

**Universidad Andina Simón Bolívar**

**Sede Ecuador**

**Área de Comunicación**

Maestría en Comunicación Transmedia

**Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través  
de narrativas inmersivas**

Miguel Alfonso Solis Armijo

Tutor: Pablo Andrés Escandón Montenegro

Quito, 2026

Trabajo almacenado en el Repositorio Institucional UASB-DIGITAL con licencia Creative Commons 4.0 Internacional



Reconocimiento de créditos de la obra  
No comercial  
Sin obras derivadas



Para usar esta obra, deben respetarse los términos de esta licencia



## **Cláusula de cesión de derecho de publicación**

Yo, Miguel Alfonso Solis Armijo, autor del trabajo intitulado “Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Comunicación Transmedia en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 24 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

9 de febrero de 2026

Firma: \_\_\_\_\_



## Resumen

La comunicación es clave para preservar la memoria y el patrimonio de la iglesia de Sangolquí. Ante el desafío de conectar su legado con las nuevas generaciones, se propone la Comunicación Transmedia como una estrategia transformadora para contar sus historias.

El objetivo es transformar el patrimonio de la iglesia central de Sangolquí de un vestigio físico a un elemento vivo de la memoria colectiva. A través de narrativas inmersivas en plataformas digitales, se busca una experiencia participativa que va más allá del relato lineal.

Inspirada en el cibermuseo y el museo expandido, nuestra tesis saca las historias del templo de Sangolquí a un entorno digital. Usando tecnologías para la co-creación y la interacción, el patrimonio se revitaliza a través de la Transmedia, garantizando que su historia siga viva para todos.

Palabras clave: Comunicación, narrativas inmersivas, transmedia, patrimonio, memoria



A mis padres, Víctor y Delfa, por su amor incondicional y por sembrar en mí la semilla del conocimiento. A mi padre, Víctor, quien, con su ejemplo de trabajo y dedicación, fue la inspiración más grande para seguir un camino de estudio y perseverancia. A él le debo la motivación para nunca rendirme ante los desafíos.

A mi esposa Janeth y mis hijos Eduardo, Romina y Benjamín.

Que el trayecto recorrido en estas páginas les demuestre que la perseverancia no solo alcanza metas, sino que también nos hace crecer como personas. Su curiosidad por el mundo es mi mayor motivación para seguir aprendiendo.



## Agradecimientos

Con Profunda gratitud, extiendo mi más sincero agradecimiento a Pablo Escandón Montenegro cuyo invaluable guía y su ecuanimidad fueron la luz en el camino hacia la culminación de esta tesis. Su interminable aporte intelectual y su visión en las narrativas de la comunicación transmedia no solo enriquecieron este trabajo, sino que también me inspiraron a explorar nuevos horizontes. Sin su constante orientación, este logro no habría sido posible.



## Tabla de contenidos

Figuras y tablas.....	13
Introducción.....	15
Capítulo primero Patrimonio cultural y comunicación transmedia.....	21
1. Patrimonio cultural .....	21
1.1 Comunicación transmedia.....	29
1.2 Memoria.....	30
1.3 Experiencias de comunicación transmedia y patrimonio .....	38
Capítulo segundo Iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista) .....	42
1. Breve historia.....	42
2. Declaratoria de Patrimonio de iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista) .....	44
3. Aplicación a la iglesia central de Sangolquí “Comunicación transmedia y memoria” .....	46
4. Modelo transmedia para la iglesia central de Sangolquí .....	48
Capítulo tercero Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí.....	51
1. Biblia transmedia.....	51
2. Tratamiento.....	52
3. Historia de fondo y contexto .....	52
4. Sinopsis.....	53
5. Ejes temáticos .....	54
6. Caracterización y actitud .....	54
7. Guiones.....	55
8. Para usuarios experimentados .....	57
9. Formulario multiplataforma .....	57
10. Reglas de involucramiento.....	58
11. Visión general del servicio .....	60
12. Eventos clave del proyecto .....	62
13. Mínimos viables.....	63
13.1 Creación de web. ....	64
13.2 Espacio Inmersivo .....	65

13.3 Presupuesto de producción del proyecto <i>Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas.</i> .....	66
13.4 Evaluación del proyecto .....	71
Conclusiones.....	73
Lista de referencias.....	76

## Figuras y tablas

Figura 1. Cuadro de propuesta para el mínimo vial del proyecto en la web en Wix.....	62
Figura 2. Línea de tiempo por semanas para la creación de repositorio en Wix.....	62
Figura 3. Línea de tiempo general por plataforma, actividad y mes. ....	63
Figura 4. Sitio web del proyecto “Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí” sección / documentales. ....	65
Figura 5. Plataforma Wonda “Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí” sección / instrucciones. ....	66
Tabla 1. Categorización de plataformas y canales del proyecto.....	60
Tabla 2. Sueldos por perfil profesional primera fase.....	67
Tabla 3. Equipamiento técnico primera fase .....	68
Tabla 4. Costo estimado del proyecto primera fase.....	68
Tabla 5. Sueldo por perfil profesional segunda fase.....	69
Tabla 6. Equipamiento técnico segunda fase.....	70
Tabla 7. Costo estimado del proyecto primera fase.....	70
Tabla 8. Presupuesto total para la entrega de proyecto.....	71



## Introducción

Descripción del problema: *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*, surge de la necesidad de revitalizar la memoria histórica y el patrimonio cultural de la iglesia de San Juan Bautista. A pesar de su invaluable riqueza en historias, leyendas y tradiciones, existe una brecha significativa en su difusión, especialmente entre las nuevas generaciones, que no se identifican con los formatos de comunicación tradicionales como libros o guías.

Pregunta de investigación: ¿Cómo las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, se difunden a través de narrativas inmersivas?

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*, se difundirán transformando la iglesia en un *Museo Expandido* virtual. Usando aplicaciones VR, 360° y redes sociales para que los jóvenes no solo vean, sino que sientan y vivan la historia, convirtiéndose ellos mismos en narradores activos.

Objetivo general: Difundir las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas que permitan la participación de la audiencia joven (de 18 a 30 años), quienes son usuarios fluidos en el entorno digital.

Objetivo específico:

Desarrollar narrativas inmersivas de *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*. Al utilizar tecnologías como la realidad virtual y la realidad aumentada, buscamos fortalecer la identidad cultural de la comunidad, revalorizar su patrimonio y asegurar que su historia perdure en un mundo cada vez más digitalizado. Basados en la visión de Henry Jenkins, quien define la narrativa transmedia como un proceso en el que los elementos de una historia se distribuyen de forma sistemática en múltiples plataformas. Su propósito es crear una experiencia unificada y coordinada, donde cada medio aporta una contribución única y valiosa a la narrativa.

Importancia del trabajo:

Este trabajo va más allá del requisito académico; es una apuesta estratégica por la sostenibilidad cultural del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí en la era digital con dos grandes impactos como en lo académico y lo cultural.

La relevancia académica se inscribe en la vanguardia del campo de la comunicación *Transmedia*, aplicando sus principios de expansión narrativa y participación a un contexto de patrimonio cultural de base comunitaria. Estableciendo fundamentalmente con la idea del *Museo Expandido*, demostrando cómo un espacio sagrado y físico que puede proyectarse y cobrar nueva vida en el ámbito digital.

La estructurar del proyecto mediante una *Biblia Transmedia*, ofrece a otras instituciones un modelo metodológico práctico y replicable para transformar su propia memoria histórica.

Dentro del impacto cultural y social, está enfocado a rescatar ese patrimonio intangible al integrar diferentes métodos inmersivos como *Wonda VR*, no solo mostramos la iglesia, sino que permitimos sentirla, amplificando la experiencia sensorial y facilitando una conexión emocional profunda con la historia, convirtiendo a los participantes en agentes activos y narradores de su propio patrimonio, logrando así que la iglesia central de Sangolquí, se transforme de un vestigio físico a un elemento vivo y compartido de la memoria colectiva.

#### Conceptos claves:

**Comunicación transmedia:** Proceso de expansión sistemática de una historia a través de múltiples canales o plataformas, donde cada medio aporta una contribución única e integral al universo narrativo.

**Narrativas inmersivas:** Experiencias que utilizan tecnologías como la Realidad Virtual y la Aumentada para sumergir al usuario en el relato, permitiendo la participación activa y generando una conexión emocional y cognitiva con el patrimonio.

**Realidad virtual (VR):** Tecnología que permite la creación y exploración de entornos inmersivos en 3D, ofreciendo una sensación de "presencia" en el mundo virtual y estimulando los sentidos.

**Patrimonio cultural:** El conjunto dinámico de bienes (tangibles e intangibles) y prácticas sociales, heredado del pasado y transmitido a futuras generaciones, que constituye una fuente irremplazable de vida e inspiración.

**Memoria colectiva:** Los recuerdos, narrativas, significados y experiencias compartidas por un grupo social que se mantiene y se transmite a través de marcos sociales, fundamental para la identidad de una civilización o grupo.

**Museo expandido:** Concepto que supera los límites físicos del museo tradicional, utilizando las TIC para extender su alcance al universo digital y social, ofreciendo experiencias diversificadas y personalizadas del patrimonio.

Biblia transmedia: Documento fundamental que actúa como la columna vertebral del proyecto narrativo, estableciendo el "canon" de la historia y garantizando la coherencia y consistencia del universo narrativo a través de varias plataformas.

#### Metodología:

El enfoque metodológico de este trabajo es de carácter mixto, combinando técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas que garantizaron una comprensión integral del patrimonio y de su audiencia. La fase cuantitativa se centró en la aplicación de encuestas a la comunidad local de Sangolquí.

Su objetivo principal fue medir, cuantificar y validar la audiencia, el consumo mediático y la percepción del patrimonio, datos esenciales para el diseño efectivo de las narrativas inmersivas, así como medir el nivel de interés en la preservación de sus historias a través de tecnologías inmersivas por lo que se utilizó formularios *forms de Google* como herramienta de recolección lo que facilitó la tabulación y análisis de los datos que se trabajaron con las personas que asistieron a las misas del primer domingo entre los meses de octubre a diciembre de 2024, en el que se contó con un universo de 80 personas.

Permitiendo la recopilación de la información de manera organizada y digital, haciendo la tabulación (cuantificación) y el análisis de patrones y tendencias más eficiente y directo, sin la necesidad de transcribir datos manuales. Por lo que se utilizó ejes temáticos como: datos demográficos, consumo de contenido digital, preferencia de plataformas, interés en realidad virtual, interés de contenido, formatos narrativos, acceso a dispositivos. Logrando cuantificar el interés y el comportamiento de la comunidad hacia el patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, después de socializar el proyecto transmedia.

#### Fase Cualitativa (Historias y Documentación)

La fase cualitativa se enfoca en la recolección profunda de la narrativa y el contexto histórico. Se realizarán entrevistas con líderes religiosos (como el párroco Juan Miguel) y miembros clave de la comunidad historiadores Cesar Calderón para obtener historias, tradiciones orales y visiones sobre el patrimonio y las prácticas rituales.

Paralelamente, se llevó a cabo la recopilación y análisis de documentos históricos como archivos parroquiales, registros de festividades y manuscritos, con el fin de construir un contexto sólido y detallado que contextualice eventos y personajes importantes en la narrativa inmersiva, validando las historias con las siguientes obras:

Hinojosa, Leonardo. 2002. Historias, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas. Quito. Abya-Yala Editorial.

Batallas, José. 2007. Sangolquí por Siempre, La historia gráfica – costumbrista de un pueblo. Quito. Municipio de Rumiñahui.

Ortiz Crespo, Alfonso (ed.). 2012. *MEMORIA HISTÓRICA DEL CANTÓN RUMIÑAHUI*. Quito: GAD Municipal de Rumiñahui.

Municipio de Rumiñahui. 2016. *Línea de Tiempo Rumiñahui: 1938-2016*. Rumiñahui: Municipio de Rumiñahui.

Tendiendo las siguientes 05 historias que se trabajarán en el proyecto:

- Memorias de la construcción del templo parroquial de Sangolquí.
- El reloj de la torre principal del templo parroquial de Sangolquí.
- El campanero de la iglesia de Sangolquí.
- El padre sin cabeza.
- El animero.

Desarrollo del diseño de la *Biblia Transmedia* (Fase de Integración)

Una vez completada la recolección de datos cualitativos y cuantitativos, se inicia la fase de integración para construir la Biblia Transmedia y las narrativas inmersivas. La síntesis de los datos de entrevistas y documentos históricos se utiliza para definir los elementos clave de las historias que formarán parte del diseño transmedia. Las experiencias inmersivas se diseñan específicamente para una audiencia joven (18 a 30 años), ajustando la realidad virtualidad (VR) a sus preferencias y expectativas, garantizando así que el proyecto promueva la preservación cultural y la participación efectiva.

Descripción del contenido del trabajo:

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*, se organiza en tres capítulos principales, seguidos por las conclusiones y la lista de referencias:

El primero capítulo: Patrimonio cultural y comunicación transmedia en el que se profundiza teorías y conceptos de patrimonio cultural (tangible e intangible), memoria (individual, colectiva y cultural), comunicación transmedia, museo, museo expandido y realidad virtual. Además, de experiencias claves que ejemplifican la comunicación transmedia con el proyecto, como *Las Sinsombrero*, *Los Caminos de Jordán* y *El Ministerio del Tiempo*.

El segundo capítulo: Aborda la breve historia de la iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista) con datos históricos, así como su declaratoria como *Patrimonio Cultural*, su aplicabilidad los conceptos de la *Comunicación Transmedia y Memoria* a su contexto específico y el modelo transmedia para la iglesia central de Sangolquí.

El tercero capítulo: Presenta la propuesta del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* con su diseño y planificación. Incluye la elaboración de la *Biblia Transmedia*, el tratamiento narrativo, la sinopsis, los ejes temáticos y la caracterización de los protagonistas. Se detalla la estrategia multiplataforma (formulario multiplataforma, visión general del servicio y reglas de involucramiento) y se definen los mínimos viables del proyecto.



## Capítulo primero

### Patrimonio cultural y comunicación transmedia

#### **1. Patrimonio cultural**

De acuerdo con Desvallées y Mairesse (2009, 118), en el Derecho Romano, “la noción de patrimonio manifestaba que es el conjunto de bienes recibidos por sucesión, bienes que según las leyes descienden de padres y madres a hijos, bienes de familia por oposición a los bienes gananciales”, con lo cual se remite el concepto de patrimonio a algo que pertenece a la familia, por lo tanto es algo próximo y cercano, que tiene que ver con herencia y legado, términos que fueron implantados por franceses e ingleses al definir el patrimonio cultural.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco 2023, 1), “el patrimonio es el legado que heredamos del pasado, con el que vivimos hoy en día, y que transmitiremos a las generaciones futuras. Nuestro patrimonio cultural y natural constituye una fuente irremplazable de vida y de inspiración”.

En nuestro país, la Ley Orgánica de Cultura (2016, art. 29) define al patrimonio cultural nacional como “el conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales”.

De acuerdo con el Servicio Nacional del Patrimonio Cultural (2005. párr. 1), hay tres tipos de bienes que pertenecen al patrimonio cultural: “los bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos y resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes”.

En este sentido la Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco 1972, art. 1), definió claramente lo que es patrimonio cultural en tres grandes grupos como son:

Los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de

elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.

Los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia [...].

[...] Los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza, así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico [...] (Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial 2023, 2)

Bajo este contexto, la Ley Orgánica de Cultura en el Ecuador (2016, art. 29) señala que el patrimonio cultural es “el conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales”.

Esta definición del patrimonio cultural se concibe como un conjunto dinámico de experiencias, creado, mantenido y transmitido por las propias comunidades, resaltando en la construcción cultural, por lo que es imprescindible mencionar que la Constitución de la República del Ecuador señala claramente los diversos elementos del patrimonio tangible e intangible siendo muy relevante para la memoria e identidad de las personas y los colectivos, estableciendo la conexión entre el patrimonio cultural y la propia esencia de la identidad con el reconocimiento (EC 2008, art. 379).

Esta valoración para la protección del patrimonio cultural enfatiza la riqueza del patrimonio inmaterial, que abarca las lenguas, las formas de expresión, la tradición oral y las múltiples manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo aquellas ligadas a lo ritual, festivo y productivo.

Este reconocimiento es categórico en nuestro país que tiene una profunda diversidad patrimonial como las lenguas ancestrales, los relatos transmitidos de generación en generación, las danzas, la música, las celebraciones y las técnicas artesanales no son meros vestigios del pasado, sino expresiones vivas que configuran la cosmovisión, las prácticas sociales y la identidad de las diversas comunidades que integran a nuestra nación que garantiza la preservación de la memoria colectiva en sus dimensiones más dinámicas y significativas.

El patrimonio material inmueble, en torno a las edificaciones, iglesias, museos, monumentos, sitios naturales, caminos, jardines y paisajes que se erigen como referentes de identidad o que poseen un valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.

Estos elementos son testimonios físicos de la historia del país, desde las ancestrales civilizaciones precolombinas hasta la actualidad, lugares cargados de significado histórico que narran la evolución del territorio y sus habitantes, fortaleciendo el sentido de pertenencia y continuidad histórica.

El patrimonio material mueble, incluye documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que encierran un valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico. Siendo estos bienes la fuente primaria para la investigación, la educación y la comprensión del pasado, permitiendo a las generaciones presentes y futuras conectar con su legado cultural de manera tangible.

Podemos colegir que el patrimonio cultural es toda la creatividad humana, heredada, transmitida, modificada y optimizada de individuo a individuo y de generación en generación. Teniendo en claro que el patrimonio cultural tangible o material son los bienes muebles e inmuebles creados por sociedades pasadas, como monumentos arquitectónicos, sitios arqueológicos y artefactos artísticos e históricos descrito en líneas anteriores.

Que, el *Patrimonio Cultural Intangible o Inmaterial* abarca el patrimonio intelectual y la identidad única de una comunidad, incluyendo tradiciones, gastronomía, herbolaria, literatura, teorías científicas y filosóficas, religión, rituales, música y patrones de comportamiento expresados en técnicas, historia oral, música y danza.

La obra *Reflexión sobre el patrimonio cultural, la educación y las identidades* (Santacana 2017), proporciona un marco teórico sólido entre el patrimonio, la identidad nacional y la valoración de las manifestaciones culturales tangibles e intangibles con el análisis de tres ideas que sobresalen dentro de esta reflexión tenemos:

Un país se define según el patrimonio que conserva, de esta primera idea debemos reflexionar que el patrimonio no es un mero conjunto de objetos o tradiciones del pasado, sino una construcción social activa y significativa en el presente (Santacana 2017).

La selección de qué elementos se consideran patrimonio y cómo se gestionan revela los valores, las prioridades y la narrativa histórica que una sociedad elige proyectar sobre sí misma (Santacana 2017).

La preservación de ciertos sitios históricos, monumentos o artefactos implica reconocer su valor como testimonios de experiencias colectivas, hitos en la historia nacional o expresiones de logros culturales. Al hacerlo, un país establece un diálogo con su pasado, seleccionando los elementos que considera fundamentales para comprender su presente y construir su futuro (Santacana 2017).

Al integrar el estudio del patrimonio en nuestra sociedad, se fomenta en las nuevas generaciones la comprensión de su legado cultural y su conexión con la historia del país. Este conocimiento compartido contribuye a la formación de una identidad nacional cohesionada, basada en la apreciación y el respeto por la diversidad de expresiones culturales que conforman la nación (Santacana 2017).

El valor de lo inmaterial, de esta segunda idea debemos reflexionar la importancia fundamental del patrimonio inmaterial, comprendiendo las tradiciones orales, las lenguas, las artes del espectáculo, los usos sociales, los rituales, los conocimientos y las prácticas relativos a la naturaleza y el universo, así como las técnicas artesanales tradicionales. (Santacana 2017).

El patrimonio inmaterial constituye la esencia viva de la cultura de un pueblo, o ciudad. Las prácticas y los conocimientos transmitidos de generación en generación son los que dan forma las entidades locales y regionales, enriqueciendo la diversidad cultural de un país. Ignorar o subvalorar este patrimonio intangible implica perder una parte fundamental de la memoria colectiva y de las formas de expresión que definen la singularidad de una nación (Santacana 2017).

La responsabilidad como humanidad de visibilizar y valorar el patrimonio inmaterial. Al incorporar la enseñanza-aprendizaje y narrativas orales, las manifestaciones artísticas tradicionales y los saberes ancestrales, se contribuye a su preservación reconociendo su valor intrínseco y su contribución a la riqueza cultural del país (Santacana 2017).

Cultura e Identidad, de esta tercera idea debemos reflexionar que, dentro de sus diversas formas, es un componente esencial de la cultura de todo un país, actúa como un depósito de conocimientos, valores, creencias y prácticas que moldean la forma en que sus habitantes se comprenden a sí mismos y al mundo que les rodea ya que se encuentra fortalecido el sentido de pertenencia y la construcción de identidades (Santacana 2017).

Tal como sugiere Santacana (2017), el patrimonio se convierte en un elemento de cohesión social, proporcionando un marco de referencia común que trasciende las diferencias individuales y regionales. Al reconocerse en el patrimonio, los ciudadanos se identifican con una historia, unas tradiciones y unos valores que vinculan a una comunidad más amplia teniendo la responsabilidad de facilitar este proceso de identificación.

La conservación activa y consciente del patrimonio tangible, la valoración y la salvaguardia del patrimonio inmaterial, más la integración del patrimonio son pilares

fundamentales para construir una identidad de un país sólido, diverso y arraigado en el reconocimiento y la apreciación de su legado cultural en toda su amplitud.

Las entidades encargadas de la gestión del patrimonio y la educación tienen un rol crucial en este proceso, actuando como intermediarios entre el pasado y el presente para asegurar que el patrimonio cultural siga siendo una fuente viva de significado e identidad para las generaciones futuras.

La importancia de los monumentos para las sociedades modernas es muy compleja de entender ya que lejos de ser meros vestigios del pasado, los monumentos son objetos llenos de valores diversificados, cuya conservación y valoración reflejan las prioridades culturales, históricas y estéticas de cada época. Los monumentos, son testimonios materiales de la historia, son elementos activos en la construcción de la identidad, la memoria colectiva y la comprensión del tiempo.

Existe una compleja relación para establecer la contribución que ha prestado los monumentos según Reigl (2007) basado en tres hitos muy importantes como son: el valor de antigüedad, el valor histórico y el valor artístico.

El valor de la antigüedad enfatiza que la mera existencia prolongada de un objeto le confiere un valor íntimo, asociado a la autenticidad de su naturaleza y a su testimonio silencioso con el paso del tiempo (Reigl 2007).

Este valor reclama la conexión con lo remoto y lo perdurable, generando una fascinación por la huella del tiempo inscrita en la materia. Los monumentos, en su calidad de testigos del pasado, encarnan esta conexión tangible con épocas pretéritas, permitiéndonos vislumbrar la distancia temporal y la continuidad histórica (Reigl 2007).

El valor histórico que ofrecen los monumentos como evidencia directa de eventos, individuos, estilos de vida y procesos históricos son gracias a los documentos tridimensionales que ofrecen. Su valor reside en la capacidad para ilustrar y autentificar narrativas del pasado, proporcionando una base material para la comprensión histórica. Iglesias, castillos, edificios públicos y sitios conmemorativos se convierten así en nodos de memoria colectiva, anclando el recuerdo de acontecimientos significativos y contribuyendo a la construcción de una conciencia histórica compartida (Reigl 2007).

El valor artístico de estos monumentos es reconocido por su importancia de la apreciación estética, tanto por la intención artística original de sus creadores como por el valor artístico que la historia les ha acontecido (Reigl 2007).

Iglesias con arquitectura innovadora, palacios con ornamentación elaborada o esculturas con maestría técnica son valorados por su formal belleza, su contribución a la

historia del arte y la arquitectura. Este valor artístico no solo enriquece nuestra experiencia estética, sino que también refleja ideales y sensibilidades de las épocas en las que fueron creados (Reigl 2007).

Un aspecto crucial de la perspectiva de Reigl (2007) es su análisis de las tensiones inherentes entre estos diferentes valores que acabamos de explicar es la conservación de un monumento o espacio histórico que a menudo implica la necesidad de negociar y priorizar entre el deseo de preservar su autenticidad material *valor de antigüedad*, la necesidad de restaurarlo para asegurar su legibilidad histórica o su disfrute estético *valor histórico y artístico*, y las demandas de su uso contemporáneo *valor de uso*.

Esta tensión es particularmente relevante en nuestro caso específico de las iglesias y espacios históricos. ¿Debe una iglesia antigua conservarse estrictamente en su estado original, mostrando las huellas del tiempo, o debe restaurarse para recuperar su esplendor original o para seguir cumpliendo su función religiosa? ¿Cómo se equilibra la necesidad de preservar un monumento con su potencial para el turismo o el desarrollo urbano?

Las reflexiones de Reigl (2007) nos obligan a confrontar estas preguntas y a reconocer que las decisiones sobre la conservación del patrimonio son inherentemente valorativas y reflejan las prioridades de cada sociedad.

Los monumentos y los espacios históricos desempeñan papeles fundamentales en la construcción y el mantenimiento de la identidad y la memoria colectiva más allá de su valor intrínseco. Las iglesias que han sido centros de la vida patrimonial durante siglos, los monumentos conmemorativos y los espacios históricos que evocan momentos cruciales del pasado se convierten en símbolos poderosos de la identidad local o nacional.

Estos sitios se convierten en *lugares de memoria*, en el sentido de Pierre (2008) manifiesta que donde el pasado se cristaliza y se transmite a las nuevas generaciones. La visita a un monumento histórico no es solo una experiencia estética o educativa, sino también un acto de conexión con el pasado compartido y de reafirmación de la identidad colectiva de los monumentos y los espacios históricos.

Escandón (2016) nos brinda una reflexión sobre el museo expandido que se convierte en una necesidad en el contexto actual, donde la comunicación digital y la participación ciudadana son fundamentales para la preservación y difusión del patrimonio cultural.

Los museos ya no pueden limitarse a ser simples espacios físicos donde se exhiben objetos, sino que debe trascender desde sus muros y extenderse a múltiples plataformas caracterizados por la utilización de diversos medios y tecnologías (web, redes sociales,

realidad virtual, realidad aumentada, aplicaciones móviles, etc.) para llegar a diferentes públicos y ofrecer experiencias adaptadas a cada una de las plataformas.

La participación y la interacción del público en la creación y difusión de contenidos, establece conexiones globales con otros museos, instituciones culturales y comunidades, transcendiendo en la accesibilidad para eliminar barreras físicas, económicas y culturales para garantizar que el museo sea para todos los públicos.

Debemos enfatizar que el museo expandido no implica la desaparición del museo físico, sino que lo complementa y enriquece el mismo. Siendo un espacio importante para la contemplación y el encuentro con las obras de arte, pero el museo expandido permite ampliar la experiencia museística y llegar a públicos que de otra manera no tendrían acceso a ella.

Las experiencias de comunicación transmedia se fundamentan en el desarrollo del museo expandido, creando experiencias narrativas más complejas y envolventes, donde cada plataforma aporta una pieza única a la historia del museo y sus colecciones.

El cambio de paradigma fundamental es entender que no se trata simplemente de exhibir objetos, sino de construir experiencias significativas enriquecedoras que conecten con el público teniendo como clave que reside en la coordinación estratégica de los espacios de comunicación que configuran el museo transmedia, creando una sinergia que trasciende la suma de sus partes.

Es imperativo desterrar la noción de que la comunicación transmedia se reduce a la publicidad. La comunicación en el museo debe permear cada rincón, tanto físico como digital, convirtiendo los espacios museales en escenarios de interacción y diálogo.

La museografía, en este contexto, se convierte en una herramienta para acercar el museo a todas las personas, no solo a través de anuncios, sino mediante experiencias inmersivas y participativas.

La interacción, la interactividad y la accesibilidad son los pilares de una comunicación museística fluida y efectiva. Lo digital y lo analógico deben fusionarse en una experiencia coherente, donde la tecnología potencie la conexión humana y la accesibilidad se convierta en un valor fundamental.

Es hora de desterrar la mentalidad que relega la accesibilidad a un segundo plano, la accesibilidad no es un gasto, sino una inversión que hace más inclusivo y democrático estos espacios obligatoriamente se debe garantizar que todas las personas, independientemente de sus capacidades, puedan disfrutar del patrimonio cultural.

El museo, como organización con públicos diversos y expectativas variadas, enfrenta el desafío de conocer y comprender a cada una de sus audiencias. La segmentación del público en visitantes frecuentes, ocasionales y no visitantes, así como la distinción entre locales y turistas, es un paso necesario para adaptar la comunicación a las necesidades específicas de cada grupo.

Concluyentemente, la transformación del museo en un espacio de comunicación transmedia y accesible es un llamado a la acción. Los museos deben asumir su responsabilidad como agentes de cambio cultural y social, construyendo puentes entre el pasado y el presente y empoderando a las comunidades a través del conocimiento y la participación.

Estamos conscientes que es difícil, la adopción del modelo de "museo expandido" para la Iglesia Central de Sangolquí, pero esta representa una oportunidad estratégica para revitalizar su papel en la comunidad, impulsar el turismo y promover el desarrollo económico local.

Al conjugar historia, cultura y tecnología, la iglesia podrá ofrecer experiencias únicas e inolvidables a sus visitantes, consolidándose como un referente indispensable del patrimonio cultural y religioso del cantón Rumiñahui.

¿Qué es la *Realidad Virtual (RV)*? Básicamente es la tecnología que nos permite engañar a nuestro cerebro para que piense que estamos en otro lugar, aunque estemos quietos. Sutherland, (1965) es quien la imaginó como *La Pantalla Definitiva (The Ultimate Display)*, él soñó con un sistema capaz de generar una experiencia tan convincente que, en lugar de ver una imagen en una pantalla, los usuarios se sintieran rodeados por el espacio digital.

El objetivo era que el usuario pudiera *interactuar con objetos generados por computadora de forma totalmente inmersiva, con la sensación de estar en ese espacio*. Pensar en la RV como una ventana mágica que, al ponérsela los visores, hace desaparecer el mundo real y lo sustituye por un mundo virtual, activando no solo la vista, sino también el oído y el movimiento. Esto es lo que llamamos inmersión digital.

Para concluir este análisis de los valores de antigüedad, histórico y artístico, así como su exploración de las tensiones inherentes a su conservación, nos permite trascender más allá de una visión superficial del patrimonio reconociendo su papel activo en la construcción de la identidad, la memoria colectiva y la comprensión del tiempo. Debemos explorar cómo sociedad la valoración y preservación del significado de los monumentos

y sitios históricos, revelando las prioridades culturales y las narrativas históricas que definen su relación con el pasado y su visión del futuro.

*El Museo Expandido, la Comunicación Transmedia y la Realidad Virtual (RV)* no solo son procedentes, sino que son pilares esenciales y sinérgicos que justifican el éxito del proyecto. Esta es una de las mejores formas de asegurarla, transformando el espacio de ser un simple lugar físico a expandirse a través de plataformas como redes sociales, web y realidad virtual (RV).

### 1.1 Comunicación transmedia

La Comunicación Transmedia es un concepto que ha sido articulado y expandido por diversos autores que han sido clave con su aportación desde su perspectiva sobre cómo las historias y la información se despliegan a través de múltiples plataformas.

Para Henry Jenkins (2011, 1) la narrativa transmedia es un proceso ficcional en el cual los diferentes elementos se “distribuyen sistemáticamente a través de múltiples canales de difusión con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio aporta su propia contribución al desarrollo de la historia”.

De la misma manera Carlos Alberto Scolari (2016) expande las ideas de Jenkins (2011), contextualizándolas y explorando la gran implicación para la comunicación y la cultura en Hispanoamérica nos indica que la narrativa transmedia es un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.

Para Marsha Kinder este término de *transmedia* lo utilizó incluso antes que Jenkins, aunque su enfoque inicial estaba más centrado en la intertextualidad y los sistemas de franquicia en el entretenimiento infantil, en 1991, se refiere a la intertextualidad entre películas, series de televisión de dibujos animados y los juguetes para niños y jóvenes preadolescentes. Se centró en cómo las narrativas se extendían a través de diferentes medios comerciales, creando un *supersistema transmedia* Kinder (1993) donde los personajes y las historias se movían fluidamente entre formatos.

Si bien no hay una única cita que encapsule su definición, para Rampazzo Gambarato (2020) entiende el transmedia como una dinámica de comunicación contemporánea que implica la expansión de mundos ficcionales o no ficcionales a través

de diversas formas mediáticas, que responden a una lógica que vincula procesos productivos multiplataforma de creación y distribución de contenidos, en donde los algoritmos intervienen para favorecer la expansión social en la red.

Con estos conceptos podemos indicar que Henry Jenkins estableció el pilar fundamental de la comunicación transmedia: tratando procesos sistemáticos de distribución de elementos de una historia a través de múltiples canales para crear una experiencia unificada y coordinada. En este sentido, la clave reside en que cada medio aporta una contribución única e integral al desarrollo de la narrativa transmedia, evitando la mera redundancia.

Carlos Alberto Scolari, por su parte, expandió esta visión, enfatizando no solo el despliegue a través de diversas plataformas, sino también el rol activo que asumen los consumidores en la expansión de la historia, lo cual es especialmente relevante en el contexto cultural hispanoamericano. Por consiguiente, estos dos autores convergen en la idea de que la transmedia va más allá de la adaptación, buscando una ampliación orgánica del universo narrativo mediante la especialización de cada plataforma.

Queda totalmente claro que Marsha Kinder, fue pionera en el uso del término *transmedia*, centrándose en la intertextualidad y los sistemas de franquicia en el entretenimiento infantil, evidenciando cómo las narrativas se extendían entre productos comerciales (películas, series, juguetes) para crear un *supersistema transmedia* que impulsaba la fluidez de personajes e historias entre formatos.

No obstante, la visión contemporánea, como la propuesta por Renira Rampazzo Gambarato, va más allá, abarcando una *dinámica de comunicación contemporánea* donde la lógica transmedia integra procesos de producción orientados a la distribución multiplataforma, cuya circulación está impulsada por algoritmos y su expansión es favorecida por la participación social en red.

De este modo, se observa un desplazamiento desde la mera expansión comercial hacia una comprensión del transmedia como un ecosistema vivo, donde la tecnología y la participación activa de las audiencias, impulso la interacción en red, y son fundamentales para la expansión y construcción colaborativa de mundos narrativos.

## **1.2 Memoria**

Para Morán (2013), la memoria es la capacidad de retener una imagen de una experiencia pasada, y el recuerdo *reminiscencia*, que es el acto de buscar activamente esa

imagen. Consideraba la memoria como una facultad del alma que permite percibir el tiempo.

Mantener vivas las historias, las tradiciones de una comunidad y crear ese vínculo con la narrativa transmedia es un ejercicio complejo y que hoy en día gracias a las múltiples plataformas digitales nos permite adquirir, almacenar y recuperar información, y experiencias pasadas. Que dan como resultado la memoria individual, colectiva y cultural (Saban 2020).

La memoria individual estrictamente se refiere a los recuerdos y experiencias propias de una persona, incluyendo sus conocimientos, habilidades, percepciones de las vivencias personales. Es la base de la identidad y la continuidad del "yo" (Saban 2020).

La memoria colectiva se refiere a los recuerdos, narrativas, significados y experiencias compartidas por un grupo social, una comunidad, una nación o una cultura. No es meramente la suma de memorias individuales, sino una construcción social que se mantiene y se transmite a través de marcos sociales (Saban 2020).

La memoria cultural es construida por las sociedades que transmiten su pasado a través de textos, rituales, monumentos y otras formas culturales. Su trabajo ayuda a entender cómo la memoria se formaliza y se institucionaliza para formar la identidad de una civilización o grupo (Saban 2020).

A continuación, se expone tres ejemplos de proyectos comunicacionales con los que se relacionan directamente nuestra propuesta, porque contienen elementos como la recuperación de la memoria, la comunicación transmedia, justificando la relación directa con nuestro proyecto.

El caso de *Las Sinsombrero* ejemplifica ilustrando con precisión cómo la *Comunicación Transmedia* y las *Narrativas Inmersivas* son herramientas vitales para la recuperación, difusión y consolidación de la memoria cultural.

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* busca sacar del olvido parte de ese patrimonio inmaterial y formalizarlo, un proceso equivalente al de *Las Sinsombrero*, cuyo legado fue silenciado y ahora se rescata activamente.

*Las Sinsombrero* (2016) fue el nombre con el que se conoció a un grupo de mujeres escritoras, artistas, pensadoras y creadoras españolas que vivieron y trabajaron en la España de principios del siglo XX, especialmente durante la Edad de Plata de la cultura española (aproximadamente entre 1900 y 1936, con su apogeo en los años 20 y 30).

Este grupo de mujeres llegaron a compartir el espacio generacional con la conocida Generación del 27 (Lorca, Dalí, Buñuel, Alberti, etc.), pero durante mucho tiempo fueron silenciadas y relegadas a un segundo plano en la narrativa histórica y cultural. Su apodo surge de un acto de rebeldía y transgresión simbólica: cruzar la Puerta del Sol de Madrid sin sombrero, desafiando las estrictas normas sociales de la época que dictaban cómo debían comportarse y vestirse las mujeres.

Estas mujeres fueron figuras de la vanguardia de su época, las cuales experimentaron con nuevas formas de expresión en la pintura (Maruja Mallo, Margarita Manso, Remedios Varo, Ángeles Santos Torroella), la literatura (María Teresa León, Rosa Chacel, Ernestina de Champourcín, Concha Méndez, Josefina de la Torre, Carmen Conde) y el pensamiento (María Zambrano).

Este honorable grupo de mujeres participaron activamente en la vida cultural, exponiendo, publicando, actuando y debatiendo en tertulias, con una contribución vital a la modernización cultural y social española. Sin embargo, tras el estallido de la Guerra Civil Española (1936-1939) y el advenimiento de la dictadura franquista, muchas de ellas sufrieron el exilio, la represión o el ostracismo.

Su inestimable legado fue sistemáticamente silenciado y relegado a los márgenes de la historia oficial durante muchas décadas. Solo en los últimos años, gracias a una intensa labor de investigación, divulgación y activismo cultural, sus nombres y sus obras han comenzado a ser rescatados de la omisión, negligencia, abandono y olvido, permitiendo reescribir una parte fundamental del patrimonio cultural español.

*Las Sinsombrero* representan hoy en día para todas las mujeres del mundo un símbolo de la lucha por la igualdad y el reconocimiento del talento femenino a lo largo de la historia. El vínculo con la comunicación transmedia es fundamental para la recuperación y difusión de la memoria cultural, influyendo en la identidad de una sociedad que nos encargamos de plasmar como *Culto Moderno a los Monumentos* (Reigl 2007).

*Las Sinsombrero* son, en sí mismas, un patrimonio cultural que encarna los valores intelectuales y artísticos de una época. Su larga omisión de sus contribuciones es un ejemplo de cómo la memoria de almacenamiento como lo señala Pierre (2008) las instituciones tradicionales (archivos, historias oficiales) pudo haberlas relegado, mientras que su reciente rescate es una reevaluación del valor histórico y artístico que Reigl (2007) atribuye a los *monumentos* (entendidos aquí en un sentido amplio, incluyendo legados intelectuales).

La resurrección de *Las Sinsombrero* es un fenómeno que se ha beneficiado enormemente de las estrategias de la comunicación transmedia. No se trata de un simple libro o un único documental; es una experiencia narrativa que se ha desplegado a través de múltiples canales:

Proyectos audiovisuales en el que se ofrecen una narrativa estructurada de sus vidas y obras.

Libros y ensayos: En el que se realizó las investigaciones académicas y biografías que profundizan en sus trayectorias individuales y colectivas.

Exposiciones museísticas: Instituciones de patrimonio que exhiben sus obras pictóricas, escultóricas, documentos y objetos personales, utilizando el museo como una "institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial".

Este tipo de estrategias de comunicación transmedia, hace una vinculación directamente con la museología Michel Lechien y Laurence Mouton (2009) con la recuperación de esta memoria, se crea un "ecosistema narrativo" donde la audiencia puede interactuar y profundizar a su propio ritmo lo que genera una expansión social impulsada por la compartición en red.

Para Henry Jenkins (2011, párr. 4), la "distribución sistemática a través de múltiples canales de difusión" busca "crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada", donde "cada medio aporta su propia contribución". En el caso de *Las Sinsombrero*, esta experiencia coordinada contribuye a la construcción activa de la memoria colectiva sobre su figura.

*Las Sinsombrero* es una contribución poderosa a las diversas dimensiones de la memoria en la sociedad contemporánea. A nivel de la memoria individual, su redescubrimiento ofrece a cada persona la posibilidad de conectar con un pasado permitiéndole una identificación personal con figuras de resiliencia y talento femenino largamente silenciadas.

A nivel de memoria colectiva, *Las Sinsombrero* se han erigido en un lugar de memoria fundamental, como símbolo vivo que ancla y redefine la identidad cultural española. Su inclusión en el relato nacional amplía que la sociedad reconozca y se apropie de una herencia cultural más inclusiva y veraz.

Esta memoria nos obliga a reconfigurar activamente las percepciones del pasado y la formación de la identidad colectiva a una escala transnacional. Así, la historia de *Las Sinsombrero* no es solo un rescate del olvido, sino una demostración elocuente de cómo

la gestión activa del patrimonio y las narrativas transmedia pueden construir una memoria cultural sostenible y resiliente honrando un legado para las generaciones futuras.

El segundo ejemplo seleccionado se trata de un documental interactivo *Los Caminos de Jordán* constituye un modelo paradigmático ya que ejemplifica cómo la *Comunicación Transmedia* puede rescatar y formalizar el patrimonio inmaterial de una comunidad. El proyecto demuestra que la narrativa transmedia va más allá del audiovisual lineal, utilizando una estructura interactiva que permite al usuario explorar las historias a su propio ritmo, asumiendo un rol protagónico en la reconstrucción del relato.

Esta interactividad y expansión es la clave para transformar la memoria local (individual y colectiva de los habitantes de Jordán Sube) en un archivo digital accesible globalmente, fortaleciendo el sentido de identidad en una sociedad posdigital. Al centrarse en las vidas y tradiciones del campo colombiano, *Los Caminos de Jordán* valida que la riqueza etnográfica que puede ser revitalizada como un *lugar de memoria* contemporáneo, un objetivo directamente aplicable a la recuperación de *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*.

*Los Caminos de Jordán* (2021) es una serie documental interactiva la producción nos transporta a Jordán Sube, un remoto y pintoresco municipio del departamento de Santander, célebre por ser la localidad con el menor número de habitantes en Colombia, un lugar donde el tiempo parece tener un ritmo propio.

El corazón de este documental reside en las cinco conmovedoras historias de vida de sus protagonistas, habitantes que, pese a la distancia y los desafíos, han elegido echar raíces y reconstruir su existencia en este particular rincón geográfico. No se trata de un simple recuento de hechos, sino de una inmersión en la cotidianidad y los sentimientos de personas que personifican la resistencia y la autenticidad del campo colombiano.

- Don Pedro: Representa la conexión profunda con la tierra y las tradiciones agrícolas.
- Doña Chepe: Encarna la sabiduría popular y el rol de la mujer en la preservación de la comunidad.
- Don Miguel: Podría simbolizar la fe y la espiritualidad como pilares de la vida rural.
- La artista local: Personifica la capacidad de transformar el entorno y las vivencias en expresión creativa.
- El joven o la familia joven: Sugiere la esperanza de futuro y la lucha por mantener viva la esencia del pueblo.

El documental a través de sus testimonios explora temas universales como el amor por la tierra donde nacieron, la fe inquebrantable, la expresión artística, la valentía ante la adversidad y la búsqueda de la libertad personal en un entorno de aparente aislamiento.

El objetivo de este documental es "contar historias de sitios apartados, olvidados, con personas que viven sus vidas y han apostado todo por quedarse allí", reconociéndolo como un deber editorial de los medios públicos.

La serie nos invita a recorrer Los Caminos de Jordán de la mano de personajes entrañables, explorar sus historias en el orden y al ritmo que quieras, y completar la foto del pueblo con información que será revelada al final de esta travesía, ofreciendo una experiencia de usuario personalizada y de descubrimiento diferente de acuerdo con cada una de sus elecciones.

*Los Caminos de Jordán* se convierte en un valioso retrato etnográfico que resalta la resiliencia humana y la riqueza de las culturas rurales en Colombia, como un ejemplo paradigmático de la profunda interconexión entre la comunicación transmedia, la cultura y la memoria.

En primer lugar, la naturaleza de *Los Caminos de Jordán* es intrínsecamente transmedia. Según Henry Jenkins (2006), la narrativa transmedia implica la "distribución sistemática de elementos integrales de una ficción [o, en este caso, una realidad ficcionalizada] a través de múltiples canales de difusión con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada".

El proyecto va más allá de un simple audiovisual lineal al ofrecer una estructura interactiva. Esta interactividad permite al usuario "explorar sus historias en el orden y al ritmo que este elija", lo que convierte a cada visualización en una experiencia única, donde la audiencia asume un papel protagónico en la expansión y reconstrucción de la historia.

La plataforma digital de RTVCPlay actúa como el ecosistema que integra los testimonios, las imágenes y la posibilidad de interacción, utilizando las fortalezas del medio digital para sumergir al espectador en el universo de Jordán Sube.

En segundo lugar, el documental es una poderosa herramienta para la preservación y difusión cultural. Al centrarse en las vidas de habitantes de un municipio remoto y *olvidado*, *Los Caminos de Jordán* eleva a la categoría de patrimonio cultural inmaterial las "costumbres, tradiciones y el modo de vida" de esta comunidad colombiana.

La "voluntad de los hombres" (o en este caso, la voluntad de sus habitantes y del equipo documental) ha convertido estas vivencias en un "elemento simbólico del

patrimonio memorial de cualquier comunidad", en línea con el concepto de *lugares de memoria* de Pierre (2008).

La riqueza etnográfica del proyecto, al visibilizar la resiliencia y la identidad cultural de sus personajes, contribuye en síntesis "un país se defina según el patrimonio que conserva", al incorporar narrativas de la ruralidad a la compleja identidad nacional colombiana.

Finalmente, *Los Caminos de Jordán* juega un papel crucial en la construcción de la memoria. A nivel de la memoria individual, el formato interactivo y la profundidad de los retratos personales permiten al espectador una conexión emocional y una memoria de recuerdo puro sobre estas vidas.

La capacidad de completar la foto del pueblo con información que será revelada al final de esta travesía exige y construye la memoria de la experiencia del documental. En cuanto a la memoria colectiva, el proyecto actúa como un *archivo digital* que rescata y formaliza la historia oral y las vivencias de Jordán Sube, transformando una memoria local en un elemento accesible globalmente fortaleciendo el sentido de identidad en una sociedad posdigital.

El *Ministerio del Tiempo* como último ejemplo se articula como un vínculo entre la *Comunicación Transmedia* y la gestión de la *Memoria Colectiva*, demostrando que las historias pueden ser un producto de consumo masivo y participativo, pues su premisa central se basa en la protección del pasado para salvaguardar la identidad presente, lo que hace que se relacione directamente con la propuesta del proyecto, ya que se quiere evitar que el patrimonio de la iglesia central de Sangolquí sea alterado por el olvido.

La serie logra esto al convertir los momentos históricos en lugares de memoria que anclan y resignifican la identidad en la conciencia del público contemporáneo. *El Ministerio del Tiempo* utiliza múltiples plataformas y una activa base de fans para expandir su narrativa y fomentar la apreciación histórica, el proyecto de *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* propone la narrativa inmersiva para transformar su legado físico en un elemento simbólico del patrimonio memorial vivo, impulsando la participación ciudadana en la construcción de su propia historia cultural.

*El Ministerio del Tiempo* (2015) es una serie de televisión española de ciencia ficción que mezcla historia, aventura y comedia. La premisa central es la existencia de un ministerio secreto del gobierno que controla "puertas del tiempo" que permiten viajar al

pasado. Los agentes de este ministerio viajan a diferentes épocas históricas para proteger la historia de España de alteraciones.

Su misión principal es evitar que el pasado sea alterado por intrusos con fines maliciosos, protegiendo así la historia de España tal como la conocemos. La serie sigue las misiones de una patrulla principal compuesta por:

Julián Martínez: Un enfermero de la Guerra de la Independencia española del siglo XIX, con un fuerte sentido del deber y la moral.

Amelia Folch: Una de las primeras mujeres universitarias en España a finales del siglo XIX, inteligente, culta y con una mente analítica.

Alonso de Entrerríos: Un soldado de los Tercios de Flandes del siglo XVI, valiente, leal y con gran experiencia en combate.

Estos personajes viajan a diferentes épocas y momentos clave de la historia española (y a veces universal), interactuando con personajes históricos reales y ficticios, y enfrentándose a dilemas éticos y temporales a través de puertas secretas que conectan el presente con cualquier momento del pasado.

Un elemento fundamental es la exploración de momentos y figuras importantes de la historia, el arte y la cultura de España, desde Velázquez y Cervantes hasta la Guerra Civil. La serie a menudo plantea preguntas sobre la intervención en el pasado, las consecuencias de cambiar la historia y la naturaleza de la identidad.

Frecuentemente hace guiños a otras obras de ficción, teorías de viajes en el tiempo y elementos de la cultura pop, conocida por su fuerte y activa base de fans, que interactúa con la serie a través de redes sociales y foros, y que ha influido en ciertos aspectos de su desarrollo y continuidad.

La serie española *El Ministerio del Tiempo* no es solo un producto de entretenimiento, sino un fascinante objeto de estudio para la comprensión de la *Memoria* en sus múltiples dimensiones –individual, colectiva y cultural–, particularmente relevante en la era de la comunicación transmedia y la sociedad postdigital.

La premisa central de la serie, basada en la protección de la historia de España, la convierte en una metáfora potente y un laboratorio narrativo sobre cómo las sociedades construyen, negocian y preservan su pasado.

La serie interroga directamente el concepto de Memoria Colectiva, tal como lo articuló Halbwachs 2013, 2 citado por Diaz en del libro Los marcos sociales de la memoria (1925). *El Ministerio del Tiempo* opera bajo la premisa de que la historia "tal como la conocemos" es un andamiaje esencial para la identidad presente de España.

Cada misión de la patrulla (Julián, Amelia, Alonso) representa un esfuerzo por salvaguardar esos "marcos sociales" del recuerdo, impidiendo que los eventos pasados sean alterados y, por ende, reconfigurando la conciencia histórica del colectivo.

Los momentos clave de la historia española, desde figuras literarias como Cervantes hasta episodios bélicos, son revisitados no solo como hechos, sino como *lugares de memoria* Pierre (2008), que la serie resignifica y ancla en la conciencia del público contemporáneo. Estos "lugares" –sean personajes, eventos o edificios– son presentados como elementos simbólicos del patrimonio memorial que, si se alteran, desestabilizan la comprensión colectiva del "quiénes somos".

La propia serie se convierte en un medio que contribuye a esta memoria cultural, fomentando el conocimiento y la apreciación de la historia de España, un proceso que se describe como una forma de "memoria de almacenamiento" pero, en el contexto del *streaming*, con un "compromiso activo con el presente".

Por último, la serie explora básicamente la *Memoria Individual*. Los protagonistas, provenientes de distintas épocas, encarnan diferentes formas de recordar y de enfrentarse a su propio pasado y al pasado ajeno. Sus reacciones al encontrarse con figuras históricas o con la realidad de otros tiempos revelan cómo la memoria personal se confronta y se reconfigura ante el conocimiento del gran relato histórico.

### **1.3 Experiencias de comunicación transmedia y patrimonio**

Los cibermuseos se diferencian de los museos virtuales tradicionales por su construcción participativa, su difusión inclusiva con el público y la generación de contenidos orientados al usuario, y no solo a la colección. En este sentido, el hipermedia y lo multimedia son herramientas clave para contar historias en estos ambientes digitales y móviles, siendo la estrategia narrativa transmedia la más adecuada para la creación y sostenibilidad de contenidos para los cibermuseos.

No se debe olvidar que un museo hipermediatizado con su web es un espacio de remediación Bolter y Grusin (1999), que los medios digitales hacen de y con las muestras, los itinerarios y las colecciones. Toda digitalización es un reinicio para el museo histórico y más aún en este modelo virtual, con sus múltiples aplicativos y métodos narrativos que dan pasos gigantescos para su transformación.

Los cibermuseos directamente se relacionan en su expertise técnico y su rol en la implementación de sistemas que facilitan la museografía hipermedia y la experiencia del

usuario. Para Navarro Newball, el liderazgo en la implementación de los sistemas basados en modelos computacionales y Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), esto es fundamental para la materialización técnica de los cibermuseos.

Lo que es concordante con lo que indica Isidro Moreno Sánchez y otros en *La digitalización del Museo del Prado*, Llorente Barroso (2012) establece que la digitalización y el desarrollo de cibermuseos representan una revolución narrativa y comunicativa para el patrimonio, por los entornos, que son basados en la hipertextualidad y la interactividad, que amplían el acceso a la difusión del arte, transformando la relación del usuario con la obra y la institución.

Para Escandón (2016, 534) los cibermuseos son como “medios digitales con narrativas propias, que presentan una evolución del museo tradicional, incluso son una variante del museo virtual, pues no se centran exclusivamente en el uso de la tecnología para virtualizar las colecciones”. La clave es que los cibermuseos no solo replican lo físico, sino que “generan historias que perfilan un imaginario en el usuario, transforman la ideología propia del museo, y, por ende, a la institución museística, que se incorpora en la cibercultura.

El museo expandido es un componente esencial como lo articulan Pablo Andrés Escandón Montenegro, Isidro Moreno Sánchez y Andrés Adolfo Navarro Newball, no solo se superpone al museo, sino que va más allá de sus paredes físicas, abarcando el vasto universo digital y social para alcanzar a públicos más diversos y generar experiencias más profundas y personalizadas del patrimonio.

Para Escandón (2016) el cibermuseo es la plataforma que permite trascender al museo de su rol tradicional de mero archivo o espacio de exhibición. Concibiéndolo como un “medio digital con narrativas propias”, que no se limita a virtualizar colecciones, sino que “genera historias que perfilan un imaginario en el usuario” y transforma la institución al integrarse en la cibercultura.

Esta capacidad de generar mundos complementarios con narrativas digitales es, en esencia, una forma de expansión. El cibermuseo busca una “construcción participativa” y una “difusión inclusiva con el público”, utilizando el hipermedia y lo multimedia para contar historias de manera que la estrategia narrativa transmedia sea la más adecuada para su sostenibilidad.

Al integrar el museo a la “cotidianidad de los usuarios de las pantallas móviles y estacionarias”, Escandón describe cómo el cibermuseo ya está expandiendo su alcance e

influencia más allá de la visita física. La propia idea de "viralizar el patrimonio" implica una expansión activa y descentralizada de la cultura. (Escandón 2016).

Para Isidro Moreno Sánchez (2014), el concepto de museo expandido está directamente vinculado a la disolución de las barreras físicas gracias a las TIC. Él defiende la idea de un *museo sin paredes*, que aprovecha las tecnologías para "alejar al museo del santuario y acercarlo al público". Moreno Sánchez es un firme defensor de la comunicación transmedia museal, que "utiliza todos los medios y todos los soportes analógicos y digitales de una manera coordinada para llegar a todas las personas".

El museo expandido, en su visión, es un *espacio propio* que va más allá de la mera extensión digital dentro del museo in situ. La museografía hipermedia y la narrativa transmedia son esenciales para este museo que acompaña a las personas "en cualquier momento, en cualquier lugar, a cualquier hora".

Los "cinco espacios de comunicación actuales" que configuran el museo transmedia (museo in situ, en red fija, móvil, social y expandido) deben funcionar de forma "coordinada y complementaria".

La complementación de Andrés Adolfo Navarro Newball entorno a la visión de Moreno Sánchez con su expertise técnico, centrándose en cómo las tecnologías permiten la materialización del museo expandido. Él es coautor de la idea de que "el hipermedia móvil se ha convertido en un nuevo medio". Este medio es crucial porque permite al museo *salir a la calle* y "servir de cordón umbilical del museo in situ, de complemento del mismo o se configura como un museo autónomo que no conoce límites".

Navarro Newball (2019) contribuye con la aplicación práctica de tecnologías como la realidad aumentada y los *locative media*, que permiten "insertar, por ejemplo, la pieza real en un ambiente virtual que la contextualice", expandiendo así la experiencia más allá de la sala de exhibición. Su trabajo en proyectos como "La ciudad escondida. Toledo, laboratorio de comunicación transmedia" ejemplifica cómo el patrimonio se expande a través de una "nube de conceptos genere un universo comunicacional transmedia para interactuar e interaccionar con el patrimonio escondido" (Navarro Newball 2019, 808)

La visión clara de Newball y Sánchez (2015) ha delineado cómo las TIC pueden y deben transformar la experiencia museística. El uso superficial de la tecnología, resguardando por una integración invisible que sirva a los contenidos y promueva la inclusión. Enfatizan que la tecnología debe estar al servicio de todas las personas, reconociendo y atendiendo las limitaciones individuales.

En la obra de Sánchez y Newball (2016), se indica que la exploración de las cosas como tendencias como el "Mobile First," el Internet de las Cosas, la geolocalización y los sensores móviles están convergiendo para crear un nuevo ecosistema mediático. Lo definen como un "nuevo medio" que es fundamental para la creación transmedia, permitiendo experiencias ubicuas y contextualizadas que se adaptan al entorno del usuario.

Podemos indicar que el cibermuseo es la forma digital del museo que, impulsado por las herramientas y lógicas transmedia (Hipermedia móvil, interactividad, co-creación), permite su expansión física, temporal, narrativa y social, rompiendo sus muros tradicionales para integrarse en la vida cotidiana de los usuarios y en el amplio ecosistema digital, tal como lo teorizan y aplican estos autores.

## Capítulo segundo

### Iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista)

#### **1. Breve historia**

La Iglesia Matriz San Juan Bautista de Sangolquí se erige como un monumento central en el paisaje cultural y religioso de Ecuador, ubicada en la provincia de Pichincha, específicamente en el cantón Rumiñahui, esta edificación en sus inicios se encontraba situada en la capilla hasta antes del año 2000, y se la conocía como “Capilla de la cofradía de San Francisco”, actualmente sala de conferencias y de catecismo es decir que queda al costado derecho de la entrada de la actual Iglesia parroquial (Hinojosa 2002).

La iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista) se encuentra ubicada en las calles Eloy Alfaro 291 y Leopoldo Mercado, frente al parque central de Sangolquí, la establece como la sede vicarial de la parroquia San Juan Bautista, no solo geográficamente sino también en el *Centro Histórico del cantón*. (Google Maps 2025).

La Iglesia central de Sangolquí es reconocida como una construcción que data de inicios del siglo XX, lo que la sitúa firmemente en el período republicano del Ecuador. Sin embargo, su significado trasciende esta cronología, ya que sus orígenes se remontan a períodos prehispánicos y coloniales, lo que le confiere un profundo arraigo en la historia local. Esta dualidad temporal subraya una continuidad cultural y espiritual que se ha manifestado a lo largo de siglos en el mismo emplazamiento (Hinojosa 2002).

La iglesia matriz de Sangolquí es poseedora de una enorme riqueza arquitectónica, el inicio de la construcción del templo religioso fue en el año de 1904, tuvieron que transcurrir 22 años para que pueda ser inaugurada un día 17 de enero de 1926, por el arzobispo de Quito Manuel María Polit Lasso y consagrada por Mons. Pablo Muñoz Vega. Su aspecto exterior es una textura de elementos en los que sobresalen las columnas y un tímpano de peculiaridad griega, con torres y nichos de corte romano. En su interior destaca la piedra esculpida, la pintura mural y los altares hermosamente decorados (Hinojosa 2002).

La capilla de *San Francisco* se halla continua al lado de la iglesia principal, esta capilla fue levantada sobre lo que fue la original iglesia parroquial del siglo XVI. Esto

implica que la iglesia no es simplemente una edificación, sino un repositorio vivo de la memoria comunitaria y la resiliencia, especialmente notable dada su historia de reconstrucción después de desastres naturales. Los términos utilizados para describir la iglesia "mayor monumento de fe y solidaridad" y "símbolo importante de la devoción religiosa y el compromiso de la comunidad" denotan un profundo apego emocional y comunal (Hinojosa 2002).

La concepción de la Iglesia matriz de la parroquia eclesiástica San Juan Bautista se atribuye a Pío Guayasamín. La materialización de esta obra fue un esfuerzo colectivo, con una notable participación de los pobladores a través de "mingas" (trabajo comunitario), colectas, préstamos y aportes individuales. Esta forma de construcción es un reflejo de la profunda apropiación comunitaria del templo, lo que lo convierte en un símbolo de la unidad y el esfuerzo conjunto de la gente de Sangolquí (Hinojosa 2002).

El diseño arquitectónico de la iglesia fue obra de Pío Guayasamín, quien es reconocido como el arquitecto y constructor encargado del proyecto. Guayasamín concibió una estructura de cruz latina, una planta común en la arquitectura eclesiástica cristiana, y optó por un estilo romano con la intención de que el templo emulara las grandes basílicas de Roma (Hinojosa 2002).

La elección de Pío Guayasamín de una estructura de cruz latina y un estilo romano, con el objetivo explícito de emular "grandes basílicas de Roma", indica una intención deliberada de vincular la arquitectura eclesiástica de Sangolquí con las venerables tradiciones europeas. Esta decisión refleja una tendencia más amplia en la arquitectura religiosa de principios del siglo XX en América Latina, que a menudo se vio influenciada por movimientos neoclásicos y revivalistas (Hinojosa 2002).

Estas corrientes buscaban simbolizar la modernidad y establecer una conexión con el patrimonio católico universal, confiriendo a las edificaciones un sentido de atemporalidad y grandeza (Hinojosa 2002).

La presencia recurrente del apellido "Guayasamín" (Pío, Mariano, y más tarde Oswaldo asesorando en una remodelación) sugiere un notable linaje artístico y una contribución significativa de esta familia al patrimonio cultural y arquitectónico de la región. Esto podría indicar la existencia de una "escuela" o tradición local de artesanía y diseño, donde el conocimiento y el talento se transmitían a través de generaciones, enriqueciendo el acervo cultural de Sangolquí, aquí tenemos los nombres y su aportación a la iglesia (Hinojosa 2002).

Zenón Pérez: La puerta principal de la iglesia, una pieza de gran belleza y detalle fue tallada en madera por el artesano Zenón Pérez. Su destreza y talento en la ebanistería enriquecieron la entrada del templo, dotándola de un valor artístico intrínseco (Hinojosa 2002).

Mariano Guayasamín: En el interior de la iglesia, una de las piezas artísticas más destacadas es el retablo de la Virgen Inmaculada, cuya construcción se atribuye a Mariano Guayasamín. Este retablo no solo cumple una función litúrgica, sino que también representa una importante contribución al patrimonio artístico del templo (Hinojosa 2002).

La participación de artesanos y arquitectos con nombres y apellidos específicos, como Pío Guayasamín, Zenón Pérez y Mariano Guayasamín, eleva la iglesia de una mera construcción a una obra de arte, reflejando las habilidades especializadas y las tradiciones artísticas prevalecientes en Ecuador en ese momento (Hinojosa 2002).

Las festividades más importantes que celebra la iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista, según las Iglesias Católicas (2025) se detallan a continuación:

- Las festividades de la parroquia se celebran el 24 de junio en honor a San Juan Bautista, Celebrada en Cotogchoa.
- Fiesta de la Virgen del Quinche: Conmemorada en barrios de Sangolquí como Loreto y Selva Alegre el 22 de noviembre, y en Cashapamba y San Fernando en diciembre.
- Fiesta de la "Santísima Virgen del Rosario" Mushuñán: Celebrada en Sangolquí el 7 de octubre.
- Fiesta de la Virgen de la Concepción Inmaculada: En Fajardo, Sangolquí, el 7 y 8 de diciembre.
- Fiesta del Corazón de Jesús: En El Cabre, Rumiñahui, el 21 de junio.

## **2. Declaratoria de Patrimonio de iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista)**

La iglesia central de Sangolquí (San Juan Bautista) fue declarada Patrimonio Cultural de la Nación, esta declaración no se aplicó de forma aislada y única a la iglesia, sino que fue integralmente parte del reconocimiento del centro histórico de Sangolquí como patrimonio cultural de la nación. Este hito fundamental se concretó el 27 de marzo de 1992, mediante el Acuerdo Ministerial N. 1276, emitido por el entonces Ministerio de

Educación y Cultura, fundamentado en un estudio técnico del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).

La iglesia central de Sangolquí no solo representa un espacio físico significativo, sino que también alberga un legado inmaterial. La Unesco (2003) define el patrimonio cultural inmaterial como "tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y práctico relativo a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional".

El patrimonio cultural de la iglesia cuenta con bienes tanto tangibles e intangibles que son parte integral de la identidad de una comunidad. En este contexto, "el patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que también incluye las tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados" (Unesco 2003).

En nuestro caso la iglesia central de Sangolquí es un patrimonio tangible que no solo consiste en su arquitectura, sino también en las prácticas religiosas y sociales que allí se han desarrollado, reflejando la memoria, las tradiciones y la historia local. Las leyendas, festividades y rituales religiosos constituyen un patrimonio intangible esencial que forma parte de la identidad cultural de la comunidad, cuya preservación y transmisión a futuras generaciones resulta decisivo.

La iglesia central de Sangolquí tiene ambos tipos de patrimonio que son esenciales para preservar la identidad cultural de una comunidad, al hacerlo, no solo se honra la riqueza histórica y cultural del lugar, sino que también se adapta a los intereses y necesidades de las nuevas generaciones, consolidando un puente entre el pasado y el futuro.

La importancia de la comunicación cultural de la iglesia central de Sangolquí es clave ya que existe prácticas que son experiencias cotidianas de las personas, que no se limitan únicamente a medios masivos, sino que abarca una pluralidad de formas de expresión y significación, lo que conlleva a un gran ecosistema comunicativo amplio y diverso, desplegando una interacción de los medios de comunicación que va desde las redes sociales hasta las producciones audiovisuales.

En este mundo globalizado e interconectado, es fundamental tener en cuenta que la comunicación cultural es extremadamente esencial para promover el diálogo intercultural y la comprensión mutua de todas las personas. Siendo imprescindible fomentar la escucha activa, el respeto y la empatía, la comunicación es esencial para la producción de sentido de pertenencia de resistencia social y el diálogo intercultural.

Esto ayuda a construir y compartir las historias donde plasman su identidad dejando claro que la cultura no es algo estático o predefinido, sino que se recrea y se transforma constantemente a través de la interacción y el diálogo. (Martin Barbero 1987)

### **3. Aplicación a la iglesia central de Sangolquí “Comunicación transmedia y memoria”**

La comunicación transmedia y la memoria cultural son conceptos clave que se alinean perfectamente con los objetivos del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí*. La combinación de estos permite no solo la preservación, sino también revitalización para difundir las tradiciones, historias y valores culturales de manera inmersiva y accesible. (Jenkins 2006)

La comunicación transmedia, es una herramienta poderosa para conectar comunidades con su patrimonio cultural y fortalecer su memoria colectiva en un entorno contemporáneo que privilegia lo digital. El patrimonio no debe ser entendido como una entidad fija, sino como una construcción dinámica que se transforma a través de la interacción de las comunidades con diferentes medios y plataformas digitales.

Este enfoque es clave en el proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí*, que busca no solo preservar, sino también revitalizar el patrimonio a través de narrativas transmedia (Escandón 2016).

Las narrativas transmedia permiten una participación de los usuarios, quienes no solo consumen, sino que también contribuyen a la construcción del relato cultural. En la Iglesia Central de Sangolquí, la memoria de la comunidad puede ser rescatada y difundida mediante la interacción en diversas plataformas, como recorridos de, realidad virtual (VR), pódcast y testimonios orales digitalizados.

Este enfoque no solo incrementa la accesibilidad, sino que también promueve una comprensión más profunda del patrimonio como un fenómeno vivo que evoluciona junto con sus actores.

La memoria cultural, entendida como el conjunto de prácticas, representaciones y significados que una sociedad edifica y comparte sobre su pasado, juega un papel fundamental en la configuración de identidades, la cohesión social y la transmisión de valores a las nuevas generaciones.

En esta era digital, la memoria cultural se enfrenta a nuevos desafíos y oportunidades, impulsados por tendencias tecnológicas, la expansión gigantesca de las

redes sociales y la creciente participación de los ciudadanos en la producción y difusión de los contenidos culturales.

Este conjunto de prácticas entiende que la memoria cultural, mantienen viva la historia y las tradiciones de una comunidad, que encuentra un camino poderoso en las narrativas transmedia.

Los desafíos que tenemos con la memoria cultural, que se derivan de la naturaleza misma de las tecnologías, los cambios sociales y culturales que acompañan su adopción. Los desafíos como fragmentación y descontextualización de la información a la memoria cultural dificultan la comprensión de los procesos históricos y la construcción de narrativas coherentes sobre el pasado.

La rápida evolución de las tecnologías digitales puede generar obsolescencia de la información almacenada en formatos digitales, poniendo en riesgo la preservación del patrimonio a largo plazo.

La falta de acceso a tecnologías digitales y a la conectividad a internet puede generar una gran brecha digital que excluye a ciertos grupos sociales de la participación en la vida cultural y la gestión del patrimonio.

Así como existente los desafíos, también existen las oportunidades para la preservación del patrimonio cultural destacando la democratización del acceso al patrimonio y a la información: Las tecnologías digitales han permitido la democratización el acceso al patrimonio cultural, poniendo a disposición de un público amplio y diverso los contenidos culturales que antes eran inaccesibles o estaban restringidos a ciertos grupos.

Las plataformas digitales son herramientas que fortalecen la memoria colectiva permitiendo a las comunidades compartir sus más preciados recuerdos, experiencias y conocimientos sobre lo que vivieron en el pasado, construyendo así narrativas más diversas y participativas.

Fomentando que este tipo de herramientas digitales facilitan la participación ciudadana en la gestión del patrimonio, permitiendo a todo el mundo contribuir en la identificación, documentación, conservación y difusión de bienes culturales.

La preservación a largo plazo utilizando estrategias adecuadas, contribuirán a la preservación del patrimonio, garantizando que las futuras generaciones tengan acceso a los bienes culturales, para aprovechar las oportunidades que ofrece la comunicación transmedia y superar los desafíos que plantea la era digital.

Esto implica necesariamente implementar estrategias adecuadas para la preservación del patrimonio y la memoria como el desarrollo de políticas públicas que es la base fundamental que los gobiernos y las instituciones culturales desarrollen y promuevan la preservación del patrimonio y la memoria.

Las colaboraciones interinstitucionales ayudan a preservar el patrimonio no solo de la iglesia central de Sangolquí, sino también con todos los museos, bibliotecas, universidades y organizaciones de la sociedad civil. Nosotros los profesionales y la ciudadanía debemos involucrarnos en la gestión del patrimonio cultural, promoviendo la participación en la identificación, documentación, con la memoria y conservación de los bienes culturales.

#### **4. Modelo transmedia para la iglesia central de Sangolquí**

La comunicación transmedia se ha convertido en un instrumento poderoso para la revitalización y difusión de cualquier tipo de patrimonio cultural. Al expandir las narrativas a través de múltiples plataformas y medios, se crea una experiencia más inmersiva y participativa para el público, fortaleciendo la conexión entre las comunidades y su patrimonio.

Las narrativas transmedia permiten que los usuarios no solo consuman información sobre el patrimonio, sino que también se conviertan en creadores y difusores de contenido, enriqueciendo así la narrativa colectiva y fortaleciendo el sentido de pertenencia a una comunidad.

Este proyecto de comunicación transmedia y patrimonio, abordara hechos históricos y culturales de la iglesia central de Sangolquí, que se complementa con un contenido en línea, en las redes sociales, realidad virtual podcast y videos, creando un gran universo narrativo rico y atractivo para diversos públicos.

Elementos transmedia que se utilizarán en el proyecto como: el contenido web de la serie que ofrece información adicional sobre los personajes, cuadros y obras que tiene la iglesia, making of, y otros contenidos exclusivos que se encuentran en esta web.

Las redes sociales del proyecto que se utilizaran para interactuar con sus seguidores, crear contenidos adicionales (como micro-relatos o *spin-offs* cortos), generación de debates cada historia realizada, que impulsan la interacción permitiendo a los seguidores encontrar y conectar con personas que comparten su misma pasión por el proyecto, dando el sentido de pertenencia a la comunidad.

El desarrollado de experiencias de Realidad virtual (RV) permiten a sus seguidores sumergirse en el universo de la serie y vivir experiencias relacionadas con la trama, la inmersión de los usuarios en el entorno virtual que recrea escenarios y situaciones dentro de la iglesia que genera una sensación de *presencia* en el mundo virtual, como si realmente estuvieran allí. Esa experiencia sensorial estimula los sentidos a través de imágenes, los sonidos e incluso tacto, lo que intensifica que la experiencia es más vívida y memorable.

El *storytelling* transmedia en la narrativa educativa del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* se han realizado con iniciativas que vinculan contenidos educativos, aprovechando el interés por la historia para promover el aprendizaje, la comprensión profunda y la construcción del conocimiento para el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, creatividad de expresión, habilidades digitales, y participación activa etc.

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* utilizará múltiples plataformas para expandir su historia y crear una experiencia más inmersiva y participativa para el público. Cada plataforma ofrece contenido original y complementario que enriquece el universo narrativo y permite a los fans interactuar de diferentes maneras en el proyecto, los fans pueden elegir qué plataformas consumir y cómo profundizar en las historias.

Pudiendo explorar el contenido web para obtener más información, o pueden participar en debates en redes sociales y crear sus propias teorías sobre la trama de cada historia.

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* permiten integrar elementos históricos, sociales y culturales mediante el uso de tecnologías inmersivas que estimulan la participación de los usuarios. La narrativa no se limita a un formato lineal; en cambio, ofrece puntos de entrada variados, adaptándose a las prácticas mediáticas de audiencias jóvenes familiarizadas con entornos digitales (Jenkins, 2008; Scolari, 2013).



## Capítulo tercero

### Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí

#### 1. Biblia transmedia

La biblia transmedia es un documento fundamental que actúa como la columna vertebral de cualquier proyecto narrativo que se despliega a través de múltiples plataformas. A diferencia de un guion tradicional, este recurso estratégico, según autores como Josué Rodrigo Contreras Granados, es la *columna vertebral del proyecto*, ya que establece la narrativa central y los alcances a los que se aspira.

Siendo la guía principal para asegurar la coherencia y la consistencia del universo narrativo, tal como plantea (Gary P. Hoyes y Eduardo Prádanos Grijalvo 2012), quien la considera indispensable antes de aventurarse en la creación de una historia que se expande por diversos medios esto no solo establece el "canon" de la historia, sino que también evita contradicciones y dispersiones narrativas a medida que se añaden nuevos elementos o se involucran a más creadores.

En el contexto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*, la biblia transmedia se presenta como una herramienta vital. Su aplicación es crucial para organizar las diferentes historias del patrimonio de la iglesia (como la memoria de su construcción, el relato del reloj de la torre, personajes históricos como el padre Juan Miguel, el historiador Cesar Calderón, eventos claves y los símbolos que serán desarrollados en cada narrativa) ya sea un documental, un podcast o una experiencia de realidad aumentada.

Garantizando que el patrimonio cultural de Sangolquí se convierta en una experiencia viva, coherente y memorable para las nuevas generaciones.

Las historias patrimoniales de la iglesia central de Sangolquí como un producto inmersivo se presentan como una propuesta innovadora que combina las tecnologías digitales y narrativas transmedia para rescatar, preservar y compartir las historias y tradiciones que rodean.

Este lugar emblemático utiliza plataformas de realidad virtual (VR), recorridos virtuales en 360°, narrativas documentales, testimonios en video de personajes clave, y pódcast, experiencias virtuales y testimonios vivos, se busca transportar al usuario a través del tiempo, conectándolo con la riqueza histórica y cultural que la iglesia representa para la comunidad.

## **2. Tratamiento**

"Descubre el pasado, conecta con el presente: La historia viva de nuestra iglesia" a través de las narrativas inmersivas y la comunicación transmedia, la estrategia comunicacional para que la historia de la iglesia central de Sangolquí no sea un relato estático, sino una experiencia participativa.

Al utilizar tecnologías como la realidad virtual y aumenta, permitimos a las nuevas generaciones no solo descubrir los hechos del pasado, sino también conectar emocionalmente con ellos.

## **3. Historia de fondo y contexto**

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas.* Es un viaje a través del tiempo en la iglesia central de Sangolquí que nace de la necesidad de preservar y compartir las historias y tradiciones de una de las edificaciones más emblemáticas del cantón Rumiñahui. La iglesia central de Sangolquí ha sido, un testigo mudo de los eventos, alegrías y desafíos que han moldeado a la comunidad.

La idea del proyecto surgió tras una búsqueda infructuosa de registros históricos, fotográficos y documentales sobre la iglesia. La sorpresa inicial de no encontrar estos archivos dentro de la propia iglesia se transformó en asombro al descubrir que tampoco existían en la biblioteca municipal del cantón. Esta falta de documentación amenaza con borrar la memoria colectiva y las historias que dan vida a la comunidad.

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas,* se centra en la recuperación y narración de las historias personales y comunitarias que han dado forma a la iglesia central de Sangolquí. El proyecto busca capturar las voces de aquellos que han vivido y trabajado en el torno de la iglesia, desde

los párrocos y sacristanes hasta los fieles que han encontrado en sus muros un refugio espiritual y un punto de encuentro social.

Siendo una experiencia envolvente que invita a cada participante a ser parte activa de la preservación y difusión de la memoria colectiva. Es un viaje a través del tiempo que conecta a las personas con su pasado, fortaleciendo los lazos comunitarios y asegurando que las historias y tradiciones de Sangolquí perduren para las futuras generaciones.

#### **4. Sinopsis**

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* es un proyecto transmedia innovador que busca rescatar, preservar y compartir las historias y tradiciones de la emblemática iglesia central de Sangolquí, cantón Rumiñahui.

Teniendo como objetivo principal el desarrollo de narrativas inmersivas de las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, que documente y narre la historia de la iglesia central de Sangolquí, integrando las voces y experiencias de la comunidad local. A través de una narrativa transmedia, se presentarán contenidos en múltiples formatos y plataformas, permitiendo una inmersión profunda y una participación del público.

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* no solo busca preservar la historia de la iglesia central de Sangolquí, sino también fortalecer el tejido social y cultural de la comunidad. Al involucrar a los habitantes en la recolección y narración de sus propias historias, el proyecto promueve un sentido de identidad y pertenencia, asegurando que la rica herencia cultural del cantón Rumiñahui se mantenga viva para las futuras generaciones.

El proyecto establece un modelo replicable para otras comunidades que enfrentan desafíos similares en la preservación de su patrimonio histórico. Con el tiempo, se espera que *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* inspire a más personas a valorar y documentar sus propias historias, contribuyendo a un archivo global de la memoria colectiva.

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas.* Es una celebración de nuestra historia compartida y una herramienta poderosa para la educación y la conexión comunitaria. Invitamos a todos a

unirse a este viaje a través del tiempo, a explorar y valorar las historias que han construido nuestra identidad, y a ser parte activa de la preservación de nuestro legado cultural.

## **5. Ejes temáticos**

La creación del sitio web interactivo que funciona como el núcleo del archivo histórico. Se incluye en su home las pestañas en el que el usuario podrá navegar y escoger a su gusto la forma de navegación en el que podrá encontrar documentales, galerías, videos, navegación espacios inmersivos, y póodcast.

La experiencia inmersiva en la plataforma de Wonda VR, profundiza las historias personales de los miembros de la comunidad, destacando momentos icónicos de la iglesia central de Sangolquí, permitiendo a los usuarios explorar la iglesia y su entorno de manera inmersiva.

A través de esta acción, *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*, no solo preservará la historia de la iglesia central de Sangolquí, sino que también fomentará la participación comunitaria y el orgullo local, asegurando que la rica herencia cultural del cantón Rumiñahui se mantenga viva para las futuras generaciones.

## **6. Caracterización y actitud**

La esencia del proyecto radica en la magia de las transformaciones. Para lograr esto, se integraron elementos animados sobre la iglesia central de Sangolquí, creando asociaciones visuales que nos permitan conocer más sobre los personajes y la historia de este emblemático lugar.

Los protagonistas de esta historia son héroes cotidianos: el párroco Juan Miguel, el historiador y el fotógrafo Cesar Calderón. Cada uno ha enfrentado y superado numerosas dificultades, trazando su propio camino y dejando una huella indeleble en la comunidad. Sus historias personales y sus contribuciones colectivas serán el foco de una narrativa visual y emotiva que celebrará sus logros y los de la ciudad.

El proyecto se desarrollará en tres niveles narrativos simultáneos, cada uno contribuyendo a una comprensión más profunda y enriquecida de la realidad:

Lo Audiovisual: A través de documentales, entrevistas y material de archivo, se ofrecerá un acercamiento íntimo y realista a la vida cotidiana de la iglesia y sus

protagonistas. Este nivel muestra la autenticidad de las historias personales y los eventos históricos.

**Las Historias:** Las narrativas personales apoyan y enfatizan lo audiovisual. Relatos emotivos y testimonios detallan las experiencias y los logros de los personajes, proporcionando un contexto humano y emocional que resuena con el público.

**Animaciones e Ilustraciones:** Elementos animados e ilustraciones superpuestos sobre imágenes de la iglesia y sus alrededores metaforizan la realidad, ofreciendo una interpretación artística y simbólica de los eventos y personajes. Estas representaciones visuales ayudan a transformar lo cotidiano en algo mágico y significativo.

## 7. Guiones

Un ejemplo para la creación del vídeo introductorio destinado a la página web del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* que tendrá como objetivo principal la presentación de la iglesia como el corazón latente de la comunidad, para que puedan disfrutar de la historia de la iglesia por lo que se introducen las figuras claves como el Párroco Juan Miguel, el historiador y el fotógrafo Cesar Calderon que han trabajado para desenterrar y documentar esa herencia.

El vídeo busca invitar al usuario a una experiencia inmersiva donde podrá no solo conocer, sino sentir la historia viva de la iglesia y participar activamente en la preservación de su legado.

[Apertura]

[Imagen]: Fundido desde negro a una toma amplia del interior de la iglesia central de Sangolquí. La luz del sol entra suavemente por las ventanas de vitrales, creando un ambiente cálido y acogedor.

[Música]: Una melodía suave y emotiva comienza a sonar, estableciendo un tono reverente y nostálgico.

[Narrador (Voz en off del Párroco)]: *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*

[Escena 1: Introducción del Párroco]

[Imagen]: El Párroco, de pie en el altar, sonríe cálidamente a la cámara.

[Párroco]: "Soy el Padre Miguel, y durante muchos años he tenido el honor de servir a esta maravillosa comunidad. Nuestra iglesia no es solo un edificio; es el corazón latente de Sangolquí."

[Escena 2: Historia de la Iglesia]

[Imagen]: Corte a imágenes antiguas y actuales de la iglesia, mostrando su evolución a lo largo de los años.

[Párroco]: "En la iglesia central de Sangolquí, se han vivido momentos de gran alegría y profundo desafío. Sin embargo, hasta hace poco, gran parte de nuestra historia estaba desapareciendo."

[Escena 3: Introducción del Historiador]

[Imagen]: El Historiador, en una biblioteca antigua, revisa documentos y libros.

[Párroco (Voz en off)]: "Nuestro querido historiador, Miguel, ha dedicado más de 40 años a desenterrar las historias olvidadas de nuestra iglesia". Sus investigaciones han sacado a la luz relatos fascinantes de fe y resiliencia."

[Miguel]: "Cada documento, cada relato, es una pieza vital de nuestro patrimonio. Es mi misión asegurar que estas historias no se pierdan en el tiempo."

[Escena 4: Introducción del fotógrafo Cesar Calderón]

[Imagen]: El fotógrafo, en un pequeño estudio, restaurando fotografías antiguas y capturando nuevas imágenes de la iglesia y la comunidad.

[Párroco (Voz en off)]: "Junto a él, nuestro fotógrafo, Don Cesar, ha capturado la esencia de nuestra comunidad a través de su lente durante más de 50 años."

[Don Cesar]: "Una imagen puede decir más que mil palabras. Mi trabajo es preservar estos momentos preciosos para las futuras generaciones."

[Escena 5: Conexión de Historias]

[Imagen]: Montaje de imágenes del párroco Juan Miguel, el historiador y el fotógrafo trabajando juntos y con la comunidad.

[Párroco Juan Miguel]: "Juntos, hemos creado *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*, un proyecto que no solo documenta, sino que celebra nuestra rica herencia. A través de entrevistas, fotografías, y experiencias inmersivas, queremos que todos ustedes, y las generaciones futuras, puedan conocer y sentir la historia viva de nuestra iglesia."

[Escena 6: Invitación a Participar]

[Imagen]: El Párroco de nuevo en el altar, mirando directamente a la cámara con una sonrisa esperanzada.

[Párroco]: "Les invito a unirse a nosotros en este viaje a través del tiempo. Descubran las historias que han dado forma a nuestra comunidad, y sean parte de la preservación de nuestro legado. Bienvenidos a *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*

[Cierre]

[Imagen]: Fundido a negro con el logo del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* y la dirección del sitio web.

[Música]: La melodía culmina suavemente, dejando una sensación de anticipación y emoción.

[Texto en pantalla]: "Descubre el Pasado, Conecta con el Presente: *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* - [www.historiasiglesiacentralsangolqui.com](http://www.historiasiglesiacentralsangolqui.com) (ejemplo del sitio web del proyecto)

## **8. Para usuarios experimentados**

Ofrece una experiencia enriquecedora para aquellos usuarios con más experiencia en el uso de tecnologías inmersivas y narrativas transmedia, los cuales podrán apreciar el nivel de detalle y la profundidad del contenido histórico.

La experiencia con la plataforma de Wonda VR fueron diseñadas para ser inmersivas y detalladas, permitiendo a los usuarios explorar de una forma diferente la iglesia y su entorno.

Los usuarios pueden interactuar con objetos, descubrir datos ocultos y ver recreaciones históricas en alta resolución. La conexión de las historias apreciará cómo estas se entrelazan, proporcionando una visión completa y multifacética de las historias patrimoniales de la iglesia central de Sangolquí.

## **9. Formulario multiplataforma**

Es tu portal de acceso a *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* combina dinámicamente entrevistas, fotos, videos, animaciones, y audios del podcast, creando un adelanto vibrante y emocional que invita a explorar activamente su legado.

1. *Teaser*: El video es construido mediante una edición dinámica que combina material de las diversas piezas que componen el proyecto transmedia, incluyendo clips de entrevistas, fotografías antiguas y actuales, segmentos de animación y extractos de audio de los pódcast.
2. Plataforma web: Un portal interactivo que introduce a los usuarios al universo del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas*. La plataforma ofrece una experiencia inmersiva, material documental, fotográfico y episodios de pódcast.
3. Documentales: Apartado creado para explorar visualmente a través de una colección de videos cuidadosamente seleccionados que narran la historia de la iglesia.
4. Galería: Invita a explorar visualmente el legado de la iglesia a través de una colección de fotografías celosamente seleccionada.
5. Experiencia VR: Contenidos inmersivo en el que el usuario podrá navegar y no solo sea un espectador pasivo, sino un participante activo, navegando por historias, explorando diferentes perspectivas y conectándose emocionalmente con el legado de la iglesia central de Sangolquí.
6. Pódcast: Episodios de audios mediante el cual los usuarios escucharán historias fascinantes de personajes destacados dentro de la iglesia.

## **10. Reglas de involucramiento**

### **Redes sociales**

Lanzamos una campaña de expectativa que se difundirá a través de redes sociales. La campaña incluirá el teaser del proyecto y desafíos interactivos que invitan a la comunidad a participar activamente. Bajo el lema “Descubre el Pasado, Conecta con el Presente: *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas*.”

### **Plataforma web**

La página destacará por el menú de navegación de las secciones principales: Inicio, Documentales, Galería, Experiencia Inmersiva Pódcast, Colaboradores, Contactos, ubicaciones. El banner principal tendrá el video de introducción automático

con opción de reproducción, "Descubre el Pasado, Conecta con el Presente: La Historia Viva de Nuestra Iglesia".

### **Documentales**

Los documentales presentados en el sitio web de la iglesia central de Sangolquí, ofrecerán una visión profunda y emotiva de la historia y el legado cultural de la iglesia central de Sangolquí. Cada documental está diseñado para explorar diferentes aspectos de esta historia, utilizando una combinación de entrevistas, imágenes de archivo, recreaciones históricas y narraciones emotivas.

### **Galería**

Un espacio diseñado para que los usuarios experimenten de manera visual e interactiva el patrimonio tangible e intangible de la iglesia. Para maximizar el valor educativo y cultural de esta sección.

### **Experiencia inmersiva**

La iglesia central de Sangolquí, un ícono histórico y cultural, se convierte en un espacio interactivo y envolvente a través de nuestra experiencia inmersiva con las plataformas de Wonda VR o Spatial que estarán diseñadas para ser inmersivas, ofreciendo a los visitantes una inmersión total en la historia, arquitectura y vida cotidiana de la iglesia. Esta experiencia permite a los usuarios explorar cada rincón de la iglesia y su entorno, descubriendo historias ocultas y detalles fascinantes a través de un formato innovador y accesible.

### **Pódcast**

Pódcast diseñados para profundizar en las historias, personajes como el Padre Juan Miguel, el historiador y fotógrafo Cesar Calderon más los eventos que han marcado la vida de esta icónica iglesia. A través de una narrativa envolvente y emotiva, cada episodio ofrece una mirada íntima y detallada de aspectos específicos de la historia y la cultura de la iglesia. Estos pódcast son una herramienta poderosa para conectar a la comunidad con su patrimonio, haciendo accesibles *relatos* fascinantes y a menudo olvidados.

Tabla 1  
**Categorización de plataformas y canales del proyecto**

Categoría	Plataformas y canales
<b>Video</b>	YouTube
<b>Redes Sociales</b>	Tik Tok, Instagram, Facebook
<b>Tecnologías Inmersivas</b>	Wonda Vr / Spatial / Experiencia 360
<b>Audio (podcast)</b>	Spotify

Fuente: Investigación de canales de redes sociales y plataformas digitales.

Elaboración: Propia

## **11. Visión general del servicio**

La visión general del servicio es la creación de un ecosistema inmersivo centrado en el patrimonio de la iglesia de Sangolquí para lo cual se utilizará Wix/WordPress como eje web para alojar documentales de YouTube y una Experiencia 360. El *engagement* se impulsa en TikTok/Instagram/Facebook. La inmersión máxima se logra con Wonda VR/Spatial, ofreciendo recorridos interactivos y profundizando historias con Spotify.

1. YouTube: Contiene los videos de la serie documental que se presentan en la web, así como los videos de teaser y videoclip, que se publican en la web del proyecto y demás redes sociales.
2. Tik – Tok: A través de contenido dinámico, interactivo y educativo, buscamos no solo informar, sino también inspirar y conectar a las personas con el patrimonio de la iglesia central de Sangolquí.
3. Instagram: Reels refuerzan la narrativa de la iglesia e ilustraciones de los personajes que colaboraron dentro del proyecto.
4. Facebook: Imágenes y videos que promocionan el proyecto.
5. Wix: Es la plataforma que ayudará al diseño web *drag-and-drop* que permite crear sitios web estéticamente atractivos y funcionales gracias a la flexibilidad en el diseño permitirá mostrar imágenes, videos y elementos interactivos ideal para narrativas transmedia de la iglesia central de Sangolquí de una manera profesional y organizada.
6. WordPress: Plataforma que, con su enfoque en la gestión de contenidos, es una plataforma robusta que funcionalmente permite una mayor personalización

técnica que ayudará a la escalabilidad del proyecto en complejidad con el tiempo, permitiendo la integración de nuevos módulos como bases de datos de usuarios, análisis estadístico de visitas y herramientas para donaciones o financiamiento participativo.

7. Wonda VR: Plataforma especializada en la creación de experiencias de realidad virtual e inmersiva, con escenarios no lineales lo que la convierte en una herramienta clave para este proyecto transmedia con la creación de recorridos interactivos explorando su arquitectura y escuchando las historias de personajes como el Padre Juan Miguel o Don Josecito, experiencias que se podrán distribuirse en dispositivos VR, navegadores web y dispositivos móviles, aumentando el alcance y la inclusión.
8. Spatial: Plataforma que ayudará a la creación y exploración de entornos inmersivos en 3D, ofreciendo una experiencia única y enriquecedora con su capacidad para crear espacios virtuales interactivos y accesibles, esta herramienta desempeñará un papel clave en la presentación del patrimonio cultural de la iglesia central de Sangolquí.
9. Experiencia 360: Se crea, condensa y amplifica los contenidos del documental en recorridos interactivos, embebida en la web.
10. Spotify: A través de episodios cuidadosamente producidos, los pódfcast ofrecerán una experiencia auditiva profunda y enriquecedora que conectará a los oyentes con la historia y la vida cotidiana de la iglesia central de Sangolquí.



Figura 1. Cuadro de propuesta para el mínimo vial del proyecto en la web en Wix



Figura 2. Línea de tiempo por semanas para la creación de repositorio en Wix

## 12. Eventos clave del proyecto

- Facebook: Publicaciones programadas y anuncios para crear expectativa antes del lanzamiento de cada nuevo episodio del podcast o experiencia inmersiva. Uso de eventos para recordar a los usuarios fechas clave.

- Instagram: Uso de historias y posts con teasers visuales, contando con el apoyo de influencers locales para ampliar el alcance.
- TikTok: Clips cortos y virales que presenten fragmentos intrigantes de los episodios o experiencias 360°, animando a los usuarios a seguir el proyecto para descubrir más.
- YouTube: Publicación de trailers y avances de los documentales y experiencias inmersivas, incluyendo detrás de cámaras para generar interés.

PLATAFORMA	PROCESOS/ ACTIVIDADES	MES1				MES2				MES3				MES4				MES5				MES6							
		S1	S2	S3	S4																								
YOUTUBE	Teaser																					X							
	Making of																												
INSTAGRAM	Campaña de expectativa																X					X			X				
	Campaña Prosumidores																		X	X	X	X							
	Lanzamiento Teaser																		X	X	X	X							
	Lanzamiento sitio web															X													
	Contenidos promocionales										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X								
	Galería sitio web										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
TIK-TOK	Campaña de expectativa																	X	X			X							
	Campaña Prosumidores																			X	X	X	X						
	Lanzamiento Teaser																		X	X	X	X							
	Lanzamiento sitio web															X													
	Contenidos promocionales												X				X	X			X		X		X		X		
FACEBOOK	Campaña de expectativa																X	X	X										
	Campaña Prosumidores																			X	X	X	X						
	Lanzamiento Teaser																			X	X	X	X						
	Lanzamiento sitio web															X													
	Contenidos promocionales											X				X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		
SITIO WEB	Ceración arquitectura sitio				X															X				X				X	
	Contenidos																		X	X	X	X	X	X	X	X	X		
PODCAST	Jingle					X																							
	Publicación de episodios														X				X				X				X	X	
EXPERIENCIA INMERSIVA	Creación de contenidos																		X				X	X	X			X	

Figura 3. Línea de tiempo general por plataforma, actividad y mes.

Fuente: A partir de los datos obtenidos en la investigación de canales de redes sociales y plataformas digitales

### 13. Mínimos viables

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas* inician con sus objetivos principales, permitiendo evaluar la viabilidad técnica y la interacción del público antes de expandir sus funcionalidades. En

este caso, los dos pilares fundamentales son la *página web* y el *espacio inmersivo*, elementos que combinan lo digital y lo narrativo para preservar y difundir la riqueza cultural y patrimonial de la iglesia central de Sangolquí.

### **13.1 Creación de web.**

La página web actúa como el núcleo central de información y acceso para los usuarios, con funciones que facilitan la navegación, el acceso a los contenidos y el enganche emocional con la propuesta cultural. El diseño intuitivo permite el acceso desde cualquier dispositivo sea iOS o Android, asegurando una experiencia de usuario óptima resaltando lo siguiente:

- Inicio: Una introducción al proyecto y su propósito.
- Documentales: Cada documental estará diseñado para explorar diferentes aspectos de esta historia, utilizando una combinación de entrevistas, imágenes de archivo, recreaciones históricas y narraciones emotivas.
- Galería: Espacio donde los usuarios pueden explorar fotografías históricas, arte sacro de la iglesia.
- Sitio web: <https://miguelsolisar.wixsite.com/historiaentremuros/documentales>

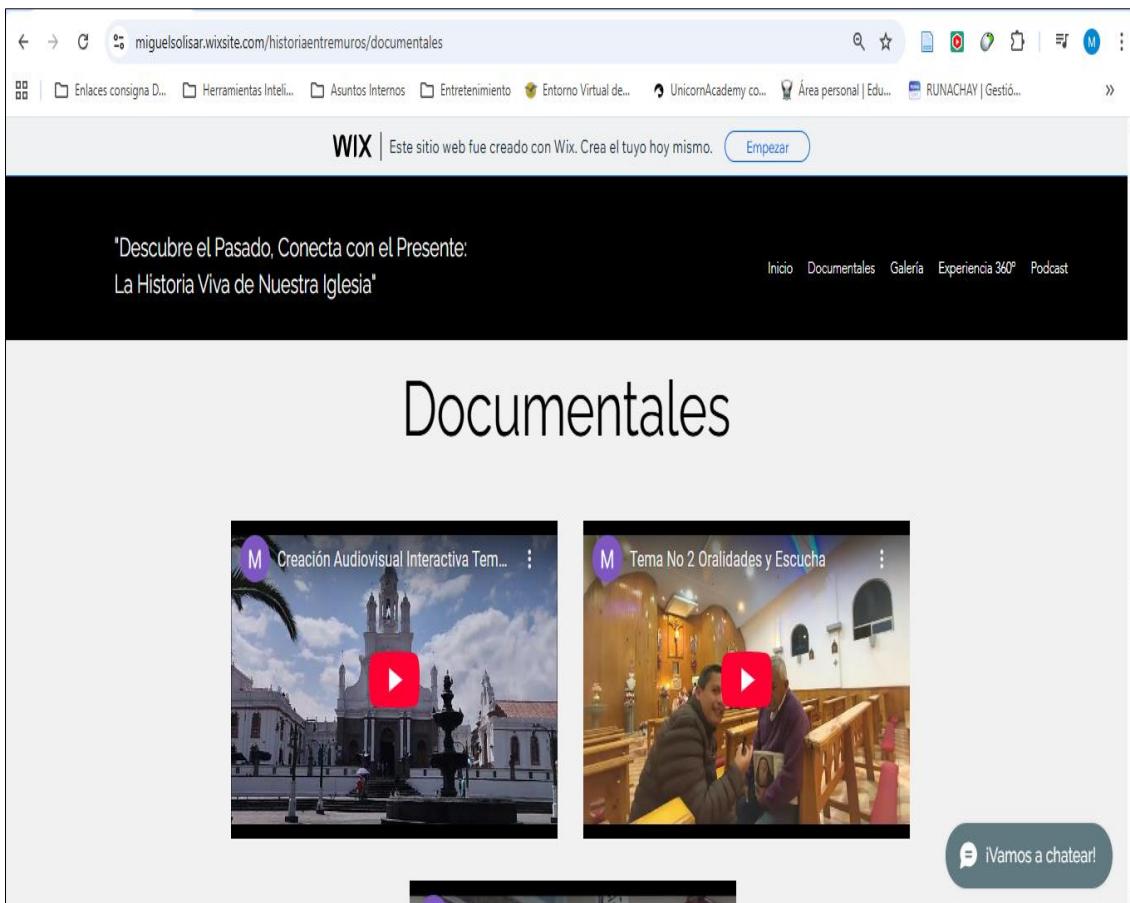


Figura 4. Sitio web del proyecto “Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí” sección / documentales.

### 13.2 Espacio Inmersivo

El espacio inmersivo es una representación digital tridimensional que permite a los usuarios explorar la historia de la iglesia central de Sangolquí de manera interactiva y emocionalmente impactante con la plataforma WONDA VR, que tendrá como características de un modelado básico del entorno que ayuda con una recreación digital de los elementos clave de la iglesia, como su altar, campanario y espacios históricos.

Narrativas guiadas que tendrá testimonios y explicaciones por parte de los personajes históricos, activados a medida que el usuario se desplaza por el espacio.

Gracias a la compatibilidad multiplataforma por el acceso desde dispositivos de realidad virtual, computadoras y móviles, para garantizar la inclusión tecnológica.

Plataforma Wonda VR, recurso inmersivo Tridimensional

Sitio Web:

<https://miguelsolisar.wixsite.com/historiaentremuros/documentales>

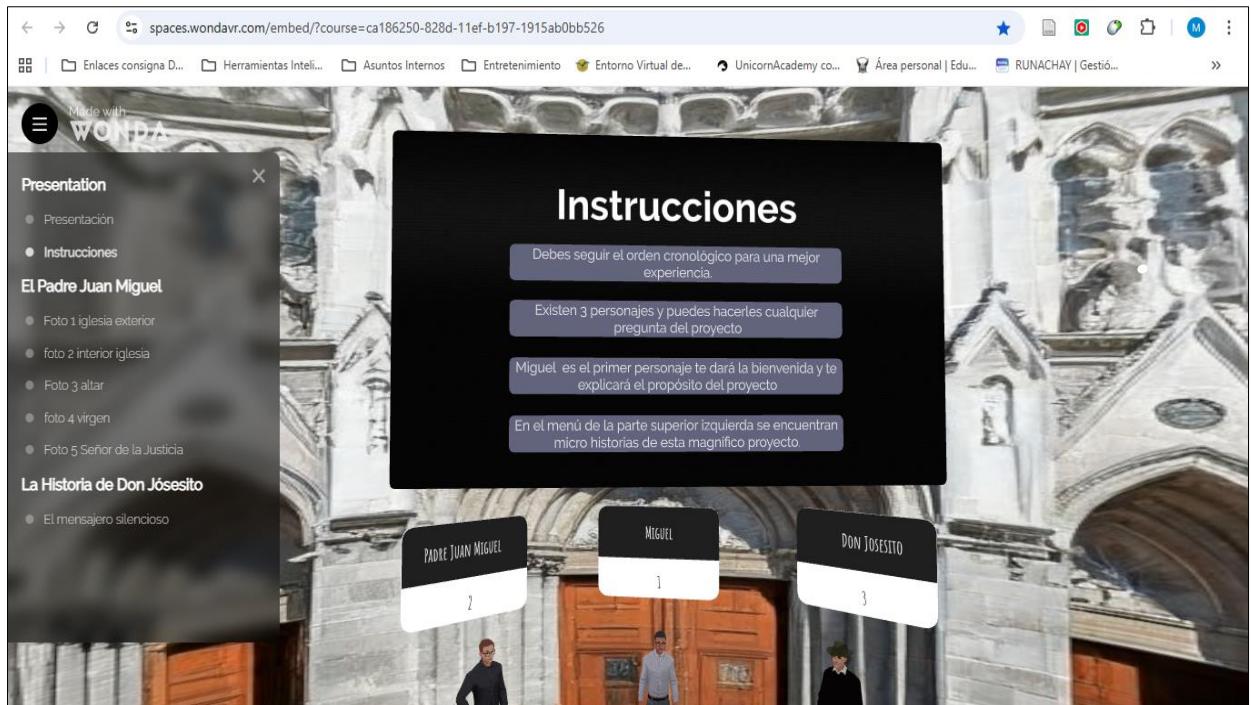


Figura 5. Plataforma Wonda “Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí” sección / instrucciones.

### **13.3 Presupuesto de producción del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas*.**

El presupuesto para la producción del proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas* es tentativo y ha sido elaborado bajo estimaciones referenciales de mercado vigentes para el sector ecuatoriano dentro del período de la investigación del proyecto, en portales web de empleo como computrabajo, multitrabajos, paylab y levels.fyi.

Hay que hacer énfasis que las cifras son tentativas y están sujetas a modificación en función de los múltiples factores externos, tales como la inflación, las variaciones en el tipo de cambio para la *adquisición de licencias de software nacional e internacional*, además de los ajustes en las escalas salariales del mercado laboral para profesionales especializados en áreas como comunicación transmedia y realidad virtual (RV).

La entrega tentativa para la primera fase de los mínimos viables se encuentra establecida en un período de trabajo de 16 semanas (4 meses), con un costo total aproximado de \$29,800 dólares, por tema de sueldos de los 06 profesionales que trabajarían en el proyecto, conforme consta en el siguiente desglose.

Tabla 2  
Sueldos por perfil profesional

No.	Perfil Profesional Clave	Tarifa Mensual (Estimada USD)	Costo Total (4 Meses USD)	Base de Justificación (Mercado Ecuatoriano)
<b>1</b>	Director/Productor Transmedia (Líder)	\$1,800	\$7,200	Gerencia de Proyectos Digitales (rango alto/especializado).
<b>2</b>	Desarrollador VR/AR	\$1,500	\$6,000	Programador Senior con especialización en tecnología (más alto que el promedio de desarrollador general).
<b>3</b>	Guionista y Narrador Digital	\$1,200	\$4,800	Profesional con experiencia en contenido especializado (por encima del promedio de productor/editor).
<b>4</b>	Productor Audiovisual y Fotógrafo	\$1,050	\$4,200	Salario promedio reportado en Quito para Productor Audiovisual.
<b>5</b>	Especialista en Marketing y Participación	\$900	\$3,600	Especialista Senior en Marketing Digital y Community Management.
<b>6</b>	Asesor Histórico/Cultural (Part-Time)	\$1,000	\$4,000	Consultor con tarifa mensual superior al promedio de un Historiador Regional (Servidor Público 4: \$1,086).
<b>Subtotal (Sueldos)</b>	6 personas		\$29,800	

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

Adicionalmente se plasma los costos por el equipamiento técnico y software para el uso en la primera fase, se encuentra establecida en un período de trabajo de 16 semanas (4 meses), con un costo total aproximado de \$5,420 dólares, conforme consta en el siguiente desglose.

Tabla 3  
Equipamiento técnico

Equipo Técnico	Tipo de Gasto	Costo Estimado (4 Meses USD)	Justificación (Mínimos Viables)	Técnica
Cámara 360º Profesional (Alquiler)	Alquiler	\$3,500	Hardware especializado para producción inmersiva 360º.	
Licencia Wonda VR / Plataforma Inmersiva	Software / Compra	\$520	Plataforma para desarrollo de experiencias interactivas no lineales.	
Hosting Web Profesional	Software / Compra	\$400	Garantizar un hub transmedia funcional y con ancho de banda adecuado.	
Kit de Audio (Micrófono/Grabadora)	Compra	\$600	Captura de alta fidelidad para pódcast y entrevistas.	
Visor RV (Testing)	Compra	\$400	Hardware esencial para pruebas de usabilidad del MVP inmersivo.	
<b>Subtotal (Equipo y Software)</b>		\$5,420		

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

Para concluir la planificación del presupuesto de la primera etapa, en la entrega de los mínimos viables del proyecto se encuentra establecida en un período de trabajo de 16 semanas (4 meses). El costo total de esta fase asciende a \$35,220 dólares, el cual se encuentra compuesta de \$29,800 dólares destinados a la remuneración de los seis (6) profesionales especializados y \$5,420 dólares correspondientes al equipamiento técnico y licencias de software esenciales para la producción del contenido inmersivo y la creación del sitio web.

Tabla 4  
Costo estimado del proyecto primera fase

Concepto	Costo Total (USD)
A. Sueldos Profesionales (Ecuador)	\$29,800
B. Equipo, Software y Logística	\$5,420
<b>TOTAL, ESTIMADO DEL PROYECTO (4 MESES)</b>	<b>\$35,220</b>

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

La entrega tentativa para la segunda fase de los mínimos viables se encuentra establecida en un período de trabajo de 8 semanas (2 meses), con un costo total aproximado de \$14,900 dólares, por tema de sueldos de los 06 profesionales que trabajarían en el proyecto, conforme consta en el siguiente desglose.

Tabla 5  
Sueldos por perfil profesional

No.	Perfil Profesional Clave	Tarifa Mensual (USD)	Costo Total (2 Meses USD)	Justificación de Tareas en Fase 2
<b>1</b>	Director/Productor Transmedia	\$1,800	\$3,600	Líder de integración, supervisar el testing y coordinar el lanzamiento.
<b>2</b>	Desarrollador VR/AR	\$1,500	\$3,000	Optimización de la experiencia RV/AR, corrección de errores de usability testing y despliegue final.
<b>3</b>	Guionista y Narrador Digital	\$1,200	\$2,400	Refinamiento de guiones, edición final de pódfcast y documentación narrativa.
<b>4</b>	Productor Audiovisual y Fotógrafo	\$1,050	\$2,100	Edición final de documentales, retoques fotográficos y producción de material de lanzamiento.
<b>5</b>	Especialista en Marketing y Participación	\$900	\$1,800	Ejecución de la campaña de lanzamiento y promoción en redes sociales.
<b>6</b>	Asesor Histórico/Cultural (Part-Time)	\$1,000	\$2,000	Validación final de contenido histórico y aprobación de autenticidad.
<b>Subtotal (Sueldos)</b>	6 personas		\$14,900	

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

Adicionalmente se plasma los costos por el equipamiento técnico y software para el uso en la primera fase, se encuentra establecida en un período de trabajo de 8 semanas (2 meses), con un costo total aproximado de \$760 dólares, conforme consta en el siguiente desglose.

Tabla 6  
Equipamiento técnico

Concepto	Tipo de Gasto	Costo Estimado (2 Meses USD)	Justificación Técnica (Fase de Finalización)
<b>Licencia Wonda VR / Plataforma Inmersiva</b>	Software	\$260	Continuación de la suscripción para el hosting y la optimización del espacio inmersivo.
<b>Hosting Web Profesional</b>	Software	\$200	Mantenimiento del hub web para el lanzamiento y los primeros meses de funcionamiento.
<b>Costos de Testing y Viáticos</b>	Logística	\$300	Incentivos y logística para realizar grupos focales y pruebas de usabilidad finales (testing).
<b>Subtotal (Equipo y Software)</b>		\$760	

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

Para concluir la planificación del presupuesto de la segunda etapa, en la entrega de los mínimos viables del proyecto se encuentra establecida en un período de trabajo de 8 semanas (2 meses). El costo total de esta fase asciende a \$15,660 dólares, el cual se encuentra compuesta de \$14,900 dólares destinados a la remuneración de los seis (6) profesionales especializados y \$760 dólares correspondientes al equipamiento técnico y licencias de software esenciales para la producción del contenido inmersivo y la creación del sitio web.

Tabla 7  
Costo estimado del proyecto segunda fase

Concepto	Costo Total (USD)
<b>A. Sueldos Profesionales</b>	\$14,900
<b>B. Equipo y Software (Mantenimiento/Testing)</b>	\$760
<b>TOTAL, ESTIMADO DE LA FASE 2 (2 MESES)</b>	\$15,660

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

Finalmente, la planificación del presupuesto entre la primera y la segunda etapa, en la entrega de los mínimos viables del proyecto se encuentra establecida en un período de trabajo de 24 semanas (6 meses).

Tabla 8  
Presupuesto total para la entrega del proyecto

Fases del proyecto	Costos totales
Fase 1 (4 Meses)	\$35,220 USD
Fase 2 (2 Meses)	\$15,660 USD
<b>TOTAL, PROYECTO ESTIMADO (6 MESES)</b>	<b>\$50,880 USD</b>

Fuente: Investigación plataformas digitales.

Elaboración: Propia

El costo total de la primera fase asciende a \$35,220 dólares, y el costo total de la segunda fase asciende a \$15,660 dólares, dando un presupuesto total de \$50,880 dólares el cual se encuentra destinados los rubros de remuneración de los seis (6) profesionales especializados y al equipamiento técnico y licencias de software esenciales para la producción del contenido inmersivo y la creación del sitio web.

### 13.4 Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto en torno al rendimiento y estabilidad (testing) se centra en la carga para soportar la cantidad de usuarios conectados a fin de que puedan tener una experiencia fluida, especialmente con los contenidos de los entornos de *Realidad Virtual*.

Es decir, las métricas se centrarán en la velocidad y estabilidad del sitio web, evaluando los tiempos de carga del contenido en los diversos canales (web, móvil, visor RV) a fin de asegurar la inmersión de la experiencia.

La usabilidad y compatibilidad busca asegurar que todos los elementos cargados de la narrativa funcionen correctamente a través de los múltiples navegadores y sistemas operativos *Android*, *iOS* para que se ejecuten sin fallos, para lo cual también se auditarán todos los enlaces a pódcast y documentales *YouTube/Spotify* para que funcionen y muestren la calidad de video y audio esperado.

Las métricas y el posicionamiento digital se realizarán con *Google Analytics* para medir cómo los usuarios encuentran el contenido y cómo interactúan con él, para verificar que no exista una tasa de rebote que impida al usuario continuar con la experiencia inmersiva. Así como también medir el tiempo promedio que los usuarios consumen la experiencia inmersiva, para poder posicionar correctamente en búsquedas clave

relacionadas con *Iglesia de Sangolquí, Patrimonio Rumiñahui y Realidad Virtual Ecuador*, asegurando la visibilidad y el alcance del proyecto.

## Conclusiones

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas* proponen mediante este proyecto la preservación de memoria, patrimonio, narrativas inmersivas y comunicación, con el objetivo de resguardar y compartir el legado histórico de la iglesia y su entorno cumpliendo con su objetivo general que es el de difundir las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, a través de narrativas inmersivas.

Al concebir a la iglesia como un *museo expandido* que trasciende sus muros físicos, propone una estrategia de difusión multiplataforma que utiliza la web, las redes sociales (TikTok, Instagram, Facebook), YouTube y plataformas de audio como Spotify.

Este enfoque no se limita a exhibir información, sino que busca insertar el patrimonio en el ecosistema digital y en la vida cotidiana de las nuevas generaciones, transformando su legado de un *vestigio físico* a un *elemento vivo de la memoria colectiva*.

La preservación y valorización del patrimonio cultural contribuirá activamente a la conservación del patrimonio tangible e intangible asociado con la iglesia central de Sangolquí. Al integrar historias orales, tradiciones, y elementos arquitectónicos en formatos digitales accesibles, fortaleciendo la memoria colectiva garantizando la transmisión de este legado a futuras generaciones.

Este enfoque responde directamente a la pregunta de investigación: ¿Cómo las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, se difunden a través de narrativas inmersivas? El "cómo" se logra creando un *ecosistema transmedia* que rompe los muros físicos de la iglesia: en lugar de esperar a que la gente venga, nosotros llevamos Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas a la gente.

Esto se materializa a través de un sitio web central que es el punto de partida, y desde allí, la difusión se concreta al transformar el patrimonio intangible y físico en una narrativa inmersiva de *Realidad Virtual* (RV), la cual permite a los usuarios sentirse realmente presentes en las leyendas y rituales del pasado.

Todo este proyecto está impulsado por un equipo de profesionales especializado que asegura la visibilidad en redes y en motores de búsqueda (SEO), garantizando así que

*Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí* no solo se cuenten, sino que se vivan y se compartan activamente en el mundo digital.

Además, la integración de tecnologías inmersivas como Wonda VR hace que se cumpla con los objetivos específicos de nuestro trabajo desarrollando las narrativas inmersivas de las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, permitiendo transportar a los usuarios a una experiencia inmersiva en la que la historia cobra vida.

Esta plataforma es clave para recrear los espacios de la iglesia y sus relatos, garantizando que los usuarios puedan explorar y conectarse emocionalmente con el patrimonio, donde los usuarios pueden explorar el entorno de manera interactiva, con narrativas guiadas y la activación de testimonios.

El análisis de los casos de éxito, como *Las Sinsombrero*, *Los Caminos de Jordán* y *el Ministerio del tiempo* aporto para contextualizar y argumentar cómo la propuesta de *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas* se alinea con proyectos exitosos que han utilizado la comunicación transmedia para recuperar y fortalecer la memoria colectiva.

Esto conllevo al cumplimiento de nuestro segundo objetivo planteado de analizar cómo a través de narrativas inmersivas se puede resaltar la memoria y las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí, abordando de forma profunda y convincente en el marco teórico y la evaluación del proyecto.

Los usuarios al sumergirse en la comprensión teórica de la memoria. Al referenciar el concepto de *lugares de memoria* de Pierre (2008) y la distinción entre patrimonio material e inmaterial, el estudio demuestra que el proyecto de *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas* no solo busca preservar la edificación, sino que se enfoca, de manera innovadora, en rescatar el patrimonio intangible las historias, los rituales y los testimonios que están en riesgo de desaparecer.

La existencia de la *Biblia Transmedia* como documento central de la propuesta confirma la meticulosidad del diseño narrativo, garantizando la coherencia y consistencia de las historias a través de cada plataforma.

El impacto cultural y social en el cantón Rumiñahui se extiende al ámbito social, al fomentar la cohesión comunitaria y el reconocimiento del valor histórico y cultural de la iglesia. Por lo que el proyecto *Las historias del patrimonio de la iglesia central de Sangolquí a través de narrativas inmersivas* es un modelo de innovación cultural que demuestra cómo la tecnología puede ser una aliada en la preservación del patrimonio.

Su combinación de inmersión, transmedia, y participación comunitaria no solo revitaliza la historia local, sino que también inspira a otros a seguir explorando nuevas formas de preservar y compartir su legado cultural.

## Lista de referencias

- Bolter, J. David, y Richard Grusin. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. 20. Cambridge: MIT Press.
- EC. 2008. *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449, 20 de octubre.
- EC. 2016. *Ley Orgánica de Cultura en el Ecuador*. Registro Oficial 913, Suplemento, 30 de diciembre.
- Escandón, Pablo, comp. 2016. “Cibermuseos, mediación comunicativa y apropiación social”. En *De los medios y la comunicación de las organizaciones a las redes de valor*, compilado por José Rúas, Valentín Martínez, María Magdalena Rodríguez, Iván Puentes, Jenny Yaguache y Eva Sánchez, 534-48. Quito: Universidad Técnica Particular de Loja.
- Gary P. Hoyes, y Eduardo Prádanos Grijalvo. 2012. “Cómo escribir una Biblia Transmedia” *Eduardo Prados*. 30 de diciembre. <https://eduardopradianos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>
- Google Maps. 2025. “Iglesia Matriz de Sangolquí”. *Maps*. 23 de agosto. <https://n9.cl/0vi72>
- Hinojosa, Leonardo. 2002. *Historias, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas*. Quito. Abya-Yala Editorial.
- ICOM Asamblea General. 2022. “Los museos no tienen fronteras, tienen una red”. *Consejo internacional de museos*. 24 de agosto <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-diretrices/definicion-del-museo/>.
- Iglesias católicas. 2020. “Matriz de Sangolquí”. *Iglesias católicas*. 5 de septiembre. <https://iglesias-catolicas.com/ec/iglesia/matriz-de-sangolqui/>
- Jenkins, Henry. 2006. *Cultura de convergencia: donde chocan los medios antiguos y los nuevos*. Nueva York: NYU Press Editorial.
- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica Editorial.
- Jenkins, Henry. 2011. “Defining transmedia: Further reflections”. *Uniones Pop*. 31 de julio. [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Kaiser Moro, Andrea. 2023. “Comunicación y difusión transmedial del patrimonio cultural y artístico”. *Doctoral thesis*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/81426>.

- Kinder, Marsha. 1993. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press Editorial
- Llorente Barroso, María Del Carmen, María Luisa García Guardia, y Fernando Rodríguez Varona. 2012. “La digitalización del museo del prado. Una sede web convertida en una peculiar galería de arte”. *Icono* 14. 04 de abril. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i2.269>
- Michel Lechien, y Laurence Mouton. 2009. *Museología: Retorno a las bases*. Morlanwelz. Musée royal de Mariemont Editorial.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador 2025. *Patrimonio Cultural. Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador*. Accedido 20 de febrero. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural/>
- Morán, Jorge. 2013. “Aristóteles: De Memoria Et Reminiscentia”. *Tópicos. Revista De Filosofía* 2 (1): 193-94. <https://doi.org/10.21555/top.v2i1.575>.
- Newball, Andrés Adolfo Navarro, y Isidro Moreno Sánchez 2015. “Redefinición de las TIC en el museo del discurso invasivo al inclusivo”. *Complutense de Ciencias de la Información* 21 (1): 1-28. doi:10.5209/rev\_CMPL.2010.v21.n1.50432.
- Pierre Nora. 2008. *Les lieux de mémoire*. París Trilce Editorial. Pierre Nora. <https://ia801504.us.archive.org/24/items/nora-pierre.-los-lugares-de-la-memoria-ocr-2008/Nora%2C%20Pierre.%20-%20Los%20lugares%20de%20la%20Memoria%20%5Bocr%5D%20%5B2008%5D.pdf>
- Rampazzo Gambarato, Renira. 2020. *Teoría, desarrollo y estrategia en la narrativa transmedia*. Londres. Taylor & Francis Group. Edición para Microsoft Reader.
- Reigl, Alois. 2007. *El culto moderno de los monumentos, su carácter y sus orígenes*. Traducido por Aurora Arjones Fernández. España; Anda Lucia.
- Saban, Karen. 2020. “De la memoria cultural a la transculturación de la memoria: un recorrido teórico”. *Revista Chilena de Literatura* 101-379-404. <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/57325>
- Sánchez, Isidro Moreno, y Andrés Adolfo Navarro Newball. 2016. “El hipermedia móvil como nuevo medio y su protagonismo en la creación transmedia”. *Revista KEPES* 157. <http://www.scopus.com/inward/record.url?scp=84991737629&partnerID=8YFLogxK>

- Sánchez, Isidro Moreno. 2022. “Conocimiento aumentado y accesibilidad en los museos del Cusco. Chasqui”. *Revista Latinoamericana de Comunicación* 48-53. [https://www.academia.edu/83739432/Conocimiento\\_aumentado\\_y\\_accesibilidad\\_en\\_los\\_museos\\_del\\_Cusco](https://www.academia.edu/83739432/Conocimiento_aumentado_y_accesibilidad_en_los_museos_del_Cusco)
- Santacana, Joan. 2017. “Reflexión sobre el patrimonio cultural, la educación y las identidades”. *Runae.* 67–81. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/20>
- Scolari, Carlos. 2016. Narrativas transmedia: *Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto. Edición para Microsoft Reader.
- Servicio Nacional del Patrimonio Cultural de Chile. 2025. “Que entendemos por patrimonio cultural”. *Servicio Nacional del Patrimonio Cultural*. 25 de febrero. <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/que-entendemos-por-patrimonio-cultural>.
- Sutherland, Ivan. 1965. *El padre de la computación gráfica que revolucionó nuestra interacción con las maquinas*. BBC News Mundo. 20 de marzo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47393964>
- UNESCO Asamblea General. 1972. *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*. 17 de octubre. <https://www.unesco.org/es/world-heritage>