, por ello es importante colocar esta información y que sea el usuario quien determine si le sirve o no la información. Por otra parte, suele obviarse el importante dato que le impregna nuevamente seguridad y confianza al usuario, al saber si la información que está consultando es actualizada con frecuencia, por ello debe aparecer la fecha en la cual se llevó a cabo el proceso.

- La información que se ofrece en el sitio debe ser cónsona con los objetivos y rigor del mismo. De igual modo, no es colocar cualquier información, ésta debe enriquecer el sitio, fortalecerlo y siempre dar opciones en diversos idiomas. Hay que tener presente que lo que coloca en Internet tiene alcances globales.
- No hay un estándar en las competencias tecnológicas desarrolladas por los usuarios, por ello hay que diseñar sitios web para usuarios novatos o no expertos en el uso de la red global. De tal manera que deben incorporarse mapas de navegación, ayudas de calidad y estructurar los temas que se aborden de manera coherente y sencilla, ya que la finalidad es lograr que el sitio sea ampliamente consultado y la facilidad de uso tiene un alto impacto en las posibilidades de que el usuario quede cautivo con el sitio.
- Los enlaces de interés suelen ser valiosas ayudas para la navegación semántica, ellos tienen la finalidad de enriquecer o potenciar los contenidos que en el sitio se presentan, nunca deben estar ausentes, así como tampoco deben ser elegidos arbitrariamente, por el contrario debe hacerse un análisis de los aportes que puede cada enlace otorgar a los contenidos del sitio.
- No todos los sitios web tienen entre sus objetivos el prestar servicios, los que lo hacen se consideran portales, pero es un valor agregado para el usuario.
- El diseño de un sitio web debe ser equilibrado, normalizado y uniforme, de lo contrario, elementos que tienen la misma importancia, pudieran confundir al usuario con sólo presentar un tamaño diferente a los demás elementos. Por ello, debe tenerse especial cuidado con esos detalles. De igual manera, incluir elementos multimedia debe involucrar también la consideración de la calidad en cuanto a los sonidos, imágenes y colores que se incorporan. Nunca deben incorporarse elementos de baja calidad visual, sonora, de movimiento o colores que impidan el aprovechamiento de los recursos.
- Nunca podría sacrificarse la buena legibilidad de los contenidos, es un aspecto que el usuario agradece, ello está estrechamente vinculado con la elección de colores, fondos, tipos de letra que inviten al usuario a la lectura. Lo más importante es que todo lo que se presenta en el sitio sea aprovechado por el usuario. No deben aparecer textos que agoten la vista debido a su extensión, espaciados, colores o movimientos que entorpezcan la lectura y mucho menos abuso de las mayúsculas, errores gramaticales y de sintaxis que dejan claro la poca atención a la edición de los contenidos.
- La discapacidad hoy día ha tomado real importancia al estar respaldado por una ley. Sin embargo, los sitios web no son diseñados en torno a ello. De tal manera que deben incorporarse elementos visuales y sonoros, como una manera de poder atender con mayor amplitud los usuarios con algunas discapacidad física.

- Resulta frustrante que el esfuerzo que conlleva el diseño de un sitio web se pierda por no considerar el riesgo de pérdida de información debido a la evolución tecnológica y de la plataforma misma, por ello, debe pensarse en las posibilidades de emigrar la data hacia plataformas diferentes que pudieran resguardar el proyecto.
- El logro de los objetivos del sitio web depende en gran medida de su consistencia, reflejada en la coherencia y uniformidad que se muestra en la correspondencia de los elementos visuales que se incorporan, los contenidos y la cantidad de errores que se presentan al navegar. Mientras menos errores, mayor confianza por parte del usuario, una ventana de hipertexto vacía o elementos estructurales equivocados podría ser un indicador de poca dedicación o negligencia por parte del equipo editor-responsable.
- Se debe considerar el tiempo que el usuario emplea para satisfacer sus necesidades de información, de tal manera que la saturación de elementos estructurales y de contenidos en general no deben hacer que se torne pesado y lento. La información debe responder a los objetivos y la calidad debe imperar siempre, no es necesario incorporar excesos en los movimientos, intro, fotografías, videos e incluso información que no otorgue significancia, sino que por el contrario sólo lo recarguen.
- El valor que tiene el tiempo del usuario no debe obviarse, por ello mientras más rápido ubique la información que necesita, más satisfecho se sentirá. De allí que hay que considerar que la incorporación de mecanismos de búsqueda le permitirá al usuario una rápida y precisa recuperación de la información que necesita.
- La barrera idiomática debe desvanecerse en la Internet, debido a las herramientas disponibles y que deben estar a disposición del usuario cuando la información del sitio se presenta en un solo idioma, Ejemplo de ello son los traductores gratuitos diversos que se encuentran en la web y que deben ser puestos al servicio del usuario desde el sitio.
- El sitio web no sólo debe poseer posibilidades de búsquedas dentro del sitio, sino fuera de él. De acuerdo a la necesidad de información del usuario, quizás en algunas ocasiones lo que se le presente no sea suficiente. Por ello hay que darle la libertad de poder complementar lo que encuentra en el sitio con otras búsquedas fuera de él.
- En los sitios web con fines educativos, de apropiación crítica, construcción de identidades, transformación y desarrollo de la conciencia cultural, las posibilidades de interacción deben ser diversas. Al respecto, la realidad ampliada es una opción que puede otorgar excelentes resultados al poner en contacto al usuario con realidades culturales.
- Las actividades interactivas deben estructurarse de manera tal que activen procesos de pensamiento crítico conducentes a la construcción de conocimientos.

- Hay que tener presente que en la web 3.0, el usuario no consume información, la utiliza y transforma en nuevos conocimientos que deben ponerse en circulación a través de redes de conocimiento con fines de la construcción de la inteligencia colectiva, esas posibilidades de interacción e intercambio deben estar presentes.
- Estrategias como sopas de letras, puzle, encuestas o juegos podrían llevar a la aplicación de conocimientos previos para luego adquirir los conocimientos nuevos, proceso ideal para la construcción de la estructura cognoscitiva del usuario.
- La comunicación se transforma en los procesos mediados por tecnologías. Hoy las posibilidades son amplias para el intercambio, no sólo por correo electrónico, sino la construcción de redes de conocimiento como comunidades con intereses comunes, que no sólo utilizan la información sino que la transforman y distribuyen entre los pares de su entorno colaborativo para la construcción de la inteligencia colectiva.
- Las herramientas más comunes para que se dan en estos escenarios colaborativos son: las listas de distribución, comunidades, foros de discusión, chat en tiempo real, videoconferencias y audioconferencias, entre otros.

Conclusión

Las tecnologías de información y comunicación (TIC), han llegado para facilitar la producción, circulación y comunicación de las ideas, las cuales se desarrollan de manera global e instantánea, posibilidad ésta, que ofrece un nuevo escenario para que las personas interactúen, aprendan, generen, se deleiten y disfruten el patrimonio cultural.

Sin embargo, es necesario que los contenidos que se diseñan sobre esta temática, consideren en primer término, los cambios que involucra la era digital a los entornos comunicativos y cognitivos dónde estos procesos adquieren un dinamismo nunca antes imaginado y que debe permear por ende, las maneras cambiantes y dinámicas de presentar la información patrimonial. De igual modo, resulta imperante que el diseño de los sitios web, lo desarrolle un equipo interdisciplinario, que proporcionen una visión de conjunto clara y amplia, minada por diversas áreas del conocimiento que desde su espacio de acción, contribuyan para lograr productos que no sólo difundan sino que lleguen a lograr ganancia cognitiva, valiéndose también de los estándares internacionales planteados por las normas ISO para la calidad de los sitios web.

Debe darse un cambio importante en el usuario de los entornos mediados tecnológicamente, que se enmarque en el desarrollo de competencias para afrontarlos, es decir, debe darse la multialfabetización como la posibilidad para poder aprovechar al máximo las potencialidades de los espacios, para lograr ganancia cognitiva y apropiación crítica del patrimonio cultural, donde los estudiantes sean activos, se conecten con su proceso de aprendizaje y reconozcan

los modos de aprender a través de la red, para ello, es necesario también que se desarrollen habilidades cognitivas como fundamento del aprendizaje y la garantía para que los estudiantes prosperen en la era digital.

De lo contrario se corre el riesgo, que en estos espacios signados por las redes, la interacción, cooperación, reticularidad, conectivismo, lo simbólico y complejo, no se generen procesos cognitivos que permitan lograr la apropiación de los contenidos patrimoniales y con ello una aptitud donde prevalecería el desapego y poca valoración hacia los bienes materiales e inmateriales, riqueza patrimonial y cultural.

En este escenario, el conocimiento es libre y circula por todo el globo terráqueo, no sólo los expertos lo generan, y desde esta óptica, los estudiantes deben consumirlo y transformarlo en un nuevo conocimiento, éste a su vez se constituye en un eslabón de la interminable cadena de producción de inteligencia colectiva y lo constituye a él, en un nodo visible en la red de conocimiento que se establece en los entornos virtuales.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D; Novak, J; y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, México
- Caballero, S. (2000) *Organizaciones emergentes que surgen en el ciberespacio*. Tesis doctoral. Centro de Estudios del Desarrollo. CENDES. Universidad Central de Venezuela: Caracas-Venezuela.
- Cloutier, J. (1992). “EMEREC, la comunicación audio-scripto-visual y la telemediática”. En Silvio, J. (Comp.). *Calidad, Tecnología y Globalización en la Educación Superior Latinoamericana*. Caracas: Ediciones CRESALC -UNESCO
- Coll, C. (2001). *Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje*. En C. Coll, A, Marchesi y J. Palacios (Comps). *Desarrollo psicológico y educación*. Vol. 2. *Psicología de la educación escolar*. (157-186 pp). Madrid Alianza
- Fernández, A. (2013). *Altermediaciones: resistencias en medios digitales*. En: *Diálogos de la comunicación*. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social (FELAFACS)*. No. 86. enero-julio 2013. Disponible en línea: http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2013/01/86_Revista_Dialogos_Altermediaciones.pdf
- Feuerstein, R. (1980). *Instrumental enrichment: the dynamic assessment of retarded performers. The learning potencial assessment device, theory, instruments, and techniques*. Baltimore, University Park Press
- ISO/IEC 9126. (1991). *Standard for Information Technology, Software Product Evaluation – Quality Characteristics and Guidelines for their use*. Geneve.

- Lau, J. (2007). Directrices sobre desarrollo de habilidades informativas para el aprendizaje permanente. Documento de la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios e Instituciones (IFLA). Disponible en línea: <http://www.ifla.org/files/assets/information-literacy/publications/ifla-guidelines-es.pdf>
- Leví, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Marzal, M.A. (2009). Evolución conceptual de la alfabetización en información a partir de la alfabetización múltiple en su perspectiva educativa y bibliotecaria. En: *Investigación Bibliotecológica*. Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas. Universidad Nacional Autónoma de México. UNAM. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2009000100006. Consulta: 03-02-14.
- Newman, B. (2012) Newman, B. (2012). *Libraries and transliteracy*. Disponible en <http://www.slideshare.net/librarianbyday/libraries-and-transliteracy>. Consultada el 22 de mayo de 2012.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. (2010). *Patrimonio inmaterial*. España: Publicaciones de la UNESCO
- Vigotsky, L. (1988), “Cap. IV: Internalización de las funciones psicológicas superiores”, y “Cap. VI: Interacción entre aprendizaje y desarrollo”, en: *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Crítica, Grijalbo, México, pp. 87-94 y 123-140.
- Orrú, S. (2003). Reuven Feuerstein Y la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural. En revista de educación, N° 332. pp. 33-54.
- Pirela, J. (2014). La formación del profesional de la información frente al desafío de las sociedades hiperconectadas y los nuevos grupos. Ponencia presentada en el Foro regional de discusión e Informe de tendencias de la IFLA: visiones académicas y profesionales. Universidad Nacional autónoma de México
- Pirela, J. y Delgado, F. (2013) La mediación del conocimiento en el perfil por competencias del profesional de la información. Ponencia presentada en el VI Encuentro Ibérico. EDICIC 2013. En: *Globalización, ciencia e información*. Actas. Disponible en línea: <http://www.youblisher.com/p/745142-VI-Encuentro-Iberico-EDICIC-2013-Globalizacao-Ciencia-Infomacao/>. P-p 209-219. (Consulta: 13-01-14).
- Rincones, L. (2007). *El currículo cooperativo incardinado*. Trama teórica de Sustentación. Tesis doctoral. Universidad del Zulia
- Siemens, G. (2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Disponible en línea: http://apliedu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/d006/modul_1/conectivismo.pdf
- _____ (2010). *Conociendo el conocimiento*. Ediciones Nodos Ele. Disponible en línea; <https://app.box.com/shared/31mg21z77d>