

**PROYECTO PARA LA
VERSIÓN DIGITAL DE LA ENCICLOPEDIA CULTURAL DEL TOLIMA**

**POR:
MANUEL DARÍO GONZÁLEZ PARDO**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
COMUNICADOR SOCIAL – PRODUCCIÓN EDITORIAL Y MULTIMEDIAL
DIRECTOR: ALCIDES ALBERTO VELÁSQUEZ PERILLA**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
BOGOTÁ, ENERO DE 2008**

Bogotá, Enero 29 de 2008

Señor

Jürgen Horlbeck Bonilla

Decano Académico

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Pontificia Universidad Javeriana

Ciudad

Apreciado Jürgen:

Presento a usted el trabajo de grado, que para optar por el título de comunicador social, ha elaborado Manuel Darío González Pardo, bajo el título de “**Proyecto para la versión digital de la enciclopedia cultural del Tolima**”

Cordialmente,

Alcides Alberto Velásquez Perilla

Asesor del Trabajo de Grado

Contenido

INTRODUCCIÓN	5
1. EL NUEVO ESCENARIO MUNDIAL.....	7
1.1 El fenómeno globalizador y el advenimiento de la postmodernidad.....	7
1.2. Las industrias culturales y los nuevos medios.....	9
1.3 Las Comunidades Virtuales	11
2. La educación en el Tolima: Contexto, cifras y TIC.....	15
2.1 La educación en el Tolima	16
2.2 Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el Tolima	18
2.2.1 Soportes tecnológicos	21
2.2.2 Conectividad – Internet.....	23
2.2.3 TICs y Cibercultura.....	26
3. Versión digital de la Enciclopedia Cultural del Tolima	34
3.1 Pijao Editores y la Enciclopedia cultural del Tolima.....	34
3.1.1 La enciclopedia cultural del Tolima	35
3.2 La versión digital.....	38
3.2.1 Arquitectura y recuperación de la información	39
3.2.1.1 Arquitectura de la información.....	40
3.2.1.2 Recuperación de la información	43
3.2.2 Navegación, tipos de contenido e interfaz.....	45
3.2.2.1 Navegación	45
3.2.2.2 Tipos de contenido	48
3.2.2.3 Interfaz.....	49
3.2.3 Actualizaciones e internet.....	50
3.3 Derechos de autor	51
3.4 Anunciantes y mercado.....	52
3.5 Presupuesto	53
4. Modelo de aplicación de la Enciclopedia Cultural del Tolima.....	55
4.1 El hipermedia.....	56
4.1.1 Del texto al hipertexto	56
4.1.2 La imagen.....	58
4.1.3 El Sonido.....	59

4.1.4	Video	60
4.2	Modelo Hipermedial para la Enciclopedia Cultural del Tolima	61
4.2.1	Arte: El módulo de arte está compuesto por los siguientes ítems:	62
4.2.2	Historia	66
4.2.3	Economía	67
4.2.4	Literatura	67
4.2.5	Geografía	68
4.3	Contenidos	70
	Conclusiones.....	71
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73

INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos en el área de las comunicaciones y el desarrollo de nuevos medios trajeron consigo un proceso de globalización del que es imposible retraerse. Así como desde el punto de vista económico, ya no existen productos a los que uno no pueda acceder desde cualquier rincón del planeta, no existen saberes escondidos. Todos se encuentran en esta red enmarañada a la que todos pertenecemos.

La imposición de las culturas por parte de quienes ostentan el poder de los medios que las transmiten, no sólo ha borrado las fronteras nacionales sino que ha contribuido al desdibujamiento social. Las identidades nacionales comenzaron a perderse y los saberes locales, con toda su riqueza, desaparecen en medio de una cultura global completamente mercantilizada.

Pareciera que no hay defensa posible ante la invasión que ya no permite siquiera un proceso de mestizaje cultural sino la imposición de una sociedad sobre otra con la apocalíptica posibilidad de convertir, al pueblo avasallado, en una mala copia del nuevo *conquistador*.

El primer paso para comprender nuestras fortalezas y nuestras debilidades es el rescate de la memoria. Definir quiénes somos y cómo hemos llegado hasta aquí, es una tarea urgente para poder, a partir del redescubrimiento, reorientar nuestros esfuerzos y hacernos a un lugar en el planeta.

La defensa de las culturas locales es la mejor arma para subsistir en un mundo que hoy está uniformado. La cultura antioqueña, para citar un ejemplo dentro del país, ha obtenido un lugar privilegiado dentro del contexto nacional basando su desarrollo en la fortaleza de su gente, un pueblo que tiene clara su identidad. En el Tolima no sucede lo

mismo. Es por ello que, aunque el camino hasta ahora comienza, debemos transitarlo lo antes posible.

Antes que los nuevos medios impongan de manera definitiva una filosofía de vida no acorde con nuestro entorno, debemos utilizarlos para crear en las generaciones en formación un sentido de pertenencia con su cultura y generar en ellos una cultura digital que les aporte de alguna manera a aprender a utilizar los nuevos medios.

El lenguaje multimedia que permite llegar a los futuros ciudadanos de una manera directa, práctica y con muy bajo costo, será el medio a través del cual difundiremos la memoria del Tolima, sin otra pretensión a la de crear una conciencia cultural en nuestros jóvenes. Será esa conciencia, la que nos llevará a explorar nuevos caminos de desarrollo.

El planteamiento de un modelo hipermedial que permita la futura realización de este proyecto, nos permitirá conocer la estructura y las políticas editoriales para el manejo de los contenidos del producto.

1. EL NUEVO ESCENARIO MUNDIAL

El mundo se mueve en un nuevo escenario donde el proceso de globalización ha permeado las distintas esferas y la economía empieza a tocar los linderos de la cultura, la tecnología, la política, etc. Las industrias culturales y los nuevos medios de comunicación, empiezan a jugar un papel de primer orden en el acontecer mundial creando así nuevas comunidades de orden global que empiezan a tener cada vez más un sinnúmero de afinidades, creando un pensamiento mundializado acerca de los diferentes usos y costumbres que imponen los países del primer mundo especialmente Estados Unidos.

1.1 El fenómeno globalizador y el advenimiento de la postmodernidad.

Hallar una definición exacta y precisa del término globalización es algo complejo. Muchos autores la han planteado como una acumulación de cambios en distintos ámbitos que han hecho que el mundo empiece a variar. El motor de la globalización en un principio es la economía, esta se disuelve en los demás factores (tecnológico, social, político, cultural, etc.) influyendo sobre estos, como lo afirma Jameson “controlando las nuevas tecnologías, reforzando los intereses geopolíticos y con la postmodernidad, hundiendo finalmente lo cultural en lo económico y lo económico en lo cultural” (2000, julio-agosto, p. 7).

La dominación económica por parte de los países mas poderosos ha tocado las industrias culturales locales atacándolas cada vez mas fuerte con los influyentes productos culturales que imponen los estadounidenses, lo que ha generado en muchos casos un afianzamiento por parte de esas formas populares o tradicionales para defenderse en sí mismas y no dejarse extinguir, como lo asegura Ortiz “La cultura se mundializa pero tiene

que dialogar con o contra otras culturas y otras concepciones del mundo de manera conflictiva o no según los casos.” (1998, p.43)

El Estado–nación que siempre hemos conocido flaquea en sus bases ya que el poderío americano ya sea por la fuerza o la amenaza económica empieza a quebrantar la libertad y autodeterminación además de implantar modelos de libre mercado en donde ellos salen beneficiados. Además de las relaciones sociales que también se ven afectadas por la globalización impuesta, porque la cultura de consumo trastoca los grupos sociales tradicionales, generando una individualización y atomización del ser debido al consumo.

Todos estos factores dieron pie para que se empezara la discusión entre modernidad y postmodernidad. Nos vemos enfrentados a entender y asumir el mundo de una manera distinta, en donde tenemos que entender la cultura, que en la modernidad tenía un valor netamente estético, ahora en la postmodernidad pasa convertirse en una cultura de masas que se mercantiliza, como asegura Jameson: “El desvanecimiento de la antigua frontera (esencialmente modernista) entre la cultura de élite y la llamada cultura comercial o de masas, y la emergencia de obras de nuevo cuño, imbuidas de las formas, categorías y contenidos de esa “industria de la cultura”. (1991, p.12)

El final de la modernidad a finales del 50 y el advenimiento de la postmodernidad han contribuido con el proceso globalizador especialmente en lo que tiene que ver con los cambios tecnológicos a los que nos vemos expuestos y que han creado una nueva forma de pensamiento. Es ahí donde la postmodernidad permite la coexistencia de distintos rasgos culturales creando una diversidad cultural con inmensas posibilidades para escoger y mezclarlas, como lo afirma Jenkins citado en Ortiz: “nosotros los postmodernos vamos a introducir la diversidad. ¿Cómo construimos nosotros una casa o un edificio? Podemos elegir un techo japonés, una columna neoclásica y mezclarlos con un barroco portugués o

algo por el estilo, que esté inspirado por el espíritu de la diversidad”. (1998, p.21). La afirmación de este arquitecto posmoderno inglés ejemplifica la pluralidad cultural por la que atravesamos ya hace varias décadas.

Con la aparición de los nuevos medios en un contexto globalizado como el que se ha expuesto, el proceso de construcción de una red de comunicación a escala global se ha ido fortaleciendo “el principal motor de este proceso es la rápida difusión de las nuevas tecnologías de la información capaces de abolir las distancias” (Jameson, 2000, p.12)

1.2. Las industrias culturales y los nuevos medios

La Internet y los medios digitales son aliados de las industrias culturales que se han valido de éstos para proyectar una cultura a nivel mundial casi por encima de las industrias culturales nacionales o locales. Aunque lo local sigue vigente, las exigencias del mercado hacen que los rasgos culturales locales se modifiquen por rasgos globales un ejemplo de ello son los dibujos animados japoneses:

“los japoneses se dieron cuenta que nadie iba a mirar sus historias si los protagonistas eran de ojos rasgados. Los japoneses se dijeron que era necesario occidentalizar los ojos para cumplir una necesidad interna de mercadeo, de posicionamiento en el mercado global: si se quiere alcanzar un nivel mundial, tienen que cumplir con la jerarquía mundial y no con la local”(Ortiz, 1998. p.68)

Para acceder al internet y a los medios digitales es necesario contar con cierta cultura digital que, cada vez más se toma nuestras vidas. Para entrar en un contexto cibernético no solo se necesita una máquina, es necesario cambiar ciertas prácticas y pensamientos para afrontar el nuevo lenguaje al que nos estamos enfrentando y todas esas oleadas de información que cada día más nos llegan con mayor fuerza. Como lo afirma Velásquez:

“La presencia casi ubicua de los medios digitales en el mundo contemporáneo no se reduce únicamente al uso de las tecnologías computacionales, sino también a un sistema de pensamiento y a unos síntomas culturales paralelos a la aparición de unas ciertas tecnologías. Esas formas de

pensamiento, esos discursos inherentes tanto a las tecnologías como a los ámbitos socioculturales, constituyen una cultura digital” (2006. p14)

Esa nueva cultura, ha hecho que las formas de lectura cambien y no sean lineales, ahí aparecen formas como la multimedia que tiene ciertos rasgos que Castells los define como:

“En primer lugar *una extendida diferenciación social y cultural*, que lleva a la segmentación de los usuarios/espectadores/lectores/oyentes. Los mensajes no solo están segmentados por los mercados que siguen la estrategia de los emisores, sino también cada vez más diversificados por los usuarios de los medios según sus intereses y aprovechando las capacidades interactivas. En segundo lugar *una estratificación social creciente entre los usuarios*. No solo se restringirá la elección de multimedia a aquellos con el tiempo y el dinero necesario para el acceso, y a los países y regiones con suficiente potencial de mercado, sino que las diferencias culturales/educativas serán decisivas para utilizar la interacción en provecho de cada usuario” (1996. p.404)

La integración de varios modos de comunicación en una red en donde los usuarios pueden interactuar integrando al mismo tiempo texto, imágenes y sonido con un acceso abierto y asequible, es la creación del multimedia que transforma de manera fundamental el carácter de la comunicación y a su vez la cultura como enuncia Castells citando a Postman “no vemos la realidad como es, sino como son nuestros lenguajes. Y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura” (1996. p.360)

Todo este entorno virtual ha permitido la creación de grupos o comunidades que emanan de este medio y que conforman ya un numeroso conglomerado de personas reunidas alrededor de diferentes temas, gustos o intereses afines.

1.3 Las Comunidades Virtuales

Con los nuevos medios podemos hablar, intercambiar ideas y asumir identidades que aunque no sean nuestras, son de nuestra propia creación. Las personas en Internet o los demás productos de interacción, son capaces de crear muchos yos, lo que Turkle denomina los “ciberyos”. Los nuevos medios digitales, no están principalmente mediados por la escritura, sino por lo audiovisual, los sonidos, las imágenes, etc. El lenguaje y las palabras que se utilizan en la pantalla sirven para expresar diversos sentimientos y poder proyectar al otro, todo este nuevo rol que se asume implica dejar el cuerpo a un lado y establecer una relación con una máquina.

De esas nuevas formas de interacción nacen las comunidades virtuales que son “agregados sociales que emergen en la Red [Internet] cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio” (Rheingold, 1996, p.20)

La conformación de comunidades virtuales (blogs, foros, chat) es otro elemento que ha venido tomando fuerza en los últimos años, porque por intermedio de estos espacios se pueden intercambiar ideas, opiniones, etc. La diversidad intelectual que ofrece esta clase de comunidades es muy interesante, todo esto permite compartir conocimiento sin recibir nada a cambio, todo recae en una afinidad intelectual, como lo asegura Rheingold:

“las comunidades virtuales pueden ser instrumentos muy prácticos. Si uno necesita una información específica, una opinión experta o una orientación hacia algún recurso, una comunidad virtual es como una enciclopedia viviente. Las comunidades virtuales pueden ayudar a sus integrantes, ya sean o no profesionales vinculados con la información, a superar la sobrecarga de información” (1996, p.83).

La principal razón de una comunidad virtual es compartir información útil a otros miembros de la misma.. En el fondo, es un contrato no firmado en donde los vínculos cada vez se hacen más fuertes. Con esa clase de medios se puede acceder de una manera más fácil y amplia tanto al conocimiento científico o filosófico como también a la sabiduría popular.

Hay comunidades de toda clase, de científicos, de deportistas, de rockeros; en fin no hay barreras en materia temática o de afinidad en gustos. Lo más importante es que cada usuario aporte de una manera u otra a la construcción de esta tecnología que es la que permite que existan las comunidades virtuales. Para la utilización de estos espacios es importante familiarizarnos con estos para saber qué hacer con ese poder que nos da este nuevo medio de comunicación que hasta ahora ningún gobierno, ni nadie ha podido controlar a diferencia de otros medios de comunicación.

Actualmente para acceder y hacer parte de una comunidad virtual, es necesario que el usuario registre un mínimo de datos obligatorios tales como el correo electrónico y el nombre y clave de usuario hay otras comunidades que a veces piden el país de origen, el nombre real y muchos otros datos. También hay ciertas reglas para hacer comentarios y opinar en los diferentes temas, casi todas estas reglas están encaminadas al uso de un lenguaje apropiado y al trato con respeto con cada uno de los miembros.

Un ejemplo de comunidades virtuales a gran escala actualmente son MySpace.com un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno, para Seisdedos esta comunidad “Forma parte de la vida de los más de 180 millones de usuarios de MySpace, una web de contactos y una revolución digital basada en las redes sociales. La

próxima generación de los medios de comunicación y tal vez la herramienta de marketing más poderosa que el hombre haya conocido” (2007, Julio 6 [en línea]).

Otra comunidad enorme es Facebook, un sitio web de interacción social creado inicialmente para estudiantes bachilleres y universitarios y para pequeñas comunidades en un principio en países de habla inglesa y hoy propagado por todo el mundo. Según el boletín electrónico Libertad Digital “Facebook tiene ya 47 millones de "adictos" en todo el mundo que pueden crear en este sitio algo así como su propia página web y comunicarse con otros usuarios de la comunidad” (2007, Octubre 25. [en línea]).

Hay dos clases de participantes de estas redes sociales, los que tienen una participación activa y toman el papel de moderadores e inducen el tema o los visitantes esporádicos que hacen sus comentarios cada vez que ingresan a la red pero que la comunidad no hace parte de la vida de ellos aunque participan de estos mecanismos. Según Castells:

“estas redes son efímeras en lo que respecta a los participantes. Aunque una conferencia o un tablón de anuncios pueden mantenerse durante largo tiempo en torno a un núcleo de usuarios informáticos devotos, la mayoría de las contribuciones y la interacción son esporádicas, ya que la mayor parte de la gente entra y sale de las redes según cambian sus intereses si siguen sin cumplirse sus expectativas. Avanzaría en la hipótesis de que en esas comunidades virtuales “viven” dos tipos muy diferentes de poblaciones: una diminuta minoría de aldeanos electrónicos “que se han asentado en la frontera electrónica” y una multitud transeúnte para la cual las inclusiones ocasionales dentro de varias redes equivale a explorar existencias bajo el modo de lo efímero” (Castells, citado en Benassini, 2000)

Todo este contexto antes expuesto, nos sirve para sustentar el propósito de este trabajo, la globalización y lo que esta genera nos hace reflexionar sobre el cómo se deben generar proyectos que contrarresten toda esa ola de cultura que nos tratan de imponer para

devorar nuestra cultura local. Es ahí donde se puede fomentar el uso de las nuevas tecnologías y empezar a generar una cibercultura en los jóvenes del departamento con la versión digital de la enciclopedia cultural del Tolima que se pretende plantear en este proyecto, buscando que desde en un ámbito local se aprovechen los medios que nos dan las industrias culturales para llevar la cultura local, en este caso la del departamento del Tolima, al escenario mundial de la cultura.

2. La educación en el Tolima: Contexto, cifras y TIC

Debido a la globalización, el papel de los nuevos medios de comunicación y todo el contexto por el que está atravesando el mundo, la sociedad afronta numerosos y enormes cambios que tienen lugar de manera simultánea y que han hecho que los individuos adopten nuevas actitudes y tengan nuevas competencias donde se tienen que desenvolver. La educación no es ajena a ello y las políticas nacionales y locales deben estar enfocadas para darle cabida a estos nuevos espacios.

La consecución de proyectos que involucren desde la escuela a los jóvenes con el medio al que nos estamos enfrentando es muy importante para darles herramientas que les permitan desenvolverse en los escenarios virtuales, cada vez más con mayor confianza y entendimiento.

En consonancia, pretendemos llevar a cabo el proyecto de la versión digital de la enciclopedia cultural del Tolima enfocado a estudiantes de bachillerato. Para ello debemos tener una perspectiva general de cómo está la educación en el departamento del Tolima, conocer las cifras del número de instituciones educativas; población estudiantil en secundaria; cantidad de aulas virtuales con equipos de cómputo y conexión a Internet; la utilización de los conocidos “café Internet”; y qué tantos estudiantes del Departamento están involucrados con la cibercultura. Es necesario aproximarse hacia una descripción de las prácticas y usos que los jóvenes y los docentes les dan a los distintos soportes tecnológicos para acceder a las nuevas tecnologías.

Todos estos aspectos antes mencionados nos permitirán tener el contexto en el que el proyecto y al final el producto, podrá implementarse de manera eficaz y exitosa.

2.1 La educación en el Tolima

Ubicado entre las cordilleras central y occidental, el departamento del Tolima tiene una extensión de 23.562 kilómetros cuadrados compuestos por 47 municipios. El Tolima tiene una población de 1.342.362 habitantes. (Colombia, Dane, 2007 mayo, p.23). En el sector educativo, según cifras de la Secretaría de Educación del Departamento, hay matriculados a 2007, 333.756 estudiantes en 445 instituciones educativas y centros educativos. Un total de 300.361 estudian en 261 instituciones educativas oficiales y 35.391 en 184 centros educativos privados.

En cuanto a la planta de directivos y docentes del departamento, una visión que cuantifica lo sucedido entre los años 2001-2006, lo determina el informe interno de la Unidad Pedagógica de la Secretaría de Educación de la Gobernación del Tolima en cuyo documento nos basamos para la mayor parte de las cifras. Frente a la edad de los directivos docentes en el Tolima, el informe demuestra que el 94.4% oscila en una edad comprendida entre los 41 y 60 años y sólo el 1.8% se encuentra entre los 31 y 40 años de edad, mientras que la edad de los docentes en el Departamento de 19 a 30 años (855) cubre el 11.5%, de 31 a 40 (2.252) el 30.3%, de 41 a 50 (2.642), el 35.5% y de 51 a 60 (1.592) para un 21.4%, sin que de 61 en adelante no dejen de existir (98) representando el 1.3%. (Tolima, Secretaría de educación y cultura. 2006, abril, p.58)

Para dentro de pocos años, más o menos una década, existirá un relevo en los educadores en un 58.2%, lo que dará una mirada diferente al quedar por fuera la forma de enseñanza de una generación de educadores y ser relevada por una generación que por la juventud y la recepción y habilidades en lo tecnológico, pueden contribuir a un paso importante en el cambio de usos y costumbres y en lo relativo a su gestión.

En concordancia con ese cambio del profesorado en el departamento, esto puede contribuir a que la continuidad cultural de la región pueda emprenderse desde nuevas experiencias significativas y confiables. Esa memoria, tan importante para cualquier análisis serio, nos induce a penetrar en la historia de las relaciones del individuo con otro para tener instrumentos de diálogo hacia la construcción del porvenir.

Son muchos los aspectos que diferencian una cultura de otra y es lo que nuestros jóvenes deben aprender: los aspectos históricos, económicos, sociales, políticos, geográficos, deportivos, gastronómicos, etc., que conforman la cultura que los rodea en este caso, la tolimense.

Una de las políticas gubernamentales de las administraciones locales de los últimos años fue la inclusión de un proyecto que desde la escuela enseñe toda la esencia cultural, que suscite un eco con frecuencia perdido en el olvido, para hacer comprender que el problema de la identidad tolimensista, no radica sólo en emocionarnos con el himno en los eventos de los colegios o en el estadio de fútbol. Una iniciativa departamental en el año 2002 impulsó La Cátedra Tolima, proyecto creado bajo la ordenanza número 022 de 11 de septiembre de 2002, emanada por la asamblea departamental del Tolima y que pretende “una propuesta pedagógica pertinente para la enseñanza de las Ciencias Sociales y como contribución relevante en la construcción de identidad y pertenencia territorial regional y de la nacionalidad colombiana”.

La búsqueda de una identidad colectiva, no se puede centrar en que cierto grupo comparte un territorio o una lengua por citar solo dos de los muchos elementos que conforman este término, por el contrario, cuando se difunden una multiplicidad de relatos donde se juntan de manera coherente y armónica el mayor número de historias, modos de ser y hacer, se puede construir una verdadera identidad como lo señala Choza (citado en

Hidrovo, 2001, p.390) "...si se trata de constituir una identidad colectiva, ésta será tanto más satisfactoria y consistente mientras más factores socio-culturales integre" y con la Cátedra Tolima esto se puede alcanzar.

El proyecto de la versión digital de la enciclopedia cultural del Tolima, serviría como material de apoyo para esta Cátedra que ya está implementándose en los distintos colegios del Departamento.

2.2 Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el Tolima

El entorno digital que nos rodea nos hace cambiar la materia por la energía, el átomo por el bit, como lo afirmara Negroponte. Gran parte de los elementos que hoy nos rodean son susceptibles de ser digitalizados. Esto implica un cambio de mentalidad para poder aprovechar lo que la tecnología ya está poniendo a nuestra disposición. Surgen pues varios interrogantes que nos hacen cambiar nuestros hábitos y forma de pensar, ¿por qué nos empeñamos a ir a comprar el periódico cada mañana, si podemos recibir una información mucho más completa directamente en la pantalla de nuestro ordenador? ¿Por qué compramos cien páginas de papel que alguien ha de fabricar, componer, imprimir, transportar y repartir, cuando con programar el computador para recibir diariamente sólo aquello que nos interesa estamos mejor y más rápidamente informados?

Las TIC se constituyen entonces en la herramienta para usar eficazmente la información e impulsar el desarrollo regional a través de una economía basada en el conocimiento. La nueva era es la de la comunicación. "Comunicación" es un término que, desde la perspectiva de hoy, describe el tejido social del futuro. La sociedad futura será entendida como una gigantesca red de comunicación de todo tipo de informaciones y servicios. La mejora de los canales de comunicación posibilitará cada vez más una mayor

diversidad de usos. La educación, los negocios, la información, el arte, etc., se irán acomodando progresivamente a la digitalización, como está sucediendo en estos momentos. “Sobrevivirán aquellos que se den cuenta de la importancia de su uso, los que se empeñen en seguir pensando en átomos y no en bits quedarán fuera de sistema”, como lo asegura Negroponte (1995, p.225)

Para acceder a toda esa ola de información que nos atraviesa hoy, es necesario contar con ciertos recursos económicos, académicos, culturales y tecnológicos. El Tolima aunque ha avanzado un poco en esa brecha, le falta mucho camino por recorrer y abonar en esta materia, además de docentes capacitados que formen y guíen a los estudiantes por el camino de la nueva era por la que atravesamos.

El último gobierno departamental, en un informe de gestión elaborado en coautoría con la Universidad del Tolima señala que:

“El Tolima requiere de una Política Pública en Educación, que contribuya a la construcción de un Departamento moderno, humano e incluyente, que se proponga garantizar el derecho a la educación, como una responsabilidad compartida por la familia, la sociedad y el estado, que cualifique y mejore su calidad, que fortalezca la participación democrática y consolide una democracia basada en el reconocimiento y la diversidad, que genere dinámicas incluyentes y que contribuya a la reducción de la pobreza y a una mayor equidad social, que integre el desarrollo sostenible en todos los niveles de enseñanza escolar y nos prepare a afrontar los retos que trae consigo los procesos de globalización en el campo de la ciencia, la educación, la tecnología, la cultura, la economía y el nuevo panorama geopolítico mundial”. (Universidad del Tolima, 2004, p. 193)

En el mismo sentido, el estudio Visión Tolima 2025 elaborado por Alfonso Reyes Alvarado, Gustavo Pedraza Camargo y Eduardo Aldana Valdés, se refiere, en particular las declaraciones de Aldana, a que “el objetivo para lograr un mejor futuro está donde la ciencia y la tecnología sean los principales motores de desarrollo y la clave de él será el

conocimiento” (Tolima 7 días, 2007 octubre 6 al 9, p.4), estableciendo que entre los factores para despegar se encuentra la educación.

Un proyecto que va en dirección a promover el acceso a los nuevos medios es la Agenda de Conectividad una política de Estado, aprobada por el CONPES (Consejo Nacional de Política Económica y Social), el 9 de febrero de 2.000 y busca que Colombia ingrese a la sociedad del conocimiento a través de la masificación del uso de las tecnologías de la información, de manera que se logre aumentar la competitividad del sector productivo, modernizar las instituciones públicas y de gobierno, y socializar el acceso a la información y a la educación en el país.

Las políticas implementadas en el Departamento para la utilización de las nuevas tecnologías se ven reflejadas en la Agenda de Conectividad del Tolima dirigida a la consecución de avances significativos para la utilización y masificación de TIC y de comunicaciones que puedan ser utilizadas por el sector educativo, sectores sociales y productivos como herramienta dinamizadora del desarrollo económico y social del departamento del Tolima. Esta agenda se creó mediante el Convenio de Asociación Interinstitucional N° 416/2004, entre los participantes del convenio están: la Gobernación del Tolima, Universidad de Ibagué – Coruniversitaria, la Cámara de Comercio de Ibagué y la Asociación para el Desarrollo del Tolima – ADT. Mediante encuesta directa en todos los municipios del departamento del Tolima se recopilaron datos e indicadores de la infraestructura, cobertura, usos, acceso y conexión de los sectores indicados.

Las cifras que se abordarán a continuación son extraídas del informe de la Agenda de Conectividad del Tolima publicado el 30 de marzo de 2006 y que arrojaron los resultados para el sector educativo y de conexión que develan el panorama en materia tecnológica y

que nos interesa abordar en este trabajo para hacer un análisis que nos permita conocer con qué herramientas y soportes cuentan las instituciones del departamento.

2.2.1 Soportes tecnológicos

Los distintos soportes tecnológicos (computador, celulares, consolas de juegos, computadores de mano, etc.), se han convertido en un elemento fundamental para acceder a la información que nos ofrecen los nuevos medios. Por tal razón, una de las mayores preocupaciones que Negroponte plantea con mayor frecuencia en su libro *Ser Digital*, es la relación entre el hombre y la máquina. El temido proceso de deshumanización por causa de las máquinas se invierte. La preocupación principal es ahora su humanización. Las máquinas se integran cada vez más en la vida porque serán capaces de convivir con nosotros. Esto no es más que una forma de expresarlo, ya que las máquinas no se hacen a sí mismas. Somos los hombres los que diseñamos nuestros instrumentos y es a nosotros mismos a los que cabe la responsabilidad y el reto de diseñarlas de la forma más humana posible. La idea de Negroponte es que no vamos hacia un mundo frío y tecnológico, sino hacia *"uno más abierto, que no separa de manera tan tajante el arte de la ciencia, o el hemisferio derecho del izquierdo"* (1995, p.230)

En nuestro país, cada vez más, las instituciones educativas cuentan con los equipos necesarios para la que los estudiantes tengan acceso a las nuevas tecnologías de la información (TIC), gracias en parte al Programa Computadores para Educar (CPE), una iniciativa gestada entre el gobierno nacional y la empresa privada desde el año 2000, para que las instituciones educativas públicas cuenten con equipos de cómputo. El programa consiste en hacer un reciclaje tecnológico, mediante el reacondicionamiento, ensamble y mantenimiento de equipos, y promover su uso y aprovechamiento significativo en los

procesos educativos, a través de la implementación de estrategias de acompañamiento educativo y apropiación de TIC's.

En Ibagué, las 71 instituciones educativas existentes tienen un total de 1559 equipos de cómputo para 71065 usuarios. 2.2 equipos computadores por cada 100 usuarios. Lo que arroja que el 87.7% de las instituciones educativas de la capital del Departamento cuenta con equipos de cómputo, el 18.3% no.

En los 46 municipios restantes del Departamento, se encuestaron 125 Instituciones Educativas con un total de 3.336 computadoras para 84.906 usuarios de TIC. Se refleja una densidad de 3.93 equipos de cómputo por cada 100 usuarios. El 64.54% de los computadores tiene MODEM y por tanto, son aptos para conectarse a Internet. En el análisis en el sector rural, se obtuvo que las 284 Instituciones Educativas tienen un total de 1.685 computadoras para 40.519 usuarios de TIC. Se refleja una densidad de 4.16 computadoras por cada 100 usuarios. En el sector rural, hay un total de 1.685 computadoras y 175 impresoras, lo que equivale a un promedio de 5.9 computadoras y 0.6 impresoras por Institución. El 49.55% de los computadores tiene MODEM y por tanto, son aptos para conectarse a Internet.

El aumento del uso de la telefonía celular y la transmisión de datos por este medio también ha crecido y ha generado una fuerte cultura de comunicación, a través de nuevas formas de comunicación como los mensajes SMS (Short Message Service) y la tecnología WAP (Wireless Application Protocol) que permite acceder a internet desde el teléfono móvil. Todos estos servicios han creado una nueva ola en donde la utilización del celular ya no solo se limita en hacer y recibir llamadas como lo afirma Luzardo (2007, noviembre) *“Más poder para su celular: “Los modelos más recientes permiten acceder a aplicaciones tan diversas como software de mensajería instantánea, juegos, editores de texto, programas*

para hacer conversión de unidades de medida o herramientas para utilizar la cámara del celular como escáner” (Revista Enter, 2007 noviembre 19 [en línea])

Otro soporte que cada día tiene más uso son los dispositivos y reproductores de almacenamiento digital, como es el caso del ipod, por mencionar un ejemplo, donde cada vez es mayor la capacidad de almacenamiento permitiendo acceder a audio, video, imágenes, juegos, etc.

Las consolas de videojuegos, hoy en día incorporan bastantes características multimedia que le permiten al usuario tener un variado menú de acciones como conexión a Internet, almacenamiento de datos y otros más aparte de los juegos.

El contar con alguno de los soportes antes mencionados cada vez es más común y el estudiantado con mayor frecuencia está familiarizado con estos soportes lo que hace que cuenten con un conocimiento, aunque algunas veces mínimo, para utilizarlos y poder acceder a ellos.

2.2.2 Conectividad – Internet

Internet se trata de una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. Esa tecnología es mucho más que una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Internet es y será el medio de comunicación y de relación esencial sobre el que se basa una nueva forma de sociedad que ya vivimos, que es lo que Castells llama “la sociedad red” (1996, p.21)

Conectividad se entiende como la capacidad de que una sociedad tenga acceso en cualquier momento o lugar a una infraestructura o tecnología que le permita comunicarse, recibir o enviar información. Es el uso de las redes de telecomunicación, digitales o tradicionales, para lograr objetivos educativos, económicos o sociales en una comunidad.

Los programas de conectividad reconocen las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC), como el elemento esencial en todos los proyectos y estrategias de desarrollo y buscan transformar los factores tradicionales de capacidad competitiva de una región.

Las empresas públicas no han sido ajenas a este proceso. Son urgentes todas las tareas que emprendan los gobiernos nacionales y regionales para lograr que Internet se convierta no sólo en fuente de ingreso sino en el principal punto de conexión de todas sus entidades con el público en general, lo que ayudará a disminuir los gastos operativos y, de manera especial, a que su región alcance un protagonismo a nivel nacional e internacional para la búsqueda de recursos en planes específicos.

En el desarrollo de su misión le corresponde a la Agenda de Conectividad articular su trabajo con el que realizan en este campo las entidades del Gobierno, la comunidad, el sector productivo y la academia, contribuyendo así a elevar el nivel de vida y el bienestar de la población colombiana.

Para el caso específico del tema educativo, el Ministerio de Educación, en el Plan de Desarrollo "La Revolución Educativa", definió a las Secretarías de Educación departamentales, distritales y municipales certificadas, como uno de sus objetivos de trabajo para mejorar la gestión del sistema educativo.

Los programas de asistencia técnica se encargan de apoyar la formulación y ejecución de planes territoriales de modernización que permitan avanzar en la transparencia en la inversión y ejecución de los recursos, la racionalización de los recursos físicos y humanos, la reorganización de la oferta disponible para atender la demanda del servicio educativo, el rediseño de procesos críticos misionales y el desarrollo e implementación del sistema de

información de apoyo a la gestión, además de la definición de estructuras orgánicas, financieras y administrativas.

Según las cifras del informe de la Agenda de Conectividad del Tolima antes citado, acerca del acceso y conexión a Internet, el estudio arrojó que en Ibagué tan solo un 28% cuenta con este servicio. De las 71 Instituciones Educativas, 20 tienen acceso a Internet y de estas 5 cuentan con página Web para uso informativo. El 86.85% del uso de los equipos de cómputo son usados con fines educativos mientras que el 12.83% para la administración de las Instituciones Educativas.

En los demás municipios del Departamento, el 94% de los equipos no tiene acceso a Internet frente a un 6% de ellos que cuenta con este servicio. Un 76% de las instituciones no se puede conectar a Internet y únicamente el 24% cuenta con este servicio. De las 125 Instituciones Educativas, 30 tienen acceso a Internet y ninguna cuenta con página Web.

De acuerdo al uso dado a los equipos de cómputo se tiene que un 90.68% del total de computadores se utilizan con fines educativos y un 8.42% para la administración de las Instituciones Educativas.

Del total de 284 Instituciones Educativas Rurales, sólo 1 tiene acceso a Internet; esto representa que de 40.519 usuarios de TIC, sólo 128 usuarios tengan acceso a Internet. De 1.685 computadoras sólo 10 tienen acceso a Internet. De acuerdo al uso dado a los equipos de cómputo se tiene que un 96,2% del total de computadores se utilizan con fines educativos y un 3.2% para la administración de las Instituciones Educativas

Los telecentros o café Internet son muy utilizados en los diferentes municipios del Departamento y las áreas rurales, los 47 Municipios cuentan con un total de 40 Telecentros con 144 computadoras para 547 Usuarios de TICS. A partir de esto se refleja una densidad de 26.3 computadoras por cada 100 usuarios. 9 municipios no cuentan con lugares que

presten este servicio. Hay un total de 144 Computadoras y 44 Impresoras, lo que equivale a un promedio de 3.6 computadoras y 1.1 impresoras por Café Internet. Del total de 144 computadoras, 75 fueron adquiridas antes del año 2000 y se pueden considerar de tecnología antigua, obsoleta o en desuso; esto corresponde a un porcentaje del 52%.

De acuerdo al uso dado a los equipos de cómputo el 91.67% del total de computadoras se utiliza para educación y el 6.94% para administración de los establecimientos. Todos los Telecentros están conectados a Internet vía satélite, usan estaciones VSAT. Tan solo Un (1) Telecentro dispone de página WEB.

Según estas cifras aunque un porcentaje importante del sector educativo cuenta equipos de cómputo, son muy pocos los que cuentan con una conexión a Internet lo que hace que los jóvenes del Departamento no se enfrenten desde ahora a toda esa experiencia y conocimiento que les da la red y la cultura que emerge de ella, generando un atraso en la formación de estos jóvenes que no son enfrentados a la cultura digital.

2.2.3 TICs y Cibercultura

Marshall McLuhan, según Virginia Fernández, afirmó hace algunos años que "una red de ordenadores hará accesible, en algunos minutos, no importa qué conocimiento a los estudiantes del mundo entero", esta afirmación nos describe lo que prácticamente es hoy Internet. La idea de aldea global que McLuhan planteó se esta quedando pequeña, ya que deja a millones de personas que no pueden acceder a las nuevas tecnologías por fuera de esa "aldea"

Para Fernández "A las puertas del siglo XXI, los investigadores están frente a diversos retos en el estudio de la comunicación. La reflexión sociológica del impacto que las nuevas tecnologías de la comunicación tendrán en la sociedad, el estudio cualitativo de

su aplicación práctica en los discursos audiovisuales, la observación de las prácticas profesionales y su impacto en la nueva comunidad virtual... pero sobre todo el planteamiento práctico de las utilidades y las ventajas que las nuevas tecnologías, y en especial Internet, nos ofrecen” (octubre de 2000, Número 34)

Para poder realizar la investigación acerca de los usos y prácticas que los jóvenes le dan a la cibercultura, recurrimos a un trabajo de observación y dialogo con estudiantes y profesores de seis instituciones educativas, públicas y privadas del departamento del Tolima, tanto en su capital Ibagué como en dos municipios y un corregimiento (Espinal, Melgar y Chicoral, respectivamente), que nos permitieron observar y estudiar el comportamiento cotidiano de los jóvenes respecto a las nuevas tecnologías y el uso de los diferentes soportes antes mencionados.

La observación comenzó por la capital tolimense, se planeó visitar un centro educativo público y dos privados, uno de los centros que se visitó era femenino para lograr encontrar qué diferencias nos arrojaba el comportamiento de los dos géneros. Las visitas se hicieron cuando los alumnos se encontraban en descanso o en clase de informática en las aulas de cada centro.

El primer centro educativo visitado fue el Colegio Champagnat, institución privada mixta, que cuenta con 3 salas de informática y 2 salas audiovisuales. Según Luís Carlos Rivera, docente de sistemas “las aulas de informática con las que contamos tienen distintos software educativos y programas de enseñanza de inglés y ciencias, más que todo, el uso que se le da a estas salas es netamente académico y aunque contamos con conexión a Internet, el uso de este sólo es permitido con fines de aprendizaje bloqueando las páginas que no cumplan este fin, como es el caso de los chat”.

En el proceso de observación y de algunos diálogos con los estudiantes de secundaria de este colegio, se hace recurrente el uso de telefonía celular por parte de estos, muchos de ellos con teléfonos móviles de última generación, ipod o reproductores mp3. Indagando entre varios de los estudiantes acerca del uso que le dan a estos soportes Carolina López, estudiante de undécimo grado afirmó “en el colegio y mas que todo durante las clases que es cuando no podemos hablar, uso mucho mi celular para mandarle mensajes de texto a mi novio o a mis amigas que están en otros salones o colegios”.

El segundo colegio visitado fue el San Bonifacio de las Lanzas, institución mixta y privada que cuenta con una sala de cómputo con 30 equipos de última tecnología y un salón audiovisual, además con conexión inalámbrica a Internet para que los estudiantes se conecten mediante equipos propios. Según la rectora de la Institución Olga Lucía Parra “El Colegio San Bonifacio de las Lanzas; para el uso de Internet, cuenta con un acceso dedicado por fibra óptica. Así proporcionamos a nuestros alumnos un excitante e innovador acercamiento a aprender utilizando lo último en tecnología. Los estudiantes demuestran confianza al acceder a la información y al aplicarla a una variedad de proyectos y asignaciones de aula. Gracias a la variedad de software educativo y al currículum diseñado para combinar la tecnología y el Internet con los contenidos académicos, nuestros estudiantes se han visto motivados a trabajar en el computador, demostrando habilidades en diferentes proyectos y en las actividades escolares y personales. Los alumnos están aprendiendo a crear el futuro en una forma muy amena con nuestro programa que incorpora objetivos de aprendizaje relacionados con las diez áreas de tecnología: Tecnología aplicada Bases de Datos, Sistemas Operativos Multimedia, Procesadores de Palabras Gráficas, Hojas Electrónicas Programación, Telecomunicaciones y Publicidad de escritorio”

En el proceso de observación en este centro educativo, nos dimos cuenta que por ser un colegio privado y de un nivel social alto, varios estudiantes van al colegio con sus computadores personales o cuentan con celulares avanzados. Un caso que nos llamó la atención fue el de Jorge David Palacio, estudiante de octavo grado, que contaba con un celular iPhone con un sin número de videos, fotos y audio del deportes Tolima. Le preguntamos al joven que qué otro uso le daba a ese celular y aseguró “me inscribí por medio de comcel para que me lleguen mensajes de texto con las posibles alineaciones y los resultados del Tolimita”. Esto es un claro ejemplo de un fenómeno que cada vez más toma fuerza y que Rheingold denomina “Multitudes Inteligentes” al afirmar que:

“la práctica de enviar y recibir mensajes cortos de texto a través del teléfono móvil ha propiciado el surgimiento de diversas subculturas en Europa y Asia, en parte gracias a este nuevo medio de comunicación, y se ha producido una transformación inesperada en los rituales de cortejo adolescentes, el activismo político y los estilos de gestión empresarial”(2004, p.17)

El recorrido por Ibagué, continuó por los colegios públicos, la Institución educativa Liceo Nacional, un centro educativo femenino, que cuenta con 4 salas de sistemas para, primaria, secundaria, bilingüismo y las estudiantes que salen tecnólogos del Sena. En el proceso de observación, era frecuente ver a las niñas, en el momento de descanso, mirar la pantalla y pulsar las teclas de su celular. Acercándonos a algunas de las estudiantes para indagar acerca de qué uso le estaban dando en esos momentos a su teléfono móvil, nos dimos cuenta que efectivamente el uso de mensajes de texto para comunicarse es muy frecuente como también el uso de los juegos y las aplicaciones que traen estos soportes.

Dialogamos con uno de los docentes de informática de esta institución, Oscar Galvis y le preguntamos cuál era el aporte y el papel que ellos tenían en la formación de las estudiantes frente al buen uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías y aseguró “la

enseñanza que nosotros le damos a los estudiantes en el área de informática es a manejar los distintos programas y software que nos proporciona la institución, además de darles ciertas normas de uso y utilización de Internet para que no accedan a páginas indebidas y que no les aportan nada”

El sector en el que está ubicado este centro educativo, cuenta con un buen número de locales que prestan el servicio de café Internet y sitios de video juegos que son muy visitados por el estudiantado de varias instituciones cercanas.

El recorrido continuó por el corregimiento de Chicoral, la Institución Educativa San Luís Gonzaga, cuenta con unas instalaciones precarias y cuentan con una sala de informática con equipos antiguos y muy lentos en la conexión a Internet. En los alrededores del centro educativo hay un sitio de video juegos y a la entrada del pueblo, hay un café internet. Durante el proceso de observación, muchos de los estudiantes no contaban con telefonía celular y los que contaban tenían móviles de gama baja, a pesar de esto parece que utilizan mas los mensajes cortos de texto que las llamadas porque como lo afirma Lady López “mandar mensajes es mas barato que hablar, así la tarjeta me dura más”. Por ser un territorio tan pequeño los mensajes se convierten en una forma de comunicación importante para ponerse citas por ejemplo.

Respecto a la utilización de equipos de cómputo, los estudiantes de esta institución aunque han tenido contacto con este soporte, lo manejan muy precariamente porque el poco tiempo que les dan para familiarizarse con los equipos en el colegio y la falta de recursos en su casa hacen que no lo puedan hacer, esta situación se refleja en las declaraciones de Mario Esteban Botero, de noveno grado “la clase de sistemas es una vez a la semana y dura dos horas, en la clase nos enseñan a escribir en el computador y a conocer los animales, las plantas, los mapas por fotos que nos dan en un programa”.

La institución educativa Mariano Sánchez Andrade ubicada en el municipio del Espinal, centro educativo público mixto, está ubicada en el sector céntrico del municipio, cuenta con 2 salas de cómputo una de estas donada completamente por el programa computadores para educar, según el docente de informática Luis Carrillo “Hasta el 2005 contábamos con tan solo una sala de informática, gracias a la gestión del rector de nuestra institución en el segundo semestre de 2005 el programa computadores para educar nos benefició con 20 equipos y 1 impresora que nos sirvieron para montar una segunda sala que nos ha aportado mucho para enseñarles a los muchachos”

En este centro educativo se nos permitió entrar a la clase de informática y pudimos observar a los alumnos de octavo grado, los estudiantes manejaban muy bien los equipos y los programas que el profesor les indicaba, muchos de ellos aprovechaban algún momento de distracción del profesor para entrar a algunos sitios web, pero con la mala suerte para ellos, que muchas de las páginas tienen restringido el acceso.

En el municipio de Melgar llevamos a cabo la última visita en la Institución educativa Sumapaz, la visita se limitó solo a hablar con los estudiantes porque ya la jornada se había acabado, le preguntamos a Oscar Narvárez qué uso le daba al computador y si contaba con una cuenta de correo electrónico por lo menos “en el colegio aunque contamos con computadores en la sala de sistemas, yo tengo computador en mi casa pero sin internet, cuando me quiero meter voy al café internet del paisa, en la esquina de acá y entro. Sí tengo mail, lo utilizo para enviarme correos chistosos con mis amigos y ahora como voy a entrar a la Universidad del Tolima entonces me llega toda la información para la inscripción y todo eso”

Después de haber hecho el recorrido por las distintas Instituciones, concluimos que aunque estos centros cuentan con las salas de cómputo y la conexión a Internet, el papel de

la mayoría de los docentes de informática se limita a vigilar el buen uso de la sala y no el de formar y guiar a los educandos para que sepan aprovechar todo el conocimiento y la información que traen las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC). Falta una verdadera enseñanza en cuanto a cultura digital donde el profesor tenga un papel no de “policía” sino que le de las herramientas necesarias para que el estudiante ande por la “autopista de la información”.

La importancia de espacios que ahora son utilizados por los jóvenes llama la atención. Los café internet, las salas públicas de video juegos son escenarios que cada vez toman fuerza entre la comunidad estudiantil según el proceso de observación realizado, además de una nueva tribu cada vez mas grande que denomina Rheingold como “la tribu del pulgar” gente con teléfonos celulares en sus manos comunicándose a través de mensajes de texto. Todo esto hace parte de la cultura de lo digital al que a veces las personas sin darse cuentan empiezan a entrar en ella porque como lo afirma Rheingold “los usuarios filipinos sacaron de uno de los rasgos característicos de la tecnología del mensaje de texto: la facilidad de enviar chistes, rumores o cartas en cadena, a cuatro amigos o a todos los contactos de la agenda del teléfono” (2004, p.185)

Las instituciones del departamento del Tolima, aunque cuentan con salas de informática para que los estudiantes puedan acceder a las nuevas tecnologías de la información, muchas veces no cuentan con conexión a Internet y sus docentes no están lo suficientemente preparados para transmitirle a los jóvenes las herramientas para enfrentarse a las nuevas culturas digitales. A pesar de esto los diferentes soportes han permitido que cada vez más los jóvenes puedan empezar a acceder y entender un lenguaje que para muchos aún sigue siendo desconocido. Los sitios públicos para conectarse a la red, las salas de video juegos, la telefonía móvil y los demás soportes empiezan a generar una cultura

digital en los individuos. El conocimiento de la penetración tecnológica en materia de computadores y acceso a internet nos ayudará a pensar que el proyecto no puede estar solo en línea porque es recurrente que la mayoría de las instituciones cuenten con equipos de cómputo mas no con conexión a Internet, sobre todo en sector rural.

En las instituciones visitadas la utilización de software educativo es recurrente, esto nos ayudará a que el formato multimedial del proyecto se entienda y utilice de manera mas sencilla por parte de los jóvenes. La cátedra Tolima se podrá utilizar como vehículo para incorporar la historia y la cultura regional a través de las nuevas tecnologías. Las identidades regionales en un mundo globalizado son vitales para entender nuestro papel en él. Y es aquí donde se inscribe el proyecto

3. Versión digital de la Enciclopedia Cultural del Tolima

La editorial tolimense Pijao editores ha publicado una colección de libros de gran formato denominada la enciclopedia cultural de Tolima, textos que tratan una diversidad de temas que rescatan los valores y la cultura del Departamento. Para resaltar esa labor y promover en los estudiantes de secundaria de la región una apropiación de esa identidad tolimense y un acercamiento al nuevo escenario virtual, plantearemos en este capítulo la consecución de un proyecto que reúna en un soporte digital y en una versión electrónica toda la información contenida en la enciclopedia cultural. Toda enciclopedia con el paso del tiempo requiere una actualización y en publicaciones impresas tiene un costo muy alto, este problema editorial y de mercadeo con el que se encuentra Pijao Editores con este producto, es lo que se pretende solucionar en este proyecto realizando una versión digital de la enciclopedia cultural del Tolima además de fomentar el uso de las nuevas tecnologías y empezar a generar una cibercultura en los jóvenes del departamento.

Habiéndonos aproximado a las condiciones de penetración tecnológica que tiene el Departamento, enfocaremos el proyecto para que pueda ser difundido y utilizado en las diferentes instituciones que no cuentan con conexión a internet, mediante un soporte que permite su utilización sin necesidad de este. Además analizaremos la viabilidad económica del proyecto y todo lo concerniente a los derechos de autor del contenido que pretendemos utilizar.

3.1 Pijao Editores y la Enciclopedia cultural del Tolima

El sello editorial Pijao Editores se creó en la ciudad de Ibagué en el año de 1973 bajo la orientación de los escritores Carlos Orlando y Jorge Eliécer Pardo. Para entonces surgía

la generación posterior a García Márquez apenas despuntaban con sus primeros libros y solo algunos podían tener acceso a las firmas editoriales conocidas de entonces, dedicadas como es natural, a publicar a autores conocidos. La necesidad de tener un sello propio y no someterse a la espera inútil de negativas o que los libros se quedaran en los cajones de olvido, fueron la excusa para crear la editorial.

En 45 años de labor continua, la editorial ha publicado hasta el momento 220 títulos con más de 500 mil ejemplares entre novelas, poemarios, cuentos, ensayos históricos, económicos y enciclopedias culturales de gran formato y en edición de lujo, la colección de Pijao Editores es una primordial biblioteca de autores tolimenses y reúne una completa investigación sobre los valores del Tolima. Todos estos textos circulan principalmente en el Departamento y han contado con la aceptación y el apoyo de entidades gubernamentales, privadas y establecimientos educativos, los docentes y algunas entidades del sector privado.

3.1.1 La enciclopedia cultural del Tolima

A partir del año 1995 la editorial Pijao Editores inició la Enciclopedia Cultural del Tolima, una zaga de 10 libros con los que pretendía recoger la memoria cultural del Departamento desde varios ejes temáticos, lo que hace que la enciclopedia esté organizada por temas como la historia (la conquista, los indígenas, la economía, el periodismo, el deporte, la política, la religión, la cultura popular, la mujer, entre otros temas), la literatura (novelistas, cuentistas, poetas, y el diccionario de autores), la pintura, la música, y los personajes destacados entre otros.

La enciclopedia cultural del Tolima se usa principalmente como fuente de consulta de investigadores, académicos, estudiantes de educación superior y media que quieran indagar

sobre alguno de los aspectos que esta cubre y que mencionamos anteriormente. El lenguaje de los textos es académico pero no técnico y la utilización de imágenes de apoyo en los diferentes artículos permite el fácil entendimiento de los artículos por parte del público al que va dirigida.

A continuación haremos una breve descripción de los diez libros que conforman la enciclopedia:

Protagonistas del Tolima Siglo XX publicado en el año 1995, recoge en 846 páginas, el perfil de 133 personajes de la vida nacional con origen en el departamento y que en el campo de la ciencia, la radio, el periodismo, el deporte, la literatura, el teatro, las artes plásticas o la política, tienen su puesto en la historia nacional. *Pintores del Tolima Siglo XX*, aparece en el año 2002, un libro de lujo de 276 páginas, que mediante una exhaustiva investigación nos relata y nos muestra el testimonio y las obras de los más sobresalientes artistas plásticos y escultores del departamento. Parte desde la década de 1910 hasta la que reúne a los representantes de la década de 1960, para un total de 73 pintores.

Tras una investigación concertada con el Ministerio de Cultura, La Enciclopedia cultural del Tolima hace su aparición en el año 2002 con cinco grandes tomos de lujo que incluyen *Poetas del Tolima Siglo XX*, a lo largo de 478 páginas, este texto cuenta con las biografías de 176 poetas y la muestra de tres o más poemas de cada uno de ellos. *Novelistas del Tolima Siglo XX*, es el análisis desde la técnica de los relatos, la forma en que están escritas y la temática que tratan, examinando no sólo las costuras, la trastienda de los novelistas, sino el tratamiento del tiempo y el punto de vista del narrador. Esa evolución que señala que se han estacionado en formas tradicionales o se la juegan por innovar, está tratada aquí con lucidez, reflexión y revelación de nuevas realidades. Todo ello, incluyendo

la aventura de la mirada a los personajes, no se queda en el texto en sí sino que explora las corrientes de 90 novelas escritas por 35 autores en un tomo de 394 páginas.

Músicos del Tolima Siglo XX, la impronta de quienes forjaron buena medida de los aires musicales del interior del país. A lo largo de crónicas y perfiles, se muestra la vida y la obra de quienes han construido el prestigio del departamento con cada canción y cada una de sus interpretaciones, más de 200 artistas entre compositores, arreglistas e intérpretes se compendian en este volumen de 796 páginas, que registra trabajos individuales y la participación de duetos, tríos, cuartetos, rondallas, coros, orquestas y bandas, hacedores de música clásica, popular y folclórica. *Cuentistas del Tolima Siglo XX*, 90 volúmenes de relatos de 53 autores contemporáneos seleccionados y estudiados en texto de 270 páginas. El *Diccionario de Autores Tolimenses*, reúne los autores tolimenses que han publicado libros en los distintos géneros, este libro cierra la enciclopedia cultural del Tolima.

La última investigación de Pijao Editores lanzada en abril de 2007 y que cierra el ciclo de promoción y difusión de la historia y la cultura del departamento son los tres tomos de lujo del *Manual de historia del Tolima*, una ambiciosa investigación académica que examina desde todos los ángulos al departamento a partir de la presencia indígena hasta los tiempos que transcurren.

Son tres volúmenes en edición de lujo, 1500 páginas, dos mil fotos, que agrupan 34 ensayos temáticos realizados por un conjunto de 27 investigadores, ensayistas e historiadores expertos en cada una de las áreas asignadas y en los que no sólo se hace un recuento cronológico de los sucesos políticos, económicos, sociales y culturales, sino que se realiza un análisis con sentido crítico en el que se conjugan los elementos que debe reunir el estudio de la nueva historia. Los temas que trata el manual son: etnias, guerras, política y conflictos en la sociedad regional, siglos XV a XIX; la historia política y

económica del siglo XX, de la lucha popular a la violencia y educación, cultura, género y deporte.

3.2 La versión digital

Conociendo las cifras de cómo está el departamento en materia tecnológica y los usos y practicas que le dan a los nuevos medios y sus soportes, algunos jóvenes del Departamento, pretendemos hacer la versión digital de la Enciclopedia Cultural del Tolima, esta consiste en llevar al escenario mundial de los nuevos medios y el Internet la investigación que ha realizado Pijao Editores en los libros antes mencionados.

El paso de contenidos de un formato mediático a otro, no constituirse en su transformación literal, sino por el contrario se deben tener en cuenta el lenguaje, las categorías y demás conceptos del medio al que se quiere pasar, lo que Manovich define como la transcodificación. Lo que se pretende con este proyecto es precisamente eso, transcodificar el contenido impreso de la enciclopedia cultural del Tolima al medio digital, este proceso, como lo afirma Velázquez “no solo se da a escala técnica, por el contrario, también incluye la transmisión y traducción de metáforas categorías y conceptos de pensamiento de un medio a otro” (enero – junio 2007, p.186).

A diferencia de los hipertextos tan comúnmente usados en los medios digitales, este proyecto se hará bajo el formato de hipermedia entendiéndola como “multimedia interactiva, una forma de expresión donde convergen medios audiovisuales de diversos tipos articulados en una interfaz que permite la interacción con el usuario” (Torres, enero – junio de 2007, p.152).

Cuando se da el salto de un medio otro cambian muchos factores, no es lo mismo leer un impreso que en pantalla, es por eso que el entorno gráfico y la interfaz del producto no

se pueden limitar a ser grandes obras de diseño gráfico sino por el contrario hay que generarle al usuario el ambiente propicio para la utilización del mismo. Además de la adecuación de textos, imágenes, audios, videos, ilustraciones, etc, que permitan crear una estructura narrativa que creará el usuario según sus gustos.

Debido a la baja conexión a Internet que cuentan las diferentes instituciones educativas del departamento y los mismos estudiantes, esta aplicación digital interactiva estará guardada en un DVD que por su capacidad de almacenamiento y la facilidad para su reproducción nos permitirá que los usuarios puedan acceder a la información sin necesidad de conexión a Internet. Cuando se tenga acceso a la red el producto se podrá actualizar en línea además de acceder a la página web que se estará actualizando continuamente y que tendrá un vinculo desde la misma enciclopedia. Desde esa misma página, se conformarán comunidades virtuales, foros y demás utilidades que desde la consecución del proyecto se vayan generando.

3.2.1 Arquitectura y recuperación de la información

En un proyecto digital la navegación y el acceso a la información son elementos fundamentales para la usabilidad del producto. La usabilidad no es otra cosa que la forma de garantizar que el producto funcione adecuadamente cuando el usuario se enfrente a este. En los medios digitales se hace importante que el usuario encuentre y acceda a la información de una manera eficaz y para esto se debe planear muy bien la estructura de navegación como lo afirma Murray citado en Velázquez “un diseñador de información se comporta como un arquitecto de la información al diseñar la manera como el usuario

navega el ciberespacio y planifica su capacidad para acceder a manipular diversos contenidos” (enero-junio 2007, p.188).

3.2.1.1 Arquitectura de la información

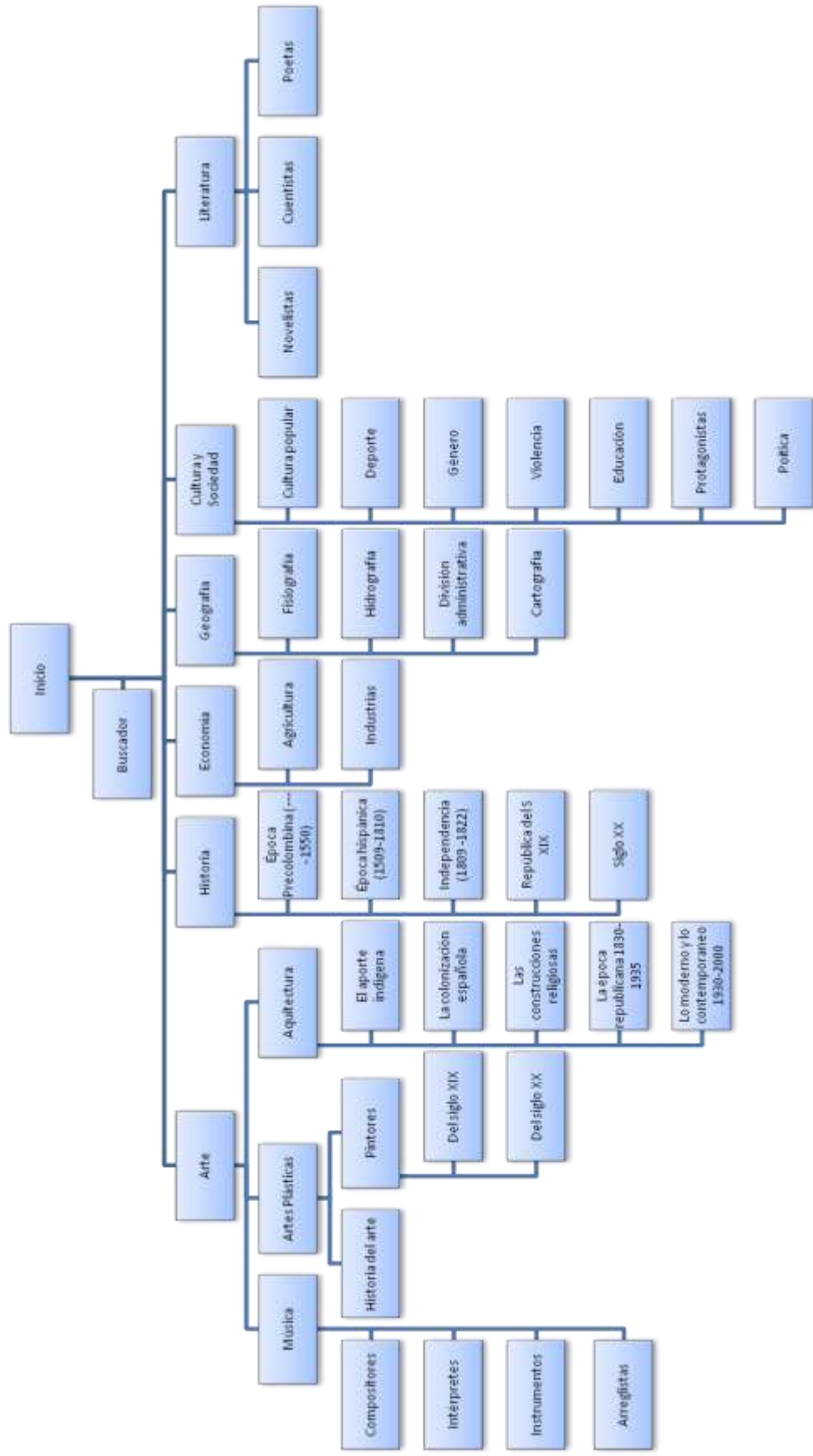
Debido a la gran cantidad de información que se manejará en este proyecto, es necesario tener una buena organización de todo el contenido para que el usuario pueda manejarlos, recuperarlos y entenderlos de manera más sencilla.

Para tener una buena organización de la información, haremos diagramas de estructura de la información de la enciclopedia (*ver diagrama 1*), dicha información estará clasificada por las siguientes 6 categorías temáticas principales: Historia, arte, geografía, economía, literatura y cultura y sociedad. Esa categorías a su vez tendrán varias subcategorías dependiendo de la temática un ejemplo de ello: Artes la categoría principal tendrá tres subcategorías: música, artes plásticas y arquitectura y de estas se desprenderán los contenidos que tendrán elementos con entidad propia, contenidos multimedia y herramientas interactivas.

La organización y clasificación de los contenidos también deber ser planeada, dependiendo de la naturaleza de de los contenidos y el grado en que estos pueden ser divididos “granuralidad”, al respecto Hassan afirma: “El nivel mínimo de granularidad de un contenido es aquel grado de descomposición en el que una determinada información sigue manteniendo su significación comunicativa, o el grado en el que físicamente no puede seguir descomponiéndose” (2005, enero 14, [en línea]).

En este orden de ideas, el usuario contará con elementos descriptivos (metadatos) que le permitirán saber de que trata una unidad dentro del contenido mismo, a manera de

ejemplo, un profesor de ciencias sociales del departamento, podrá encontrar dentro de la categoría Literatura, la subcategoría Poetas, un artículo sobre el poeta ibaguereño Jorge Leyva en ese artículo se podrá acceder a versos recitados por el mismo autor o imágenes de los manuscritos de los primeros poemas, hasta ese grado de descomposición del contenido es que llegará la granularidad de la información del proyecto.



3.2.1.2 Recuperación de la información

La recuperación de la información en productos digitales se debe plantear muy bien, debido a la gran cantidad de información que tiene los nuevos medios, como lo explica Manovich citado en Velázquez:

“Las nuevas tecnologías están todas fundadas sobre bases de datos mediales; los hipermedios y otras formas de organizar objetos mediales como el mismo orden jerárquico de organización de archivos; los softwares de administración de texto y los programas de búsqueda y recuperación de contenidos” (enero-junio de 2007, p. 184)

Las opciones de búsqueda en este tipo de productos son muy necesarias al momento de realizar una consulta, se debe tener en cuenta la manera cómo esta puede ser realizada. La enciclopedia tendrá un buscador que le planteará a los usuarios distintas opciones para la consulta y la presentación de los resultados según la tipología o el contexto de la búsqueda:

- Palabras: Se realiza la búsqueda a través de una palabra que se escribe en un recuadro de diálogo establecido para ello.
- Temas: Seleccionas entre un listado, el tema alrededor del cuál te interesa realizar la consulta.
- Geográfico: Centraliza la búsqueda en uno de los ámbitos geográficos que se le presenta.
- Época: Selecciona la época histórica en la cuál quiere contextualizar la búsqueda.
- Biografía: Le ofrece un listado de biografías de personajes relevantes en la historia y escoges la opción que más te interesa.

- Galería multimedia: Se agrupa todo el contenido multimedia que la enciclopedia dispone y se realiza la búsqueda entre este listado.

- Cruzada múltiple: Le permita la búsqueda a partir de más de un término al mismo tiempo.

Un estudiante de algún colegio del departamento al realizar una búsqueda sobre, el dueto Silva y Villalba, por dar un ejemplo, tendrá como resultado de búsqueda información como:

1. Artículos (5)

- El dueto Silva y Villalba
- Rodrigo Silva (Intérprete y compositor) Integrante del dueto Silva y Villaba, biografía.
- Álvaro Villalba (Intérprete y compositor) Integrante del dueto Silva y Villaba, biografía.
- Cuando calla el cantor: libro escrito por Rodrigo Silva
- Folclor

2. Multimedia (3)

- Silva y Villalba de gira en Nueva York. *Video*
- Rodrigo Silva con su eterna compañera, la guitarra. *Imagen*
- Soy colombiano. Fragmento. (*audio*)

3. Vínculos web (1)

- Silva y Villalba los mariscales de la hispanidad. En
<http://www.alcaldiadeibague.gov.co/index.php?idcategoria=1332>

Además se le presentará al usuario un breve resumen de cada uno de los elementos encontrados en la búsqueda, es decir, el motor de búsqueda le ofrecerá varias oraciones o

trozos de oraciones representativas del texto o recurso, relacionadas con la consulta efectuada.

3.2.2 Navegación, tipos de contenido e interfaz

3.2.2.1 Navegación

La navegación se planeará mediante un diagrama de funcionamiento (ver diagrama 2) que nos permitirá tener el esquema de la manera cómo se moverá el usuario y cómo va a encontrar la información. La participación del usuario en el producto tiene que ser inmersiva de acuerdo con lo que plantea Torres citando a Moreno al dar tres tipos de grado de participación del usuario, en el primero, que es el nivel más bajo, el usuario solo determina el orden y la duración del producto. En la siguiente escala está la participación transformativa y constructiva, en donde el usuario no solo escoge sino que modifica determinado el curso de la historia y a eso es lo que apunta este proyecto.

El usuario de la versión electrónica de la Enciclopedia cultural del Tolima, podrá tener unos mecanismos que le facilitarán la navegación, el desplazamiento y la circulación entre las diferentes categorías temáticas, la navegabilidad es un elemento importante y que se debe tener en cuenta a la hora de realizar un proyecto digital, “los medios digitales representan un espacio que es navegable, cambiante y moldeable, mediante en cual el usuario se mueve basándose en la posibilidades de interacción”(Murray, 1997).

Los elementos de navegación, harán que el usuario no se pierda y se ubique dónde se encuentra. El historial de navegación que recordará la secuencia de consultas realizadas y los términos visitados. De esta manera después de haber realizado distintos enlaces, es posible regresar al inicio de la consulta, o bien recuperar una consulta hecha con anterioridad.

En los contenidos multimedia el usuario tendrá un controlador de audio y video le permitirá al usuario manipular la reproducción del contenido al que quiera acceder. Otro elemento que ayudará a la recuperación de la información son los breadcrups o “migas de pan” que permitirán orientar al usuario dónde se encuentra, este proceso lo podemos ejemplificar de la siguiente manera: Inicio/Arte/Música/Intérpretes/Silva y Villalba. De esta forma el usuario sabrá cómo llegó a este sitio de la enciclopedia

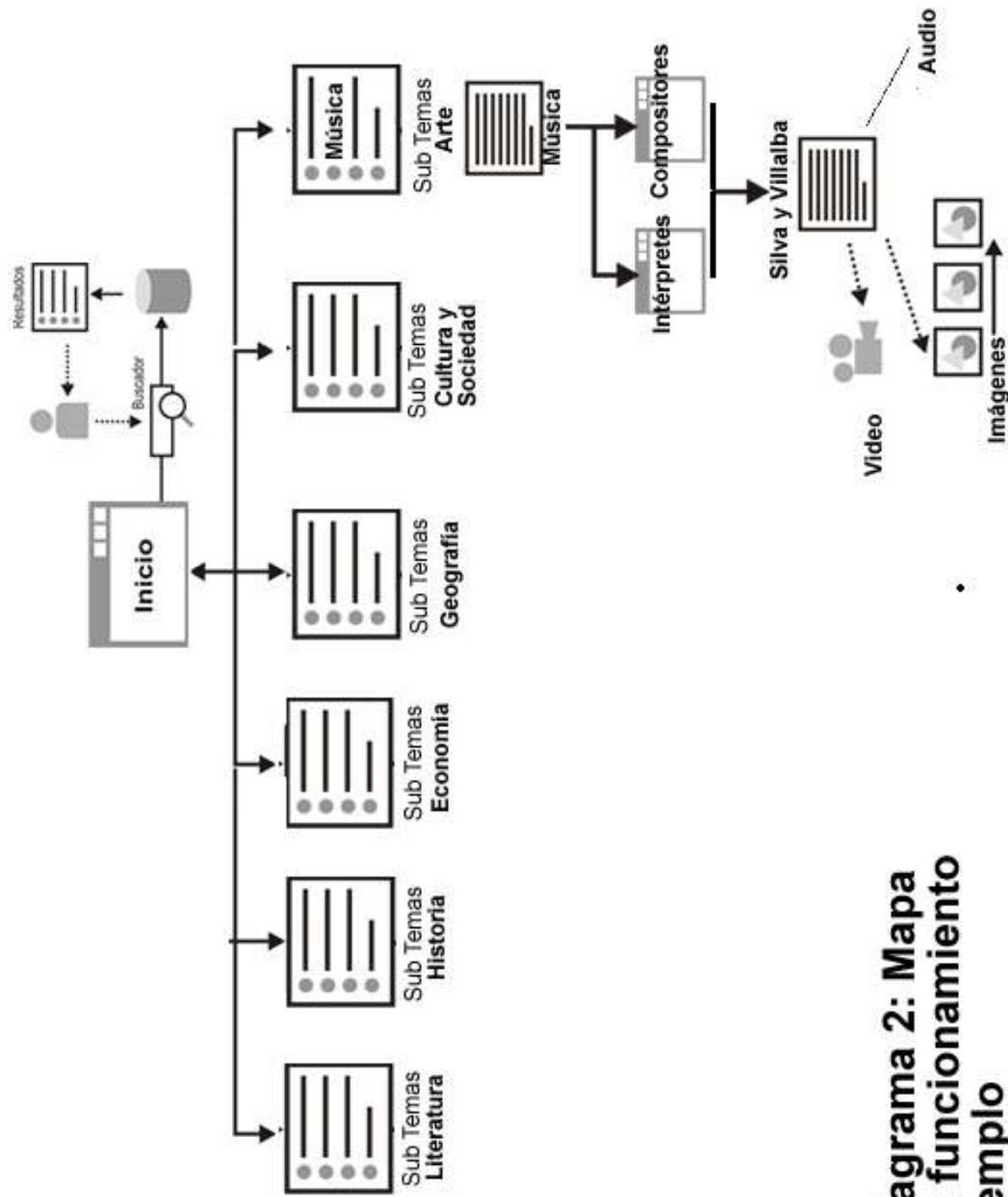


Diagrama 2: Mapa de funcionamiento ejemplo

3.2.2.2 Tipos de contenido

La cantidad y la calidad del contenido de la información se deben establecer para tener una coherencia entre los distintos medios que se utilizan en la presentación de los artículos. Entre los tipos de contenidos tendremos:

- Artículos enciclopédicos: La información se presentará en texto y con un orden y estructura alrededor del término que lo contiene y del cual fue referido.
- Definiciones: Explicación de términos cuando se requiera.
- Fotografías y gráficos: Contenido gráfico y de imágenes con los que contará la enciclopedia como apoyo de los artículos.
- Sonoros: Contenido en audio con información textual, musical, ambiental etc.
- Videos: Información con contenido audiovisual o animado.
- Enlaces: Los enlaces permitirán encontrar información relacionada con el tema que se está buscando con artículos en la misma enciclopedia o con vínculos web que permite ampliar la información.

El diseño de los contenidos también se planeará teniendo en cuenta el equilibrio entre los contenidos que no tienen características hipertextuales e hipermediales y los que tienen estas características. Además como se contará con el contenido textual y fotográfico ya existente en los libros impresos, aunque ya esté digitalizados, este se debe editar y adecuar para volverlo utilizable con el medio que vamos a utilizar, además de buscar, investigar y adecuar el contenido audiovisual, sonoro y fotográfico que los libros existentes no tienen.

“La escritura hipertextual se debe realizar de forma diferente a la tradicional. El nuevo medio y sus características obligan a ser concisos, precisos, creativos y estructurados a la hora de redactar. Debemos conocer a quién nos dirigimos y adaptar el lenguaje, tono y vocabulario utilizado al usuario objetivo” (Martín, F.J y otros (2004). [en línea]).

La redacción de los contenidos para la clase de público al que va dirigido el proyecto, estudiantes de secundaria, debe tener ciertas características que Martín, Hassan y Iazza proponen así:

- *Seguir una estructura piramidal* : La parte más importante del mensaje, el núcleo, debe ir al principio.
- *Permitir una fácil exploración del contenido* : El lector en entornos Web, antes de empezar a leer, suele explorar visualmente el contenido para comprobar si le interesa.
- *Un párrafo = una idea* : Cada párrafo es un objeto informativo. Se deben transmitir ideas, mensajes... evitando párrafos vacíos o varios mensajes en un mismo párrafo.
- *Ser conciso y preciso* : Al lector no le gusta leer en pantalla.
- *Vocabulario y lenguaje* : Se debe utilizar el mismo lenguaje del usuario, no el de la empresa o institución. El vocabulario debe ser sencillo y fácilmente comprensible.
- *Tono* : Cuanto más familiar y cercano (sin llegar a ser irrespetuoso) sea el tono empleado, más fácil será que el lector preste atención.
- *Confianza* : La mejor forma de ganarse la confianza del lector es permitiéndole el diálogo, así como conocer cuanta más información posible acerca del autor.

3.2.2.3 Interfaz

La pantalla se convierte en el espacio en donde el usuario va a interactuar con el producto, el entorno gráfico y su accesibilidad enlazada con los contenidos y la buena estructura y organización de la información permitirá un equilibrio en todos los aspectos que intervienen en el producto. Es por eso que el desarrollo gráfico “puede demostrarse cómo la forma en que se desarrolle la interfaz es la que determinará la experiencia del usuario; en este sentido, criterios como la coherencia gráfica y la sintaxis de interacción como lógica de acciones a seguir por el usuario serán fundamentales para conseguir el éxito de un hipermedia” (Scolari citado en Torres. Enero – junio de 2007, p.154)

Con la ayuda de un diseñador gráfico, se buscará un diseño de pantalla que distribuya los diferentes elementos de la interfaz para la presentación de la información en donde los colores, la colocación de las barras de menú y demás elementos visuales vayan de la mano con la coherencia total del producto. La fácil legibilidad también se tiene que tener en cuenta, la tipografía, la fuente, el fondo y los colores manejados. Todo esto permite la funcionalidad del producto para tener en cuenta, si esta disposición gráfica de los elementos y de su diseño nos facilita su utilización o por el contrario, dificultan su uso. A menudo un diseño extremado puede presentar una alta calidad estética y gráfica, pero ser tan poco intuitiva que no faciliten su uso y conviene no olvidar que el objetivo prioritario de todas las barras de menús y de todos los iconos es el de favorecer la utilización del material. Si no lo consiguen, la funcionalidad del producto queda perjudicada.

La interfaz del producto tendrá los elementos de navegación descritos en el inciso anterior, 6 menús de acuerdo con el sistema de clasificación temática y el buscador. Para evitar la sobre carga informativa, el uso del tamaño y espacio ocupado por cada elemento del contenido de los artículos y otorgarle importancia en la jerarquía visual, se hará una distribución entre los contenidos textuales, audio visuales y demás elementos que intervengan en el artículo consultado.

3.2.3 Actualizaciones e internet

El proyecto contará con una página web, enlazada directamente desde la enciclopedia, donde los usuarios podrán actualizar el contenido de la enciclopedia de manera periódica y a su vez tendrán espacios (foros, chat, etc) para que se conformen comunidades virtuales que sirvan de escenario para aportar, debatir, opinar sobre alguna temática de la cultura del departamento.

A medida que el portal tenga una cierta cantidad de usuarios registrados, en convenio con las instituciones educativas se podrán organizar chat académicos con personajes destacados del departamento para que los estudiantes formulen preguntas y hablen con el personaje.

3.3 Derechos de autor

Para la utilización del material de los libros que conforman la colección de Pijao editores, es necesario conocer el marco legal y los distintos procedimientos que se tienen que hacer para contar con un material que esta amparado por la protección de derechos de autor.

En la enciclopedia cultural del Tolima intervienen un sin número de autores que colaboraron en su realización, es por eso que Pijao Editores tiene las diferentes obras registrada en la oficina nacional de derechos de autor como obra colectiva que según la Ley 23 de 1982 sobre derechos de autor en el artículo 8 es “la que sea producida por un grupo de autores, por iniciativa y bajo la orientación de una persona natural o jurídica que la coordine, divulgue y publique bajo su nombre”. Esto nos permite que todos los artículos, ensayos y demás material utilizado en los libros estén en cabeza de la editorial.

En el proyecto de la versión digital de la enciclopedia cultural del Tolima, se adaptará y transformará la obra original, es por eso que Pijao Editores tiene el derecho exclusivo para autorizar una adaptación, un arreglo o cualquier otra transformación de la obra (Art. 12 Insc. B). Cuando se cuente con la autorización del sello editorial, por los cambios y adaptaciones que la obra original tendrá, la versión electrónica de la enciclopedia cultural se convertirá en una obra independiente en concordancia con el Art. 5 de la ley 23:

“**Artículo 5.** Son protegidas como obras independientes, sin perjuicio de los derechos de autor sobre las obras originales y en cuanto representen una creación original:

- A. Las traducciones, adaptaciones, arreglos musicales y demás transformaciones realizadas sobre una obra del dominio privado, con autorización expresa del titular de la obra original. En este caso será considerado como titular del derecho sobre la adaptación, traducción, transporte, etc., el que la ha realizado, salvo convenio en contrario.
- B. Las obras colectivas, tales como las publicaciones periódicas, antologías, diccionarios y similares, cuando el método o sistema de selección o de organización de las distintas partes u obras que en ellas intervienen, constituye una creación original. Serán consideradas como titulares de las obras a que se refiere este numeral la persona o personas naturales o jurídicas que las coordinen, divulguen o publiquen bajo su nombre.

Los autores de las obras así utilizadas conservarán sus derechos sobre ellas y podrán reproducirlas separadamente.”

Habiendo analizado el marco legal concerniente al tema, esto nos da herramientas para hacer el procedimiento correspondiente para obtener todos los permisos requeridos por la ley para el uso de este material privado.

3.4 Anunciantes y mercado

Los libros culturales que ha editado Pijao Editores mencionados anteriormente han contado con el patrocinio y el respaldo del sector público y privado. El Ministerio de Cultura, la Gobernación del Tolima, la Lotería del Tolima, la secretaria de educación del Tolima, la Alcaldía de Ibagué, la Alcaldía del Líbano y la Universidad del Tolima son las firmas estatales que han apoyado las diferentes investigaciones de la editorial tolimese. Por el sector privado Bavaria, la Federación Nacional de Cafeteros de Colombia, SaludCoop E.P.S, Salud Total E.P.S, Coomeva E.P.S, Creasalud Ltda., Emco Salud, la Fundación Ignacio Betancur Sánchez, Velotax, Seapto S.A, Murelli, Hoteles Dann, Universidad Cooperativa de Colombia y Formar entre otros.

La consolidación de los proyectos de Pijao con estos y otros patrocinadores nos permitirá presentar ante estas firmas el proyecto de la versión digital, para que de nuevo estas entidades apoyen la cultura del departamento. Las diferentes secretarías de educación

tanto departamental como de los diferentes municipios son los compradores potenciales de este producto junto a las diferentes instituciones educativas tanto públicas como privadas.

Dos tipos de financiación se hacen posibles en este proyecto. Una es el copatrocinio publicitario con la empresa privada, a partir de la presencia de sus marcas en las diferentes secciones de la enciclopedia. Al tiempo, la producción será ofrecida a los 47 municipios del departamento para que cada uno adquiriera la enciclopedia para entregar a sus instituciones de enseñanza básica, media y técnica, además de las bibliotecas y organismos culturales públicos.

3.5 Presupuesto

El presupuesto de los costos de producción del producto lo hicimos basados en cotizaciones y teniendo en cuenta que una buena cantidad de material textual y fotográfico ya se encuentra en digital en los archivos de Pijao Editores, lo que nos reduce los costos y nos facilita el proceso. Las cantidades cotizadas de cada una de las producciones de los contenidos es una aproximación ya que no tenemos con exactitud la cantidad de contenidos que tendrá la versión digital.

Producción	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Ilustraciones	50	10.000	500.000
Pantallazos flash	120	30.000	3.600.000
Imágenes	300	12.000	3.600.000
Digitalización de imágenes	150	5.000	750.000
Audio digital	750 min		600.000
Video digital	240 min		1.100.000
Diseño web			750.000
Diseño gráfico multimedia			750.000
TOTAL			11.650.000

Notas

- Audio: Calculamos 250 audios de 3 minutos en promedio cada uno
- Video: Calculamos 120 videos de 2 minutos cada uno.
- El pantallazo estará compuesto por botones interactivos, diagramación y programación.
Internamente estará compuesto por 5 animaciones.
- Los archivos de audio y video se le deben entregar listos para la edición.

4. Modelo de aplicación de la Enciclopedia Cultural del Tolima

El nuevo paradigma tecnológico revoluciona entre otros el mundo editorial y los métodos y medios para investigar. La enciclopedia, particularmente conoce profundas transformaciones ya que hace posible la combinación en soportes digitales de informaciones de naturaleza diversa con la que el usuario puede interaccionar. Aunque no constituye por sí misma una herramienta para la enseñanza, no por eso deja de representar una fuente documental tradicional y fundamental.

En el caso de las enciclopedias, que por su propia naturaleza son obras que pretenden representar la realidad en todas sus manifestaciones, estas tecnologías han permitido un máximo acercamiento a la misma, debido a la incorporación de sonido e imagen a la tradicional configuración de texto e ilustraciones. Las características multimedia tan a menudo exaltadas se explotan cada vez más y por lo tanto confieren al producto un valor de uso pedagógico. En el caso que nos ocupa, las actualizaciones de este producto pueden permitir acercarse cada vez más a estos dos mundos ampliando la documentación audiovisual. El valor añadido que ofrece la «Enciclopedia Cultural del Tolima» en su conjunto respecto a una versión en papel es innegable. Es fácil de comprender que la tecnología multimedia contribuye plenamente a mejorar la eficacia informativa del instrumento enciclopédico como fuente documental básica.

La hipermedia como nueva forma de expresión y comunicación hace que el usuario tenga una mayor inmersión permitiendo una mayor interactividad, concepto que explicamos en el capítulo anterior y que ahora aplicaremos en el modelo que se propondrá.

4.1 El hipermedia

Dentro de las nuevas formas comunicacionales está el hipermedia, este término según varios autores fue utilizado por primera vez por Ted Nelson en el año de 1970 en su libro *No more Teacher's Dirty Looks*. Para Hassan *“La hipermedia surge como resultado de la fusión de dos tecnologías, el hipertexto y la multimedia. El hipertexto es la organización de una determinada información en diferentes nodos, conectados entre sí a través de enlaces. Los nodos pueden contener sub-elementos con entidad propia. Un hiperdocumento estaría formado por un conjunto de nodos conectados y relacionados temática y estructuralmente. La tecnología multimedia es la que permite integrar diferentes medios (sonido, imágenes, secuencias...) en una misma presentación.”* (2002 [en línea])

Para la aplicación de un modelo hipermedial para la enciclopedia cultural del Tolima, es necesario conocer la evolución del hipermedia, el tratamiento y la utilidad que proponen diferentes autores, para darle a los textos o hipertextos en este caso, las imágenes, los sonidos, los videos y en general todos los elementos que componen la hipermedia, para que la información a través de esos nodos como lo llama Hassan, se pueda integrar mediante los diferentes medio (texto, sonido, imágenes, etc...) generando así una interactividad donde el usuario es quien construye su propio relato con los elementos que se le proporcionan.

4.1.1 Del texto al hipertexto

La escritura y la narración en medios digitales cambió de manera radical, debido a que la interactividad del medio hizo que el discurso ya no fuera lineal dándole el espacio al usuario de crear su propio relato a medida de sus necesidades. Es precisamente esto lo que generó la creación de los sistemas hipertextuales que *“están basados en un enfoque en cual el usuario tiene la posibilidad de crear, agregar, enlazar y compartir información de*

fuentes diversas, proveyendo la posibilidad de acceder a documentos de manera no secuencial” (Balasubramanian, 1995)

El hipertexto constituye un elemento fundamental en la creación de un hipermedia, es por eso que la estructuración del discurso debe estar encaminado a promover en el usuario múltiples alternativas de recorrido del hipermedia. En la escritura de textos para hipermedias, lo importante es una escritura breve y esencial, que prepare la intervención multimedial y depure la parte textual de la obra a lo estrictamente necesario, como lo afirma Martín “Por todos es sabido que leer en la pantalla del ordenador es mucho más incómodo que leer sobre papel. Por ello, si va a escribir un texto para la Web, debería tomar como norma general que tenga una extensión de entre un 25% y un 33% de la que tendría si lo escribiera en papel” (2002 [en línea])

Otro aspecto que se debe tener en cuenta es facilitarle la lectura al usuario, para esto se deben tener en cuenta varias características que propone Martín, tales como:

- El ancho del texto: Es más fácil, cómodo y rápido leer texto con un ancho moderado, que leer aquellos textos con líneas que van de lado a lado de la pantalla o del papel. Por lo tanto, si reducimos el ancho del texto no solo conseguiremos facilitar la lectura al usuario, sino también que el contenido sea accesible desde resoluciones inferiores como 640x480px
- Colores Fuente - Fondo: Es recomendable para leer en pantalla utilizar colores para el fondo claro y oscuros para la fuente, como lo afirma Rita Piquer "En cuanto a la polaridad de la imagen, la negativa (caracteres claros sobre fondo oscuro) reduce la percepción del parpadeo y resulta más legible para personas con menor agudeza visual, mientras que la positiva (caracteres

oscuros sobre fondo claro) minimiza los reflejos y aporta mayor equilibrio de luminancias entre la pantalla y los documentos impresos." (PC-Actual, n.135).

- Fuente, efectos tipográficos y alineación: Los tipos de fuente que son más utilizadas en páginas web, enciclopedias virtuales y demás entornos virtuales son las “sans – serif”.tales como Arial o Verdana por dar un ejemplo. El *tamaño de la fuente* debería ser definido de forma relativa (porcentajes), no absoluta (pixels). De esta forma, un usuario con cierta discapacidad visual o con una alta resolución de pantalla podría aumentar (o disminuir) el tamaño de la fuente de la página desde su navegador. Respecto a la alineación afirma Hassan “para facilitar la lectura, lo más apropiado es usar una alineación a la izquierda. Pero un texto web no solamente debe ser fácil de leer, también tiene que atraer al usuario. En múltiples pruebas con usuarios hemos podido comprobar cómo la gran mayoría prefiere el texto con alineación justificada”.

Equivalencia puntos-píxeles

puntos	píxeles	ejemplo
15	20	murcielago
14	19	murcielago
13	17	murcielago
12	16	murcielago
11	15	murcielago
10	13	murcielago
9	12	murcielago
8	11	murcielago
7	9	murcielago
6	8	murcielago

4.1.2 La imagen

La imagen refuerza el mensaje que se quiere dar y es un elemento que se utiliza mucho en aplicaciones hipermediales, hay que tener en cuenta que para la utilización de

imágenes que no se encuentran en digital se debe hacer todo el procedimiento técnico para poder adecuarlas

En el tratamiento de la imagen en un proyecto multimedial se debe tener en cuenta aspectos como que la imagen como va a ser destinada para ser visualizada en un monitor de ordenador, es por esto que la resolución de estos periféricos es de 72 ppp , por lo que habrá que digitalizarla a estas resoluciones. Si le damos mayor resolución estaremos desperdiciando recursos, sobre todo si la imagen está destinada a la web, ya que tardará mucho más en bajarse desde el servidor sin conseguir ninguna ventaja visual con ello.

Hay dos formatos que son los comúnmente usados en proyectos digitales, JPG y GIF estos formatos permiten la compresión de las imágenes.

4.1.3 El Sonido

El sonido se constituye, al igual que el resto de los tipos de contenidos en un eslabón de la cadena multimedial muy importante, la ambientación que le da al producto y el valor agregado que le da a la información que se quiere transmitir hacen que el usuario tenga una visita más amable. En palabras de Colares:

“Indiscutiblemente en la sociedad en que vivimos, ahora denominada *"sociedad multimedia o de la información"*, ya no se pueden concebir productos multimedia que no dispongan de una elaborada Interface de audio. Es decir, que no posea una buena banda sonora, de efectos sonoros para los eventos gráficos de imagen y texto, de interactividad y comunicación a través de narración y locuciones, además, que si no los tuviera, nos resultaría exhaustivamente complicado explicar como considerar este producto multimedia”. (2005 [el línea]).

El tratamiento técnico de audio para versiones electrónicas es recomendable el formato MP3 que es un tipo de fichero, basado en el estándar **MPEG**, que permite la

reproducción de música en un ordenador personal, utilizando un mínimo de espacio en disco duro.

4.1.4 Video

La incorporación de vídeo en las aplicaciones multimedia es una poderosa manera de transmitir información, el video refuerza, dramatiza, y le da efecto a la información que se quiere transmitir en la aplicación multimedia. Según Fares “*El video es el más maduro de los 'nuevos' medios*. No sólo por su antigüedad, sino principalmente porque ha desarrollado una estética y un conjunto de procedimientos para abordar el mundo a través de la imagen electrónica. Su proximidad con el cine lo provee también de herramientas narrativas y de valores formales arraigados en la gente” (2008 [en línea]).

La inclusión de video en los nuevos medios, debe aportar al usuario herramientas que le permitan conectar ese contenido con los otros que se le proporcionan para así crear un solo discurso, según Marín “El objetivo hacia el que tiende actualmente el vídeo en la red apunta hacia la creación de experiencias inmersivas y atractivas que fusionen el vídeo con el resto de componentes multimedia” (Agosto, 2005 [en línea]).

En la salida de vídeo para multimedia hay dos temas claves a resolver para posibilitar el uso de los clips en estos entornos. En primer lugar la necesidad de sincronización, gestión y reproducción de los clips, así como su necesaria integración con el resto de contenidos multimedia. En segundo lugar la necesidad de conversión de los clips a archivos suficientemente pequeños como para ser reproducidos con fluidez y almacenados con unas necesidades de espacio de disco razonables. El peso considerable de los archivos de vídeo obliga a un proceso de compresión y codificación que permitan reducirlo. Para dar

respuesta a estas necesidades hay tres tipos de tecnologías multimedia, que son las más usadas, Quicktime, Windows Media y Real Vídeo.

4.2 Modelo Hipermedial para la Enciclopedia Cultural del Tolima

El planteamiento teórico del inciso anterior nos permitirá crear el modelo de aplicación para la Enciclopedia Cultural del Tolima y las pautas editoriales y multimediales que serán las siguientes:

- **Textos:** Los artículos de la enciclopedia serán hipertextos, lo más cortos y concisos posibles. La fuente que se manejará en Verdana 11 puntos o 15 pixeles, el color de la fuente será negra y los vínculos de color azul, el fondo siempre será blanco, en concordancia con en el inciso 4.1.1 color fuente-fondo. La alineación de los textos serán justificada para darle cierta estética y orden a los artículos.
- **Imágenes:** Dado que la situación de espacio en memoria es vital para la Enciclopedia Cultural del Tolima, todas las imágenes deberán tener una resolución no superior a 72 ppp y una dimensión no superior a 500 pixeles, y el formato de las imágenes debe ser jpg o gif.
- **Audio:** la producción del audio tendrá que ser considerada desde los diseños hasta la producción final del material, tener en cuenta que el sonido no puede ser sencillamente añadido, debe ser pensado en conjunto con los elementos gráficos. Que cuando evaluado, tendrá que ser por el aspecto estético y no solamente y sencillamente por el aspecto técnico. Teniendo en cuenta que cualidad del audio y el tipo de audio

será responsable en tornar el producto más atractivo e interactivo. Los audios se manejarán en formato mp3 y su duración debe ser máxima de dos minutos.

- Video: El material audiovisual que se utilice en la enciclopedia no puede ser mayor a 2 minutos por video. El formato del video debe ser .AVI que es compatible a Windows Player, esto ya que los colegios en el departamento utilizan Windows como plataforma lo que garantiza la reproducción de este tipo de contenidos.

La Enciclopedia Cultural del Tolima contará seis módulos a los cuales podemos acceder sin necesidad de volver al menú inicial y podemos pasar de una a otra en cualquier momento de la consulta o acceder a cualquier tema a través de un buscador instalado en la base de datos de la enciclopedia. Los módulos, definidos en el mapa de navegación diseñado en el capítulo anterior, son los siguientes:

4.2.1 Arte:

El módulo de arte está compuesto por los siguientes ítems:

1. **Música.** Home con una animación en flash que introduzca el tema, con un texto sobre la importancia de la música en el departamento y que muestre los siguientes submenús:

- 1.1. **Compositores:** El home de este capítulo contendrá un listado de los compositores más importantes del departamento, agrupados alfabéticamente y con vinculo a una página para cada uno de ellos. Cada página contiene los siguientes elementos:

- Fotografía. Una fotografía a color o en blanco y negro de 178 x 196 pixeles del compositor.

- Texto: Una biografía básica y corta del compositor, obras más conocidas y acercamiento crítico a sus obras. Cada palabra técnica estará asociada a un link que permitirá definir el concepto, con la posibilidad de vínculos a internet para conceptos asociados.

- Audio. En formato mp3, el usuario podrá seleccionar una de las obras de la biblioteca básica del compositor. Por restricciones de derechos de autor, sólo se subirá un fragmento de una de sus obras.

1.2 **Intérpretes:** El home de este capítulo contendrá un listado de los compositores más importantes del departamento, agrupados alfabéticamente y con vinculo a una página para cada uno de ellos. Cada página contiene los siguientes elementos:

- Fotografía. Una fotografía a color o en blanco y negro de 178 x 196 pixeles del intérprete o los intérpretes.

- Texto: Una biografía básica y corta del intérprete, obras más conocidas y acercamiento crítico a sus obras. Cada palabra técnica estará asociada a un link que permitirá definir el concepto, con la posibilidad de vínculos a internet para conceptos asociados.

- Audio. En formato mp3, el usuario podrá seleccionar una de las obras de la biblioteca básica del intérprete. Por restricciones de derechos de autor, sólo se subirá un fragmento de una de las obras.

1.3 **Instrumentos Musicales:** El home de esta sección contará con un texto introductorio de los instrumentos, dada la riqueza sonora de los instrumentos musicales del departamento, el usuario podrá hacer un viaje por los instrumentos

autóctonos además de los foráneos usados en la música del Tolima. Cada uno de los instrumentos estará listado en orden alfabético y con las siguientes características:

- Fotografía. Una fotografía a color o en blanco y negro de 178 x 196 pixeles del instrumento
- Texto: Breve reseña del instrumento.
- Audio: Una muestra sonora con el sonido característico del instrumento

1.4 Conservatorio del Tolima: El home del Conservatorio del Tolima tendrá los siguientes submenús: Historia, Galería y El Conservatorio Hoy, un ítem especial que nos permite ver los servicios y actual estado del Conservatorio, con links a las páginas web oficiales del alma mater. Estas son sus políticas.

- Fotografías. Cada uno de los capítulos de historia estará acompañado de tres fotografías de tamaño 162 x 128 pixeles.
- Texto. El texto estará con links a compositores, intérpretes, instrumentos o ritmos citados.
- Galería. Linkeable desde el home o desde cualquiera de los artículos, nos llevará a una galería histórica sobre el conservatorio. Se subirán un total de 30 fotografías históricas cada una con un tamaño de 395 x 255, con una ventana controladora de imágenes.

2. Artes plásticas: Con una animación en flash que introduzca el tema, con un texto sobre la importancia del arte en el Tolima y que muestre los siguientes submenús:

2.1 Historia. La historia de las artes plásticas está subdividida en pequeños capítulos por momentos históricos. Cada página presenta los siguientes elementos:

- Fotografías. Cada uno de los capítulos de historia estará acompañado de tres fotografías de tamaño 162 x 128 pixeles.

- Texto. El texto estará con links a pintores, escultores o fotógrafos especificados en la base de datos y archivos fotográficos que permitan contextualizar el ensayo histórico.

- Galería. Se subirán un total de 60 fotografías de obras artísticas importantes para la historia de las artes del departamento cada una con un tamaño de 395 x 255, con una ventana controladora de imágenes. Cada fotografía tendrá la información técnica de la obra mostrada.

2.2 Pintores. Agrupados en un listado alfabético, cada uno de los pintores reseñados contará con una página que cuenta con los siguientes elementos:

- Fotografía. Una fotografía a color o en blanco y negro de 178 x 196 pixeles

- Texto. Una biografía básica del pintor, sus exposiciones más importantes, museos y colecciones privadas que albergan su obra y algunos comentarios críticos sobre su obra.

- Galería. La galería contendrá cinco de sus obras más importantes, con un tamaño de 395 x 255 pixeles.

2.3. Escultores. Con políticas iguales a la descrita en Pintores.

2.4. Fotógrafos. Con políticas iguales a la descrita en Pintores y escultores.

3. Arquitectura. El home de arquitectura contará con un flash que invite a la consulta.

3.1 Historia de la arquitectura. Dividida en momentos históricos cada uno de los archivos contará con las mismas políticas de los artículos de la Enciclopedia

- Fotografías. Cada uno de los capítulos de historia estará acompañado de tres fotografías de tamaño 162 x 128 pixeles.

- Texto. El texto estará con links arquitectos, construcciones especiales y definiciones técnicas especificados en la base de datos al igual que archivos fotográficos que permitan contextualizar el ensayo histórico.

3.2 Construcciones especiales. Contará con los siguientes elementos

- Fotografías: Se trata en esencia de una galería con las construcciones más importantes en la historia de la arquitectura del departamento con un tamaño de 395 x 255 pixeles, además de un controlador de imágenes.

- Video: Se subirá un video online, de un minuto de duración, de la experiencia del espectador ante una obra arquitectónica vital en el departamento: (La casa inglesa de Ambalema, Los puentes de Honda, el Conservatorio del Tolima, por ejemplo)

4.2.2 Historia

Tendrá una animación que servirá como introducción al tema. Esta categoría se dividirá por épocas que permitirán ubicar mejor al usuario

- Época Precolombina (--- - 1550)
- Época Hispánica (1509 – 1810)
- Independencia (1809 – 1822)
- República (S XIX)
- Siglo XX

Cada uno de los artículos de las diferentes épocas contará con las siguientes políticas editoriales:

- Fotografías. Cada uno de los capítulos de historia estará acompañado de tres fotografías de tamaño 162 x 128 pixeles.

- Texto. Será un hipertexto con hipervínculos a distintos temas especificados en la base de datos al igual que archivos fotográficos que permitan contextualizar el ensayo histórico.

4.2.3 Economía

Tendrá una animación en flash que introducirá el tema, con sub categorías de los sectores productivos que tiene el departamento del Tolima. Agrícola e Industria

- Texto: Una amplia descripción de cada uno de los sectores

- Fotografías: Se trata en esencia de una galería con las construcciones más importantes en la historia de la arquitectura del departamento con un tamaño de 395 x 255 pixeles, además de un controlador de imágenes.

- Video: Se subirá un video, de un minuto de duración, que muestre los diferentes procesos (el cultivo, la recolección y el procesamiento del algodón, por ejemplo)

- Gráficos: Cuadros estadísticos que muestren el comportamiento de cada sector.

4.2.4 Literatura

El home contará con una animación en flash que permita promocionar el contenido del mismo. La división de las categorías será la siguiente:

- Novelistas
- Cuentistas
- Poetas

El home de cada una de las sub categorías contendrá un listado de los escritores y poetas según el caso, agrupados alfabéticamente y vinculados a través del

hipertexto a una página especial para cada uno de ellos. Cada página contiene los siguientes elementos:

- Fotografía. Una fotografía a color o en blanco y negro de 178 x 196 pixeles
- Texto. Una biografía básica del autor, obras más conocidas y acercamiento crítico a sus obras. Cada palabra técnica estará asociada a un link que permitirá definir el concepto, con la posibilidad de entrar a internet para conceptos asociados. Además de un fragmento a una muestra de alguna de las obras de cada autor.

4.2.5 Geografía

El módulo de geografía del Tolima está compuesto por los siguientes módulos

1. División Administrativa. La división administrativa y/o política contiene cada uno de los cuarenta y ocho municipios del departamento.
2. Características geográficas
3. Atlas

Desarrollemos a continuación las políticas de edición de cada uno de los ítems.

1. División Administrativa.

Cada uno de los municipios tendrá un pequeño home que contará con la siguiente información

- 1.1 Información General. Artículo de información general con los siguientes elementos:

- Texto.
- Fotografía general del municipio (panorámica) de 500 x 272 pixeles.
- Links a cada uno de los ítems del municipio

1.2 Territorios: Reseña de las comunas, barrios, corregimientos, y veredas del municipio. El artículo tendrá además de texto, tres fotografías de 162 x 128 pixeles, respetando la política de imágenes de la Enciclopedia Cultural.

1.3 Indicadores. Resumen de los principales indicadores económicos del municipio. El texto irá acompañado de tres fotografías de 162 x 128 pixeles.

1.4 Turismo. Un artículo que resalte los principales sitios turísticos del departamento con datos generales acerca de cada uno. Este artículo contendrá además del texto los siguientes elementos.

- Galería: Se subirán un máximo de 30 fotografías históricas cada una con un tamaño de 395 x 255, con una ventana controladora de imágenes.

1.5 Cartografía. Linkeable desde cada uno de los municipios o desde el home de Geografía, la cartografía aquí descrita contiene mapas hidrográficos, relieves, políticos y poblacionales, suministrados por el Instituto Agustín Codazzi, y en formato jpg a manera de galería de imágenes con un tamaño definido a partir de la entrega de los mismos por parte del instituto.

2. Características geográficas. Contará con los siguientes elementos

- Un artículo que reseñe las características fisiográficas del departamento.

- Galería. Una galería de fotografías

- Infografía. Desarrolladas especialmente para el proyecto, contará con un número no mayor a 30 infografías, con un tamaño similar al expuesto en la galería y que reúna la información necesaria para definir las características geográficas del departamento.

3. Atlas. Con una serie de links, el lector podrá consultar el atlas en los siguientes niveles.

- Fisiografía
- Hidrografía
- Administrativo y/o político
- Orografía

Las imágenes de los atlas podrán ser aumentadas de tamaño en el controlador de imágenes pero se presentarán en un tamaño de 395 x 255 pixeles.

4.3 Contenidos

Los contenidos en general que tendrá la Enciclopedia serán extraídos de los libros ya existentes y que mencionamos en el capítulo 3 de este trabajo. Para el caso de los textos ya existen artículos de cada uno de los temas, se deben adecuar en una versión corta y que se acomode al hipertexto que se quiere manejar. Las imágenes la gran mayoría ya se encuentra en digital pero en resolución alta, se deben modificar y adaptar a las especificaciones y las políticas editoriales mencionadas en el inciso anterior de este capítulo.

El caso de los videos debemos partir de cero y recurrir a imágenes de archivo de diferentes medios, hacer tomas propias en el caso que se requiera y adaptarlas a las especificaciones requeridas. Para el audio se debe hacer una búsqueda y selección del material a utilizar para posteriormente editarlo al formato y los tiempos estimados.

Conclusiones

No es la mediatización de la cultura la que permite la banalidad de la misma, el culto a lo superfluo, la globalización de los anti-valores. Es justamente la cultura de la mediatización la que influye en el borrado de las fronteras, dejando solo un pequeño rastro de los saberes locales, uniformizando al planeta, cuando es justamente la diferencia la que ha permitido que la raza humana haya sido exitosa. No se trata solamente de la diferencia entre seres humanos sino la diferencia de razas, colores, culturas, religiones, la que permite un diálogo permanente en la búsqueda del futuro.

Pero si es justamente en la cultura de la mediatización en donde encontramos los obstáculos en la construcción de una sociedad, -que parta de las diferencias no para erigir un solo saber universal, una sola religión, una sola filosofía, sino justamente un reconocimiento dentro de esa diferencia-, los esfuerzos deben enfocarse a redirigir esa cultura. No es son los medios los responsables de la globalización avasallante, sino el manejo de los mismos.

Así, la cultura tecnológica debe usarse para expandir los conocimientos locales. Y me refiero con conocimientos locales a las lenguas y expresiones orales y escritas, a los conocimientos y prácticas sobre la naturaleza y el universo, a los saberes culinarios, a la medicina tradicional, a la elaboración de objetos, instrumentos, vestuarios, construcciones y ornamentación corporal, a las expresiones plásticas, a las expresiones musicales y sonoras, a expresiones dancísticas, a expresiones rituales, escénicas, ceremoniales, actos festivos, juegos y deportes, a las formas tradicionales de organización social, jurídica y política.

Todo ese universo inmaterial desde donde nace no solo nuestra identidad sino nuestra manera de asumir el mundo.

Debemos reconocernos entre nosotros para desde nuestra comunidad plantear al mundo nuestras diferencias y ayudar a construir una sociedad más justa. Es por eso que el uso de los Nuevos Medios para la difusión de estos saberes, perdidos en las bibliotecas a las que nadie visita, nos entrega una oportunidad única en el proceso de acercamiento entre la cultura y los jóvenes. El lenguaje del mundo ha cambiado... así, el proceso de difusión de nuestros saberes también debe cambiar. Debemos propiciar que los jóvenes se acerquen a esos nuevos lenguajes, que los comprendan, que se interesen y accedan ellos de una manera que puedan crear en ellos una verdadera cultura digital.

A lo largo de este trabajo, nos hemos acercado a los estudiantes, a los profesores, a los gobiernos y hemos descubierto una oportunidad. La mesa está servida. La Enciclopedia cultural del Tolima, a través de una propuesta moderna y atractiva, podrá viajar hasta el rincón más recóndito del departamento. No es suficiente, lo sabemos, pero es el primer paso en la construcción de un Tolima que se reconoce y que parte de su gran cultura para ser actor de un país que necesita, hoy más que nunca, la reconstrucción a partir de la diferencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asociación para el desarrollo del Tolima (ADT). (2006, 30 de marzo), “*Informe Agenda de conectividad del Tolima*” Ibagué.
- Benassini, C. (2000), “*El Papel De La Telenovela Latinoamericana En La Formacion De Comunidades Virtuales: Propuestas Para Su Abordaje*”, en *Signo Y Pensamiento* Vol. 19, no. 36 (2000); pp. 83-92.
- Castells, M. (1999), *La era de la información. La sociedad de la red, Vol 1*. Madrid, Alianza.
- Colombia, Departamento Administrativo Nacional de Estadística (Dane). (2007 mayo), “*Colombia. Proceso de conciliación censal 1985-2005*” [en línea], disponible en: http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/conciliacenso/1Conciliacion_censal.pdf recuperado: 13 de noviembre de 2007.
- Fernández, V. (2000, octubre) “*Periodista digital: de MacLuhan a Negroponte*” en *Revista Latina de Comunicación Social*, número 34, La Laguna (Tenerife).
- Hassan, Y y Nuñez, A. (2005, enero 14). “*Diseño de Arquitecturas de Información: Descripción y Clasificación*”, [en línea], en: *No Solo Usabilidad journal*, n° 4. Disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/descripcion_y_clasificacion.htm , recuperado: 6 de enero de 2008.
- Idrovo, S. (2001), “Regionalismo...medios de comunicación: Juntos tras una identidad”, en Mendizábal, I y Cucurella, L (edits), *Comunicación en el tercer milenio: nuevos escenarios y tendencias*, Quito, Ecuador, Ed. Friedrich Ebert Stiftung, pp. 382-392.
- Jameson F. (1991), *El postmodernismo o la lógica del capitalismo avanzado*. Barcelona, Paidós.
- Jameson, F. (2000, julio-agosto), “*Globalización y estrategia*”, en *New left review*, núm. 5, pp. 5 – 22.
- Libertad Digital (2007, 25 de octubre), “*Facebook gana 200.000 usuarios por día y amenaza la primacia de Mysapce*” [en línea], disponible en http://www.libertaddigital.com/noticias/noticia_1276316131.html, recuperado: 18 de noviembre de 2007.

Martin, F.J; Hassan, Y y Iazza G (2004). *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información* [on line]. En "Hipertext.net", núm. 2. Disponible en: <http://www.hipertext.net/web/pag206.htm#Diseño%20de%20contenidos> , recuperado: 4 de enero de 2008.

Negroponete, N. (1995), *Ser digital*. Buenos Aires, Atlántida.

Ortiz, R. (1998), *Los artífices de una cultura mundializada*. Bogotá, Siglo de hombres.

Revista Enter. (2007, 17 de noviembre), “*Mas poder para su celular*” [en línea], disponible en http://enter.com.co/enter2/ente2_actu/ente2_actu/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_2-3706824.html, recuperado: 23 de noviembre de 2007.

Rheingold, H. (1996), *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*. Barcelona, Gedisa.

Rheingold, H. (2004), *Multitudes inteligentes*. Barcelona, Gedisa.

Seisdedos, I. (2007, 6 de julio), “*Generación Myspace*” en El País Online [en línea], disponible en: http://www.elpais.com/articulo/paginas/Generacion/MySpace/elpepusoceps/20070610elpepspag_9/Tes, recuperado: 18 de noviembre de 2007.

Tolima, Secretaría de educación y cultura. (2006, abril), “*Agenda de Educación y Cultura para el Tolima 2020, Socio construcción de la Política Pública*”. Documento interno.

Torres, C (enero-junio de 2007). “*Hipermedia como narrativa web posibilidades desde la periferia*”, en: Signo y Pensamiento Vol. 25, no. 50, p. 148-159

Turkle, S. (1997), *La vida en la pantalla: construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.

Universidad del Tolima (2004), “*Educación, Política y Modernización en el Tolima*” Ibagué.

Velásquez, A. (2006, agosto), “*Convergencias en medios digitales la labor del editor y del arquitecto de información*”, en: Signo y Pensamiento Vol. 25, no. 50 (ene.-jun. 2007), p. 174-190

Velásquez, A. (2006, agosto), “*La cultura digital y algunas de sus lógicas*”, en Revista Javeriana, Vol. 142, núm. 727, pp. 8-15.

"Malos hábitos en el puesto de trabajo: cómo evitar los problemas derivados del uso del PC"

Fares, F. (2008, febrero), “*De las imágenes sintéticas*” [en línea]. Disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/imagen_sintetica.htm. Recuperado: mayo 7 de 2008

Marín, A. (2005, agosto), “*Video digital en Internet*”. Disponible en: <http://mosaic.uoc.edu/articulos/amarin0705.html> Recuperado: mayo 7 de 2008.

Colares, J. (2005), “*EL SONIDO EN LA MULTIMEDIA: LA IMPORTANCIA DE LA PRODUCCIÓN DEL AUDIO EN LOS DISEÑOS DE MATERIALES MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA*”. Disponible en: http://www.filos.unam.mx/POSGRADO/seminarios/pag_robertp/paginas/sonido.htm. Recuperado: mayo 9 de 2008.