




Artículo Científico

Estratégicas para la salvaguardia y divulgación del patrimonio cultural: Sala de la Capitanía en la Casa de los Marqueses, Latacunga

Strategies for the preservation and dissemination of cultural heritage: Sala de la Capitanía en la Casa de los Marqueses, Latacunga

Manuel Enrique Lanás López¹ , Yandry Alexander Barragán Chamba² ,
Henry David Salazar Abad³ 

¹ Universidad Técnica de Cotopaxi, manuel.lanas@utc.edu.ec, Latacunga - Ecuador

² Universidad Técnica de Cotopaxi, yandry.barragan3849@utc.edu.ec, Latacunga - Ecuador

³ Universidad Técnica de Cotopaxi, henry.salazar2352@utc.edu.ec, Latacunga - Ecuador

Autor para correspondencia: manuel.lanas@utc.edu.ec

Derechos de Autor

Los originales publicados en las ediciones electrónicas bajo derechos de primera publicación de la revista son del Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui, por ello, es necesario citar la procedencia en cualquier reproducción parcial o total. Todos los contenidos de la revista electrónica se distribuyen bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



Citas

Lanas López, M. E., Barragán Chamba, Y. A., & Salazar Abad, H. D. Estrategias para la salvaguardia y divulgación del patrimonio cultural: Sala de la Capitanía en la Casa de los Marqueses, Latacunga. *CONECTIVIDAD*, 6(4), 166–183. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i4.366>

RESUMEN

La Casa de los Marqueses, ubicada en la ciudad de Latacunga en el sector del centro histórico (C. Fernando Sánchez de Orellana) resguarda gran parte del patrimonio cultural tangible e intangible de la localidad de Cotopaxi. Sin embargo, con el paso del tiempo ha perdido visibilidad por la falta de herramientas gráficas estratégicas que promuevan, en este caso, la sala de la capitanía la cual contiene el valor adecuado para potenciar su notoriedad tanto a turistas locales como extranjeros. Esta investigación tiene como objetivo analizar, establecer, aplicar y validar las herramientas gráficas adecuadas para su ejecución. Se usa una combinación de metodologías en este caso, la investigación acción participativa y diseño centrado en el usuario (DCU) con el fin de realizar una investigación donde actores profesionales del área comparten conocimientos de gran relevancia del lugar. Por otro lado, el DCU evalúa la correcta disposición de estas herramientas para su promoción e impacto que tiene en sus visitantes, los resultados evidencian que al ser un museo temático se elabore un adecuado uso de varios elementos que potencien su visibilidad, mejoren la interactividad y

calidad para los usuarios visitantes. Finalmente, tras el estudio se utilizaron señaléticas que afinen el entendimiento del usuario y realidad aumentada que mejoren la interactividad con todo el público.

Palabras claves: Herramientas gráficas; Museo temático; Realidad aumentada.

ABSTRACT

The Casa de los Marqueses located in the city of Latacunga in the historic center zone, which protects much of the tangible and intangible cultural heritage of the province of Cotopaxi. However, with the passage of time, it has lost visibility due to the lack of strategic graphic tools that promote, in this case, the captaincy room, which contains the appropriate value to enhance its notoriety to both local and foreign tourists. This research aims to analyze, establish, apply and validate the appropriate graphic tools for its execution. A combination of methodologies is used in this case, participatory action research and user-centered design (UCD) in order to carry out an investigation where professional actors from the area share highly relevant knowledge of the place. On the other hand, the DCU evaluates the correct layout. of these tools for its promotion and impact it has on its visitors. The results show that as it is a thematic museum, adequate use of various elements is made that enhances its visibility, improves interactivity and quality for visiting users. Finally, after the study, signage was used that refines the user's understanding and augmented reality that improves the Interactivity with the entire public.

Keywords: Graphic tools; Thematic museum; Augmented reality.

1. INTRODUCCIÓN

El centro histórico de Latacunga fue designado como el sexto “rincón mágico” del Ecuador en el programa del Ministerio de Turismo (2023). Dentro de este contexto, la Casa de los Marqueses ubicada en C. Fernando Sánchez de Orellana, específicamente la Sala de la Capitanía dedicada a la Mama Negra se levanta un caso de estudio ideal. El objetivo es desarrollar estrategias gráficas que fomenten una afluencia considerable de visitantes, es notable la disminución de la concurrencia de personas generando un desconocimiento generalizado del valor histórico y patrimonial de Cotopaxi que alberga dicho lugar.

Según la UNESCO (2023), “el “patrimonio cultural” abarca las tradiciones y conocimientos transmitidos por las comunidades a lo largo del tiempo, enriqueciendo su identidad y promoviendo la diversidad cultural.” La ausencia de herramientas gráficas estratégicas ha obstaculizado la visibilidad y promoción del lugar se vea afectado el valor patrimonial de La Casa de los Marqueses, por lo tanto, pone en riesgo su preservación en un tiempo prolongado a futuro y su capacidad para enriquecer la identidad cultural de la comunidad local.

Número de turistas

La afluencia de turistas en los principales museos de Latacunga se resume en la Tabla 1, lo que permite identificar patrones de visitas semanales, mensuales y anuales:

Tabla 1. Total de visitantes

Museo	Demanda	Pais /Provincia	Semanal	Mes (* 4 semanas)	Anual (*12 semanas)
Casa de la cultura " Molinos de Moserat"	Persona extranjera	Francia Alemania Japón	6	32	384
	Estudiantes colegiales y universitarios	Cotopaxi	2		
Casa de los "Marqueses"	Persona extranjera	Francia y Alemania	3	24	228
	Estudiantes colegiales y universitarios	Cotopaxi	3		
Total					672

Fuente: POAQUIZA, Silvia (2015), (Melo Fiallos & Poaquiiza Yumbulema, 2016)

La presente investigación tiene como objeto. Establecer estrategias gráficas para la salvaguardia y divulgación del patrimonio cultural, utilizando como caso de estudio la Sala de la Capitanía con el fin de preservar, valorizar y transmitir este patrimonio, ubicada en la Casa de los Marqueses Latacunga-Ecuador.

1.1 Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural, abarca una amplia gama de elementos que representan la identidad y la historia de una sociedad. Dichos componentes incluyen desde monumentos arquitectónicos hasta tradiciones intangibles transmitidas de generación en generación; el patrimonio cultural ejerce un papel importante en la preservación de la memoria colectiva y la promoción de la diversidad generando un valor histórico que alberga este lugar reafirmando socialmente con el tiempo.

Según el Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico, Consejería de Cultura (2011), el concepto de patrimonio cultural es subjetivo y dinámico, no depende de los objetos o bienes, sino de los valores que la sociedad en general les atribuye en cada momento de la historia y que determinan qué bienes son los que hay que proteger y conservar para la posteridad.

1.1.1 Categorías de Patrimonio Cultural

Las categorías del patrimonio cultural desempeñan una función significativa en la preservación, valoración de la diversidad cultural y el legado histórico de la humanidad. Su comprensión y análisis proporcionan perspectivas fundamentales para abordar los desafíos contemporáneos en la conservación del patrimonio y promover un mayor entendimiento intercultural a nivel global; generando en la sociedad su propia identidad y despertando así el interés por su cuidado.

Para Palma Peña (2015) en su escrito llamado *El Patrimonio Cultural, Bibliográfico y Documental de la Humanidad: Revisiones conceptuales, legislativas e informativas para una educación sobre patrimonio*, menciona que:

La trascendencia de la UNESCO, en lo que se refiere a patrimonio cultural, se refleja en las recomendaciones que ha publicado, las cuales plantean acciones consensuadas para tratar los distintos tipos de patrimonio cultural de la humanidad identificados y propuestos por los países. Algunos tipos de patrimonio que la UNESCO reconoce y protege al valorarlos como patrimonio de la humanidad son: diversidad cultural, patrimonio mundial, patrimonio natural, patrimonio mueble y museos (UNESCO, 2010b), patrimonio inmaterial, patrimonio subacuático y memoria del mundo (véase Becerril, 2003, p. 460).

1.1.2 El valor e importancia del Patrimonio Cultural

El patrimonio cultura se encuentra conformado por la identidad cultural de una sociedad

evidenciado por medio de sus valores, tradiciones y historia. De esta manera, se necesita comprender la importancia que tiene el valor del patrimonio cultural. El mismo aporta un valor significativo a la memoria colectiva del lugar.

1.1.3 Desafíos de Conservación y Divulgación del Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural actualmente se encuentra con una serie de desafíos considerables, el crecimiento agigantado de la urbe, escaso financiamiento y la demanda turística entre otros, son los inconvenientes que dificulta la promoción del legado cultural.

En los últimos años, resultado de la globalización, el crecimiento demográfico y las presiones sociales, se ha abierto una reflexión sobre la relación entre conservación y desarrollo sostenible; es decir, del equilibrio entre la satisfacción de las necesidades humanas básicas y la utilización del uso de recursos. En efecto, frente a los nuevos desafíos, el patrimonio no podía “limitarse al papel de conservación pasiva que desempeñó en el pasado”, sino que debía “proporcionar las herramientas y el marco para contribuir a configurar, delinear y dirigir el desarrollo de las sociedades del mañana” (Guardia, 2018).

1.2 Estrategias para salvaguardar el Patrimonio Cultural

Las tics se relacionan con el patrimonio cultural con la utilización de plataformas interactivas, archivos digitalizados, apps móviles donde el acceso y privacidad es prolongada, de esta manera es importante comprender adecuadamente lo que representa hoy en día las Tics para abordar su impacto en diferentes campos.

Por consiguiente, las tics no se limitan al uso de dispositivos y herramientas digitales mas bien consisten en un a red compleja de tecnologías y sistemas que actúan en la forma de relacionarse. Por lo tanto, explorar a diferentes autores sobre el tema de las tics permite ampliar el espectro de conocimiento para poder plantear con una visión más clara el significado que cumple actualmente en la sociedad.

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2015). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Gilbert y otros (1992, p1), hacen referencia al “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información”. Por su parte, Bartolomé (1989, p 11) señala que se refiere a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones. En esta misma línea en el diccionario de Santillana de Tecnología Educativa (1991), las definen como los

“últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación.” “Castells y otros (1986) indican que comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información”. Y por último el concepto publicado en la revista “Cultura y Nuevas Tecnologías” lo define como “... nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.” (Ministerio de Cultura, 1986, p12). Las TIC han permitido experiencias innovadoras para los visitantes dentro del desarrollo de entornos museísticos como aplicaciones interactivas, mientras facilitan la digitalización y preservación de las colecciones.

1.2.1 Investigación y Documentación del Patrimonio Cultural

El Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador (2012) “define el patrimonio cultural 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”.

En 2005, la Mama Negra fue oficialmente reconocida como patrimonio cultural validando su importancia y promoviendo su preservación a nivel nacional e internacional. El Instituto de Patrimonio Cultural reconoce como Patrimonio Cultural Intangible de la Nación, el 31 de octubre INPC (2005). Este reconocimiento institucional ha convertido a la Fiesta de la Mama Negra en un elemento emblemático no solo para la comunidad local, sino también para el patrimonio cultural de Ecuador en su conjunto. Esto destaca la vitalidad y la diversidad de las expresiones culturales presentes en el país, fortaleciendo su preservación y difusión.

Herrera y Cáceres (2020) destaca que con relación al origen la fiesta se puede afirmar que se la viene celebrando desde el siglo XVII con manifestaciones populares paganas y religiosas, africanas y españolas, con personajes, rituales, indumentarias, bailes y música.

García (2020) resalta especialmente, en el mes noviembre se genera un significativo flujo de turistas nacionales y en menor escala extranjeros que llegan hasta la ciudad de Latacunga interesados en conocer, participar y/o presenciar el desarrollo de este evento.

La celebración de la Mama Negra en las festividades de septiembre y noviembre en Latacunga, Ecuador, se distingue por su arraigo cultural y enfoques diferenciados. La festividad de

septiembre tiene un carácter religioso, en honor a la Virgen de la Merced, mientras que la Mama Negra de noviembre ha evolucionado hacia un enfoque más turístico y de entretenimiento.

Para Ortega (2004), La Fiesta de la Mama Negra del 24 de septiembre se origina en la historia de la colonización cristiana en la península ibérica por los musulmanes, la expulsión de musulmanes y judíos de la península, y la posterior conquista de América, que trajo consigo la introducción de culturas africanas en estas tierras. De la misma manera, existe otra celebración como la Orden de la Merced, fundada por San Pedro Nolasco quien asegura que fue parte de una visión de la Virgen María y la liberación de cristianos reclusos bajo ordenes de los musulmanes, dando origen a la Fiesta de la Mama Negra celebrada cada 24 de septiembre.

Por otro lado, la celebración más conocida como la Novembrina, gana relevancia a lo largo del tiempo encantando a turistas nacionales e internacionales con desfiles coloridos y danzas folclóricas, además, las diferencias resaltan a pesar de los cambios sociales económicos, pero se evidencia las raíces históricas y culturales que perduran a lo largo del tiempo.

Hasta ahora, La Mama Negra celebración realizada en el mes de noviembre, viene ganando relevancia dentro del contexto cultural y económico dinamizando los espacios públicos. Sin embargo, dentro de esta manifestación cultural es importante reconocer a los personajes históricos que dan vida a esta fiesta cultural como el principal la Mama Negra, el Capitán, el Ángel de la Estrella, el Abanderado y el Rey Moro. De la misma forma, en la celebración de septiembre hacen la aparición otros personajes como el Embajador, los Payasos y los Urcuyayas, protagonistas que representan simbólicamente las facetas de la identidad cultural de la localidad.

1.2.2 Gestión del Patrimonio Cultural

En el contexto de la Fiesta de la Mama Negra, se convierte en un desafío interdisciplinario abarcando la preservación, conservación y divulgación. Por una parte, la conservación se convierte en la protección física de los bienes materiales e inmateriales que son parte de esta celebración partiendo desde la indumentaria hasta las prácticas culturales. La conservación implica la protección física de los bienes materiales e inmateriales asociados con la celebración, desde la indumentaria tradicional hasta las prácticas culturales transmitidas de generación en generación. Por otra parte, en cuanto a la preservación va más allá de proteger los elemento o

objetos tangibles donde se incluyen documentación de la historia, significado y evolución de la Fiesta de la Mama Negra, así como la salvaguardia de las tradiciones orales y conocimientos asociados.

Cunuhay Ante, G. B., & Oña Cevallos, B. I. (2019). En su estudio sobre el “Centro Histórico de Latacunga: Análisis y Perspectivas para el Desarrollo del Turismo Patrimonial”, exploran las posibilidades y desafíos para la promoción del turismo cultural en la región. estableciendo así el desarrollo de una gestión de turismo patrimonial basados en proyectos turísticos patrimoniales lo cual será beneficioso para los Latacungueños, ya que los turistas en la actualidad demandan naturaleza y turismo, no solo sol y playa entonces tenemos nuevos turistas y por los tanto debería crearse nuevos productos.

La divulgación juega un papel crucial en la promoción y difusión de esta manifestación cultural, tanto a nivel local como internacional, a través de diversas plataformas y medios, como exposiciones, publicaciones, eventos educativos y digitales.

Herrera Chavez, R. H. (2023) menciona en el estudio “Patrimonio cultural material y demanda turística, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi”, las entidades pertinentes tratan de promocionar la riqueza cultural del cantón, pero primero se debe crear planes de conservación que nos permita mantener en perfecto cuidado estos bienes para poderlos difundir y promocionarlos de mejor manera al turista.

En conjunto, la gestión integral del patrimonio cultural de la Fiesta de la Mama Negra no sólo busca asegurar su supervivencia a largo plazo, sino también promover su apreciación, entendimiento y valoración en el contexto global, contribuyendo así a la preservación de la identidad cultural y el enriquecimiento del acervo patrimonial de la región.

1.3 Herramientas para la Divulgación del Patrimonio Cultural

Promover el aprendizaje y el intercambio de experiencias es uno de los objetivos que cumplen los museos por medio de recursos y estrategias didáctica. Por lo tanto, es importante establecer medios de difusión conjugando actividades para el manejo de grupos de personas o individual, integrando material educativo con la tecnología, con el fin de realizar un seguimiento y respaldo de las labores fomentadas a la formación integral y focalizada en el ámbito museístico.

Por consiguiente, realizar la difusión del patrimonio cultural desde una perspectiva educacional

donde responda a un “por que” y “para que”, para fines educativos.

Colasante (2017) señala que en el ámbito universitario se han desarrollado catálogos virtuales, blogs, códigos QR, estrategias educativas y visitas guiadas para potenciar el conocimiento y divulgación del patrimonio.

1.3.1 Tics y la Comunicación Aplicada al Patrimonio Cultural

Las tics y la comunicación cumplen una labor importante en función al patrimonio cultural, se evidencia un avance significativo en el área académica y cultural, cada vez se muestra la información por medio de herramientas digitales y plataformas virtuales promocionando y conservando el legado cultural. Además, las tics no solo facilitan el acceso a la información sino promueven la participación activa de los usuarios. Esto permite que el patrimonio cultural tenga un atractivo en la manera de difundir la información generando un alto valor e importancia en la sociedad.

Calderón Roca, B., Choque Porras, A., & Quiles García, F. (2018) exploran en su proyecto de investigación “Nuevas Tecnologías e interdisciplinariedad en la Comunicación del Patrimonio Cultural”. Las nuevas tecnologías aplicadas en el Museo Municipal de Chancay permiten que la comunidad chancayana y los visitantes locales, regionales, nacionales e internacionales interactúen permanentemente con el patrimonio material e inmaterial de Chancay, a través de las pantallas touch screen.

Un ejemplo de aplicación de TIC en museos se observa en la Figura 1, donde se aprecia el uso de pantallas interactivas en el Museo Municipal de Chancay.

Figura 1. Pantallas touch screen.



Fuente: (Fotografía: Museo Municipal de Chancay, 2014).

Existen otros medios audiovisuales utilizados de forma atractiva, aplicados en museos:

- Itinerarios Personalizados: según su edad, conocimientos previos y preferencias.
- Juegos Interactivos: Las TIC crean entornos propicios para juegos interactivos, tanto individuales como grupales.
- Aplicaciones móviles y servicios en línea relacionados con el museo, como la compra de entradas, facilitan la orientación del visitante dentro del recinto.
- Experiencias multisensoriales con realidad virtual, gráficos y dispositivos multimedia

2. METODOLOGÍA

En el presente proyecto se tiene planificado combinar diferentes metodologías para aprovechar las ventajas de cada una. Se propone una investigación participativa que permitirá el desarrollo de herramientas estratégicas, el DCU para luego generar una evaluación pertinente.

Stephen Kemmis: Es un pedagogo australiano que ha desarrollado una teoría de la investigación-acción crítica. En 1985, publicó su libro “The Action Research Planner”, que es una guía práctica para la planificación y realización de investigaciones-acción (Kemmis, 1985).

Es importante mencionar que la investigación participativa genera una sinergia entre investigadores y participantes que permite identificar problemas relevantes dentro de un entorno real para proponer mejoras. Por otra parte, el DCU permite comprender los requerimientos de los usuarios finales con el fin de garantizar la usabilidad.

Bill Moggridge: Fue un diseñador británico que cofundó la empresa IDEO, una de las consultoras de diseño más importantes del mundo. En 2006, publicó su libro “Designing Interactions”, donde describe la importancia del diseño centrado en el usuario para crear productos interactivos exitosos (Moggridge, 2006).

Utilizar esta metodología en la investigación es fundamental para conocer el proceso por el cual se desarrolla en el entorno y mediante el uso de encuestas que proporcionan información.

2.1 Investigación acción participativa

La IAP se desarrolla en fases secuenciales que incluyen diagnóstico, planificación, acción y evaluación (Atencio, 2015).

Las funciones y estructuras de los grupos participantes en la investigación acción participativa se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 2. Características y funciones de los grupos de interlocución en la IAP

	Estructura	Propiedades	Roles en el proceso
Grupo de investigación acción Participativa	Investigadores. vecinos voluntarios. Personal técnico	Equipo estable y permanente de trabajo. Trabajo intenso, pero no regular Concentración en la actividad sobre todo en las primeras fases de la (IAP).	Recurso informativo y apertura de redes. diagnóstico de síntomas análisis. Elaboración de propuestas.
Comité de supervisión	Representantes de los promotores de la investigación. Grupo investigador. Representantes de la comunidad.	Equipo estable de trabajo, pero con baja frecuencia de actividad. Condensación de la actividad sobre todo en las últimas fases de la IAP.	Supervisión y seguimiento del proceso. Sesiones informativas al final de cada fase. Deliberación sobre el diagnóstico y trato de propuestas.

Fuente: Espeso-Molinero, P. (2017.)

2.1.1. Observación participativa

Tabla 3. Actividades necesarias para el diagnóstico

1. Focus Group	2. Encuestas	3. Observación Participante	4. Fotografía Participante (Fotovoz)
Utilizar grupos focales para reunir a pequeños grupos de participantes y discutir temas específicos relacionados con el proyecto.	Realizar entrevistas individuales para recopilar información detallada sobre las experiencias, conocimientos y percepciones de los participantes.	La observación participante involucraría la inmersión en las actividades cotidianas de la comunidad para observar y participar en sus interacciones y prácticas.	Se utiliza la fotografía participativa para que los miembros de la comunidad capturen imágenes que representen sus experiencias y preocupaciones.
Justificación			
Esta técnica es de relevancia para el desarrollo del proyecto porque permitirá obtener diversas perspectivas y profundizar en las experiencias y opiniones de los participantes. La dinámica de grupo facilitará la generación de ideas y la identificación de temas comunes.	Estas encuestas permitieron explorar en profundidad los temas de interés, proporcionando un entendimiento más completo y matizado de las opiniones y vivencias de cada persona.	Esta técnica permite obtener una visión interna y detallada del contexto social y cultural, ayudando a comprender mejor las dinámicas y realidades del grupo estudiado.	Estas fotografías servirán como puntos de partida para discusiones y reflexiones, facilitando una comprensión visual y emocional de los temas investigados. Las imágenes y las narrativas asociadas ayudarán a documentar y comunicar las realidades de la comunidad desde su propia perspectiva.

Se realizó una evaluación para determinar los enfoques, mismos que se deben direccionar a la investigación. Dentro de las varias técnicas e instrumentos analizados de IAP, se ha recolectado los que son de mayor relevancia para su desarrollo dentro del proyecto, en este caso son: focus group, entrevistas, observación participante, fotografía participante. Las técnicas aplicadas durante el proceso de diagnóstico de la investigación se detallan en la Tabla 3.

En la Figura 2 se muestran las reuniones virtuales realizadas con los actores participantes como parte de la fase inicial del proyecto.

Figura 2. Captura de pantalla de reuniones virtuales (2024)



Fuente: Autores

La Figura 3 ilustra la señalética interna de la Casa de los Marqueses, utilizada como referencia para el análisis del espacio museístico.

Figura 3. Fotografía de panel indicador de salas de la Casa de los Marqueses de Miraflores (2024)



Fuente: Autores

2.2 Diseño Centrado en el Usuario (DCU)

El DCU es una estrategia de diseño que coloca al usuario en el centro del proceso creativo. Sus fases comprenden: planificación, investigación, prototipado, evaluación, implementación y monitorización (Montero, 2015).

En este estudio se realizaron prototipos de señalética y aplicaciones interactivas, seguidos de encuestas aplicadas a los visitantes.

Una de las propuestas gráficas desarrolladas corresponde a la señalética para salas temáticas, como se muestra en la Figura 4 y Figura 5.

El uso de realidad aumentada aplicada a la interacción con los visitantes se ejemplifica en la Figura 6.

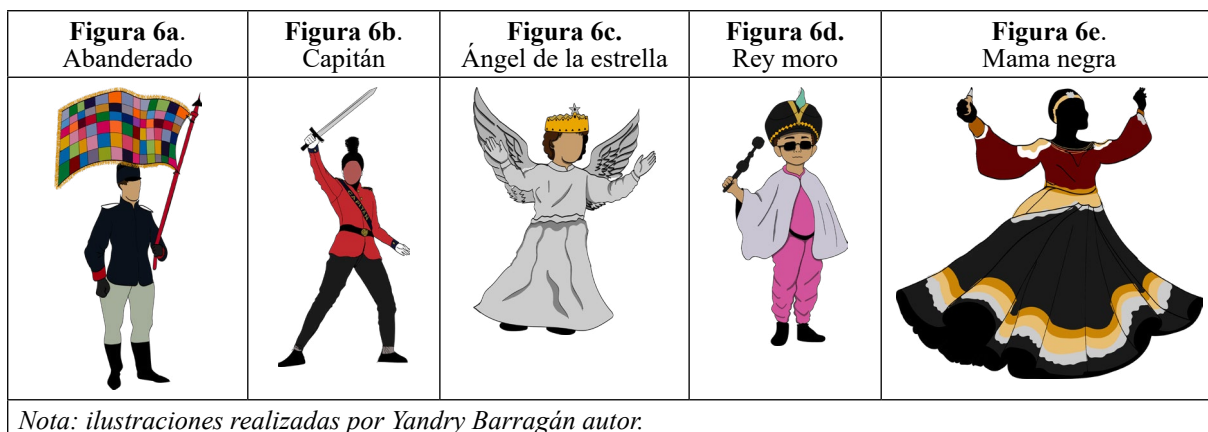


Figura 6. Aplicación de realidad aumentada funcionando dentro del museo




Fuente: Autores


Las Figuras 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, presentan las ilustraciones digitales de los personajes principales de la Fiesta de la Mama Negra, diseñadas para el proyecto.



Los instrumentos aplicados a los visitantes para evaluar las propuestas se evidencian en la Figura 7.

Figura 7. Encuesta realizada a visitantes del museo





ENCUESTA PARA EVALUAR ESTRATEGIAS GRÁFICAS Y TECNOLÓGICAS EN EL MUSEO "CASA DE LOS MARQUESES"

Esta encuesta tiene el objetivo de conocer su opinión sobre nuevas estrategias gráficas y tecnológicas que queremos implementar en nuestro museo para conservar, preservar y divulgar nuestro patrimonio cultural. Su participación es muy importante para nosotros.

seleccione 1 respuesta

1. ¿Cuál es su rango de edad?
 - 17-20 años
 - 21-25 años
 - 26-30 años
2. ¿Te interesaría utilizar aplicaciones de realidad aumentada durante tu visita al museo?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Neutral
 - Poco interesado
 - Nada interesado
3. ¿Qué tipo de información te gustaría obtener a través de la realidad aumentada? (Seleccione todas las que apliquen)
 - Historia de los artefactos
 - Detalles artísticos
 - Interacciones multimedia
 - Datos adicionales (textos, videos, audios)
 - Actividades interactivas
4. ¿Te gustaría tener la opción de realizar paseos virtuales de las salas temáticas del museo?
 - Sí
 - No
5. ¿Qué beneficios crees que tendría un paseo virtual? (Seleccione todas las que apliquen)
 - Mayor accesibilidad
 - Enriquecimiento educativo
 - Entretenimiento
 - Flexibilidad en la visita
6. ¿Crees que el uso de realidad aumentada y paseos virtuales puede ayudar a conservar el patrimonio cultural?
 - Sí
 - No

Firma /Nombre.

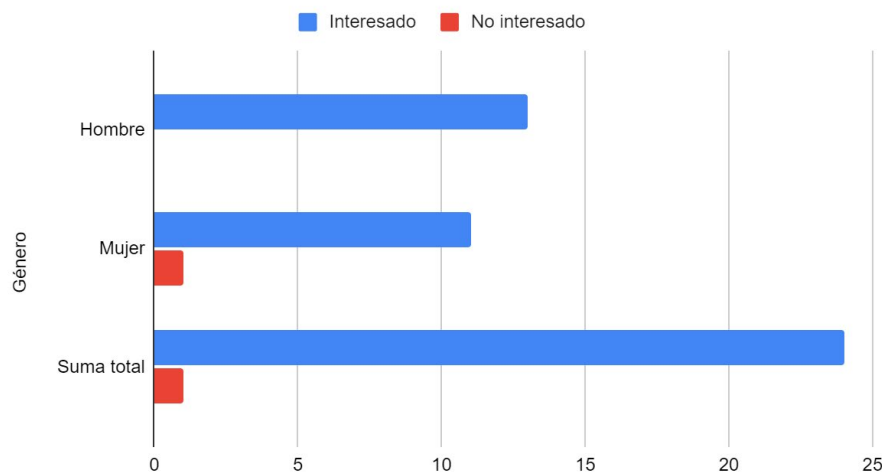
Fuente: Autores

3. DISCUSIÓN Y RESULTADOS

La ejecución de las estrategias gráficas y tecnológicas se percibe de manera positiva por el público. Como se evidencia en la Tabla 4, el consenso es considerado entre los visitantes para la incorporación de realidad aumentada (RA) en el museo. Dichos datos no solo reflejan la aceptación, sino que evidencia una demanda clara por generar experiencias museísticas interactivas, lo que acredita la necesidad estratégica del proyecto.

Figura 8. Disposición de los visitantes hacia la implementación de la realidad aumentada

Interesado y No interesado Realidad Aumentada



Fuente: Autores

En la Figura 8, se presenta los resultados de las encuestas realizada a los visitantes, donde se detalla la distribución por género de quienes manifiestan están a favor de implementar la realidad aumentada en el museo. Reflejando un consenso general sobre la necesidad de implementar nuevas estrategias que permitan visibilizar el museo, tanto en su dimensión de patrimonio cultural tangible e intangible.

Por otra parte, la materialización de la estrategia y su integración patrimonial se basa en dos productos clave:

En primera instancia, la figura 9 evidencia la aplicación de realidad aumentada funcionando en las inmediaciones del museo, ilustrando la integración de esta tecnología y la experiencia del visitante. Además, en la figura 10 presenta un afiche promocional del aplicativo como herramienta gráfica para la difusión de la nueva experiencia entre el público.

<p>Figura 9. Aplicación de realidad aumentada funcionamiento dentro del museo</p>	<p>Figura 10. Poster principal para aplicativo realidad aumentada y pesos virtuales</p>
	
<p>Fuente: Autores</p>	<p>Fuente: Autores</p>

La propuesta de creación se fundamenta de manera rigurosa mediante el proceso de diseño. Iniciando con un análisis identificativo del museo extrayendo la paleta cromática y tipografías principales, conjugando dichos elementos con los colores predominantes en las fotografías de las salas temáticas. Basándose conceptualmente en el desarrollo de una identidad única, original y contextualizada.

A partir de estos referentes, se diseñaron los cinco personajes mediante la técnica de ilustración digital adoptando un estilo cartoon semirrealista. Se incorporan diseños evocando la fiesta de la Capitanía, relacionando la propuesta gráfica con el patrimonio cultural de la región.

Además, cumpliendo satisfactoriamente con los objetivos propuestos validando la relevancia de los referentes teórico y prácticos aplicados. Se destaca también, la selección de las técnicas, estilos e instrumentos se cimientan en el estudio de metodologías ya validadas y publicadas en el ámbito internacional, garantizando así un enfoque metodológico sólido.

Por otra parte, la aplicación sistemática de este proceso, partiendo desde el análisis hasta la implementación no solo existe una notable mejora en la difusión del museo, sino que establece un vínculo innovador en el patrimonio, contribuyendo de manera directa a su preservación y revalorización mediante una experiencia de visita atractiva. También cabe mencionar, la aplicación sistemática de este proceso no solo mejora la difusión, estableciendo un nuevo paradigma para que exista la interacción con el patrimonio. Elevando el valor percibido al modernizar la experiencia sin que se comprometa la integridad del patrimonio, generando un argumento único para la promoción turística destacando de otras ofertas culturales, sentando las bases para un argumento medible de la concurrencia de visitantes, respondiendo a la demanda de experiencias interactivas e inmersivas.

4. CONCLUSIONES

El estudio demuestra que la incorporación de nuevas tecnologías inmersivas como la realidad aumentada, responde netamente a la demanda del público. La aceptación manifiesta no solo una disposición favorable, sino una expectativa por implementar experiencias museísticas modernas interactivas. Dicho hallazgo valida la premisa preliminar de la innovación tecnológica, centrada en el usuario o visitante, siendo un factor determinante para gestionar las visitas al museo.

Cabe mencionar que, la metodología que se emplea integra de manera sistemática los elementos identitarios del museo como la colorimetría y tipografía con los referentes de la Fiesta de la Capitanía resultando efectiva. Los personajes no solo enriquecen la experiencia visual, sino que crean un vínculo emocional con los visitantes nacionales y extranjeros fomentando la difusión de los valores culturales de forma coherente y atractiva.

En relación a los objetivos, estos se cumplen de manera satisfactoria, confirmando la relevancia y aplicabilidad de los fundamentos teóricos y prácticos propuestos. Las herramientas metodológicas y técnicas proporcionan un espectro de trabajo sólido y replicable, para asegurar que los resultados cumplan con un proceso riguroso y transferible a otros contextos museísticos. La efectividad de la implementación tecnológica está basada en el diseño gráfico estratégico. La figura 9 no sólo cumplió una función informativa, actuando como un medio visual que genera expectativa entorno a la contextualización de la experiencia de la realidad aumentada como se muestra en la figura 8. Esta correlación entre el soporte tradicional y la innovación digital se muestra de manera integral combinando los medios tangibles e intangibles, la comprensión y la adopción de las nuevas propuestas por parte del público optimizando así la inversión tecnológica. Más allá de los resultados esperados tanto cualitativos como cuantitativos obtenidos para este museo en específico, uno de los principales aportes es la creación de un modelo replicable y adaptable para la modernización de instituciones de tipo cultural.

Por otra parte, la propuesta gráfica se consolida mediante una inversión estratégica que posiciona al museo con la vanguardia de la difusión cultural, maximizando su valor percibido y fomentando un argumento único para el impulso turístico. Los resultados obtenidos constituyen una base sostenible para que más adelante pueda ampliarse estos servicios digitales, teniendo en cuenta que el museo no solo sirve como un sitio de preservación del pasado, sino que hoy en día debe conectar de manera dinámica y significativa con las audiencias del presente y del futuro.

REFERENCIAS

Atencio Huggins, Daniel & Dsilva, Franahid & Palomares, Hilmer. (2016). *La Investigación Social y el Método de Investigación Acción Participativa*. https://www.researchgate.net/publication/318403539_La_Investigacion_Social_y_el_Metodo_de_Investigacion

[Accion_Participativa#fullTextFileContent](#)

- Calderón Roca, B., Choque Porras, A., & Quiles García, F. (2018). *Nuevas tecnologías e interdisciplinariedad en la comunicación del patrimonio cultural*. Academia edu. <https://www.academia.edu/45308526>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2015). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje *Laurus*, 13(23), 213-224. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Colasante, N. (2017). *Estrategias de divulgación para la valoración del patrimonio cultural universitario*. Academia.edu. <https://www.academia.edu/85364129>
- Cunuhay Ante, G. B., & Oña Cevallos, B. I. (2019). *Centro histórico de Latacunga: Análisis y perspectivas para el desarrollo del turismo patrimonial*. [Tesis de grado, Universidad de las Fuerzas Armadas]. <https://repositorio.espe.edu.ec/items/ec9c0698-048b-48af-9964-1aeb457856cfx>
- Espeso-Molinero, P. (2017). Características y retos de la investigación acción participativa (IAP). Una experiencia en investigación turística. *Dimensiones Turísticas*, 1(1), 53–80. <https://doi.org/10.47557/APGJ3821>
- García, M. (2020). La fiesta de la Mama Negra y su promoción turística. *Revista académica*.
- Guardia, S. B. (2018). *Conservación del patrimonio cultural y desarrollo sostenible*. Universidad de San Martín de Porres, Cátedras UNESCO.
- Herrera, S., & Cáceres, N. (2020). La fiesta de la Mama Negra, uno de los patrimonios culturales intangibles de la ciudad de Latacunga, Ecuador. SciELO (SciELO Preprints). <https://doi.org/10.1590/scielopreprints.671>
- Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. (2011). *El patrimonio cultural*. Junta de Andalucía. https://www.iaph.es/export/sites/default/galerias/patrimonio-cultural/documentos/gestion-informacion/que_es_patrimonio_cultural.pdf
- Instituto de Patrimonio Cultural del Ecuador (INPC). (2005). *Reconocimiento como Patrimonio Cultural Intangible de la Nación*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/fiesta-de-la-mama-negra-o-fiesta-de-la-capitania/>
- Kemmis, S. (1985). *The action research planner*. Deakin University Press.

- Melo Fiallos, D. F., & Poaquiza Yumbulema, S. A. (2016). *El valor histórico de los museos de Latacunga*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/b4d1065a-899c-4caf-8a09-4f0e56e1898b>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. (2012). *Definición de patrimonio cultural*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural>
- Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de usuario: Principios y métodos*. Editorial UX.
- Moggridge, B. (2006). *Designing interactions*. MIT Press.
- Ortega, E. P. (2004). *La Mama Negra Novembrina (1963–2004)*.
- Palma Peña, J. M. (2015). El patrimonio cultural, bibliográfico y documental de la humanidad. *Cuicuilco*, 20(58), 31-57. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/351/35130975003.pdf>
- UNESCO. (2010). *Tipos de patrimonio cultural reconocidos por la UNESCO*. UNESCO. <https://www.unetxea.org/dokumentuak/UNESCOPatrimonio.pdf>