

MÓDULO 04

NARRACIÓN DIGITAL PARA EL PATRIMONIO LOCAL

DIGITAL RURAL EUROPEAN ART
AND MEMORY



Socios del proyecto





Cofinanciado por
la Unión Europea

Información del proyecto:

DREAM - Digital Rural European Art and Memory
2025-1-SK01-KA210-ADU-000360122

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y posturas expresadas son responsabilidad exclusiva del/de los autor/es y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de SAAIC. Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.



Cómo usar este libro electrónico

Puedes leer este material antes, durante o después de la sesión de aprendizaje. La primera parte presenta el patrimonio cultural, la participación comunitaria y los principios de la narración digital. En la Actividad Final, puedes elegir uno de dos itinerarios prácticos: una Historia de una Persona Portadora de Conocimientos o una Historia de un Objeto y un Lugar.

Cada sección incluye una breve actividad práctica. Estas actividades te ayudan a relacionar la teoría con un ejemplo local y a preparar gradualmente el resultado final. No necesitas equipo profesional. Un teléfono inteligente, un espacio tranquilo, funciones básicas de edición y una planificación cuidadosa son suficientes para crear una primera historia.

La historia final es deliberadamente breve. Un formato de 60-90 segundos te anima a elegir un mensaje central, utilizar los medios con un propósito y evitar abrumar al público. Un plan claro de la historia también es un resultado válido cuando la grabación o la edición no pueden completarse durante la sesión.

*Fujara – un instrumento tradicional
eslovaco de viento-madera.*



INFORMACIÓN DEL MÓDULO

 Número de módulo 04	 Nivel Principiante
 Tema Narración digital a través del patrimonio local	 Formato Aprendizaje híbrido
 Duración 3 horas	 Salida principal Historia del patrimonio digital

Acerca de este módulo

Cada comunidad conserva historias que merecen ser recordadas. Pueden estar presentes en una fotografía familiar, una expresión local, un método de trabajo, una canción, una receta, un paisaje o en el recuerdo de una persona que ha sido testigo de cambios. Puede que estas historias nunca aparezcan en un archivo oficial y, sin embargo, ayudan a las personas a comprender quiénes son, de dónde vienen y qué conocimientos quieren transmitir.

La narración digital puede ayudar a hacer visibles y audibles estos significados locales. Sin embargo, registrar una historia también conlleva una responsabilidad. Quien cuenta una historia debe tener en cuenta el consentimiento, la privacidad, la exactitud, la representación, la accesibilidad, la autoría y los posibles efectos de compartirla públicamente. Por lo tanto, el objetivo de este módulo es combinar la confianza creativa con una práctica respetuosa con la comunidad.

Este libro electrónico complementa el módulo DREAM sobre narración digital para el patrimonio local. Está diseñado para principiantes y para personas adultas en proceso de aprendizaje que quieran utilizar un teléfono inteligente u otro dispositivo digital accesible para documentar de manera respetuosa una historia local. El énfasis no está en la producción audiovisual avanzada. Se centra en reconocer un patrimonio significativo, escuchar con atención, tomar decisiones éticas y dar forma a una historia clara de 60-90 segundos que pueda guardarse, compartirse o desarrollarse posteriormente.



Objetivos de aprendizaje

- Reconocer el patrimonio tangible, intangible y vivo en una comunidad local.
- Explicar por qué el patrimonio está relacionado con la memoria, la identidad, el sentido de pertenencia y la participación cultural.
- Comprender por qué las personas vinculadas al patrimonio deben participar en las decisiones sobre su documentación y representación.
- Describir la narración digital como la combinación intencionada de narrativa y medios digitales.
- Formular preguntas abiertas y respetuosas y escuchar de forma activa.
- Aplicar los principios del consentimiento informado, la privacidad y la narración ética.
- Documentar un objeto o lugar utilizando información fiable y una conexión humana clara.
- Planificar, grabar y editar una historia digital sobre el patrimonio de 60–90 segundos o un plan completo de la historia.
- Comprobar la accesibilidad, la calidad técnica, la atribución y los permisos antes de compartir.

Índice

0. Antes de empezar: mi punto de partida.....	3
1. Desentrañando el patrimonio cultural: perspectivas y marcos clave	4
2. Reconocimiento de las diferentes formas de patrimonio cultural: material, inmaterial y vivo	6
3. Patrimonio e identidad	9
4. Cómo el patrimonio puede desaparecer silenciosamente.....	10
5. ¿Quién tiene voz en el patrimonio?	11
6. Narración ética y responsable del patrimonio	12
7. ¿Qué es la narración digital?	14
8. Público, punto de vista y mensaje central	16
9. Los siete elementos de la narración digital	19
10. Uso de los medios con un propósito	20
11. Investigar el contexto y encontrar la conexión humana	21
12. Grabar material claro y útil	22
13. Edición	23
14. Actividad final: Historia del patrimonio digital	25
Vía 1: Historia del portador del conocimiento	27
Vía 2: Historia de un objeto o un lugar.....	31
15. Montaje de tu historia	34
16. Compartir y revisión por pares	36
17. Consejo de bienestar digital	37
18. Glosario básico	38
19. Cierre del módulo	39
Bibliografía	40

0. Antes de empezar: mi punto de partida

Antes de empezar el módulo, puntúa cada afirmación del 1 al 5. Utiliza el 1 cuando aún no puedas realizar la tarea y el 5 cuando puedas hacerla de forma autónoma. Esto no es un examen. Es una forma de identificar tu punto de partida y, más adelante, reconocer tu progreso.

- Soy capaz de reconocer el patrimonio local en los objetos cotidianos, los recuerdos, las habilidades y las tradiciones.
- Puedo explicar por qué las personas vinculadas a una historia deberían ayudar a decidir cómo se registra y se comparte.
- Puedo formular preguntas abiertas y respetuosas en una entrevista y escuchar sin tomar el control de la historia.
- Sé comprobar si tengo permiso para grabar y publicar a una persona, un objeto, una fotografía o un lugar.
- Soy capaz de organizar imágenes, voz, sonido y texto en una breve historia digital con un mensaje claro.

Anota tus valoraciones. Volverás a estas mismas afirmaciones al final del módulo.

1. Desentrañando el patrimonio cultural: perspectivas y marcos clave

El patrimonio cultural puede entenderse desde varias perspectivas complementarias. Esto es importante porque el patrimonio abarca una amplia gama de lugares, prácticas, conocimientos, tradiciones y expresiones culturales. El patrimonio puede ser un edificio histórico, un objeto cotidiano, una habilidad tradicional, una canción, una celebración local, un recuerdo o un lugar que tenga un significado especial para una comunidad. Por lo tanto, los distintos marcos internacionales nos ayudan a percibir las diferentes dimensiones del patrimonio y a comprender por qué pueden necesitar diferentes formas de protección, documentación y participación.

La Convención de la UNESCO de 1972 define el patrimonio cultural, a efectos de la protección del patrimonio mundial, como los monumentos, conjuntos de edificios y sitios que puedan tener un valor universal excepcional. Esta perspectiva es importante para el patrimonio material reconocido oficialmente y para los sistemas creados para protegerlo (UNESCO, 1972).

La Convención de la UNESCO de 2003 amplía la atención al patrimonio cultural inmaterial: prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y habilidades que las comunidades, los grupos y las personas reconocen como parte de su patrimonio. Dicho patrimonio se transmite de generación en generación, se recrea a medida que cambian las circunstancias y está vinculado a un sentido de identidad y continuidad (UNESCO, 2003).

La Convención de Faro de 2005 adopta un enfoque social y democrático amplio. Define el patrimonio cultural a través de los recursos heredados del pasado que las personas identifican como expresiones de valores, creencias, conocimientos y tradiciones en constante evolución. Por lo tanto, hace especial hincapié en el significado, la participación y la responsabilidad compartida (Consejo de Europa, 2005).

Perspectivas sobre el patrimonio

Perspectiva	Enfoque principal	Qué nos ayuda a observar
UNESCO 1972	Monumentos, conjuntos de edificios y lugares de valor universal excepcional	Protección formal del patrimonio físico y de los lugares
UNESCO 2003	Prácticas vivas, expresiones, conocimientos y habilidades reconocidos por las comunidades	Transmisión, continuidad, adaptación y participación de la comunidad
Convenio de Faro 2005	Los significados, valores y usos que las personas atribuyen a los recursos patrimoniales	El patrimonio como una cuestión de derechos humanos, participación y comunidad



Tarea práctica

Elige un ejemplo de patrimonio de tu comunidad. Describe cómo podría entenderse desde cada una de las tres perspectivas.

Ejemplo: un molino histórico puede ser un edificio físico, un lugar vinculado a conocimientos y recuerdos relacionados con el trabajo, y un recurso comunitario cuyo significado depende de las personas vinculadas a él.

2. Reconocimiento de las diferentes formas de patrimonio cultural: material, inmaterial y vivo

El **patrimonio material** está compuesto por recursos físicos que se pueden ver y tocar. Incluye edificios, monumentos, yacimientos arqueológicos, herramientas, objetos domésticos, vestimenta, fotografías, documentos, obras de arte, paisajes culturales y lugares históricos. Un objeto físico cobra especial significado cuando también se comprenden su historia, su uso y su relación con las personas (UNESCO, 1972).

Figura 1

Ejemplo de patrimonio tangible



Nota. Fotografía del Acueducto romano de Segovia. De AcueductoSegovia [Fotografía], de Mario modesto, 2008, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AcueductoSegovia.jpg>). CC BY-SA 3.0.

Figura 2

Ejemplo de patrimonio tangible



Nota. Vista de las ruinas del Castillo de Spiš en Eslovaquia. De Spis Castle - Slovakia [Fotografía], de P. Kratochvil, 2007, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spis_Castle_-_Slovakia.jpg). De dominio público.

El patrimonio cultural inmaterial se refiere a los conocimientos y prácticas vivos. Son ejemplos de ello las historias, las canciones, las danzas, las recetas, los dialectos, las celebraciones, la artesanía, los métodos de trabajo y el conocimiento de la naturaleza. La UNESCO (2003) destaca que este patrimonio es reconocido por las comunidades, los grupos o las personas que lo crean, lo mantienen y lo transmiten.

Figura 3

Ejemplo de patrimonio cultural inmaterial



Nota. Actuación de bailarines del conjunto folclórico tradicional eslovaco Lúčnica. De Lucnica 0834 [Fotografía], de P. Cepcek, 2017, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucnica_0834.jpg). CC BY-SA 4.0.

Figura 4

Ejemplo de patrimonio cultural inmaterial



Nota. Una actuación tradicional de música y baile flamenco en Sevilla, España. De Flamenco in Sevilla 01 [Fotografía], de Schnobby, 2014, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flamenco_in_Sevilla_01.jpg). CC BY-SA 4.0.

El término «**patrimonio vivo**» hace referencia a los conocimientos, habilidades, prácticas y tradiciones que aún hoy se practican, comparten y transmiten activamente dentro de las comunidades (UNESCO, 2003). Está estrechamente relacionado con el patrimonio cultural inmaterial y pone de relieve que el patrimonio no se limita a conservarse como un vestigio del pasado, sino que sigue utilizándose, adaptándose y recreándose a medida que cambian las comunidades y los entornos.

Figura 5

Ejemplo de patrimonio vivo



Nota. Conjunto tradicional de herramientas para la elaboración de encaje de bolillos eslovaco. De Zestaw do wyrobu koronki klockowej Słowacja [Fotografia], de Krzysiu, 2017, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zestaw_do_wyrobu_koronki_klockowej_S%C5%82owacja.jpg). CC BY 4.0.

3. Patrimonio e identidad

El patrimonio cultural conecta la experiencia del pasado con la identidad del presente. Puede reforzar el sentido de pertenencia a una familia, un lugar, un grupo lingüístico o una comunidad, crear continuidad entre generaciones y dar reconocimiento al conocimiento local. También puede proporcionar un espacio para debatir sobre el cambio, la pérdida, la migración, la adaptación y las relaciones entre diferentes grupos.

La descripción general de *la Convención de Faro* explica que los objetos y los lugares son importantes por los significados, usos y valores que las personas les atribuyen. En este sentido, **«los objetos y los lugares no son, en sí mismos, lo importante del patrimonio cultural»** (Consejo de Europa, s. f., párr. 1). Por lo tanto, una misma fotografía o un mismo edificio pueden tener significados diferentes para personas diferentes.

La memoria no es idéntica ni neutral. Las personas y los grupos pueden recordar e interpretar un mismo lugar o acontecimiento de formas diferentes y, en ocasiones, contradictorias. Por ello, la investigación sobre el patrimonio advierte contra el tratamiento de las comunidades como grupos homogéneos o la suposición de que una única interpretación representa a todas las personas vinculadas a un lugar o una tradición (Waterton y Smith, 2010).

Una narración responsable identifica de quién es la perspectiva que se presenta y deja espacio para otros recuerdos y experiencias.



Reflexión

Piensa en un lugar, una tradición o una historia local que conozcas. Escribe una frase sobre lo que significa para ti o sobre lo que sabes de ello.

A continuación, identifica a otra persona o grupo que pueda vivirlo o recordarlo de manera diferente, por ejemplo, una persona mayor o más joven, una persona recién llegada, un grupo minoritario o alguien que haya participado menos en la comunidad.

¿Qué pregunta podrías hacerle para comprender su perspectiva?

4. Cómo el patrimonio puede desaparecer silenciosamente

El patrimonio no desaparece únicamente cuando se derriba un edificio o se pierde un objeto. Puede desaparecer silenciosamente cuando una tradición deja de practicarse, una lengua o una expresión deja de utilizarse, una habilidad no se transmite, una fotografía pierde sus nombres y su contexto, o la última persona que recuerda un acontecimiento ya no es capaz de contarlo.

La UNESCO (2003) describe el patrimonio inmaterial como frágil porque su continuidad depende de que las personas transmitan conocimientos y habilidades. La salvaguardia no equivale a congelar una tradición en una forma supuestamente pura. Significa apoyar la transferencia de conocimientos, prácticas y significados, al tiempo que se reconoce que el patrimonio vivo sigue evolucionando.

La narración digital puede ayudar a preservar rastros de experiencias que, de otro modo, podrían quedar ausentes de la memoria colectiva. Una breve grabación no captará todo, pero puede conservar una voz, explicar el significado de un objeto, mostrar parte de una habilidad o crear un punto de partida para una futura documentación.



Tarea práctica

Completa la frase: «Una historia local, habilidad, palabra, lugar o recuerdo que podría perderse es _____ porque _____».

A continuación, identifica a una persona, grupo o fuente que podría ayudar a documentarlo de forma responsable.

5. ¿Quién tiene voz en el patrimonio?

La participación en la vida cultural es un **derecho humano**. El artículo 27 de la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* establece que toda persona tiene derecho a participar libremente en la vida cultural de la comunidad (Naciones Unidas, 1948). Esto significa que no se debe tratar a las personas únicamente como público de una cultura creada en otros lugares. También deben tener la oportunidad de reconocer, interpretar, practicar y compartir el patrimonio que les importa.

El Convenio de Faro describe a una **comunidad del patrimonio** como un grupo de personas que valoran aspectos concretos del patrimonio cultural y desean preservarlos y transmitirlos a las generaciones futuras. Una comunidad del patrimonio puede ser un pueblo, una familia, un grupo lingüístico minoritario, artesanos, intérpretes culturales, personas vinculadas a un lugar o una tradición, una asociación local o una red informal (Consejo de Europa, 2005).

Esta concepción aleja el patrimonio de ser una actividad exclusiva de los expertos. Los expertos y las instituciones siguen siendo importantes, pero la población local también debería poder decidir qué historias son relevantes, qué voces deben escucharse, cómo se representan las tradiciones, qué debe permanecer en el ámbito privado y qué imagen de la comunidad se comparte en Internet. De manera similar, la UNESCO exige la participación más amplia posible de las comunidades, los grupos y las personas que crean, mantienen y transmiten el patrimonio inmaterial (UNESCO, 2003).



Tarea práctica

Para una posible historia, identifica la comunidad patrimonial relevante.

¿Quién valora la historia?

¿Quién mantiene el conocimiento?

¿A quién podría afectar que se grabe o se comparta?

¿A quién se debería invitar a participar en la decisión?

6. Narración ética y responsable del patrimonio

La capacidad de grabar algo no confiere automáticamente el derecho a publicarlo. Las historias sobre el patrimonio pueden incluir datos personales, recuerdos familiares, dolor, conflictos, conocimientos sagrados, material en lenguas minoritarias, fotografías privadas o lugares vulnerables a sufrir daños. La narración ética comienza antes de encender la cámara y continúa después de exportar el archivo.

Los principios éticos de la UNESCO establecen que las comunidades, los grupos y las personas deben desempeñar un papel primordial en la salvaguardia de su patrimonio inmaterial. Las interacciones deben basarse en una colaboración transparente, el diálogo y el consentimiento libre, previo, sostenido e informado. Las comunidades también deben ayudar a identificar riesgos como la descontextualización, la mercantilización y la tergiversación (UNESCO, 2015).

En el caso de las entrevistas, la Asociación de Historia Oral (2025) recomienda explicar el proyecto y sus posibles usos, obtener y documentar el consentimiento informado, acordar las condiciones de conservación y acceso y, cuando sea posible, ofrecer al narrador la oportunidad de aprobar la grabación antes de su difusión pública. El consentimiento es, por lo tanto, un proceso de comprensión y elección, no solo una firma.

Antes de grabar o compartir, plantee las siguientes preguntas:

- ¿Quién crea, mantiene, posee o recuerda este patrimonio?
- ¿Quién debería participar en la decisión de grabarlo o publicarlo?
- ¿Entiende cada persona identificable el propósito, el público destinatario y los posibles usos futuros?
- ¿Podría la historia revelar información privada, sagrada, sensible o perjudicial?
- ¿Se permite el uso de fotografías, grabaciones, música y material de archivo para este fin?
- ¿Se mencionarán los nombres de los colaboradores, se les dará crédito o se mantendrá su anonimato según su elección?
- ¿Podría la edición simplificar, estereotipar o alterar el significado de lo que dijo una persona?

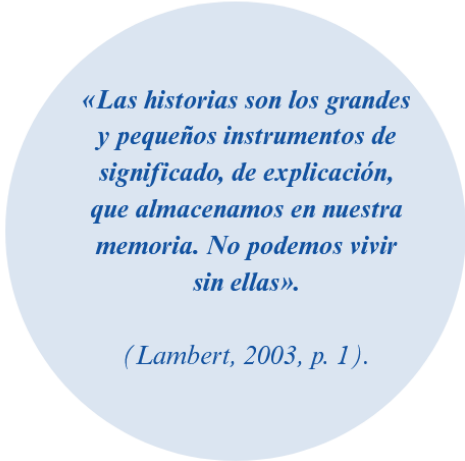
- ¿Dispone la persona de una forma realista de retirar o modificar su permiso antes de la publicación?

Recuerda: *cuando no esté claro el permiso, la titularidad o el posible perjuicio, detén el proyecto. Pregunta a la persona en cuestión, al facilitador o a la institución responsable antes de compartirlo.*

7. ¿Qué es la narración digital?

Antes de pensar en la narración digital, conviene recordar que la narración en sí misma es mucho más antigua que cualquier herramienta digital. Las personas siempre han utilizado las historias para compartir experiencias, transmitir conocimientos, explicar el mundo que les rodea y conectar una generación con otra.

Las historias dan sentido a los hechos y acontecimientos al mostrar cómo los vivieron las personas. Una fecha, un edificio, un objeto o una tradición pueden decirnos algo sobre el pasado, pero una historia puede ayudarnos a comprender qué significó vivirlo, utilizarlo, recordarlo o transmitirlo. La forma de contar historias ha cambiado con el tiempo. Las historias se han compartido a través de la conversación, la canción, las imágenes, la escritura, las fotografías, la radio, el cine y, hoy en día, los medios digitales. Las herramientas pueden cambiar, pero el propósito sigue siendo similar: hacer que una experiencia resulte comprensible y significativa para otra persona.



«Las historias son los grandes y pequeños instrumentos de significado, de explicación, que almacenamos en nuestra memoria. No podemos vivir sin ellas».

(Lambert, 2003, p. 1).

Por lo tanto, una historia sólida es más que una secuencia de acontecimientos con un principio, un desarrollo y un final. Implica tomar decisiones deliberadas sobre qué perspectiva se escucha, qué detalles son importantes y qué debe quedarse el público de la experiencia. En la narración del patrimonio, estas decisiones son especialmente importantes porque las historias ayudan a dar forma a cómo se recuerdan las personas, los lugares y las tradiciones.

La narración digital se basa en esta larga tradición humana. Simplemente añade nuevas formas de combinar voz, imágenes, sonido, vídeo y texto para que las experiencias y los conocimientos locales puedan documentarse y compartirse con los demás.

La narración digital combina la narrativa con los medios digitales. Un creador selecciona un tema, recopila información, da forma a una historia y la combina con elementos como fotografías, grabaciones de voz, texto, vídeo, sonido y música. Robin (2008) describe

este proceso como el trabajo tradicional de elegir un tema, investigar, escribir y desarrollar una historia, seguido del uso intencionado de los medios multimedia. La tecnología es solo una parte del proceso. Una recopilación de fragmentos no constituye automáticamente una historia. Una historia tiene una perspectiva, un significado central y una relación con el público. Implica tomar decisiones sobre qué incluir, qué omitir y cómo deben organizarse las partes.

La narración digital también puede ser participativa. Dota a las personas de las habilidades necesarias para comunicar historias personales o comunitarias con sus propias palabras e imágenes. En este sentido, el método puede crear oportunidades para que se escuchen aquellas voces que a menudo no aparecen en las representaciones públicas de las comunidades rurales.

8. Público, punto de vista y mensaje central

Antes de crear una historia digital, decide tres cosas: **(1) a quién va dirigida la historia**, **(2) qué perspectiva presenta** y **(3) qué quieres que recuerde el público**. Estas decisiones marcan todo lo que viene a continuación, incluida la información que incluyas, las preguntas que formules y los medios que utilices.



Conceptos clave

Audiencia

La audiencia es la persona o el grupo para quien se crea la historia. Diferentes audiencias pueden necesitar información diferente.

Una historia familiar privada puede incluir detalles personales que no serían apropiados para un sitio web público. Una historia para residentes locales puede dar por sentado que las personas ya conocen el lugar, mientras que una historia para visitantes puede necesitar más explicaciones, traducción o contexto.

Entre las posibles audiencias se pueden incluir familiares, residentes locales, centros educativos, museos, turistas, organizaciones culturales o un público más amplio en línea.

Antes de grabar, pregúntate:

¿Quién verá o escuchará esta historia?

¿Qué saben ya sobre el tema?

¿Qué es lo que podrían necesitar que se les explique?

¿Es todo el contenido previsto adecuado para este público?



Conceptos clave

Punto de vista

El punto de vista indica qué perspectiva guía la historia.

La historia puede contarse desde la perspectiva de un familiar, un grupo de la comunidad o la persona creadora. En algunas historias, puede incluirse más de una perspectiva.

Un punto de vista claro ayuda a la audiencia a comprender quién habla y de dónde procede la interpretación. Es importante no presentar la experiencia de una persona como si representara a toda una comunidad.

Antes de grabar, pregúntate:

¿De quién es la voz protagonista de la historia?

¿Cuál es su relación con el patrimonio?

¿Hay otras perspectivas que deban tenerse en cuenta?



Conceptos clave

Mensaje central

El mensaje central es la idea principal que quieres que la audiencia comprenda o recuerde después de que termine la historia.

El tema y el mensaje central a menudo no son lo mismo.

Por ejemplo:

Tema: Un antiguo molino del pueblo.

Mensaje central: El molino muestra cómo los conocimientos tradicionales relacionados con el trabajo dieron forma a la vida cotidiana de la comunidad y por qué merece la pena recordar esos conocimientos hoy en día.

Fórmula del mensaje central:

Esta es una historia sobre _____, contada desde la perspectiva de _____, para que _____ pueda entender por qué _____ es importante hoy en día.

9. Los siete elementos de la narración digital

Una historia digital cobra sentido a través de las decisiones que se toman sobre de quién se cuenta la historia, qué mantiene el interés del público, cómo se transmiten el significado y la emoción, y qué se omite. El Centro para la Narración Digital identificó siete elementos que pueden ayudar a los creadores a tomar estas decisiones de forma más deliberada.

Elemento	Significado para una historia sobre el patrimonio
1. Punto de vista	Deja claro qué perspectiva e interpretación guían la historia.
2. Pregunta guía	Utiliza una pregunta o tensión que anime a la audiencia a seguir escuchando.
3. Contenido emocional	Muestra por qué el tema es importante para una persona o comunidad real sin forzar la emoción.
4. El don de la voz	Utiliza la narración o el testimonio para transmitir personalidad, lenguaje y contexto.
5. Banda sonora	Utiliza música o sonido solo cuando apoye la historia y esté permitido.
6. Economía	Utiliza únicamente las imágenes, palabras y sonidos necesarios para el mensaje central.
7. Ritmo	Crea un ritmo que dé suficiente tiempo a los momentos importantes sin volverse lento o confuso.

10. Uso de los medios con un propósito

Una historia digital sólida utiliza cada medio por una razón. La imagen puede mostrar detalles que son difíciles de explicar. La voz puede transmitir personalidad, lenguaje y emoción. El sonido ambiental crea una sensación de lugar. El texto puede proporcionar nombres, fechas, traducciones y créditos. La música puede crear un ambiente, pero no debe eclipsar al narrador ni manipular la historia innecesariamente.

Los medios deben aportar **significado** en lugar de repetir exactamente la misma información. Por ejemplo, si el narrador dice que un taller era ruidoso, el público puede comprender mejor el lugar al escuchar brevemente el sonido de las herramientas, en lugar de leer la palabra «ruidoso» en pantalla. Del mismo modo, un primer plano de unas manos curtidas puede transmitir una larga experiencia sin necesidad de una frase explicativa adicional.

Medio	Lo que puede comunicar	Preguntas útiles
Imagen	Lugar, personas, objetos, acción, contraste y detalles visuales.	<i>¿Muestra algo que el público necesita? ¿Tengo permiso para utilizarla?</i>
Voz	Lenguaje, personalidad, emoción, testimonio y punto de vista.	<i>¿Se oye claramente a quien habla? ¿Se reproduce la voz en su contexto?</i>
Sonido natural	Atmósfera, entorno, procesos de trabajo y paisaje sonoro.	<i>¿Ayuda al público a sentir el lugar sin dificultar la comprensión del discurso?</i>
Texto	Nombres, fechas, contexto, traducción, subtítulos y créditos.	<i>¿Es necesario el texto? ¿Es legible y preciso?</i>
Música	Ambiente, transiciones y ritmo.	<i>¿Está permitida, es adecuada y más discreta que la narración?</i>

11. Investigar el contexto y encontrar la conexión humana

Una historia sobre el patrimonio debe ser atractiva, pero también debe ser fiable. Comprueba los nombres, las fechas, los lugares y las afirmaciones utilizando fuentes fiables. Dependiendo del tema, estas pueden incluir registros familiares, información municipal, un museo, un archivo, una biblioteca, una institución dedicada al patrimonio, obras históricas publicadas u otra persona con experiencia relevante.

Una fuente puede contener un error o presentar solo una perspectiva. Cuando un hecho sea importante, compáralo con otra fuente. Distingue claramente entre información verificada, recuerdo personal, leyenda local e interpretación. Un narrador puede describir con precisión lo que recuerda, incluso cuando la fecha exacta siga siendo incierta; la historia debe transmitir esa diferencia con honestidad.

La conexión humana evita que la historia se convierta en una mera enumeración de hechos. Pregunta quién fabricó, utilizó, conservó, visitó, perdió, reparó o recordó el objeto o el lugar. Un pequeño detalle —un nombre escrito en el reverso de una fotografía, el sonido de una herramienta, un recorrido que se hacía a pie cada día— puede ayudar al público a comprender por qué ese recurso es importante.

12. Grabar material claro y útil

Una buena grabación empieza por la preparación, más que por un equipo caro. Limpia la lente de la cámara, comprueba la batería y el espacio de almacenamiento, silencia las notificaciones innecesarias y prueba el micrófono. Graba desde una posición estable y evita que haya una luz intensa directamente detrás de la persona. Acércate a la fuente de sonido en lugar de recurrir al zoom digital.

Para una entrevista, elige el lugar más tranquilo disponible, respetando siempre el entorno. Graba una breve prueba y escúchala con auriculares si es posible. Pide a la persona que mire hacia el entrevistador en lugar de a la pantalla, a menos que el hecho de dirigirse directamente al público forme parte del plan. Graba unos segundos de silencio y sonido ambiental para la edición.

Captura más de un tipo de imagen: una vista amplia del lugar, una vista media de la persona o la acción y primeros planos de detalles significativos. Mantén cada toma fija durante varios segundos. Evita grabar documentos personales, direcciones, personas ajenas a la entrevista o detalles confidenciales que no sean necesarios.

Lista de comprobación para la grabación

- ✓ Se ha confirmado el permiso para la persona, el objeto, la fotografía y la ubicación.
- ✓ El dispositivo tiene suficiente batería, espacio de almacenamiento y tiempo de grabación disponible.
- ✓ La lente está limpia y la imagen es estable.
- ✓ La voz se oye por encima del ruido de fondo.
- ✓ El grupo graba una vista amplia, detalles útiles, la acción y el sonido natural.
- ✓ No se ve ninguna información personal o sensible innecesaria.

13. Edición

La edición convierte el material grabado en una historia. Empieza importando los clips y las grabaciones; a continuación, elimina los errores y las pausas largas que no aportan nada al significado. Ordena el material más relevante de forma clara, ajusta los niveles de sonido, añade solo los títulos necesarios y crea subtítulos antes de exportar.

Paso a paso

1. **Importación:** Copia los clips, las grabaciones de voz, las fotografías y las notas en una carpeta de proyecto bien organizada
2. **Seleccionar:** Elige solo el material que respalde el mensaje central y cuente con los permisos adecuados
3. **Organizar:** Estructura el principio, el desarrollo y el final; mantén intacto el significado que el portador del conocimiento pretendía transmitir.
4. **Mezcla de sonido:** Haz que el habla sea clara; utiliza sonido natural y música autorizada a un volumen más bajo.
5. **Añadir texto:** Añade un título, nombres, fechas, traducción, subtítulos y breves explicaciones cuando sea necesario.
6. **Añadir créditos:** Dar crédito a las personas, fuentes y medios de acuerdo con los acuerdos y licencias.
7. **Exportar y guardar:** Exporta un archivo que se pueda compartir y guarda de forma segura una copia editable del proyecto y las grabaciones originales.

En este punto, también puedes optar por añadir **subtítulos**. Los subtítulos y las leyendas deben ser legibles, precisos y sincronizados para que el público pueda seguirlos. Utiliza un contraste claro, evita el texto muy pequeño y no coloques texto sobre rostros o detalles importantes. Cuando una historia utiliza un idioma desconocido para parte del público, los subtítulos traducidos pueden facilitar el acceso al tiempo que conservan la voz original.

Revisión técnica final

- ✓ La voz y los sonidos importantes se oyen con claridad.
- ✓ Las imágenes son estables y pertinentes para la historia.
- ✓ La historia tiene un principio, un desarrollo y un final claros.
- ✓ La duración final es de aproximadamente 60-90 segundos.
- ✓ Los subtítulos o leyendas son precisos y legibles.
- ✓ Se han respetado el consentimiento, la privacidad, los permisos y las restricciones.
- ✓ Se han acreditado correctamente los nombres, las fuentes y los medios.
- ✓ El proyecto editable y los archivos originales se han guardado de forma segura.

Recursos adicionales para la edición

VN Video Editor

CapCut

iMovie

OpenShot

Shotcut

14. Actividad final: Historia del patrimonio digital

La tarea principal consiste en crear o planificar al detalle una historia sobre el patrimonio digital de entre 60 y 90 segundos de duración. Trabajad en un grupo reducido y **elegid la vía que mejor se adapte a las personas, al material y a vuestros intereses.**



Explicación del proceso

Ambas vías conducen al mismo tipo de resultado final, pero el proceso es ligeramente diferente:

- **Vía 1:** La historia del portador de conocimientos comienza con una persona y su experiencia vital. La entrevista proporciona el material principal para la historia.
- **Vía 2:** Historia de un objeto o lugar. Comienza con un objeto, una fotografía, un edificio, un paisaje u otro elemento del patrimonio. La historia se planifica mediante un guion gráfico antes de que comience la grabación.

Recuerda: *un plan narrativo claro y responsable garantiza un resultado satisfactorio cuando no sea posible completar la grabación o la edición. El plan debe incluir, en cualquier caso, el mensaje central, la estructura, la lista de medios, los permisos, la accesibilidad y los créditos.*

Elige un itinerario

1.

Historia de una persona portadora de conocimientos



Punto de partida:

Una persona que conserva recuerdos locales, conocimientos, habilidades o tradiciones.



Material principal:

Fragmento de una entrevista, imágenes de la persona, objetos o acciones relevantes, el lugar y sonido ambiente.



Responsabilidad principal:

Mantener en el centro la voz de la persona y el significado que pretende transmitir.

or

2.

Historia de un objeto o lugar



Punto de partida:

Un objeto, fotografía, edificio, paisaje o lugar local con significado.



Material principal:

Información de contexto fiable, una conexión humana, narración, detalles visuales, acción y sonido ambiente.



Responsabilidad principal:

Explicar por qué el recurso es importante para las personas, no solo qué es.

Vía 1: Historia del portador del conocimiento

En esta vía, la **entrevista es el punto de partida de la historia**. Prepara la entrevista con cuidado, escucha lo que surja y, a continuación, construye la historia final en torno al material más significativo.

Un «poseedor de conocimientos» es una persona que atesora recuerdos, habilidades, experiencia, lengua o tradiciones que son significativas para una comunidad. Puede tratarse de un residente de edad avanzada, un artesano, un agricultor, un músico, un cocinero, un familiar, un trabajador local, un organizador o cualquier persona cuya experiencia vital le vincule con el patrimonio elegido. Un «portador de conocimientos» no es una fuente de la que extraer información para luego dejarla atrás. La relación debe basarse en el respeto, en unas expectativas claras y en el entendimiento de cómo se almacenará y utilizará la grabación.



La historia final puede combinar:

- un breve fragmento de una entrevista
- imágenes del portador de conocimientos
- primeros planos de objetos o acciones relevantes
- vistas del entorno
- sonido ambiental
- música opcional autorizada
- subtítulos
- créditos

Recuerda: *la voz de la persona debe seguir siendo el elemento central siempre que sea apropiado. El creador puede añadir contexto, pero no debe apropiarse del significado de lo que dice la persona.*



Conceptos clave

La **escucha activa** significa dar tiempo, no interrumpir innecesariamente, seguir el lenguaje de la persona y hacer preguntas aclaratorias sin juzgar.

No presiones a la persona narradora para que hable de un tema doloroso o privado. La persona puede hacer una pausa, negarse a responder una pregunta o detener la grabación.

Paso 1: Preparación y dinamización de entrevistas respetuosas

La preparación ayuda a que la entrevista se desarrolle en un ambiente seguro y centrado. A continuación, te ofrecemos una breve lista de pasos que puedes seguir como parte de la fase preparatoria:

1. **Explica el proyecto en un lenguaje sencillo:** quiénes participan, qué se grabará, la duración aproximada, el público al que va dirigido, dónde se almacenará o publicará el resultado, si la persona podrá revisarlo y a quién debe dirigirse en caso de dudas.
2. **Obtenga el consentimiento informado antes de la grabación.**
3. **Prepara una guía de preguntas abiertas.** Es mejor que un guion que obligue a dar respuestas breves. La Asociación de Historia Oral (2025) recomienda preguntas abiertas y una conversación previa a la entrevista que ayude a establecer una buena relación y a aclarar los temas que son significativos para el narrador.

Consejo rápido: un **enfoque fenomenológico** puede enriquecer la entrevista al centrarse en la experiencia vivida y en el significado. En lugar de limitarte a preguntar por fechas y hechos, explora cómo vivió la persona un acontecimiento, qué significó para ella, cómo se sintió y por qué ese recuerdo sigue siendo importante (Moustakas, 1994). Esto no sustituye a la verificación de los hechos, pero ayuda a que la historia conserve su dimensión humana.

Preparación de un consentimiento informado sencillo: El consentimiento informado no tiene por qué ser un documento largo ni complicado. Su finalidad es garantizar que el portador del conocimiento comprenda claramente la actividad y acepte participar antes de que comience la grabación.

Un formulario de consentimiento sencillo debe explicar:

- **quién realiza la entrevista** y cuál **es** el objetivo de la actividad
- **qué se va a grabar**, por ejemplo, audio, vídeo, fotografías o las palabras de la persona
- **cómo se podrá utilizar el material**, por ejemplo, en una historia digital, una actividad educativa, una exposición, una página web o en las redes sociales
- **dónde se podrá compartir o publicar la historia final**
- que **la participación es voluntaria** y que la persona no está obligada a responder a ninguna pregunta que no desee contestar
- si la persona puede **solicitar que se detenga la grabación o retirar su consentimiento**
- **a quién dirigirse** si tiene preguntas sobre la grabación o su uso

Consejo rápido: *A la hora de recopilar o registrar datos personales, sigue los principios del RGPD.*

Además, el formulario debe incluir una declaración clara del tipo: *«Entiendo la finalidad de esta actividad y cómo pueden utilizarse mi entrevista, mi imagen y/o mi voz. He tenido la oportunidad de plantear preguntas y acepto participar de forma voluntaria».*

Deja espacio para **el nombre, la firma y la fecha del titular del conocimiento**, así como para el nombre de la persona que realiza la entrevista.

Recuerda: *el consentimiento debe discutirse, no limitarse a recabar una simple firma. Antes de grabar, explica la actividad en un lenguaje claro, da tiempo a la persona para que haga preguntas y asegúrate de que entiende dónde puede aparecer su historia.*

Recursos adicionales sobre el consentimiento informado

Aplicación del consentimiento continuo en la investigación cualitativa (Klykken, 2022)

<https://doi.org/10.1177/14687941211014366>

Orientación: Cómo recabar y conservar el consentimiento informado (Ministerio de Educación del Reino Unido, s. f.)

<https://user-research.education.gov.uk/guidance/informed-consent-26/6>

Vía 2: Historia de un objeto o un lugar



A diferencia de la vía del «Portador del conocimiento», esta historia debe **planificarse visualmente antes de comenzar la grabación**. Se trabaja con un recurso físico significativo: una fotografía, una herramienta, una prenda de ropa, un documento, una obra de arte, un edificio, un camino, un paisaje, un río, un mercado u otro lugar local. La historia debe ir más allá de la mera descripción y **revelar la relación humana** vinculada al recurso.

En primer lugar, identifica el objeto o el lugar y confirma que tienes permiso para grabarlo. A continuación, recopila información de fondo fiable,

identifica a las personas relacionadas con él, define un mensaje central y planifica una narración breve. Siempre que sea posible, muestra una acción, un uso, un cambio o un contraste. El sonido natural puede ayudar al público a sumergirse en el entorno.

La historia debe responder a cinco preguntas básicas:

- ¿Qué es?*
- ¿Quién está vinculado a ello?*
- ¿Cómo se utilizaba o se vivía?*
- ¿Por qué es importante hoy en día?*
- ¿Qué se podría perder si se olvidara su significado?*

Paso 1: Investiga y define la historia

Identifica el objeto o el lugar y recopila suficiente información fiable para comprender su contexto.

Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es?
- ¿Quién está relacionado con ello?
- ¿Cómo se utilizaba o se vivía?
- ¿Por qué es importante hoy en día?

- ¿Qué se podría perder si se olvidara su significado?

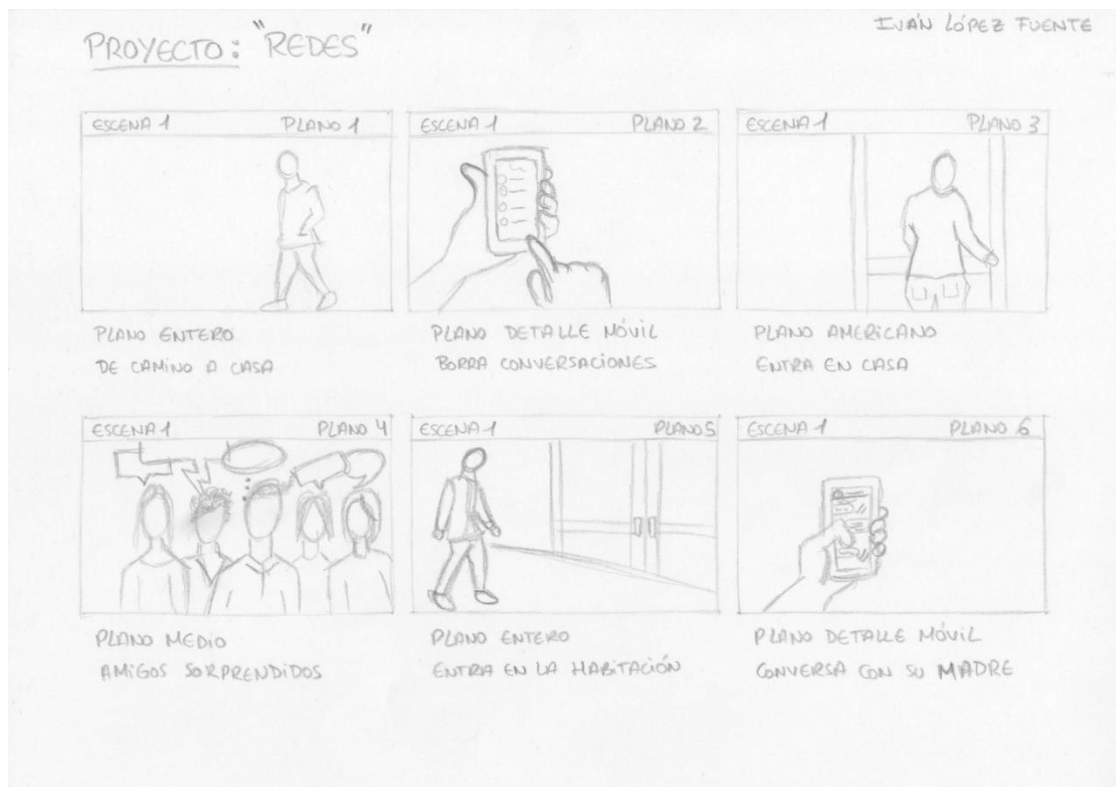
En esta fase, es importante definir y tener presente el **mensaje central de la historia**, tal y como has aprendido en los capítulos anteriores.

Paso 2: Crea un guion gráfico

Un **guion gráfico** es un esquema visual de la historia. Muestra lo que el público verá y oirá antes de que comiences a grabar. Para una historia de entre 60 y 90 segundos, planifica aproximadamente entre 5 y 7 escenas.

Figura 5

Ejemplo de un storyboard



Nota. De Storyboard - Iván López Fuente [Dibujo], por I. López Fuente, 2021, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Storyboard_-_Iv%C3%A1n_L%C3%B3pez_Fuente.jpg). CC BY-SA 4.0.

Completa tu guion gráfico antes de grabar. Puedes utilizarlo como guía a la hora de recopilar fotografías, vídeos y sonido. No es necesario que lo sigas al pie de la letra. Si descubres algo importante durante el trabajo de campo, puedes adaptar el plan.

Método para crear un guion gráfico: Puedes crear un guion gráfico utilizando una **tabla** sencilla en un documento de Word, una presentación de PowerPoint o **dibujándolo a mano**. Sin embargo, existen varias herramientas gratuitas o de acceso libre para crear guiones gráficos que puedes utilizar.

Recursos adicionales sobre la creación de guiones gráficos

Canva Storyboard Creator

<https://www.canva.com/create/storyboards>

Storyboard That

<https://www.storyboardthat.com>

15. Montaje de tu historia

Esta fase consiste en dar los últimos retoques a una historia sobre el patrimonio digital de entre 60 y 90 segundos, utilizando bien la vía del «Portador del conocimiento», bien la del «Objeto» o la del «Lugar». El objetivo no es la perfección técnica, sino un resultado significativo, ético y comprensible que otra persona pueda ver o seguir desarrollando.

Recuerda: *una historia breve bien lograda no pretende abarcar toda una historia; en cambio, se centra en una idea central significativa. Estructurar tu historia antes de editarla ahorra tiempo, evita confusiones y garantiza que tu mensaje central llegue con claridad a tu público.*

Paso a paso

1. **Revisa tu mensaje central:** Ten siempre a la vista tu mensaje central, expresado en una sola frase, como punto de referencia.
2. **Divide el material seleccionado en tres fases distintas:**

Inicio

¿A quién o qué vamos a conocer?

Material posible: una imagen impactante, una voz, un nombre, un lugar, un sonido o una frase clara.

Parte central: la narrativa principal

¿Qué ocurrió, cómo se utilizó o por qué es importante?

Posibles elementos: un fragmento de entrevista, una acción, un detalle, un contraste, un recuerdo o un breve contexto.

Final

¿Por qué debería la gente recordar esto hoy?

Posible material: una reflexión, esperanza, pregunta, imagen actual o invitación a saber más.

Ficha del proyecto

Elemento del proyecto	Qué crear o tener en cuenta
Título provisional	Un título breve que refleje la historia, en lugar de limitarse a nombrar el tema.
Enfoque patrimonial	La persona, el recuerdo, la habilidad, la tradición, el objeto, la fotografía, el edificio, el paisaje o el lugar.
Comunidad patrimonial	Ten en cuenta a las personas que valoran, conservan, recuerdan o pueden verse afectadas por la historia.
Público	Ten en cuenta que habrá un público que recibirá tu historia y tu mensaje.
Mensaje central	Una frase que explique lo que el público debe entender y por qué es importante hoy en día.
Autorizaciones y ética	Consentimiento, privacidad, restricciones, información sensible y acuerdos de revisión.
Contexto fiable	Fuentes utilizadas para los nombres, las fechas, los hechos y la información contextual.
Introducción	Cómo se presentará a la persona, el objeto o el lugar.
Desarrollo	La experiencia, el cambio, la acción o el detalle que da sentido a la historia.
Final	Por qué conviene recordar esta historia ahora.
Accesibilidad	Subtítulos, texto legible, traducción o transcripción, según corresponda.
Agradecimientos	Personas, fuentes, instituciones, medios de comunicación y socios del proyecto a los que se debe dar las gracias.
Guardar	Asigna un nombre al archivo y guárdalo.

16. Compartir y revisión por pares

Comparte el borrador con otro grupo antes de hacerlo público. Los revisores deben ver o leer primero la historia sin que los creadores les den ninguna explicación. Así se comprueba si el mensaje se entiende por sí solo.

Preguntas para la revisión por pares

- ¿Podemos identificar de quién es la historia o la perspectiva que se presenta?
- ¿Se presenta claramente a la persona, el objeto o el lugar?
- ¿Explica la historia por qué el patrimonio es importante hoy en día?
- ¿Aportan las imágenes, la voz, los sonidos ambientales y el texto un significado útil?
- ¿Es la historia concisa, tiene un buen ritmo y dura aproximadamente entre 60 y 90 segundos?
- ¿Se transmiten con honestidad los hechos, los recuerdos personales y las interpretaciones?
- ¿Se representa con respeto la voz del depositario del conocimiento?
- ¿Se gestionan de forma segura el consentimiento, la privacidad, los permisos y la información sensible?
- ¿Son legibles y precisos los pies de foto, los subtítulos y los créditos?
- ¿Entendería el público al que va dirigida la historia sin necesidad de explicaciones adicionales?

Recuerda: *los comentarios deben ser específicos y constructivos. En lugar de decir «mejóralo», identifica un punto fuerte, un aspecto que no quede claro y una mejora realista. Los creadores decidirán entonces si el cambio beneficia a la historia y respeta a las personas implicadas.*

17. Consejo de bienestar digital



Consejo de bienestar digital

Protege tus momentos de tranquilidad

Estar constantemente disponible en línea puede dificultar que descanses plenamente. Los mensajes y las notificaciones pueden crear la sensación de que debes responder de inmediato, incluso cuando el asunto no es urgente.

Prueba esto: Elige un breve periodo cada día en el que no revises mensajes, redes sociales ni el correo electrónico. Puedes silenciar las notificaciones durante una comida, mientras descansas o antes de irte a dormir. Informa a tus contactos importantes de otra forma de ponerse en contacto contigo si algo es realmente urgente.

Pregunta de reflexión: ¿En qué momento del día te ayudaría un breve periodo sin notificaciones a desconectar y recargar energías?

18. Glosario básico

Público: La persona o grupo para el que se crea una historia.

Subtítulo: Texto sincronizado que representa el diálogo y los elementos sonoros importantes no verbales del vídeo.

Mensaje central: La idea principal que el público debe comprender o recordar.

Consentimiento: Acuerdo informado y voluntario de una persona para participar en la grabación y en los usos especificados.

Crédito: Reconocimiento a una persona, fuente, institución o creador de contenidos multimedia.

Narrativa digital: La combinación intencionada de la narrativa y los medios digitales.

Comunidad del patrimonio: Personas que valoran aspectos del patrimonio y desean preservarlos y transmitirlos.

Patrimonio cultural inmaterial: prácticas, expresiones, conocimientos y habilidades vivas reconocidas por las comunidades.

Portador de conocimientos: Persona que conserva recuerdos, experiencias, habilidades, lengua o tradiciones relevantes.

Patrimonio vivo: patrimonio que las personas transmiten, recrean y practican a lo largo del tiempo.

Sonido natural: Sonido grabado en el lugar donde transcurre la historia, como el ruido de herramientas, el agua, los pájaros o los pasos.

Punto de vista: La perspectiva desde la que se cuenta una historia.

Guion gráfico: Plan visual o escrito que muestra la secuencia de imágenes, voz, sonido y texto.

Subtítulo: Texto que representa o traduce el lenguaje hablado en pantalla.

Patrimonio material: patrimonio físico, como edificios, objetos, fotografías, documentos y paisajes.

Transcripción: Versión textual del diálogo, de los sonidos importantes y, cuando sea descriptiva, de la información visual relevante.

19. Cierre del módulo

La narración digital puede ayudar a las comunidades a preservar voces, habilidades, recuerdos, objetos y lugares que, de otro modo, podrían pasarse por alto u olvidarse. La historia más valiosa no es necesariamente la que tiene más efectos especiales o la tecnología más novedosa. Es aquella que tiene un propósito claro, respeta a las personas vinculadas a ella y ayuda al público a comprender por qué el patrimonio es importante.

Al finalizar este módulo, deberías ser capaz de reconocer diversas formas de patrimonio local, identificar a la comunidad patrimonial pertinente, elegir un público y un mensaje central, obtener permisos, formular preguntas respetuosas, planificar y grabar material multimedia útil, crear una estructura breve, añadir elementos de accesibilidad y créditos, y tomar una decisión meditada sobre cómo compartir el contenido.

Bibliografía

- Cepcek, P. (2017). Lucnica 0834 [Photograph]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucnica_0834.jpg
- Council of Europe. (2005). Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (CETS No. 199). <https://rm.coe.int/1680083746>
- Council of Europe. (n.d.). Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (Faro Convention, 2005). Retrieved July 29, 2026, from <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>
- Klykken, F. H. (2022). Implementing continuous consent in qualitative research. *Qualitative Research*, 22(5), 795-810. <https://doi.org/10.1177/14687941211014366>
- Kratochvil, P. (2007). Spis Castle, Slovakia [Photograph]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spis_Castle_-_Slovakia.jpg
- Krzysiu. (2017). Zestaw do wyrobu koronki klockowej Słowacja [Photograph]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zestaw_do_wyrobu_koronki_klockowej_S%C5%82owacja.jpg
- Lambert, J. (2003). Digital storytelling cookbook and travelling companion (Version 4.0). Digital Diner Press.
https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/docs/Lambert_DScookbook_2003.pdf
- López Fuente, I. (2021). *Storyboard - Iván López Fuente* [Drawing]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Storyboard_-_Iv%C3%A1n_L%C3%B3pez_Fuente.jpg
- Mario modesto. (2008). AcueductoSegovia [Photograph]. Wikimedia Commons.
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AcueductoSegovia.jpg>
- Moustakas, C. (1994). Phenomenological research methods. SAGE Publications.
<https://doi.org/10.4135/9781412995658>

- Oral History Association. (2025). Principles and best practices for oral history. <https://oralhistory.org/wp-content/uploads/2025/10/2025-OHA-Principles-and-Best-Practices-Complete.pdf>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Schnobby. (2014). Flamenco in Sevilla 01 [Photograph]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flamenco_in_Sevilla_01.jpg
- United Nations. (1948). Universal Declaration of Human Rights. <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- UNESCO. (1972). Convention concerning the protection of the world cultural and natural heritage. <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/>
- UNESCO. (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO. (2015). Ethical principles for safeguarding intangible cultural heritage. <https://ich.unesco.org/en/ethics-and-ich-00866>
- Waterton, E., & Smith, L. (2010). The recognition and misrecognition of community heritage. *International journal of heritage studies*, 16(1-2), 4-15.
- World Wide Web Consortium. (2024). Making audio and video media accessible. <https://www.w3.org/WAI/media/av/>