



ConMemoria

**Experiencia narrativa para la relación:
adolescentes y memoria colectiva de
Juanchito**

PROYECTO DE GRADO

SALY ANDREA DIAZ OSPINA

Asesora de Investigación

CAROLINA CUERVO BUSTAMANTE

UNIVERSIDAD ICESI

**FACULTAD DE INGENIERIA
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI
2013**



Experiencia narrativa para la relación:
adolescentes y memoria colectiva de
Juanchito

UNIVERSIDAD ICESI

FACULTAD DE INGENIERIA
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI
2013

ÍNDICE DE CONTENIDO

Planteamiento	4	Elementos de la memoria colectiva de Juanchito	16	Pruebas de usuario	33
Pregunta de investigación	5	Elementos de memoria colectiva en el testimonio de los habitantes de Juanchito	19	Conclusiones	35
Objetivo general	5	Metodología para el diseño de experiencias	21	Agradecimientos	36
Objetivos específicos	5	Condiciones del contexto	22	Anexos	36
Justificación	5	Estado de acercamiento del joven de Juanchito con la memoria colectiva de su corregimiento	23	1. Herramientas metodológicas	36
Metodología	6			2. Pruebas con el usuario orientadas al diseño de la experiencia	39
Marco Teórico	7	Determinantes de Diseño	25	3. Bocetación de estilo de personajes	40
Memoria Colectiva	7	Propuesta de diseño	27	4. Story Board	41
Narrativa	8	Factores de Innovación	28	5. Guión técnico	46
Jóvenes, patrimonio e identidad	8	Condiciones y restricciones	29	6. Manual de Imágen ConMemoria	52
Diseño de experiencias	10	Viabilidad	29	7. Guía de Pruebas de Usuario Producto Final	53
Estado del Arte	11	Viabilidad Económica,		Bibliografía	55
La Cartagena de Gabriel García Márquez	11	Estado del sector:	29		
Kylä	12	Plan de Difusión y Financiación	30		
Jacksdale and Westwood 1914 to 2014	13	Análisis de costos de producción	31		
Patrimonio Joven	13	Sostenibilidad del producto	32		
El Trabajo de Campo	15	Viabilidad de uso	32		
Objetivos de trabajo de campo	15				



Una experiencia de acercamiento
a la Memoria Colectiva de Juanchito

Planteamiento

Para los pueblos y grupos sociales, la conservación de la memoria colectiva es un tema de suma importancia, pues como lo menciona Luis Orlando Repetto¹ "Un pueblo sin memoria está condenado al "olvido", entendido como la falta de todo, puesto que sin ella no sería factible la conservación de conocimientos para transmitir formas de cultura". (Repetto, 2006). Es así como se puede encontrar un amplio listado de teóricos como Paul Ricoeur, Jorge Mendoza, Maurice Halbwachs, entre otros, que desde diferentes disciplinas han destacado la relación entre memoria e identidad y el papel fundamental que esta juega en la construcción de cultura de los pueblos.

Es preciso decir que el interés de la presente investigación se centra en la relación que hay entre la conservación de memoria colectiva de un pueblo para posibilitar la transmisión de formas de cultura y la manera en que los integrantes de una comunidad se acercan y se identifican con su patrimonio cultural, lo cual les permite notar la importancia que este tiene frente al de otras comunidades y que enriquece nuestro patrimonio mundial.

El interés en la transmisión y conservación de patrimonio cultural ha sido el tema motivador para el desarrollo de proyectos de talla mundial como lo es el PROYECTO PATRIMONIO JOVEN² emprendido por el Ministerio de Cultura de España que trabaja con jóvenes de todo el mundo con el objetivo de acercar a los jóvenes a la riqueza del patrimonio cultural material e inmaterial. También el proyecto CRESPIAL está enfocado en la transmisión y conservación del patrimonio cultural a través de su página web a la que cualquier persona puede acceder y desde la cual se suministra contenido de patrimonio cultural; además apoya otros proyectos que estén encaminados con los objetivos de CRESPIAL³ a nivel de América Latina.

Teniendo en cuenta los casos ejemplificados y de las características propias de la memoria⁴, es posible identificar el rol fundamental de la comunicación y las formas de transmisión de contenidos de patrimonio cultural que hacen parte de una narrativa. Elementos desde los cuales la disciplina del diseño de medios interactivos ve la posibilidad de aportar significativamente con la implementación de herramientas digitales y/o análogas para la construcción de experiencias narrativas que promuevan un acercamiento de los adolescentes del corregimiento de Juanchito con la memoria colectiva que hace parte de su patrimonio cultural.

1. Administrador con maestría en museológica en la Escuela de Conservación Restauración y Museografía Manuel del Castillo Negrete en México.

2. Ver fuente del proyecto en el desarrollo del recorrido del estado del arte.

3. Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina. (CRESPIAL, 2012).

4. " ...la memoria, incluso la denominada individual, se construye sobre narraciones que constituyen formas de discursos y modos de organizar experiencias..." (García, 2005).



Una experiencia de acercamiento
a la Memoria Colectiva de Juanchito

Desde esta perspectiva se hace posible preguntarse:

Pregunta de investigación

¿Cómo utilizar la narrativa para diseñar una experiencia que logre relacionar de manera activa a los adolescentes de Juanchito con la memoria colectiva de su comunidad?

Objetivo general

Diseñar una experiencia a través de una narrativa que permita que permita a los adolescentes de Juanchito relacionarse de manera activa con la memoria colectiva de su comunidad.

Objetivos específicos

- Analizar los conceptos: Diseño de Experiencias y memoria colectiva para hallar su relación.
- Estudiar las posibles maneras de aplicar los conceptos de Diseño de Experiencias y memoria colectiva hacia los adolescentes de Juanchito a través de la narración.
- Indagar acerca de elementos que pueden componer memoria colectiva del corregimiento de Juanchito.
- Analizar el estado del contexto para elaborar una estrategia de aplicación de experiencia que permita una mejor difusión de la memoria colectiva de Juanchito hacia los adolescentes del corregimiento.

Justificación

El desarrollo del presente proyecto es pertinente desde la perspectiva del Diseño de Medios Interactivos ya que pretende ampliar las posibilidades de interacción de las personas con el entorno que los rodea; en este caso busca relacionar a los adolescentes y jóvenes de las escuelas de Juanchito que estén cursando bachillerato con el patrimonio enmarcado en la memoria colectiva del corregimiento.

Lo cual se puede lograr para efectos del proyecto, explorando métodos narrativos que respondan a las expectativas de dichas audiencias, las cuales se caracterizan por exigir nuevas experiencias de interacción.



Una experiencia de acercamiento
a la Memoria Colectiva de Juanchito

En lo que se refiere a la población de Juanchito, este proyecto puede significar un aporte importante ya que significará tener una representación de conservación de identidad cultural y memoria colectiva; que les permita hacer frente a las asechanzas del olvido; principal motivo de esta investigación.

Metodología

Para el desarrollo de la primera etapa del proyecto, se debe recolectar y estudiar la base teórica sobre los conceptos que respaldan o se relacionan con él, es decir, los componentes del marco teórico y el estado del arte. Lo cual hace posible la aclaración de conceptos como diseño de experiencias, memoria colectiva e identidad cultural, términos fundamentales para la ejecución del proyecto.

Dado que el concepto de diseño de experiencias tiene un componente teórico y uno práctico; primero se debe aclarar el concepto por medio de la recolección y estudio teórico correspondiente a investigaciones adelantadas en el tema. Para estudiar posteriormente el estado del arte y realizar entrevistas con el fin de identificar las posibilidades metodológicas que se han desarrollado respecto al diseño de experiencias y definir cuáles de ellas es conveniente utilizar; o bien de ser requerido, identificar elementos que permitan desarrollar una nueva metodología a partir de las existentes.

También es necesario investigar acerca de las teorías propias del concepto de memoria colectiva y los elementos que la componen, para luego profundizar en este sentido enfocándolo en el corregimiento de Juanchito. En la etapa de profundización será necesario elaborar encuestas con los habitantes de Juanchito, con el fin de identificar los elementos que pondrán la narrativa, base fundamental del diseño de experiencia que ofrece el proyecto.

Se requiere conocer el contexto del público objetivo, en este caso los adolescentes y jóvenes del corregimiento de Juanchito, e indagar el acercamiento que ellos han tenido con su memoria colectiva para saber de qué manera implementar estrategias para el diseño de experiencias narrativas con base en este tema.

Para lo cual se ha delimitado como público objetivo representativo, los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba, con el ánimo de sacar mayor provecho de los equipos de computo de los que han sido dotadas las escuelas del corregimiento a través del programa de gobierno, computadores para educar; y de la inquietud de acercamiento tecnológico que esto ha despertado en la población



Marco Teórico



Comprende los elementos teóricos en los que se fundamenta la investigación, entre los cuales se identifican como eje central los conceptos de memoria colectiva, narrativa, identidad cultural y diseño de experiencias. Que a su vez se dividen en subconceptos que al ser relacionados y contextualizados, permiten tener un acercamiento con las intenciones de la investigación.

Memoria Colectiva

Para hablar de memoria colectiva es preciso enfatizar en la importancia que ésta tiene como elemento de revalorización de lo cultural, de lo identitario y patrimonial como motor de desarrollo de un grupo social (Molano, 2006, pág. 7). Importancia que se evidencia al ahondar en la esencia del concepto y los elementos que lo caracterizan.

Según Jorge Mendoza⁵ la memoria colectiva "...sostiene que es el significado de los acontecimientos por los que atraviesa un grupo o sociedad lo que al paso de los años se recordará" (Mendoza, 2005). Es por eso

5. Investigador y docente de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, México. Ha publicado varios artículos acerca de la memoria colectiva y su relación con el relato.

que contiene los recuerdos más relevantes del pasado de un grupo social y con los cuales se identifica la comunidad.

De lo anterior se puede inferir que en el presente los recuerdos se vuelven narraciones que evocan un pasado común, pues como asume Paul Ricoeur la memoria colectiva es el "...relato que los miembros de un grupo comparten sobre su propio pasado y que constituye su identidad" (Erice, 2008, pág. 78). Lo que convierte a la memoria colectiva no solo en portadora de recuerdos significativos de una comunidad sino que también le da un carácter comunicativo y a su vez narrativo.

Así que de acuerdo con Jorge Mendoza se adopta la posición de que el lenguaje es el instrumento y marco central de la memoria colectiva, con el cual se construyen contenidos y significados de la memoria que serán comunicados (Mendoza, 2005). De acuerdo con esto, Halbwachs aporta que dichos contenidos y significados además se enmarcan en tiempo y espacio, y en elementos de registro que capturan tiempo, espacio y acontecimientos.

Teniendo en cuenta lo dicho hasta el momento sobre memoria colectiva se puede decir que cuando se comunica memoria colectiva hacia nuevas generaciones dentro de un mismo grupo social, se hace con fines de conservación y valorización de cultura, identidad y patrimonio. Por lo cual al comunicar dicha memoria, las nuevas generaciones se identifican y se relacionan con la comunidad, reviviendo con los relatos, las historias que son suyas y de las que pueden ser partícipes.

Así que tomando lo anterior sumado a lo expuesto por Jorge Mendoza al decir que "... Al igual que el tiempo, el espacio contiene acontecimientos y construye recuerdos..." (Mendoza, 2005). Es posible pensar en el diseño de estrategias para la transmisión de formas de cultura entre los grupos sociales, basado en garantizar que las nuevas generaciones de una comunidad se relacionen e identifiquen con su memoria colectiva, a través de experiencias narrativas que aunque se enmarcan en tiempo y espacio pasado, pueden ser expresadas y aplicadas en el presente.



Marco Teórico



Narrativa

El acercamiento que se hace a la narrativa se enmarca en su rol como vehículo de transmisión de memoria colectiva hacia la generación de adolescentes de una comunidad, en la medida en que hay algo que se debe contar y una nueva generación que espera que se lo cuenten.

Es así como asumimos la narrativa de acuerdo con Jerome Bruner⁶ como un arte profundamente popular, que manipula creencias comunes respecto de la naturaleza de la gente y de su mundo (Bruner, 2003). Tomándolo desde la perspectiva de lo que tiene una comunidad para contarle al mundo; para dejar su legado a manera de patrimonio cultural inmaterial.

También cabe resaltar la estrecha relación que existe entre memoria colectiva y la narrativa ya que si bien esta última es "un relato entre lo que se esperaba y lo que sucedió..." (Bruner, 2003), la memoria colectiva también es un relato, que se construye desde el pre-

6. Psicólogo y pedagogo estadounidense. Ejerció su cátedra de Psicología Cognitiva en la Universidad de Harvard y unos de los fundadores del Center for Cognitive Studies.

sente con el ánimo de interpretar el pasado. Se podría decir entonces que la narrativa es la que le da vida y estructura a la memoria colectiva, a demás de que se convierte en la herramienta inherente de transmisión de la misma, debido a que como lo plantea Jorge Mendoza:

La narrativa es la que permite organizar experiencias, por ejemplo las pasadas, que son culturalmente dotadas de significado y que para ser inteligibles a las personas, grupo, sociedad o colectividad a quien se presentan hay que expresarlas en relatos lógicos que muestren la verosimilitud de lo que se está recordando o relatando.

(Mendoza, Las formas del recuerdo. La memoria narrativa, 2004).

Desde la premisa anterior se establece la relación que tiene la narrativa y la transmisión de memoria colectiva entre generaciones dentro de un grupo social. Según esto y tomando en cuenta el importante aporte de Bruner, la narrativa hace posible moldear nuestros relatos sin ningún esfuerzo (Bruner, 2003), con el objeto de adaptarlos a nues-

tros fines y acercar las nuevas generaciones de una comunidad a una experiencia que los lleva a relacionarse con la memoria colectiva que se busca comunicar.

Jóvenes, patrimonio e identidad

Es importante para continuar el hilo conductor de la presente investigación, que sean aclarados algunos conceptos pertinentes, como lo es el de Patrimonio. Este concepto abarca una amplia cantidad de variantes, pero se ha tomado la definición hecha por La Fundación ILAM⁷.

"el conjunto de bienes culturales y naturales, tangibles e intangibles generados localmente y que una generación hereda / transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia". (ILAM)

Debido a que permite tener una visión más

7. Es una organización que durante los últimos 15 años ha venido investigando, recopilando y difundiendo información acerca de la diversidad patrimonial existente en América Latina y el Caribe, sus formas de manifestarse, así como la existencia de instancias de investigación, conservación y comunicación de estos patrimonios. (ILAM)



Marco Teórico



integral de su contenido. Sin embargo para efectos de la investigación el enfoque sobre el patrimonio se limita a la variable del patrimonio cultural inmaterial; el cual ha sido definido por la UNESCO "como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural." (UNESCO, 2006). Siendo parte de él las tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial; artes del espectáculo, usos sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y usos relacionados con la naturaleza (Ibídem).

Según la UNESCO, la comprensión del patrimonio intangible contribuye al diálogo entre culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida. Lo cual juega un papel elemental en la conservación de diversas formas de cultura.

Al relacionarse los elementos que componen el patrimonio cultural inmaterial con las características de la memoria colectiva de una comunidad expuestas en el ítem anterior, se logra ubicar ésta última como parte

del patrimonio cultural de una comunidad. Es entonces cuando se hace necesario involucrar el concepto de identidad cultural, ya que este es definido como el "el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia" (Molano O. L., 2008), la cual se expresa por medio de manifestaciones culturales incluidas en lo que la UNESCO ha determinado como Patrimonio Cultural inmaterial.

Ahora es posible divisar una estrecha relación entre los conceptos de memoria colectiva, la identidad cultural y el patrimonio cultural inmaterial; siendo el primero la base y motivación del segundo, que da como resultado el tercero. Lo cual permite comenzar a establecer el rol que juega la transmisión de memoria colectiva hacia nuevas generaciones para la conservación de diversas formas de cultura.

Cuando se hace mención a "nuevas generaciones", no se especifica una edad apropiada para la transmisión de memoria colectiva; sin embargo para la presente investigación, se ha optado por trabajar hacia la población de los adolescentes en un grupo social. No

solo porque el interés de trabajar con este público objetivo ha sido evidente en otros proyectos de mayor escala, sino porque las características de desarrollo cognoscitivo de esta población, la convierten en idónea para la aprehensión de experiencias narrativas con alto contenido simbólico, como el requerido para las intenciones del presente proyecto.

Ya que durante la adolescencia según Piaget los individuos atraviesan por una etapa de desarrollo cognoscitivo llamada operaciones formales, en donde la principal característica del pensamiento a este nivel, "es la capacidad de prescindir del contenido concreto para situar lo actual en un más amplio esquema de posibilidades", (Piaget, 1993). Lo que se puede interpretar, como que el adolescente es capaz de manejar símbolos y no requiere de objetos que los representen.

Dado lo anterior se deduce que es posible implementar estrategias narrativas para la transmisión de memoria colectiva con un alto contenido simbólico para garantizar una mejor experiencia en el acercamiento de los adolescentes con su patrimonio cultural inmaterial.



Marco Teórico



Diseño de experiencias

El concepto se aborda desde la perspectiva de la disciplina de Diseño de Medios Interactivos, teniendo en cuenta las ideas aportadas por Nathan Shedroff⁸, uno de los pioneros en el campo del Diseño de Experiencias, el Diseño de Interacción y Diseño de la Información. Quien afirma que el "Diseño de Experiencias es más un enfoque que una disciplina y abarca una amplia variedad de cuestiones... algunas de Diseño de Interacción y otras son cuestiones sociológicas, de negocio, etc." (Shedroff, 2003).

De lo que se puede inferir que el Diseño de Experiencias es un enfoque del diseño, que en el caso de la presente investigación, permitirá responder a cuestiones sociológicas y antropológicas comprendidas en los conceptos de Memoria colectiva, Narrativa, Patrimonio, Identidad y Adolescencia; que se relacionan con cuestiones del diseño de interacción, puesto que lo que se busca con el desarrollo del presente proyecto es entablar una relación, que implica una interacción,

entre la población de adolescentes y la memoria colectiva de su comunidad.

Por último cabe anotar que según las investigaciones realizadas por Nathan Shedroff el diseño de experiencias se basa en crear acontecimientos que evoquen significado para las personas, es decir en donde se encuentren involucradas sus emociones, y donde puedan identificarse con elementos como sus creencias, conocimientos, habilidades, experiencias y percepciones. Acontecimientos en los que la narrativa, debido a sus características anteriormente expuestas, juega un rol detonador y conector de dichos elementos indispensables para evocar significado en las personas.

8. Nathan Shedroff es el presidente de la MBA pionera en la estrategia de diseño en California College of the Arts (CCA) en San Francisco, CA.



Estado del Arte



Al realizar la búsqueda de documentación acerca de los proyectos e investigaciones realizadas alrededor del campo que abarcan la memoria colectiva y el patrimonio; como método de conservación y transmisión de formas de cultura a nuevas generaciones; se destacan un proyecto ejemplar a nivel nacional y tres proyectos a nivel internacional. En la selección de estos proyectos se ha buscado que se aproximen y aporten elementos tecnológicos y conceptuales al proyecto en curso.

La Cartagena de Gabriel García Márquez



Ilustración No. 1 La Cartagena de García Márquez (2010) recuperado de http://www.tierramagna.com/servicios_ampliado.php?la=es&id=6

Es un proyecto que surge como consolidación de la costumbre que tenía Jaime García Márquez, el hermano de Gabriel García Márquez, de acompañar a sus estudiantes y a algunos visitantes de la ciudad para contarles sobre la relación de los lugares de Cartagena con la vida y obra de su hermano. (Universidad Tecnológica de Bolívar, 2011) Es así como se convirtió en un recorrido turístico, el cual fue creado por la Universidad Tecnológica de Bolívar, la Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano y Tierra Magna. El cual Contiene información sobre obras literarias, discursos y la historia de Cartagena relacionada con los libros del Nobel de Literatura.

La tecnología implementada no solo busca brindar un servicio sino también ofrece una experiencia vivencial sobre la historia de Cartagena, vista desde los ojos y la literatura de García Márquez, quien se ha convertido en un símbolo no solo del Caribe sino de Colombia.

Características relevantes de contenido :

35 estaciones en audios principales de re-

corrido.

Recorrido del Centro Histórico: 12 Plazas y 12 Calles principales.

Audio:

Paisajes sonoros con efectos especiales de ambientación que acompañan los relatos que enriquecen y hacen más vívido el recorrido.

Duración:

2 horas 30 minutos de audios disponibles en las 35 estaciones de recorrido.

Mapa del recorrido:

Mapa Guía de Recorrido del Centro Histórico marcadas con las 35 Estaciones en español e inglés.

Aproximación y aportes relevantes para el proyecto

La Cartagena de García Márquez es un proyecto que busca recrear y mantener viva la memoria colectiva de Cartagena, inmersa en la literatura del escritor. Al mismo tiempo que involucra al usuario en un viaje que lo hace sentirse parte de di-



Estado del Arte



cha memoria; y al estar presente en los sitios en donde se desencadenan las historias narradas, les permite experimentar el lugar que están visitando.

Cabe reconocer la manera en la que esta propuesta logra unir la narración, la memoria de un pueblo representada en la literatura y el diseño de sonido en un objeto tecnológico para brindar experiencias turísticas. Desafía a explorar desde la disciplina de Diseño de Medios Interactivos otras maneras de fusionar la narrativa y la memoria colectiva con los medios tecnológicos, y por qué no análogos, disponibles para desarrollar experiencias propias sobre la identidad de un grupo social, en este caso ya no dirigido hacia turistas sino dentro y para la misma comunidad.

Kylä



Ilustración No. 2 Kylä Installation (2007) recuperado de (Ilmonen, 2007)

Kylä es una instalación interactiva que presenta fotografías y música folclórica de la Viena Carelia del siglo XIX. El objetivo de la instalación es diseñar un espacio proporcione una experiencia de una cultura arcaica para los visitantes.

Características relevantes de contenido:

Audio:

Paisajes sonoros que ambientan y dan vida a las imágenes del recorrido.

Imágenes:

8 imágenes de la Viena de 1894.

Ambientación:

En la penumbra a la luz de una vela que lleva uno de los visitantes.

Aproximación y aportes relevantes para el proyecto

La interacción se basa en el seguimiento de la luz de una vela que es capturada por cámaras estratégicamente ubicadas, a la cual responde un recorrido sonoro programado por computador. De acuerdo a la fotografía que se encuentren contemplando los visitantes el paisaje sonoro varía, dando una información acerca de las costumbres y usos culturales de la época que representan. El aporte que hace Kylä al presente proyecto, es de carácter conceptual en cuanto a la particular manera de descubrir y rescatar recuerdos (retratos y ambientación) del pasado histórico de un lugar, mediante la luz de una vela. A demás de la implementación del apoyo sonoro a la imágenes que las cargan de vida y le añaden linealidad y narrativa al recorrido de la instalación.



Estado del Arte



Jacksdale and Westwood 1914 to 2014



Ilustración No. 3 Jacksdale y Westwood en el periodo de 1914-2014 (2011) recuperado de <http://www.hlf.org.uk/ourproject/Pages/JacksdaleandWestwood1914to2014.aspx#.UlrEk1M34yc>

Es un proyecto patrocinado por la Lotería del patrimonio en Reino Unido⁹, se centró

9. Heritage Lottery Fund (HLF) Sostiene y transforma una amplia gama de herencia a través de la inversión en proyectos innovadores con un impacto duradero en las personas y lugares. Como el mayor proveedor de fondos dedicado de la herencia del Reino Unido, con alrededor de £ 375million al año para invertir en nuevos proyectos y un conjunto considerable de conocimientos, también so-

en la conservación del patrimonio intangible de Jacksdale y Westwood (Villas históricas en U.K) en el periodo de 1914-2014. Su desarrollo ha sido entorno a la investigación y el registro de los cambios en la vida de los servicios locales y la población civil, y en el fomento de la comunidad local para experimentar las actividades relacionadas con el período ((HLF), 1994).

Características relevantes de contenido:

Se incluye grabación de historias orales, trazado de historias familiares, registros sobre actividades como el baile de la cruz de mayo y sus representaciones.

Aproximación y aportes relevantes para el proyecto

Este proyecto solo llegó a ser un levantamiento de historia cultural que ha quedado en registros digitales y análogos, expuestos al público del las villas Jacksdale y Westwood. Pero la posterior utilización de este material por adolescentes de una escuela de la comunidad para la elaboración de un libro; y

mos el principal defensor del valor de la herencia de la vida moderna. ((HLF), 1994)

de la comunidad para hacer recorridos guiados con la historia de las villas. Demuestra la relevancia de centralizar la información cultural para que la comunidad interesada pueda acceder a ella de distintas maneras. A demás de resaltar la importancia de que dicha información provenga de los adultos mayores de la comunidad quienes han sido testigos de los eventos y representan una figura de respeto y credibilidad ante las demás personas.

Patrimonio Joven



Ilustración No. 4 Proyecto Patrimonio Joven (2009) recuperado de <http://www.patrimoniojoven.com/home.php>

Es una iniciativa promovida por el Ministerio



Estado del Arte



de Cultura de España y tiene como objetivo difundir, descubrir y acercar el patrimonio a los más jóvenes. Abarca todo el contenido de material digital y análogo que pueda llegar a difundirse en escuelas, exposiciones, foros y todo tipo de encuentros juveniles. Dicho proyecto tiene su propio foro juvenil anual de escala mundial en donde se desarrollan talleres y actividades que les permiten a los jóvenes experimentar el patrimonio mundial de diversas maneras, llevándolos a procesos creativos de comunicación acerca de lo que dentro de los foros aprenden.

Características relevantes de contenido:

El uso de herramientas tecnológicas y audiovisuales que permiten una mayor difusión y una inclusión de las tendencias modernas para la conservación de historia y patrimonio de la humanidad.

Aproximación y aportes relevantes para el proyecto

Patrimonio Joven abarca una gran cantidad de contenidos sobre patrimonio y se centra en la producción de comunicación y

transmisión de patrimonio de jóvenes hacia jóvenes, pues el aprendizaje que tienen los jóvenes durante los foros, les sirven como herramientas para crear medio de difusión de patrimonio hacia otros jóvenes. El presente proyecto dista de esta idea debido a que se busca que la transmisión de formas de cultural entre distintas generaciones continúe activa; sin embargo se rescata para esta investigación la importancia de llegar a la población de los jóvenes transmitiendo conocimientos acerca del patrimonio de su comunidad, garantizando que la identidad cultural permanecerá por más generaciones.



El Trabajo de Campo



El trabajo de campo que se ha realizado para la investigación, acorde con la metodología de investigación planteada tuvo como principales objetivos:

Objetivos de trabajo de campo

1. Reconocer los elementos que hacen parte de la memoria colectiva del corregimiento de Juanchito.
2. Identificar los componentes básicos o metodologías a tener en cuenta para el diseño de experiencias.
3. Estudiar el contexto físico, social y económico para el cual se diseñara la experiencia, con el fin de obtener información acerca de la comunidad estudiantil, los recursos de infraestructura y tecnología con los que se cuentan, entre otros datos de relevancia para delimitar los alcances funcionales y tecnológicos de la misma.
4. Identificar las maneras en que los adolescentes de Juanchito se relacionan con la memoria colectiva de su comunidad y las

principales barreras para hacerlo. Las herramientas metodológicas que se usaron para el trabajo de campo en orden correspondiente a los objetivos anteriormente especificados fueron:

1. MEMORIA DEL CORREGIMIENTO DE JUANCHITO:

El estudio de los resultados del proyecto "Levantamiento de memoria histórica del corregimiento de Juanchito, JUANCHITO, DEL PUENTE PA'LLA". Análisis de los resultados de una encuesta realizada para el mismo proyecto, la cual se enfoca al reconocimiento de los elementos claves de la memoria de los habitantes de Juanchito. Entrevistas de profundidad complementarias a personajes claves, quienes han nacido y vivido toda su vida en Juanchito, siendo testigos de muchos de los sucesos históricos y quienes son portadores de la memoria del corregimiento.

2. DISEÑO DE EXPERIENCIAS:

Estudio de bibliografía en la que el autor Nathan Shedroff, expone los elementos más relevantes que componen el diseño de una

experiencia y lo que la hace significativa para el público. A demás una entrevista con Andrés Hurtado¹⁰ para indagar acerca de metodologías o elementos que deben tenerse en cuenta para el diseño de una experiencia y lo qué se está adelantando a nivel local en este ámbito.

3. CONTEXTO Y PÚBLICO OBJETIVO:

Indagación acerca de las posibilidades de trabajo y desarrollo de proyecto con los adolescentes del corregimiento de Juanchito.

4. PÚBLICO OBJETIVO:

Presentación del proyecto a una muestra del público objetivo, los alumnos del grado 7 de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba, ubicada en el sector de Cauca Seco en el Corregimiento de Juanchito. Con el fin estratégico de identificar el acercamiento que los jóvenes de edades entre los 12 y 15 años han tenido con la memoria colectiva de su comunidad.

¹⁰. Fundador de Gesta Diseño y director Ejecutivo de AORA Experience Lab, proyecto de emprendimiento en el área del diseño de experiencias en Colombia.



El Trabajo de Campo



A continuación se presentan los resultados del trabajo de campo los cuales se han organizado bajo una dinámica en la que los resultados de las herramientas metodológicas responden a los intereses de los objetivos planteados al inicio de ésta sección.

Elementos de la memoria colectiva de Juanchito

Puesto que la memoria colectiva está compuesta por relatos que comparten los miembros de un grupo social sobre su pasado, formulamos la pregunta que lleva a la investigación a hallar los elementos principales de la memoria colectiva del corregimiento de Juanchito:

¿Cuáles son los elementos de mayor recordación sobre la historia y tradición en el corregimiento de Juanchito que relatan y comparten sus habitantes?

Al estudiar el informe final y los anexos del proyecto de: "Levantamiento de memoria histórica del corregimiento de Juanchito, JUANCHITO, DEL PUENTE PA'LLA", Se han logrado clasificar los elementos de memoria

colectiva según:

Fundación del corregimiento: Para los habitantes de Juanchito su fundación tuvo lugar "en una fecha que se pierde en la memoria"; y son dos las versiones del posible poblamiento del corregimiento: una de ellas hace alusión a que un hombre blanco español y una esclava liberta, fueron la primera pareja en habitar la zona y fundar las primeras familias en un lugar cerca de donde ahora pasan las líneas del ferrocarril, el cual se llamaba El Rincón.

Después en 1880¹¹ llegaron nuevos pobladores y fueron conformando poco a poco lo que ahora es llamado Juanchito Urbano. La segunda versión atribuye la formación del corregimiento como resultado de asentamientos de esclavos, algunos fugados y otros abandonados a su suerte por sus amos cuando ya estaban ancianos y no podían rendir en su trabajo.

Es preciso resaltar que "...la historia inicial del corregimiento está relacionada con la intensificación de las actividades fluviales y

comerciales, en un momento en el que el río Cauca era la principal conexión entre poblaciones en la región y de esta con el exterior." (Castro Rojas, Valencia Giraldo, & Duque, 2010) Pág: 10.

Actividades económicas: Después de la fundación del corregimiento, con el tiempo Juanchito se convirtió en el paso que comunicaba a Cali con Risaralda y Cauca. Sus actividades económicas al principio giraban en torno al comercio que generaba la circulación de los barcos que venían por el Río Cauca y atracaban en el muelle de Juanchito; al mismo tiempo que la agricultura, la pesca y el mercado en Puerto Mallarino se iban desarrollando debido a que las playas del río Cauca se convirtieron en balnearios.

Luego con el desarrollo urbano de Cali fueron tomando fuerza actividades como la explotación de material de arrastre y la venta de guadua; Actividades de las cuales en la actualidad no quedan sino vestigios representados por los "areneros" y por algunas fincas de los habitantes del corregimiento que aún producen frutos para su sostenimiento.

11. (Castro Rojas, Valencia Giraldo, & Duque, 2010) pag 9



El Trabajo de Campo



Del desarrollo económico que trajo consigo el crecimiento de Cali, Juanchito jugó un papel importante ya que en las primeras décadas del siglo XX la zona oriental de Cali

...tuvo como punto de encuentro y actividades económicas el corredor vial creado por el tranvía interno entre Puerto Mallarino (Juanchito), Barrio Obrero, San Nicolás, el Piloto y la plaza de mercado del Calvario, ese recorrido unía sitios donde desembarcaban desde los vapores las mercancías que penetraban por el Río Cauca desde Risaralda y Cauca con el centro de la ciudad. Pág: 12.

Y es en los años 80 cuando “florece la actividad de la fiesta como imagen predominante de Juanchito, el imaginario de la rumba”¹² en su máxima expresión.

Como puede observarse, las actividades económicas del corregimiento, siempre han respondido a las condiciones del entorno y los habitantes del sector se adaptan y responden fácilmente a las demandas de la economía. Sin embargo por su ubicación

12. Pág: 13.

geográfica y características de la tierra, siempre cuentan con productos agrícolas que les permiten tener una base de sostenimiento para las familias del sector.

Actividades de recreación social y familiar: A lo largo de los años se ha visto que la vida social y familiar de los habitantes de Juanchito ha estado estrechamente ligada a la actividad económica del corregimiento. Tal vez al ser un corregimiento pequeño y socialmente muy unido, cada uno de los cambios en las actividades económicas de la región también ha generado un cambio en el comportamiento social y en las tradiciones familiares del sector.

“Un fenómeno que impactó la vida del corregimiento de Juanchito fue la presencia del Calipuerto” Pág: 21., pues es por los años de su aparición, que comienza a nacer la imagen de Juanchito como un lugar de festejo “que ha dado albergue a una multiplicidad de sitios y formas diversas de celebración, concentrados en el espacio y con una permanencia en el tiempo que no han tenido otros espacios de la región” Pág: 22.

Los establecimientos económicos más notorios que comenzaron a impactar la vida social y familiar de los habitantes de Juanchito fueron Los Campos Eliseos, eran una especie de residencias, con parqueadero y bar, en donde las familias aprovechaban para vender quesos a los visitantes, de esto se encargaban por lo general los hijos y se recuerda en especial la historia de la señora Cilia Hernandez a quien su madre enviaba con su hermana como dese que tenía como diez o doce años y les advertía que fueran a cumplir su labor y se devolvieran.

Cuenta la señora Cilia según el documento JUANCHITO, DEL PUENTE PA'LLA, que en ese tiempo se criaba a los niños de manera inocente y que iban a lo que iban, vender los quesos y se devolvían para su casa, sin comentar nada, ni preguntar sobre nada de lo que veían Pág: 21-23.

Luego en la época de los 50 comenzaron a establecerse los primeros kioscos, los primeros fueron ubicados en Los Campos Eliseos, pero luego se extendieron por el corregimiento y le dieron vida a las formas de rumba que le dieron la fama que hoy tiene Juanchito. Pero al mismo tiempo fueron los



El Trabajo de Campo



kioscos los que marcaron una “multiplicidad que atravesaba lo étnico, lo musical y lo social” en la vida de los habitantes de Juanchito; pues se podían encontrar kioscos según la clientela, para negros, para pastusos, para indios... etc.

La música preferida era la de la Sonora Matancera, el Trío Matamoros y lo que más sonaban eran guarachas de Daniel, pero la buena música se complementaba por el buen servicio en los kioscos, bien conocidos porque llevaban a las mejores coperas de los salones de Cali, del Café Europa, de las Vegas, del Café Tolima, entre otros. Pág: 23.

Cuentan los habitantes que en ese tiempo todo era muy familiar, que era muy seguro y a los kioscos podía venir toda la familia y que los que no tenían para comprar, iban no más a darse un paseo por la orilla del Cauca y a comer empanadas. También estaba la opción alternativa de dar un paseo en balsa por la orilla del río Cauca que iba desde brisas del Cauca hasta Agapito, uno de los kioscos más populares del antiguo Juanchito.

Todo continuó así hasta los años 80 cuando apareció un personaje recordado por todos

por ser el fundador del carnaval de Juanchito en esa misma época, Larry Landa, llamado también Lala. Fue él quien llevó las grandes orquestas a Juanchito y con esto también se implementó un nuevo concepto de rumba, comenzaron a reemplazarse los kioscos por grilles y discotecas, lugares más exclusivos para clientes en donde ya no cabía el ambiente familiar; a demás todo esto propició que en Juanchito floreciera la droga y la prostitución en los años 90.

Por otro lado, a mediados del siglo XX se iniciaron las Balsadas de la virgen, una fiesta iniciada por el padre Jaime Jacob, párroco de la iglesia de Puerto Mallarino quien por los rigores de la sequía organizó una rogativa a la virgen que posteriormente se siguió celebrando los 15 de agosto de cada año hasta que fue perdiendo fuerza y desapareció totalmente.

De la celebración de ésta romería queda como leyenda recordada por los vecinos que una vez pasaban por un sitio que se llamaba el Castillo de la Diosa en donde había una gran fiesta, pero no quisieron parar la música y siguieron bailando, entonces el padre Jaime Jacob dijo que ese sitio debía

morir en ruinas; y cuentan que hasta el presente en esa casa habita gente pero que permanece en ruinas sin que nadie la haya podido levantar.

De todo esto, con el pasar del tiempo Juanchito se convirtió en lo que ahora es y las tradiciones tanto de la vida social, familiar y económica que antes representó la gloria del corregimiento, solo quedan algunos vestigios, entre ellos los kioscos de don Antonio Valderrama y Gustavo Garrido, en donde aun se reúnen las familias a compartir los fines de semana.

Los sucesos descritos anteriormente dejan en evidencia que a adaptabilidad de la comunidad de Juanchito a los cambios económicos y de entorno social, si bien fue en su momento la base de su desarrollo y reconocimiento sociocultural; en la actualidad, el reposo socioeconómico y las condiciones del entorno tienen a los habitantes de Juanchito en una especie de estancamiento.



El Trabajo de Campo



Elementos de memoria colectiva en el testimonio de los habitantes de Juanchito

A continuación se hace un análisis de las entrevistas y encuestas realizadas a los habitantes del corregimiento que se puede asociar a los sucesos expuestos anteriormente en clasificación de elementos de memoria y de esta manera obtener también un punto de vista desde el interior de la comunidad de Juanchito que lleve a reconocer de manera más concreta los elementos propios de la memoria colectiva del corregimiento.

Las entrevistas realizadas permiten ver de manera más clara la relación que siempre ha existido entre las actividades económicas del corregimiento con las familiares y sociales; ya que ha incidido en las transformaciones culturales de su comunidad.

Según cuentan los señores Antonio Valderrama¹³, Royman Suarez¹⁴ y Rodolfo Esco-

13. Habitante de Juanchito de 78 años, quien ha pasado toda su vida en Juanchito y vive en la Vereda El Silencio con su esposa y sus hijos.

14. Habitante de Juanchito de 68 años, un personaje muy reconocido en Juanchito por su carácter jovial y servicial.

bar¹⁵ siempre los jóvenes ayudaron a sus padres en las labores del campo, la pesca, la explotación de materiales de arrastre, lo cual les permitió tener una interacción tanto con los visitantes del lugar como con la ciudad de Cali. Y que al mismo tiempo les permitía reunir dinero suficiente para disfrutar de las festividades de Juanchito.

En particular, a Royman no le gustaba bailar en Juanchito, el se iba para Cali, pero también conoció todas las variedades de kioscos según la raza o clase social que componían su clientela; don Antonio si bailaba desde las 3 de la tarde hasta las 3 de la mañana en los kioscos de Juanchito "yo le decía a mi papito que me iba para cine y mentiras..." (Valderrama, 2012).

Recuerdan con nostalgia los antiguos kioscos que frecuentaban en su juventud, los elementos que hacían de de estos lugares

Ha participado de manera activa en otros proyectos basados en su comunidad, entre ellos la elaboración del corto animado "El Diablo de Juanchito".

15. Habitante de Juanchito de 45 años, tiene un negocio pequeño y modesto que hace parte de la oferta de la rumba en Juanchito. Su padre tuvo el último de los kioscos que funcionó de manera tradicional en Juanchito hasta el año 2009 aproximadamente.

tradicionales; la pianola, la victrola "Que bonito..." se expresa Royman cuando los nombra, allí se bailaba salsa, guaracha... y han quedado en la memoria canciones como "las amapolas" y "el Jardinero". Los kioscos eran lugares a los que podía ir toda la familia porque eran abiertos y "todos en eternit" comenta Royman.

Para las noches de fiesta y la época de carnaval los hijos iban a vender el trago casero ("el carretillero" y el "guandolo") y el aguardiente que preparaban sus padres y abuelos con base en la caña de azúcar. "En el lugar se preparaba el tabaco y esos tragos caseros. Mi abuelito hacía era aguardiente" comenta don Antonio Valderrama. Pero ellos también estaban listos para aprovechar y disfrutar, no solo bebían los tragos caseros que preparaban sus padres y abuelos, "El guandolo... eso usted párese y verá no se puede parar... se va para el suelo" dice don Antonio Valderrama, sino que también participaban de las competencias del "pato colgado" o el "pato enterrado", donde los premios eran el pato o aguardiente para el que le quitara el pescuezo al pato.

Cuando llegó Larry Landa a principios de los



El Trabajo de Campo



80, dice Royman Suarez que "...fue bueno, él le quería meter la mano a Juanchito, el movió las mejores orquestas. La Sonora Mantancera, Roberto Torres, Rey Reyes, Jony Pacheco, Pedro Conga, Celia Cruz...", aunque señala que también trajo de negativo que se fueron acabando los kioscos y se reemplazaron por grilles, fue entonces cuando la fiesta dejó de tener un ambiente familiar y quedó reducida más a la fiesta para los clientes que tenían dinero para entrar a los grilles y discotecas.

Cabe anotar que en la actualidad solo existen dos kioscos tradicionales en la vereda El Silencio, uno es el de don Antonio Valderrama y el otro el de don Gustavo Garrido y aunque ya no son establecimientos de comercio, son espacios usados para la reunión familiar y eventos dominicales y festivos; en ocasiones al kiosco de don Gustavo Garrido "viene también gente de Cali y eso se llena" comenta don Antonia Valderrama.

Por su parte, Rodolfo Escobar siendo el más joven y el más involucrado en el negocio de los kioscos, los sitios de recreo y areneros; hace referencia a las memorias de Juanchito al nombrar tres elementos que desde su

posición fueron de gran importancia para los habitantes del corregimiento. Las fiestas de la virgen, el grill el pailón (el último de los negocios comerciales con cabida familiar) y los "areneros". A pesar de que estos tres elementos parecen estar aislados, su eje de conexión e importancia en cuanto al relato de memoria del corregimiento es su ubicación y relación con el río Cauca.

En especial "los areneros" son de gran importancia pues el orgullo de los habitantes de Juanchito, es que de alguna manera gracias a la explotación de esta arrastre de materiales, Juanchito contribuyó con el desarrollo urbano de Cali y otras urbes aledañas.

Según Royman Suarez "Juanchito perdió su nombre, perdió todo..." "antes un día domingo a las 3 de la tarde no había por donde pasar... eso parecían carnavales...", posición en la que se encuentran también Rodolfo Escobar y don Antonio Valderrama.

Sin embargo reiteran que los turistas siempre son bienvenidos a Juanchito, aunque están de acuerdo que no hay nada que mostrarles, "Escombros será..." dice Royman, y con el ánimo de proteger al turista apunta que ahora

hay muchos lugares donde venden todo el trago adulterado sobre todo los negocios que son de Cali y después de la hora de la ley seca los trasladan para Juanchito. Cuentan también que existen unos lugares donde ha prosperado la prostitución y el robo llamados por los habitantes del corregimiento "chochales", este fenómeno ha alejado a gran parte de los turistas que solían visitar el Corregimiento.

Conclusiones:

Cada uno de los sucesos de la historia de Juanchito, tanto narrados por sus habitantes, como los que han sido documentados, están llenos de detalles con gran significado e identifican a cada una de las personas que han poblado el corregimiento desde su fundación. Cabe anotar aquí, que en Juanchito, no hay muchos habitantes foráneos, su cultura es muy tradicional y tratan de procrear descendencia entre su misma gente; lo cual se hace palpable al conocer la práctica de una de las zonas de Juanchito llamada Domingo Largo, en donde sus mujeres solo se les permite casarse con hombres que han nacido y crecido en el lugar.



El Trabajo de Campo



Al comparar la documentación de levantamiento histórico registrado en el documento del "Levantamiento de memoria histórica del corregimiento de Juanchito, JUANCHITO, DEL PUENTE PA'LLA"; con los resultados de las entrevistas hechas a personajes claves del corregimiento. Se hace notable la coincidencia en eventos, tradiciones y personajes compartidos en la memoria de los habitantes de Juanchito, elementos que se han recopilado y organizado a manera de narración lineal para dar paso al guión que será la base del producto del presente proyecto. (ver anexo 5).

Metodología para el diseño de experiencias

Con el fin de aclarar no solo el concepto de diseño de experiencias sino también como llevar a cabo este proceso, se tuvo en cuenta la experiencia internacional de Nathan Shedroff y la experiencia local de Andrés Hurtado; lo cual permite tener una visión global de lo que se está haciendo en este campo del diseño y así poder implementar y complementar el trabajo que se realiza actualmente.

De manera que se puede dar una respuesta más amplia a las preguntas que surgen del segundo objetivo de este trabajo de campo. ¿Qué se debe tener en cuenta para diseñar una experiencia y qué metodologías de diseño de experiencias hay?

Para hacer una aproximación a la posible respuesta de esta pregunta, la información obtenida tanto la revisión bibliográfica y documental de Nathan Shedroff, como de la entrevista realizada a Andrés Hurtado, se clasificó teniendo en cuenta el rol del diseñador, los componentes básicos de una experiencia, los tipos de experiencia y las claves metodológicas.

Como resultado basado en el trabajo realizado por Andrés Hurtado en el campo de diseño de experiencias, se propone que el rol del diseñador es convertir la información obtenida del entorno y del público objetivo en un guión y adaptarlo a espacios y elementos simbólicos.

A su vez dichos elementos se convertirán en los componentes básicos que articulan el objetivo de la experiencia que se va a diseñar, a demás también es clave "la veta

humana del relato vivencial" afirma Andrés Hurtado, es decir que es importante el contacto del público objetivo de la experiencia con las personas que la han vivido y pueden contarla.

Andrés Hurtado señala que hay dos tipos de experiencias: las que son trascendentes y las que no; lo que las diferencia es el nivel de conciencia que el público objetivo llega adquirir con la experiencia, es decir que lleve a las personas a reflexionar sobre el hecho mismo de la misma de la experiencia y que pueda hacer asociaciones con ciertas cosas u otras experiencias. Cuando esto sucede las experiencias son trascendentes y se convierten en vivencias.

En su trabajo en el diseño de experiencias, Andrés Hurtado ha logrado identificar un camino metodológico que es para él y su equipo de trabajo la mejor manera de lograr crear experiencias trascendentes para el público. En dicha metodología señala tres puntos importantes: Construir un guión y para ello tener en cuenta que la experiencia es "un ciclo participativo e inmersivo"; convertir el guión en una narrativa que se relacione con espacios y/o elementos simbólicos



El Trabajo de Campo



cos; y por último pero no menos importante tener en cuenta la gente que vive en el lugar.

Por otro lado los resultados obtenidos del análisis bibliográfico de Nathan Shedroff basado en los libros "New Methods for Designing Experiences" y "Designing Meaningful Experiences"; apuntan a que el rol del diseñador está basado en la investigación. Ya que cada vez más las interfaces son más sociales y se hace necesario que el diseñador comprenda cada vez más las emociones de las personas para poder diseñar experiencias significativas para ellas.

Es por esta razón que Nathan Shedroff en sus textos hace alusión a varios conceptos y características que pueden interpretarse como componentes para el diseño de experiencias; como lo son: lograr evocar emociones, valores y significados; pensar siempre en los escenarios y en el perfil del público objetivo ya que diseñar una experiencia va más allá de diseñar una interfaz interactiva.

En general en el análisis de la bibliografía de Shedroff no se identifican de manera clara diversos tipos de experiencia. El autor más

bien tiende a señalar que se debe pensar en un mensaje que se quiere transmitir por medio de la experiencia, y de acuerdo a este se implementan lo que se identificó en el párrafo anterior como componentes de experiencias; los cuales se articulan para transmitir el mensaje.

Punto desde el cual, Nathan Shedroff no formula una sola manera de diseñar experiencias pero resalta que en el proceso de investigación son importantes las taxonomías que permiten hacer un estudio más sistemático sobre un tema específico. Es decir poder desglosar el objetivo de la experiencia a diseñar y categorizar los posibles componentes de la misma teniendo en cuenta el público objetivo.

Condiciones del contexto

El objetivo de esta sección es responder a la pregunta: ¿Qué condiciones del contexto podrían aprovecharse para el desarrollo del proyecto; y en qué medio podría lograrse mayor alcance del público objetivo?

Al realizar una discusión abierta con un grupo de 24 adolescentes de la Institución

Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba en la vereda de Cauca Seco en Juanchito. Fue posible reconocer los lugares de mayor afluencia de jóvenes en el corregimiento, los cuales se limitan a la cancha de fútbol de Agapito y las escuelas; ya que según los jóvenes lo comentan, no hay muchos espacios para hacer algo diferente en Juanchito, y la movilidad dentro del corregimiento no se facilita debido a su distribución geográfica, pues las veredas habitadas se encuentran alejadas unas de otras.

La visita a la institución educativa, también hizo posible indagar con los directivos acerca de los recursos tecnológicos y la cobertura de educación básica secundaria en el corregimiento.

Obteniendo como resultado que en Juanchito solo hay dos escuelas que cuentan con bachiller para los alumnos, uno de ellos se ubica en el poblado campestre y el otro, es precisamente la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba de Cauca Seco.

También es importante agregar que las escuelas del corregimiento cuentan con una



El Trabajo de Campo



dotación de computadores, otorgada por la nación a través del programa computadores para educar¹⁶.

Es así, como debido a la accesibilidad y la disposición de recursos tecnológicos se decidió el desarrollo del proyecto para la comunidad educativa de jóvenes bachilleres del corregimiento de Juanchito, más específicamente con los alumnos del grado séptimo de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba, ya que cumplen con las características de edad que según se ha estudiado anteriormente en el marco teórico, son las adecuadas para abordar este tipo de proyecto.

Estado de acercamiento del joven de Juanchito con la memoria colectiva de su corregimiento

Para identificar la manera en que los jóvenes del corregimiento de Juanchito se acercan a la memoria colectiva de su corregimiento,

16. Es una asociación integrada por la Presidencia de la República, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional, el Fondo TIC y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, para promover las TIC como un factor de desarrollo equitativo y sostenible en Colombia. (Computadores Para Educar, 2008)

con el fin de tener una base para explorar soluciones de diseño de la experiencia narrativa producto de la presente investigación; se realizaron entrevistas y focus group con temas enfocados a cumplir dicho objetivo. A continuación se presentan las conclusiones generales, el formato de las pruebas realizadas con los alumnos del grado séptimo de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba se encuentran en los anexos de este documento (Anexo 2).

Prueba 1 Acercamiento al público objetivo (Socialización del proyecto)

24 Alumnos de grado séptimo
Rango de edad: 12 a 15 años.

Objetivo: Corroborar la pertinencia del desarrollo del presente proyecto y analizar las fuentes de transmisión de memoria colectiva en el grupo y la información que tienen acerca de ella.

Conclusiones:

● Al socializar el proyecto e indagar la necesidad de conocer más acerca de su corregimiento, el grupo se mostró bastante

entusiasta e interesado; surgieron dudas y preguntas que ellos mismos formularon y sirvieron como base para pulir el guión y enfocarlo más a las necesidades de los usuarios.

● La mayor fuente de transmisión de memoria colectiva identificada en el grupo objetivo, son las historias que les cuentan sus padres o abuelos, aunque esto solo sucede aproximadamente en el 16% de los casos. Los estudiantes aseguran que sus padres solo responden "para quitárselos de encima" (Video 4633, 2013).

● El grupo objetivo reconoce como lugares representativos de Juanchito: los bailaderos, la cancha de fútbol de Agapito y los sembrados de caña. Como sitios de tradición histórica y cultural: la carbonera, los ríos y los torneos de fútbol en las canchas. Una observación importante al respecto es que a ellos por unanimidad les gustaría que Juanchito fuera reconocido por su cultura, fiestas y su gente, en general cosas diferentes a los moteles y los bailaderos (parafraseando sus expresiones).

● Como comidas típicas del co-



El Trabajo de Campo



rregimiento, el grupo objetivo reconoce el champus, el sancocho de gallina y el sancocho de pescado “que dan sobretodo en las fiestas” (Video 4633, 2013). De igual manera no reconocen la importancia que tuvo en el pasado a nivel gastronómico, la fritanga.

- Ninguno conoce historias sobre la procedencia del nombre de Juanchito, a pesar de que según investigaciones realizadas, hay varias versiones que circulan entre los habitantes más antiguos del corregimiento.

- Esta prueba también permitió reconocer que para los estudiantes, debido a la distribución geográfica del corregimiento, se dificulta su transporte dentro del mismo, lo que disminuye la posibilidad de un acercamiento propicio con las personas que tienen la mayor cantidad de información acerca de los sucesos y tradiciones que conforman la memoria colectiva del corregimiento de Juanchito; y por lo tanto también interviene en la dinámica de transmisión de patrimonio cultural entre generaciones.

- Como conclusión general, los estudi-

antes participantes en la socialización, conocen ciertas historias cuando se les plantean de manera puntual, pero no las asocian directamente a tradiciones o eventos importantes como elementos que le aportan valor a su cultura.

Prueba 2 Reconocimiento de las formas de interacción con juegos y tecnología

Focus group (2 grupos de 6 estudiantes del grado séptimo)

Rango de edad: 12 a 15 años.

Durante la prueba se le mostro al grupo distintos tipos de juegos, desde los tradicionales de mesa, hasta las consolas de video juego más reconocidas. Con el fin de identificar con cuales de estos tipos de interacción tenían más relación y cuáles eran los elementos que más llaman la atención al momento de interactuar con ellos.

A demás en una segunda etapa de la prueba, se le mostro al grupo una serie de figuras abstractas que los jóvenes tenían que relacionar con situaciones, actividades u objetos familiares para ellos, con el fin de identificar posibles elementos simbólicos de

interacción que podrían implementarse en la experiencia a diseñar.

Como resultados generales de la primera etapa se pudo identificar que aunque no tienen mucho acceso a consolas de video juegos, estas son las que más les llama la atención, porque los videojuegos “los llevan a otros mundos” (900, 2013) y “los inspira a ser otros personajes como un astronauta” (Ibídem).

La prueba en ambos grupos, hizo notable la preferencia por jugar en grupo, y poder competir.

En última instancia, se pudo identificar que los jóvenes debido al fácil acceso a los juegos de mesa tradicionales como lo son el parkés, el ajedrez, el dominó, etc... Es con el tipo de interacción que más están relacionados, en la que comparten un espacio se divierten y se emocionan derrotando al otro (Ibíd).

Prueba 3 Interpretación de estilos gráficos

Esta prueba se realizo en dos etapas; la



Determinantes de Diseño



primera a través de una actividad con los 24 alumnos del grado séptimo pero de manera individual, en la modalidad de dibujo libre con base en la perspectiva del pasado y el futuro que tienen los jóvenes a cerca de su corregimiento.

Los resultados de esta etapa se resumen en dibujos a mano alzada que pueden otorgar una idea acerca del estilo de grafica que se podría llegar a utilizar y de los elementos simbólicos que se podrían involucrar en el diseño de la experiencia.

Para la segunda etapa se hizo con un grupo de 6 alumnos del grado séptimo en donde debían realizar la interpretación estética del espacio temporal (pasado, presente y futuro) de algunas referencias gráficas que se tuvieron para la animación.

Se obtuvo como resultado, una consideración de colores predominantes en la paleta de colores de la línea gráfica de la experiencia (Naranja, violeta y verde). A demás de permitir reconocer una interpretación general de las escenas donde predomina la textura y colores con valores bajos en las referencias gráficas que ellos ubican como parte del espacio temporal del pasado.

Determinantes de Usabilidad

Deberá:

- Guiar al usuario de manera clara e intuitiva a través de la experiencia diseñada.
- Contener elementos de retroalimentación sensorial que en lo posible se presenten en lenguaje universal (gráfico, auditivo, simbólico, olfativo, etc).
- Presentar de manera organizada y de fácil recordación los elementos más relevantes de la memoria colectiva de Juanchito.
- Dar información sensorial que relacione al usuario con los elementos de memoria colectiva de Juanchito.
- Los componentes de la experiencia diseñada deberán permitir involucrar a la persona en un hilo narrativo con el cual pueda interactuar.

Determinantes de Funcionalidad

Deberá:

- Involucrar al menos tres sentidos (vista, oído, tacto, olfato, gusto) en el desarrollo de la experiencia diseñada.
- Posibilitar que varias personas accedan simultáneamente al contenido de la experiencia diseñada (se transformó con el fin de hacerla auto sostenible en visitas).
- Otorgar una retroalimentación sensorial para identificar los procesos, retroalimentación que será consistente con las tareas realizadas por el usuario.
- Proporcionar elementos de asociación entre narrativa y materia.

Determinantes de Contexto

Deberá:

- Estar ubicado en un lugar de fácil acceso para adolescentes y jóvenes de 12 a 15 años del corregimiento de Juanchito.



Determinantes de Diseño



- Poderse poner fácilmente bajo seguro o estar en un lugar donde se le proporcione vigilancia.

- Deberá ser portable.

- No deberá requerir conexión a internet para su funcionamiento, esto con el fin que se pueda instalar en diferentes lugares sin mayores requerimientos técnicos.

- No deberá requerir mayor despliegue de instalaciones eléctricas.

- Evitar que los sonidos o la iluminación del ambiente afecte el feedback o la interacción del usuario con el producto.

Determinantes de Contenido

Deberá:

- Responder a la necesidad de que alguien cuente la historia de Juanchito.

- Tener un elemento narrativo articulador.

- Transmitir un mensaje de manera in-

tencional al usuario.

- Basarse en los principios de diseño de experiencias encontrados en la bibliografía de Nathan Shedroff en especial, *New Methods for Designing Experiences*, teniendo en cuenta los usuarios y el escenario.

- Proporcionar los elementos para lograr una experiencia significativa, basados en las explicaciones de Nathan Shedroff en el material "Designing Meaningful Experiences".

- Lograr representar simbólicamente los elementos de memoria colectiva de Juanchito.

- Representar lugares, espacios, personajes y sucesos relacionados con la comunidad y los elementos de memoria colectiva de Juanchito.

Determinantes de Visualización

Deberá:

- La línea gráfica debe contener elementos simples y de fácil interpretación

para el usuario.

- Los elementos gráficos deben tener un alto contenido simbólico y tener la capacidad de resaltar el contenido de la memoria colectiva de Juanchito expresado en la narración.

- La paleta de colores debe tener un acercamiento cromático al entorno real del corregimiento y manejar valores bajos para hacer referencia al pasado.

- Debe sobresalir el manejo de textura para resaltar los elementos simbólicos más relevantes de la narración.

Cada uno de los componentes del desarrollo de esta investigación ha hecho posible conceptualizar y direccionar el producto que dará respuesta al objetivo inicial: Diseñar una experiencia a través de una narrativa que permita a la comunidad estudiantil de Juanchito relacionarse de manera activa con la memoria colectiva de su comunidad.

ConMemoria es una experiencia narrativa implementada en una aplicación interactiva, cuyo concepto es analógico a la aventura de un viaje en el tiempo. Su eje temático se desarrolla en torno a un narrador invisible quien actúa como guía de viaje en el tiempo, personifica la memoria; en ocasiones lo acompañan otras voces de personajes quienes también intervienen en la narración. Es un personaje intencionalmente diseñado para que no sea nadie en específico, se busca que el cual el público lo identifique o relacione con personajes de su entorno. El guía de viaje (la memoria), lleva al viajero a sumergirse en historias sobre el pasado de su comunidad, historias en las que se evidencia la importancia de la esencia de los habitantes de Juanchito y la manera en que ellos participaron de eventos coyunturales que hicieron posible la gloria de la que en determinado momento gozó este corregimiento.

Elementos articuladores

En la interacción: Completar la misión (Los participantes deben descubrir el secreto de la memoria de Juanchito).

En la narración: La personificación de la memoria (El guía de viaje y las voces que lo acompañan).

Mensaje: Gracias a sus habitantes, Juanchito ha sido grande y distinguido a nivel mun-



dial, y tú también haces parte de esa comunidad.

Elementos simbólicos audiovisuales: Monedas, estereotipos de personajes de cada época de la memoria de Juanchito, pequeñas animaciones que resaltan prácticas importantes y elementos representativos audiovisuales como piezas musicales y paisajes sonoros.

Elementos físicos de la metáfora: Guantes de mando utilizados para la interacción.

Sentidos: Vista, oído, tacto.

Etapa 1 de la experiencia:

Se le da la bienvenida a cada equipo de usuarios, y se les contextualiza en la dinámica de la misión de viaje en el tiempo. Los 6 integrantes del equipo cumplirán juntos la misión, pero a su vez están divididos por parejas identificadas por colores, que según su rendimiento serán condecorados al finalizar la misión. La ubicación de los puestos para el uso de la aplicación permite que cada pareja de jugadores se encuentre frente a frente para una mejor identificación, mientras interactúan con el programa. Por último se les da la instrucción de inicio de la misión.

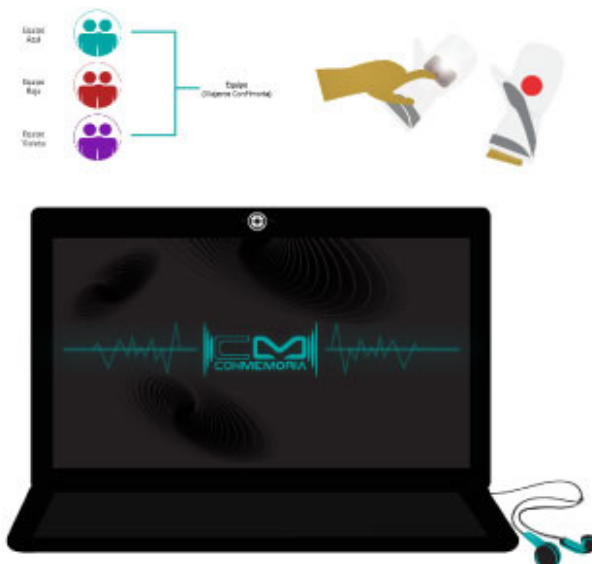
Etapa 2 de la experiencia (¿Cómo funciona?)

Al comenzar la aventura, el viajero recibe unos audífonos para inmersión en el viaje y un guante de acciones de mando, más las instrucciones para su uso. Una vez consciente de su misión, de la presencia de los demás integrantes del equipo y de la ubicación de su pareja de viaje, comienza el recorrido por la memoria de Juanchito.

En medio de la aventura, el viajero debe utilizar su guante de acciones de mando para dos tareas específicas:

1. Apuntar con la luz hacia la pantalla para evitar que el olvido opaque y absorba la memoria.
2. Capturar los señuelos de la memoria que le permiten obtener los puntos necesarios para cumplir su misión.

Al finalizar la misión, los usuarios descubren el secreto de la memoria de Juanchito correspondiente al mensaje central de la experiencia, citado en el ítem anterior; y posteriormente se hacen acreedores a tres tipos posibles de condecoraciones por equipo, según haya sido su rendimiento durante el viaje.



Factores de Innovación

- La aplicación, provee una forma diferente y amigable de transmitir información histórica y cultural del corregimiento de Juanchito, en la que el usuario está comprometido a adquirir información para lograr su objetivo "completar una misión".

- En un contexto como el de las escuelas del corregimiento de Juanchito, contar con un producto tecnológico que permite la comunicación en red, es novedoso y atractivo para los usuarios.

- Es un producto que visto desde el punto de vista académico, puede ser la base de impulso para la creación de nuevos proyectos de contenido cultural realizado por los mismos usuarios (los estudiantes del colegio) en diferentes asignaturas de su curso.

- La cohesión de material de audio, video e interacción en una narrativa ha dado como resultado un producto que no siendo netamente un video juego; está enfocado a transmitir información cultural proporcionando una experiencia de comunicación diferente para los estudiantes de la comunidad de Juanchito.

Condiciones y restricciones

Se deben tomar algunas medidas para que el producto ConMEmoria, funcione óptimamente, las cuales se han clasificado de acuerdo al contexto, el usuario y el sistema operativo.

Contexto:

- Debe localizarse en un ambiente cerrado con ambiente de luz controlado. Las paredes o muros de fondo deben tener un color neutro como blanco o negro.

Usuario:

- Los usuarios no deben aportar ningún accesorio o prenda que contenga color violeta, azul o rojo, o colores cercanos a estos en la escala cromática, a menos de que tenerlos impliquen cubrir una necesidad básica (como en el caso de gafas).

- Debe ser una actividad dirigida por un moderador externo que no pertenece al público objetivo, quien preferiblemente tiene conocimientos tecnológicos básicos.

Sistema:

- Para la configuración del tracking de color del sistema, se debe tener en cuenta el color del uniforme de los estudiantes, que en este caso son los usuarios principales de la aplicación.

- Se debe contar con 6 computadores en donde se vaya a correr la aplicación, estos deben contar con una web cam de mínimo 30 fps.

- Los 6 computadores deben de contar con los requerimientos mínimos de: procesador Intel Pentium de 2.40 GHz, 4 GB de (RAM), sistema operativo Windows y tarjeta de video integrada. A demás de tener instalado QuickTime y el paquete complementario de Visual Studio disponible en el download center de Microsoft según corresponda al sistema de x64 para el de 32 bit y de x86 para el de 64 bits.

- El sistema está diseñado para funcionar con tracking de color en primera instancia, pero es posible controlarlo con el hardware básico del computador (teclado y mouse).

- En caso de que el sistema sea muy justo a los requerimientos, se necesita tener un computador más para correr el servidor.

Viabilidad

Viabilidad Económica, Estado del sector:

ConMemoria es un producto que por su enfoque de transmisión de contenido, que como se ha validado anteriormente pertenece al patrimonio cultural, hace parte del sector de Industrias Culturales. Sin embargo debido al contexto de ejecución, aulas de

instituciones educativas del corregimiento de Juanchito, también tiene un componente de innovación educativa. La ventaja, es que ambos sectores tienen una amplia cobertura y apoyo de inversión y se encuentran actualmente en crecimiento en nuestro país.

Para efectos de la investigación se ha tomado en cuenta el sector de industrias culturales como el núcleo de promoción y participación principal; y el sector de innovación educativa, como un sector de apoyo en la promoción. Es así como se ha enfocado este estudio del sector, en el interés del Estado por consolidar la cultura como eje fundamental del desarrollo integral de la nación y de sus habitantes.

Lo que se ha hecho evidente sobre todo en los últimos dos años, y se observa en un incremento de 132% en el número de convocatorias ofertadas (Ministerio de Cultura, 2013) que tienen que ver con el fortalecimiento del Sistema Nacional de Cultura, el apoyo al emprendimiento en las industrias culturales, la promoción de programas culturales para la primera infancia, fortalecimiento de programas de lectura y escritura, conservación y apropiación del patrimonio cultural y fomento a los procesos de formación artística y creación cultural.

Lo anterior no solo comprueba la pertinencia de la creación del proyecto, sino que también genera un respaldo para posible financiación y difusión futura.

Debido a las características y el objetivo que busca cumplir el proyecto ConMemoria, el público objetivo al que se busca llegar son los adolescentes de las Instituciones Educativas del corregimiento de Juanchito.

Las condiciones del contexto están dadas para que el producto pueda implementarse en todas las Instituciones educativas del sector, ya que en todas ellas se cuenta con una dotación de equipos de cómputo adecuados para ello, otorgados por el programa Computadores para educar¹⁷.

También se cuenta con una alianza directa con la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba, ubicada en el sector de Cauca Seco en el Corregimiento de Juanchito, lugar que servirá como plataforma de lanzamiento y difusión hacia el público objetivo y las demás instituciones educativas del corregimiento. Es importante aclarar que en el Corregimiento de Juanchito solo 2 escuelas cuentan con nivel educativo bachillerato, esta es una de ellas.

El presente proyecto está dirigido a una población específica en el corregimiento de Juanchito, no obstante, debido a su conte-

17. Es una asociación integrada por la Presidencia de la República, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional, el Fondo TIC y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, para promover las TIC como un factor de desarrollo equitativo y sostenible en Colombia. (Computadores Para Educar, 2008).

nido y estética gráfica, se puede convertir en un producto al que pueden acceder otras personas o instituciones interesadas, dentro y fuera del corregimiento. En caso de que en el futuro su difusión vaya más allá de la comunidad de Juanchito, existen diferentes posibilidades para su difusión y financiación; para hablar sobre algunas de ellas, se considera el apoyo con el área de Patrimonio Cultural Inmaterial que otorga el Ministerio de Cultura de Colombia, o la participación en las convocatorias de esta misma Institución gubernamental y de otras entidades, descritas en esencia a continuación:

Convocatorias Nacionales

Programa Nacional de Estímulos (Ministerio de Cultura)

Es una convocatoria que se realiza anualmente, su principal interés es fomentar la participación de manera activa en el desarrollo de proyectos que involucren las áreas, disciplinas y temáticas que hacen parte de nuestra cultura y de nuestras manifestaciones artísticas (Ministerio de Cultura, 2013).

Innpulsa

Periódicamente Innpulsa¹⁸ abre al público convocatorias para cortometrajes e innovación educativa, entre otras, "con el ob-

18. iNNpulsa Colombia es la unidad del Gobierno Nacional creada para promover la innovación empresarial y el emprendimiento dinámico como motores para la competitividad y el desarrollo regional (Innpulsa)

jetivo de incidir en la mentalidad y cultura de los colombianos, con el fin de derribar las barreras que tienen sobre innovación y emprendimiento dinámico y de alto impacto, de modo que se motiven a considerar estos dos caminos como opciones de vida de primer nivel" (Centro de Industrias Culturales).

Convocatoria Internacional: Programa de Desarrollo Cultural

El Centro Cultural del Banco Interamericano de Desarrollo, es una institución de apoyo al emprendimiento en el área de industrias culturales, que hace anualmente la apertura de convocatorias en América Latina y el Caribe con el fin de reconocer y estimular las actividades de centros de desarrollo cultural que comunican y difunden experiencias institucionales o comunales dignas de ser aprovechadas local o regionalmente; además favorecer la preservación y restauración del patrimonio histórico cultural, entre otras características que implican cultura (Centro cultural del BID).

Ya que ninguna de las convocatorias anteriormente mencionadas, la financiación del proyecto se ha hecho a través del aporte económico y de prestación de servicios, de donantes y profesionales interesados en invertir su tiempo, experiencia y dinero en el desarrollo del proyecto.

Análisis de costos de producción

Para la elaboración de ConMemoria se ha dispuesto de recursos clasificados de la siguiente manera y según la etapa del desarrollo del proyecto:

	INSUMOS TRABAJO (mano de obra)	HORAS	VALOR TOTAL/TAREA
Conceptualización	INVESTIGACIÓN DE CAMPO	520	3172000
	GUIÓN	52	317200
	REALIZACIÓN STORY BOARD	24	146400
	PRODUCCIÓN AUDIO	56	341600
Producción audiovisual	PRODUCCIÓN VIDEO	640	3904000
	INTERFAZ GRÁFICA	62	378200
Desarrollo de la	PROGRAMACIÓN	340	2074000
Marca	IMAGEN DEL PRODUCTO	32	195200
	Total		10382200

	INSUMOS CAPITAL (maquinaria, factores físicos)	CANTIDAD	VALOR TOTAL/ELEMENTO
	ELEMENTOS BÁSICOS PRÓTOTIPO		
Desarrollo físico funcional de la aplicación	Velcro	6	250
	Tela (mts)	2	23.000
	Leds	32	9600
	Pulsadores	7	2000
	Pilas	6	3000
	Cable UTP (mts)	1	900
	Tabla de circuito universal	1	4700
	Router o switch	1	23500
	Cable de red	7	11200
	Papel (resma)	1	7800
	ELEMENTOS MONTAJE		
Lanzamiento de producto	Pendón de presentación	3	125000
	Portadas para tapa de portátil	8	32000
	Vinilo de pared	1	38.000
	Total		245.950

El capital financiero describe todos aquellos gastos que no se clasifican en las tablas anteriores, debido a que representan un gasto constante durante todas las etapas del proyecto.

CAPITAL FINANCIERO	VALOR
Transporte	300.000
Combustible	160.000
Servicios públicos	150000
Total	610.000

TOTAL CAPITAL FINANCIERO
11238150

El precio de cada hora de trabajo y de el capital se encuentran a precios corrientes en base al año 2013.

Sostenibilidad del producto

ConMemoria es un producto que no necesita mantenimiento continuo ni actualizaciones de software. Es por eso que su sostenibilidad se limita al cambio de ciertas piezas que pueden deteriorarse con el paso del tiempo. Pero de todo esto, la Institución educativa que reciba el producto, será la encargada de correr con dicho mantenimiento.

Presupuesto de mantenimiento

OBJETOS DE MANTENIMIENTO	VALOR PROMEDIO POR UNIDAD	TOTAL	PERIODO DE MANTENIMIENTO
Carteles y decoración	42.000	126.000	1 a 2 años
Pila	1.300	6.900	depende el uso
Led	300	1.800	depende el uso
Guante	2.000	12.000	depende el uso

Viabilidad de uso

ConMemoria es un producto diseñado para cumple con el objetivo planteado por la presente investigación de manera eficiente; para garantizar un cubrimiento más amplio a los adolescentes del corregimiento de Juanchito, se estima que el acceso a la experiencia es de alrededor de 24 niños cada 3 horas aproximadamente.



Pruebas
de Usuario

Las pruebas de usuario fueron desarrolladas con 18 alumnos del grado 7 y 6 alumnos de otros cursos que mostraron interés en participar, todo miembros de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba. Bajo el formato de cuestionario con preguntas abiertas y de selección múltiple¹⁹, que fueron enfocadas hacia:

- Evaluar recordación y apropiación de marca del producto.

Los resultados muestran que el 91,6 % de los usuarios que probaron la aplicación recuerdan su nombre y a demás el 8,6 % de ellos recuerdan las iniciales del logo.

- Evaluar que los propósitos de comunicación del mensaje de la experiencia se hubieran cumplido. Lo cual giraba en torno a reconocer la importancia de la unión de la comunidad y el trabajo en equipo, a demás de reconocerse como parte elemental del desarrollo social de su corregimiento.

A continuación, algunas de las respuestas que permiten divisar el cumplimiento de este objetivo:

“Juanchito no es solo rumba como dicen es comunidad ambiente es zona de trabajo.” (Mariana Muñoz)²⁰

19. Anexo 7

20. Alumna del grado séptimo de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba.

“...Uno siempre tiene que estar unido con su comunidad y sobre todo con su familia para poder salir adelante juntos.” (Nixon Plaza)²¹

“Nosotros hacemos parte de la comunidad de Juanchito” (Luis David Mancilla)²²



Lo que demuestra que los usuarios después de participar en la experiencia, tuvieron un espacio de repensar su identidad y sentirse parte de una comunidad importante y emprendedora.

A demás de un mensaje, la experiencia también se diseño para buscar causar tres tipos de emociones principales: La sensación de alcanzar un logro, hacer sentir al usuario como parte de una comunidad valiosa y por último la sensación de compañerismo.

21. Alumno de grado octavo de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba.

22. Compañero Estudiante del grado séptimo de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba..

34 "Me gustó mucho porque habían muchas cosas bonitas y que podemos hacer que sea como antes" (Verónica Triviño grado 9, 14 años)

"Se siente divertido porque conocí más sobre Juanchito y gane una estrella"
(Yerson Martínez grado 7-3, 13 años)



Dichas emociones se lograron alcanzar aproximadamente en un 54% de los usuarios. Pero a demás este indicador, arrojó como resultado que el 37% de los usuarios se sintió incluido al expresar haber tenido la sensación de tener las mismas oportunidades de acceso a la experiencia, que los demás miembros de la comunidad.

Lo cual no solo permite corroborar que la experiencia esta cumplimiento con las expectativas, sino que a demás el hecho de que toda la comunidad estudiantil pueda acceder a ella, le agrega un valor de añoranza e inquietud por parte de los estudiantes que aseguran en un 100% que volverían a experimentar ConMemoria.

● Evaluar que la experiencia diseñada lograra captar la atención del usuario y tuviera elementos que este pudiera resaltar.

El resultado de este indicador de evaluación apunta a que los usuarios que probaron la aplicación, se inclinaron más por atender el audio en un 25% de los casos. El video en un 37,5% y el 37,5% manifestó que fue la interacción lo que captó su atención.

A demás para el 97% de los usuarios está de acuerdo con que el tiempo de interacción es el adecuado para lograr entretenerse y aprender. Respuesta que da a entender que la experiencia es divertida y cuenta con los suficientes elementos para satisfacer las necesidades del público objetivo.

● Evaluar los conocimientos adquiridos y el interés que despierta la aplicación en los usuarios en cuanto al contenido de memoria colectiva.

El 75% de las preguntas realizadas acerca de la información transmitida de memoria colectiva sobre Juanchito, tuvieron una respuesta correcta. Lo cual indica aprehensión de conocimiento de algunos elementos de patrimonio cultural por parte de los usuarios y por lo tanto, se cumplió con el objetivo de transmitir de generación a generación el patrimonio cultural inmerso en la memoria colectiva.

Y es más alentador el resultado cuando las respuestas de algunos usuarios están enfo-

...cadas a pensar un mejor futuro para Juanchito y se encuentra por unanimidad el despertar de un interés del público objetivo por conocer más acerca de su historia.

Conclusiones

ConMemoria, como producto de la investigación, ha logrado cumplir con el objetivo planteado, a demás de que posee todos los requisitos para vincularse, y por qué no, ampliarse dentro del semillero de proyectos que brinda la escuela como programa para académico para que la comunidad estudiantil inicien sus propias investigaciones.

Es importante resaltar que la estructura de interacción de ConMemoria, puede adaptarse a experiencias y contenidos narrativos a fines con el objetivo de este proyecto, en cualquier otra comunidad. Es decir que puede convertirse en una herramienta adaptable a cualquier entorno cultural con solo cambiar el guión y la base audiovisual.

Cada proceso durante el desarrollo del proyecto ha sido vital para el crecimiento personal y profesional de las personas involucradas en la investigación. Desde el acercamiento y la sensibilización a problemáticas sociales hasta los alcances que puede tener el diseño y la tecnología para aportar a la solución de dichas problemáticas.

"...Nos permite a las nuevas generaciones conocer el pasado de donde vivimos"
(Oscar Torres grado 8, 14 años)

"Me pareció muy buena porque en verdad me concentré, y pues estaba muy metido en ello" (Juan Diego Restrepo grado 8, 15 años)



Primeramente a Dios porque ésta ha sido una experiencia de crecimiento integral, y ha sido posible gracias a la manera en que propició las relaciones establecidas con personajes maravillosos y siempre dispuestos a colaborar para el bienestar de la comunidad del corregimiento de Juanchito, como Royman Suarez (quién personifica a la memoria en ConMemoria). El vínculo con directivos, profesores y estudiantes de la Institución Educativa Panebianco Americano Sede José María Córdoba, preocupados por la formación integral de sus estudiantes. Y el apoyo incondicional de la tutora de proyecto Carolina Cuervo y de todas las personas que hicieron un aporte significativo para que lograr finalizar el proyecto fuera posible.

Anexos

1. Herramientas metodológicas

1.a. GUÍA DE ENTREVISTA CON HABITANTES DEL CORREGIMIENTO DE JUANCHITO

Obejtivos:

Conocer los elementos de de memoria con mayor relevancia para los entrevistados.
Indagar acerca de la posición de los entrevistados frente al turismo y los turistas.

Datos generales:

Nombre: ___ Edad: ___
Sexo: M___ F___ Tiempo de residencia en Juanchito:
Sector que habita:
Actividad principal:

Tópicos de la entrevista

1. La percepción de Juanchito que tienen sus propios habitantes
2. Qué significan para los habitantes de Juanchito, los turistas.
3. Las historias que la gente no debe dejar de saber sobre Juanchito, según sus ancianos.
4. La disposición de los habitantes de Juanchito para abrir la puerta de sus casas y su tiempo a las personas que los visitan.
5. Lugares más representativos de las historias urbanas de Juanchito.
6. Reuniones o eventos conmemorativos que se practican aun en Juanchito, los que se extrañan y deberían regresar.

1.b. GUIÓN DE ENTREVISTA CON ANDRÉS HURTADO

Objetivo de la entrevista:

Identificar posibles herramientas metodológicas para el diseño de experiencias.

Nombre: Andrés Hurtado

Profesión y especialidad:

Universidad:

1. Definición del término Diseño de Experiencias.

Está entendido que usted fue el diseñador encargado del diseño de experiencia en el proyecto del eje cafetero.

2. ¿De qué se trataba el proyecto?
3. ¿Quién es el público para quién se diseñó la experiencia?

Nathan shedroff es uno de los pioneros y mayores representantes en el campo del Diseño de Experiencias a nivel mundial, lo que lo ha llevado a afirmar que las experiencias solo se logran al hallar un diseño con significado para quien las vive.

4. ¿Está usted de acuerdo con esto?
5. ¿De qué manera lo aplica en su trabajo, específicamente en el proyecto del eje cafetero?
6. ¿Cuáles son los puntos clave que se deben tener en cuenta para abordar un proyecto de diseño de experiencias?
7. ¿Cuál fue la metodología utilizada para llegar a los determinantes de diseño de la experiencia?
8. ¿Se lograron los objetivos a nivel de experiencia en el público objetivo del proyecto que usted diseñó? (en caso de haberse puesto en práctica).

1.c. Ficha de observación de contexto de Grupo objetivo (1er acercamiento)

Objetivo: Identificar el nivel de relación que tiene el público objetivo en la actualidad con la memoria colectiva de Juanchito.

Identificar la pertinencia de la aplicación del proyecto.

Lugar:

Fecha:

Hora Ini:

Hora Fin:

PASAR LISTA

Grupo objetivo entre 12 y 15 años

Identificar fuentes de transmisión de memoria colectiva en el grupo

Quiénes nacieron en Juanchito

Alguna vez sus padres o abuelos les han contado historias sobre Juanchito? Cuáles

Que dirían ustedes que representa a Juanchito, por qué

Donde hay un lugar importante en la historia o la cultura de Juanchito al que me puedan llevar

Cuál es la comida que comen en Juanchito

Qué me dicen del río

Los areneros

Hay alguna historia que tendría que conocer sobre Juanchito

Tienen alguna clase de historia de Juanchito

Cuál es la música que se escucha en Juanchito

Que actividades practican en familia

Que dirían si yo les digo que sé cosas que ustedes no saben

Que hacen en su tiempo libre

Identificar el reconocimiento simbólico de memoria colectiva

Mencionen un personaje de Juanchito a quién no me pueda ir sin conocer

Han escuchado hablar sobre Juanchito, quién era, cómo era.

2. Pruebas con el usuario orientadas al diseño de la experiencia

2.a. Guía de exploración en focus group

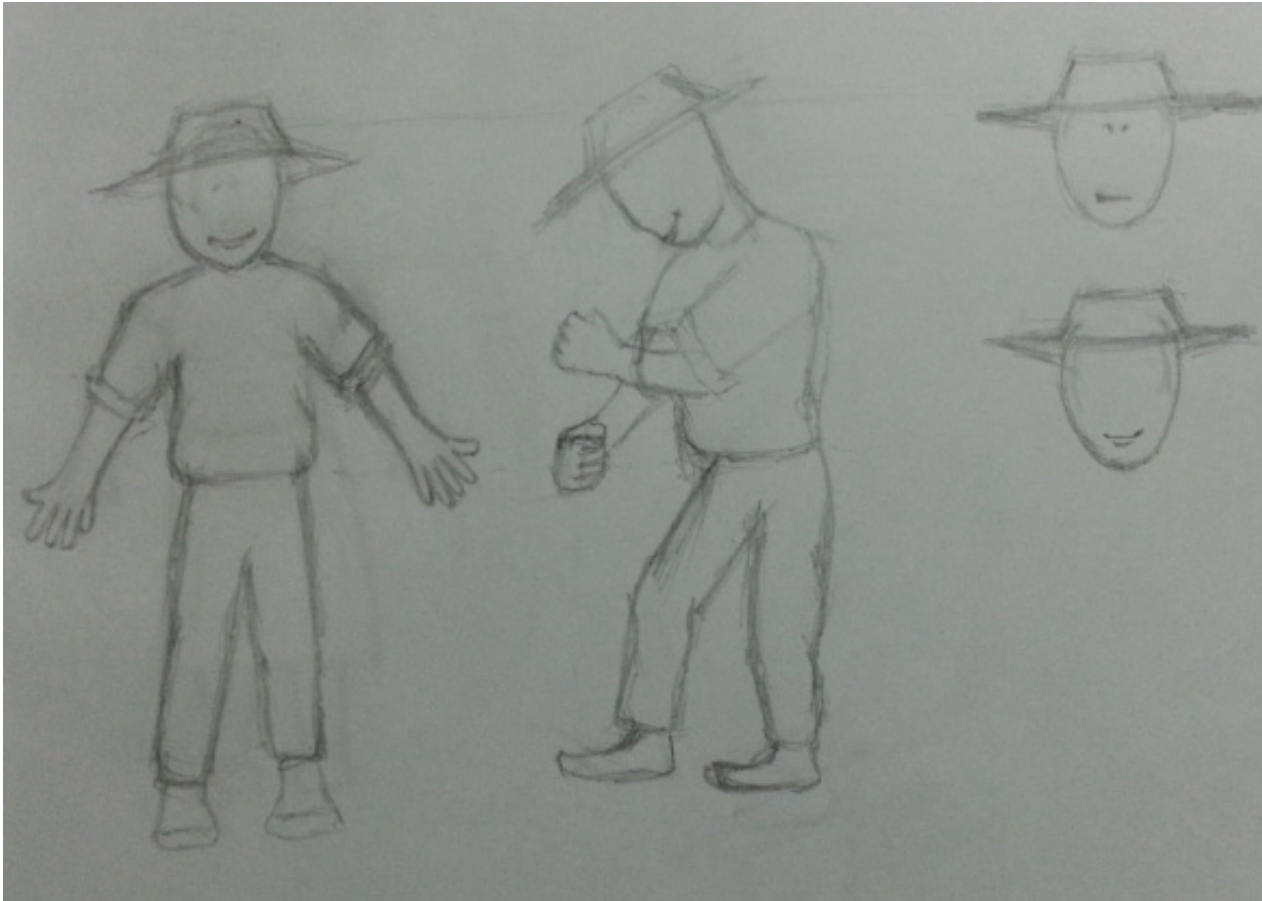
1. Al grupo se le muestran imágenes de televisor, video consolas, juegos de mesa.
 - a. Con qué tipo de elementos interactúa más a menudo.
 - b. Qué es lo que más le llama la atención de la interacción con estos elementos.
 - c. ¿Cuál le parece más interesante interactuar y por qué?
2. Se le muestra al grupo imágenes de siluetas de figuras y acciones que debe interpretar.
 - a. ¿Qué significa o expresa?
 - b. ¿Para qué se usa?

2.b. Guía de prueba para interpretación de estilos gráficos (Prueba individual con un grupo pequeño)

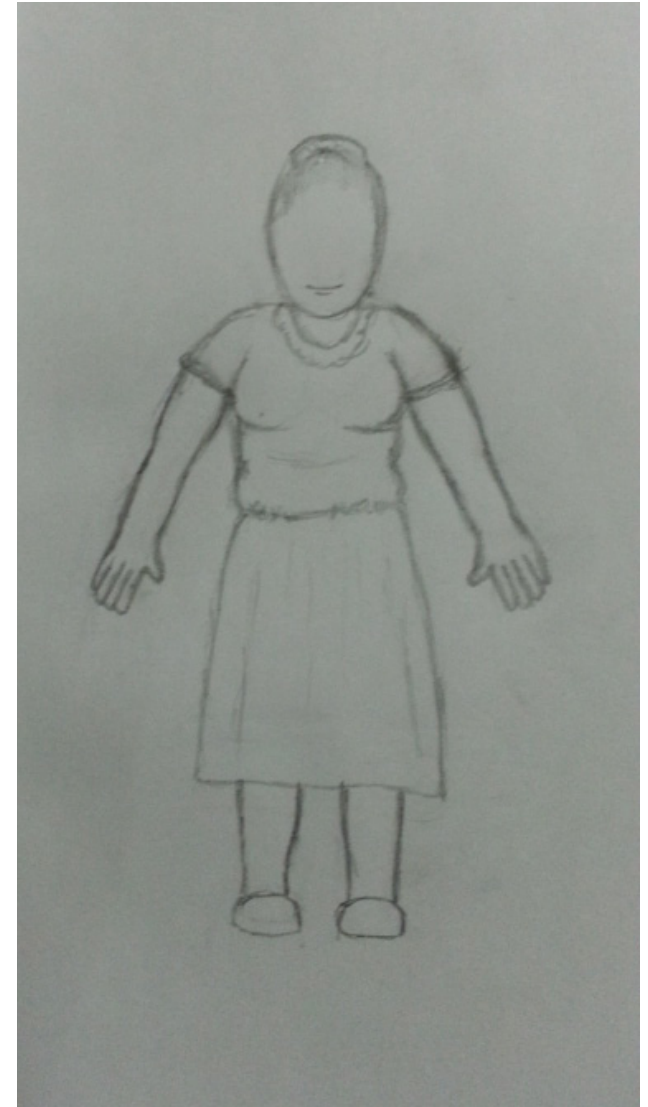
1. Se le muestra a la persona varios bocetos propuestos para la estética de ConMemoria.
 - a. ¿A qué lugar o personaje hace alusión el dibujo?
 - b. ¿Qué le pondría o le cambiaría para una mejor representación?
2. se le muestra a la persona varias opciones de paleta de color y la posibilidad de hacer una propia, con el fin de que señale los colores que representan a Juanchito.
3. Se le muestra al usuario varias referencias gráficas que se han tenido en cuenta para el estilo gráfico de ConMemoria.
 - a. ¿A qué espacio de tiempo pertenecen las siguientes ilustraciones? (Pasa do, presente y futuro)?

3. Bocetación de estilo de personajes

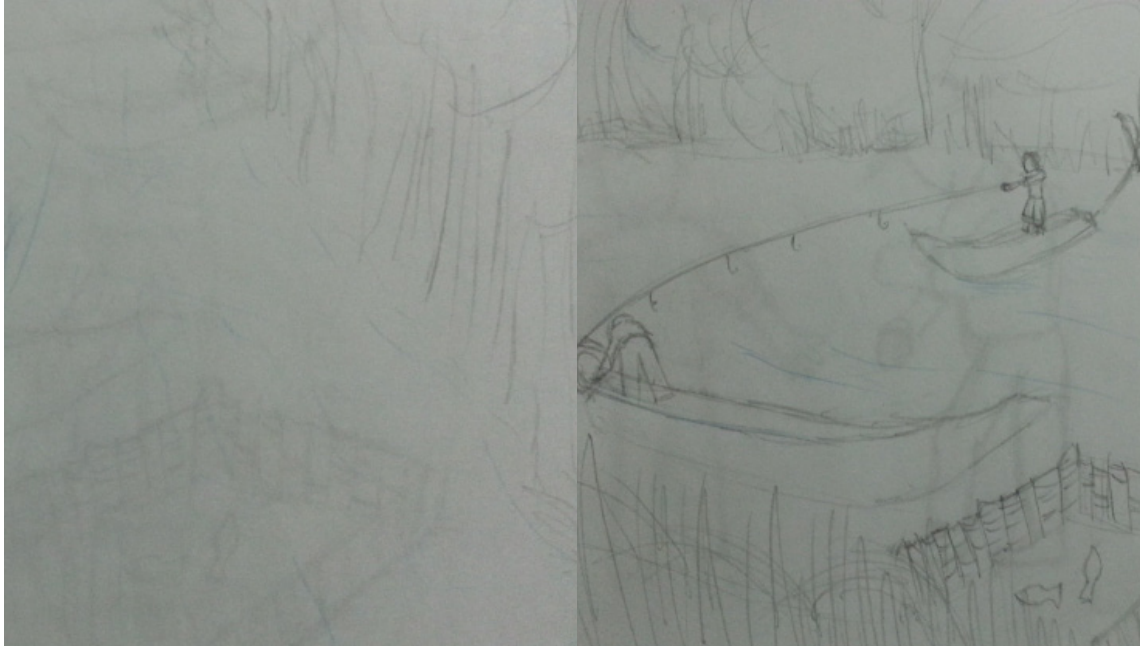
Personaje básico masculino



Personaje básico Femenino



4. Story Board



Escena 1 y 2

Acción:

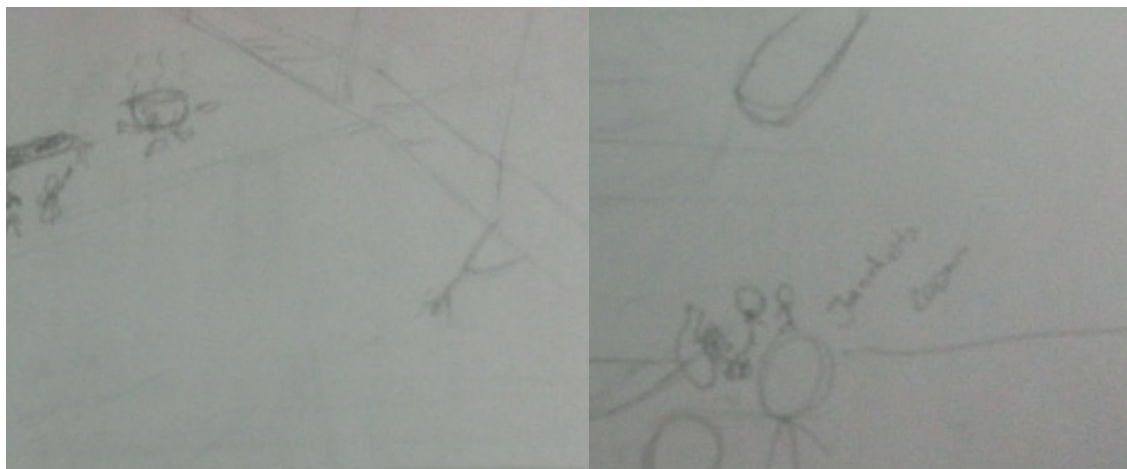
1. Peces saltan en el río.
2. La cámara hace transición a otra parte del río donde se está pescando con una red.
3. Hombre tira los peces a la caja de madera.



Escena 3

Acción:

1. Comprar el plátano frito con pescado.
2. El carro arranca el motor y se aleja
3. La señora de la fritanga se despide.



Escena 4 y 5

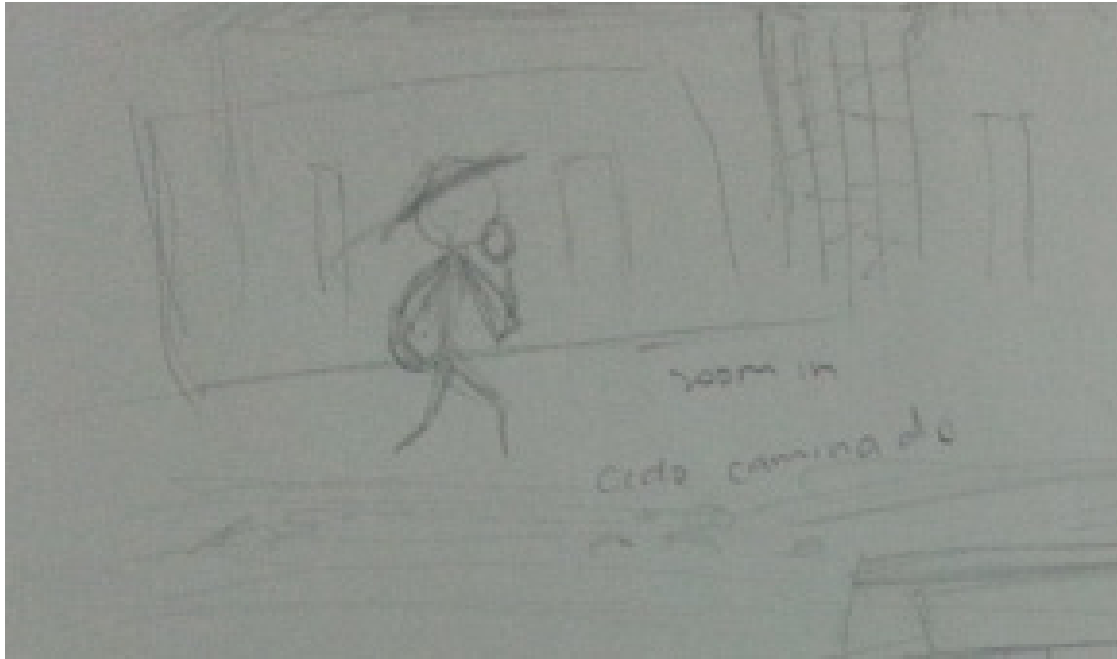
Acción:

1. El sol resplandece.
2. Se muestran las principales actividades que se hacían en el río; lavar ropa, cocinar en leña, sacar arena en las barcas pequeñas, estar con los amigos.
3. Se va la pampanilla.
4. Burlas.

Escena 6 y 7

Acción:

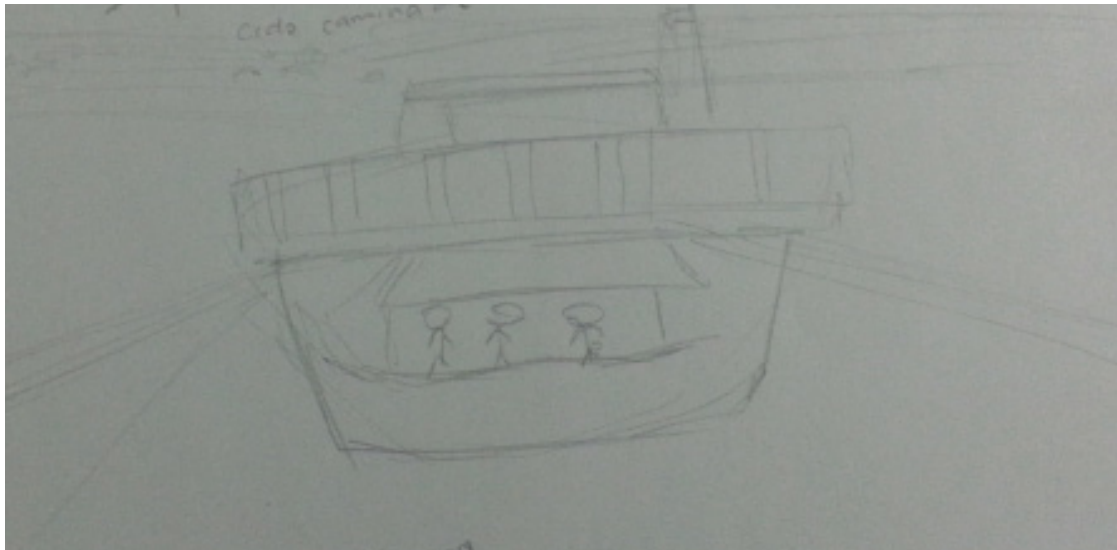
1. Salto del clavadista.
2. Aplausos de los visitantes.
3. Las personas llaman a Juanchito.
4. Juanchito tema hasta la orilla.
5. se cargan productos del campo a la barca.



Escena 9

Acción:

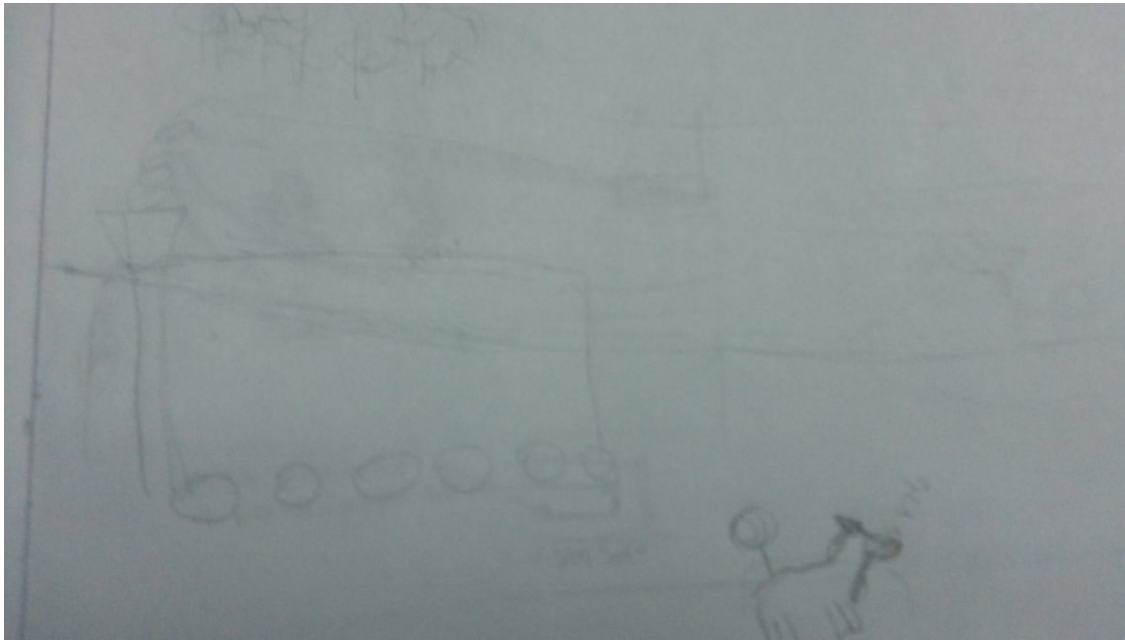
1. Muchacho caminando.
2. Una persona en la ventana que saluda.
3. El muchacho recibe una naranja.



Escena 10

Acción:

1. Se acerca un vapor por el río.
2. Se traza la ruta de Cali a Buga en barco.



Escena 11

Acción:

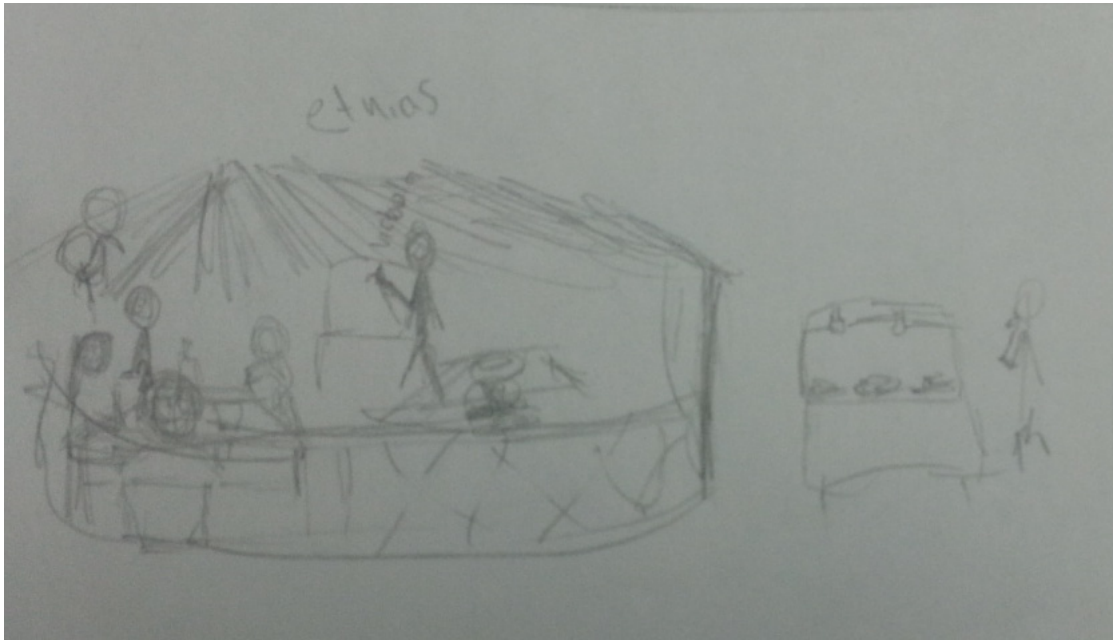
1. Se muestra el tren que luego se va.
2. Un señor anda con su mula por la calle.
4. Se muestra el puente.



Escena 13

Acción:

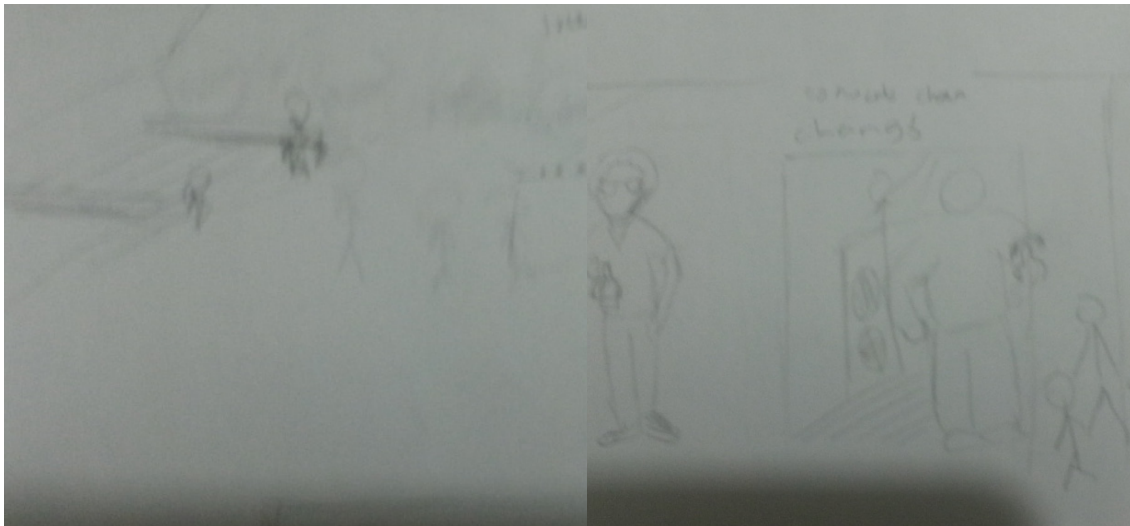
1. Don Ismael en la balsa remando.
2. La balsa navegando con personas por el río.



Escena 14, 15 y 16

Acción:

1. Se muestra un paneo del ambiente de las primeras fiestas y los puestos de fritanga.
2. Alguien se acerca a comprar fritanga.
4. Se muestran diversos tipos de kiskos.
5. Se acerca al bailarín que esta bailando lo que le pongan.



Escena 17 y 18

Acción:

1. Gente llegando por el Calipuerto.
2. Aparición de Tropicana.
3. Se restringe la entrada a niños.

5. Guión técnico

		IMAGEN			HISTORIA EN VOCES	
Nº PLANO	¿QUÉ SE VERA? Indicar todo tipo de referentes que aparecerán en el plano y su distribución en el mismo	PLANO Descriptivo narrativo Expresivo	PUNTO DE VISTA Picado Contrapicado Normal Inclinado	CÁMARA y FX Fija PAN Travelling Zoom	FX SONIDO	Porción de la historia
1	El río en horizonte Peces	Plano general del río en el en la noche.	Inclinado hacia abajo	Paneo	Paisaje sonoro de río. (Ranas, chicharras, corriente de río, viento, Chapuzón de peces)	Quando Juanchito recién se fundó, dependía económicamente de la riqueza de sus recursos naturales, en ese tiempo la tierra daba mucho fruto y el río traía muchos peces, se pecaba de todo.
2	Bota Calandra Peces Cajón Río en playa Luna y sol y estrellas	Peces saltando en el agua. Se va acercando la cam a plano medio y van llegando las barcas para la pesca (fig2)		Zoom	Continúa paisaje sonoro Voz de personajes como gritando, mas chapuzones, el de la calandra y los peces a la caja.	Casi siempre se pescaba en la noche que era mejor, pero se echaban los pescados vivos a un cajón de madera dentro del río para que se mantuvieran frescos,
	Carretera en horizonte Vitrina de venta. Patacón con pescado Puesto de fritanga Señora de la fritanga Manos, monedas y billetes	Fade out al día siguiente. Plano medio de la carretera al lado del río y el puesto de fritanga. Aparecen unas manos que compran el patacón	Normal	Fade out Zoom	Paisaje sonoro de la tarde. (pajaros, río, colope de caballos pesando, motor de carro al pasar). Voces que se funden y monedas	y se sacaban al otro día, y eso se vendía con patacón a orillas de la carretera en los puestos de fritanga que anteriormente eran famosos.

3	Negro			A negro		y Nosotros comíamos pescado desde el desayuno, eso era caldo de pescado, al almuerzo, a la comida...
4	Sol intenso Olla Varios muchachos y muchachas con pampanilla	Paneo desde el sol al río con los chicos	Normal	Paneo de arriba abajo	Paisaje de río mañana. (corriente, voces de personas, sonido de palas sacando arena, voces altas muchachos)	El ambiente y el clima de Juanchito no provocaban más que irse a bañar y hacer paseo de olla en familia en las playas de río. Los muchachos se bañaban todas las tardes en el río porque hacía mucho calor y se ponían un traje de baño conocido como pampanilla.
5	La pampanilla Y las piernas de un muchacho Corriente del río	Se acerca la cámara y en primer plano se ven las piernas de uno que se le va la pampanilla	Normal	Zoom in	Continúa paisaje de la anterior viñeta. Risas. Grito como burlón de hombre y de muchachos juntos.	jajaj la pampanilla era Una especie de taparrabos largo, que se recogía en la entrepierna para tapar las partes íntimas de los hombres... "a Raúl mi hermano una vez se le fue la pampanilla. Entonces ese sí salió (del río, desnuda), entonces los muchachos y las muchachas le empezaron a decir Raúl pistola, porque un día se la zafó la pampanilla.
6	El puente Un clavadista Puestos de fritanga de lejitos Manos y monedas Río desde otro ángulo	Plano medio del puente y la orilla de la carretera con gente	Inclinado hacia abajo	Fadeout Fade in	Continúa paisaje sonoro de río. Se añade chapuzón, aplausos, monedas	La gente visitaba mucho Juanchito, iban a comer fritanga, y los muchachos del sector utilizaban el puente para hacer clavados a cambio de monedas que los visitantes les daban como reconocimiento por la espectacularidad de sus saltos.
7	Canoa Juanchito Par de personas Algunos bultos u objetos	Visto plano medio del abismo del río sin puente y las balsitas a lo lejos	Inclinado hacia abajo	Fade in Zoom out	Sin sonido de fondo Remos en el río, corriente.	Y es que mire que el río en vez de separar a la gente, antes la unía, yo oigo decir que había mucha finca al otro lado del río y como antes no había puente, la gente que venía decía "vamos pa' Juanchito" y era porque Juanchito, según historias, era un señor

		Cambio de vista de la cámara plano general de la pasada de la canoa				<p>que había de este lado de Cauca, tenía una canoa,</p> <p>entonces la gente llegaba a la orilla del río, y entonces el señor se llamaba Juan y era bajito... entonces el pasaba en esa canoa entonces la gente cuando llegaban acá y la canoa estaba del lado de allá, entonces de acá decían "Juanchiiiiito", entonces de allí para acá viene ese nombre del corregimiento.</p>
8						La amabilidad de la gente de aquí nos ha permitido hacer muchos amigos, y por eso cuando a uno le tocaba andar tanto, no había problema,
9	<p>Plátano Naranjas Manos</p> <p>Muchacho comiendo naranja y saludando</p> <p>Casas y gente alrededor saludando</p>	<p>Plano medio de un muchacho campesino de Juanchito que va caminando.</p> <p>Primer plano del muchacho comiendo la naranja y saludando.</p>	Normal	fadeout	Vaquita Saludo pasos	<p>R) ...por la tarde se venía usted de coger café y vea... "lleve plátano, lleve naranja, pues porque había mucha.</p> <p>Mi) Y era una vida tan sana, que si una tropezaba con una fruta y si no se la daban, no se la comía.</p> <p>R)Entonces uno se relacionaba, por ejemplo esos Zapata, los Arroyo, los Fernández, los Ruices, los Magaña... nosotros estuvimos en la escuela con</p>

10	<p>Un Vapor</p> <p>Mercancia Gente en el vapor</p> <p>Mapa e infografía de recorrido cali buga</p>	<p>En transparencia va apareciendo mapa de la región por donde atravesaron</p>	Normal	<p>Fade in</p> <p>Fade out</p>	<p>Sonido de vapor, motor, corriente de río.</p>	<p>A demás estar al lado del Rio Cauca también hizo que los primeros años de gloria del corregimiento fueran gracias a la navegación. Eso como en el 1888 arrancaron los primeros vapores, así se llamaban los barcos grandotes, había unos que cargaban hasta 200 toneladas y atravesaban la región, el primer viaje que se hizo fue el de un vapor llamado Cauca y fue de Cali a Buga.</p>
11	<p>Puente Carretera Ferrocarril Arenero al lado del río Carretas</p>	<p>Plano medio general Ya apareciendo el ferrocarril y luego la carretera y el puente</p>	Inclinado hacia abajo	<p>Fade in</p> <p>Fade out</p>	<p>Locomotora Llantas en rieles Galope de caballos. Corriente de fondo.</p>	<p>Aunque como en 1915 comenzó a funcionar el tren, y eso hizo que la navegación fuera perdiendo fuerza a demás mejoraron la carretera y construyeron el puente, y como ya muchas industrias comenzaron a abrir, se transportaba mucho material de arrastre y otro tipo de comercio solo por tierra. Hasta el ferrocarril luego dejó de funcionar, pero eso si fue por mala administración.</p>
12	Negro					<p>Lo que quedo de eso es que como en las décadas del 60 y 70, floreció el antiguo puerto Simmonds y el mercado de las balsas.</p>
13	<p>Dos señores Lancha Tablas Panorama de río en la noche por la orilla Caseta a lo lejos con luces</p>	<p>Comienza con un plano cerrado de la armada de las lanchas y luego se abre para mostrar la orilla del río y meterse donde están las luces</p>	Normal	<p>Fade in</p> <p>Zoom out</p>		<p><i>(otro interlocutor)</i> "Don Ismael [Viedman] era el dueño del negocio de las balsas, entonces él con mi tío Virgilio armaban las lanchas... El paseo era desde Brisas del Cauca hasta Agapito, o más allácito. Por ese entonces la orilla de Cauca era libre, porque ahí sí se respetaban las orillas del río.</p>

17	Carros Personas Kioskos de leños Luces y ambientación	Se abre plano general para ver el espacio libre del Cali puerto y gente que comienza a llegar	Inclinado hacia abajo	Paneo Zoom in Fade out	Paisaje sonoro de fiesta nocturna. (Similar al anterior)	Aunque lo que marcó la historia de Juanchito y la manera de vivir fue cuando construyeron el Calipuerto por ahí en el año 1943, por ahí empezó a llegar mucha gente y esto se convirtió en un centro de la diversión nocturna como desde entonces no ha habido en la región.
18	Grilles Equipos de sonido Carros Celia Cruz La plaza de toros Larry Landa	Plano medio	Normal	Fade in Fade out		Ya en los '80 el nivel de la rumba cogió mucha fuerza y la fama del corregimiento, fue mundial. Ahí un señor llamado Larry Landa comenzó el carnaval, y a pesar de que al principio eso fue muy bueno, de ahí comenzaron a aparecer establecimientos solo equipados para la rumba, ya las tradicionales casetas familiares y modestas, se transformaron en grilles y salones cerrados. Y aunque ya no había ambiente familiar y abierto al público, ese fue el Juanchito que cogió fama.
19	Negro					<i>pero lo que pasó después fue que la rumba ya se salió de control y ya lo bonito de Juanchito se perdió.</i>
20	Imágenes de momento de la animación sobre actividades Una familia	Plano medio	Normal	Fade in Efecto de salida del portal.		Y ahora de todo lo que algún día fue Juanchito lo que nos queda es saber que hemos sido una comunidad unida social y culturalmente, capaz de generar diversidad de actividades que a lo largo de la historia nos han caracterizado y eso no se puede acabar, porque conservamos lo más importante, nuestra gente.

Manual de Imágen

Concepto

Se busca generar recordación de las dos palabras que componen el nombre de la marca. Pues ambas están estrechamente ligadas a los objetivos de la experiencia que representa la marca.
En donde se lleva al usuario a viajar en el tiempo con la memoria de la historia de su comunidad para revivir el valor de su cultura.

Color

Se ha elegido el azul como color único de la marca, debido a la funcionalidad de contraste que tiene con superficies de colores neutros como blancos, negros y grises que en armonía logran el estilo tecnológico y futurístico que ha buscado dársele a la marca.

Logo



Planimetría



Tipografía

Neo Sans Intel

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ... 0123456789

7. Guía de Pruebas de Usuario Producto Final

Nombre y apellidos

Edad

Curso/ grado

1. ¿Cómo se llama la aplicación con la que acabas de interactuar?

Preguntas con respuesta abierta acerca de tu experiencia.

2. Al finalizar la misión tuviste que responder una pregunta. ¿Cuál fue tu respuesta?

3. ¿Qué aprendiste de nuevo acerca de Juanchito, su historia y sus habitantes?

4. ¿Cuál fue el mensaje que te dejó?

5. Escribe en dos renglones lo que significo para ti interactuar con la aplicación, o una conclusión de lo que ha sido la experiencia.

Elige una respuesta y marca con una x la opción que deseas.

6. Después de esta experiencia quisieras conocer más cosas sobre Juanchito.

Si___

No___

Solo si es tarea del colegio___

7. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención de la experiencia?

El audio___

El video___

Poder interactuar con la aplicación y terminar la misión__

Acerca de la experiencia

8 ¿Cómo calificaría el tiempo de duración de la interacción?

Corto __

Largo__

Justo__

9. ¿Crees que el contenido de la aplicación es necesario para tu formación personal y académica, como parte de la comunidad de Juanchito?

Definitivamente si__

En la académica, no la personal__

En la profesional, no la académica__

Ninguna__

10. ¿Te has sentido identificado con algún suceso o personaje dentro de la narración?. Si la respuesta es sí, ¿con cuál y por qué?

11. Elige entre la siguiente lista, dos o tres emociones que te haya causado interactuar con la aplicación (marca con x al lado)

- a. Sensación de haber logrado algo
- b. Sensación de compañerismo
- c. Me deja algo en que pensar o que cumplir (especificar que)
- d. Representa bien lo que quiere decir
- e. Sensación de que cada cosa que tiene la aplicación hace parte de un todo
- f. Sensación de tener las mismas oportunidades que otros de disfrutar de la experiencia.
- g. Preocupación por perder o ganar algo al finalizar la experiencia.
- h. Sensación de que puedo creer en la información que presenta la experiencia.
- i. Me hace reconocermme como una persona valiosa y con mucho que ofrecer.
- j. Tiene la capacidad de sorprenderme

- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carretero, M. &. (1999). *Pedagogía de la escuela Infantil*. España: Santillana.
- Castro Rojas, C., Valencia Giraldo, V., & Duque, G. (2010). *JUANCHIto, DEL PUENTE PA'LLA*. Cali.
- Centro cultural del BID. (n.d.). Retrieved 2013 12-10 from <http://www.iadb.org/es/temas/cultura/cultural-center/programa-de-desarrollo-cultural,1671.html#UlmUt1M34yc>.
- Centro de Industrias Culturales. (n.d.). Retrieved 2013 12-10 from http://www.icesi.edu.co/cdee/cic/convocatoria_innpulsa.php.
- Centro de Psicología Bilbao. (n.d.). Retrieved 2011 1-Septiembre from <http://www.centro-psicologia.com/es/trastonospsicomotrices-ninos.html>.
- Computadores Para Educar. (2008). *Computadores Para Educar*. Obtenido de <http://www.computadoresparaeducar.gov.co/inicio/?q=node/27>
- CRESPIAL. (2012). *Recuperado el octubre de 2013*
- Erice, F. (2008). *MEMORIA HISTÓRICA Y DEBER DE MEMORIA: LAS DIMENSIONES MUNDANAS DE UN DEBATE ACADÉMICO*. *Entelequia Revista interdisciplinar*, 96.
- Mendoza, J. (2005). *Exordio a la memoria colectiva y el olvido social*. *Athenea Digital*, 6.
- Mendoza, J. (2004). *Las formas del recuerdo. La memoria narrativa*. *Athenea Digital*.
- Ministerio de Cultura. (2013). *Ministerio de Cultura*. Retrieved 2013 12-10 from <http://www.mincultura.gov.co/planes-y-programas/programas/programa-nacional-de-estimulos/Estimulos%202013%20por%20capitulos/20.%20Patrimonio.pdf>
- Molano, O. L. (2008). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. *OPERA*, 69-84.
- Piaget, J. (1993). *Estadios del desarrollo según Jean Piaget en: Manual de Psiquiatría Infantil*.
- Repetto, L. (2006). *Memoria y patrimonio: algunos alcances*. Retrieved 2012 13-8 from <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ri-c08a06.htm>
- Shedroff, N. (2003 11-6). (J. C. Dürsteler, Interviewer)