**VI CONFERENCIA INTERNACIONAL DE ESTUDIOS HUMANISTICOS 2023**

Taller Arte, literatura y dinámicas sociales en el contexto cultural contemporáneo

**CARCAJ. Plataforma para el desarrollo colaborativo y la defensa de la cultura nacional**

***Title***

***CARCAJ. Platform for collaborative development and defense of national culture.***

**Leonel Fuentes García1**

1-Ing. Leonel Fuentes García. CUBARTE, Cuba. E-mail: leonel.fuentes@uic.cu

**Resumen:** El Proyecto CARCAJ surgió como una plataforma virtual para creadores noveles cubanos y todas las instituciones culturales nacionales, con el objetivo de proporcionar un entorno virtual para desarrollar y promocionar su trabajo, con vistas a su difusión nacional e internacional, así como la captación por parte de las entidades culturales suscritas. Se emplea una metodología de trabajo AUP para un desarrollo ágil en un equipo de trabajo pequeño, pero con respaldo documental y metodológico. Con la implementación del proyecto CARCAJ, se ha creado un espacio en el que los creadores pueden publicar sus obras e interactuar, permitiendo a las instituciones captar obras y autores para su promoción, y brindar un medio para la capacitación y la gestión de eventos empleando las facilidades de las nuevas tecnologías. CARCAJ contribuye a la informatización y la transformación digital de la sociedad, en defensa de la auténtica cultura cubana y se presenta como una herramienta que se integra con otras existentes, en la lucha contra la imposición y la guerra cultural actual.

***Abstract:*** *The CARCAJ Project emerged as a virtual platform for novice Cuban creators and all national cultural institutions, with the aim of providing a virtual environment to develop and promote their work, with a view to its national and international dissemination, as well as its capture by subscribing cultural entities. An AUP work methodology is used for agile development in a small team, but with documentary and methodological support. With the implementation of Project CARCAJ, a space has been created in which creators can publish their works and interact, allowing institutions to capture works and authors for their promotion, and provide a means for training and event management using the facilities of new technologies. CARCAJ contributes to the computerization and digital transformation of society, in defense of authentic Cuban culture and is presented as a tool that integrates with existing ones, in the fight against imposition and the current cultural war.*

**Palabras Clave:** plataforma virtual, creadores noveles, difusión, transformación digital, cultura cubana

***Keywords:*** virtual platform, novice creators, dissemination, digital transformation, cuban culture

**1. Introducción**

En Cuba, la cultura y el arte posee una notable relevancia, como reflejo de la cubania y de nuestra idiosincrasia. Son muchas las instituciones dedicadas al ámbito cultural, así como un gran potencial en estas áreas. Sin embargo, existen carencias, que se concentran mayormente hacia los nuevos exponentes que se den a conocer de forma profesional y autodidacta. A pesar del auge que experimentan actualmente las tecnologías en Cuba, su utilización en pro de la comunidad cultural no alcanza su máximo potencial. La información se encuentra dispersa, lo que reduce su alcance y como tal la efectividad e integridad de la misma. Cada institución tiene su propio espacio, independiente del resto, y que no interactúan entre sí. Estos sitios, de carácter informativo, se reducen a presentación de noticias y la promoción reducida de eventos y convocatorias. El accionar del acceso a la información y convocatorias, aunque público, está centrado de forma preferencial, para los miembros de cada institución. Dependiendo del trabajo artístico que se realiza, se requiere de acceso a recursos y asesoría, tanto en el desarrollo como en la presentación de los resultados. Siendo este elemento muy difícil para los principiantes autodidactas. Se requiere de un espacio, entidad u otra vía para la difusión comercial del trabajo artístico, así como su visibilidad a nivel de entidades e instituciones. De igual forma, es necesario una estructura que permita la protección de dichas obras y su apego a los derechos de autor, y la posibilidad de un alcance significativo, en colaboración con los organismos de propiedad intelectual y derechos de autor nacionales. En el caso específico de a capacitación, los medios o espacios para la misma son vitales. Siendo este elemento uno de los pueden incluso condicionar la participación tanto de alumnos como de instructores, interviniendo los factores de tiempo, localización, acceso y recursos, ya que, en la mayoría de los casos, está restringido a la participación presencial. Otro elemento de importancia, siendo poco explotado en algunas manifestaciones, el trabajo colaborativo y las herramientas para su realización, permite un desarrollo de obras de mayor calidad, reducción del tiempo de creación, y adecuación de las mismas, significando una reducción de carga para las entidades e instituciones comercializadoras y de difusión, lo que incide de forma notable en su trabajo, y tributa a los artistas y su obra de forma directa.

Actualmente cada institución tiene sus propios medios y vías para la incorporación de nuevos miembros, sin embargo, al tener estructuras diferentes, se hace engorroso realizar el mismo proceso para diferentes instituciones. Otro punto a tener en cuenta, es que, actualmente los géneros más difundidos se corresponden con el número de artistas que responden al mismo, lo que incide en que existan otros que sean poco difundidos, en parte por no contar con exponentes destacados y medios de presentarlos, lo que lleva a artistas a no optar por ellos, refugiándose en los que tienen más salida comercial. La difusión de las obras está sujeta tanto a las capacidades de la entidad que la administra como al propio artista. De igual forma juegan un papel significativo las capacidades de promoción y presentación de la misma en los diferentes medios y plataformas. El posicionamiento en la web ocurre de forma dispersa, concentrándose en plataformas foráneas como principal herramienta de promoción y difusión. La presencia principal, al encontrarse en plataformas foráneas está sujeta a varias limitantes.

* Censuras de carácter político, regional o temático, por parte de las plataformas
* Posicionamiento no vinculante o que tribute directamente al arte cubano.
* Presencia de pseudo artistas y obras de dudosa calidad, contenido u objetivos denigrantes de la cultura, sociedad y la nación en general, que son permitidos bajo el compendio de arte cubano por las plataformas.
* Uso de las plataformas como herramienta de coerción, chantaje e intimidación a los creadores.

La situación descrita trae como consecuencia una reducción del aprovechamiento del potencial cultural cubano y limitada a los creadores de renombre, resultándole difícil a los nuevos artistas dar a conocer sus obras y/o tener retroalimentación sobre su trabajo. Los nuevos creadores, además, no cuentan con medios de apoyo para el desarrollo de sus obras, independientemente de los que puedan gestionar o poseer de carácter personal.

En el contexto del presente proyecto, un joven creador es aquel nuevo exponente de un género cultural, no determinado por su edad si no por su nivel de desarrollo en dicho género. Abarca tanto a principiantes, autodidactas y noveles, los cuales no poseen aún una base sólida o consolidada sobre la cual difundir sus obras.

Se determina, a partir de lo expresado anteriormente, como problema a resolver en esta investigación: Las herramientas de comunicación virtual que brindan las TIC, no están a disposición del desarrollo de nuevos exponentes culturales cubanos, afectando el crecimiento y difusión del arte cubano auténtico.

A partir del problema definido se determina como objeto de estudio las herramientas de comunicación virtual entre usuarios y como objetivo general de la investigación: Desarrollar una plataforma virtual para contribuir a la formación, integración, capacitación y el intercambio de los creadores y las instituciones culturales cubanas. Para ello se propone la combinación de herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas en el entorno web.

De acuerdo al objetivo, se define como campo de acción: las plataformas virtuales culturales.

**2. Metodología**

La investigación que se desarrolla es del tipo técnica puesto que se enfoca en la obtención y desarrollo de conocimiento y capacidades cuya meta es la solución de un problema práctico con ayuda de la técnica. Es por ello que se han empleado métodos teóricos y empíricos que responden a la metodología de desarrollo de software.

De los métodos empíricos se utiliza la entrevista, para conocer el criterio respecto al problema presentado por parte de personas que están directamente vinculadas y/o afectadas por sus consecuencias e identificar posibles funcionalidades a incorporar en la solución.

De los métodos teóricos se emplean:

* El analítico-sintético, se aplica en la fase de fundamentación al estudiar las herramientas de comunicación virtual. A partir del análisis de la documentación se sintetiza la información referente a las características y se enfatiza en los elementos restringidos por el campo de acción, las comunidades virtuales.
* La modelación se emplea durante el trabajo para, a partir de la estructura de la aplicación web, modelar la propuesta de solución según los parámetros definidos por la metodología seleccionada y elaborar los prototipos no funcionales y funcionales que tributan a la implementación y despliegue de la propuesta de solución.

**3. Resultados y discusión**

**3.1 Estudio del estado del arte**

A partir del análisis de la información recabada se determina que: la información a la que necesitan acceso los creadores se encuentra dispersa, lo que reduce su alcance y como tal la efectividad e integridad de la misma. En este punto es importante señalar la veracidad de la información, al ser difundida por medios de terceros. Dependiendo del trabajo cultural que se realiza, se requiere de acceso a recursos y asesoría, tanto en el desarrollo como en la presentación de los resultados. De igual forma, es necesario una estructura que permita la protección de dichas obras y su apego a los derechos de autor, y la posibilidad de un alcance significativo. En el caso específico de la capacitación, los medios o espacios para la misma son vitales, interviniendo los factores de tiempo, localización, acceso y recursos. Siendo un componente poco explotado en algunas manifestaciones, el trabajo colaborativo y las herramientas para su realización, permite un desarrollo de obras de mayor calidad, reducción del tiempo de creación, y adecuación de las mismas, significando una reducción de carga para las entidades e instituciones comercializadoras y de difusión, lo que incide de forma notable en su trabajo, y tributa a los artistas y su obra de forma directa.

A partir del análisis de estos factores, se traza una estrategia para el proyecto CARCAJ, que permita aprovechar las oportunidades y potencialidades determinadas. A partir de ello, y cumpliendo con el objetivo general del proyecto, se definen los objetivos secundarios, a los que debe enfocarse el desarrollo:

* Propiciar un medio que sea un pilar de lucha contra la colonización cultural.
* Fomentar el arte y la cultura nacional, en su forma autentica y en rechazo a las manifestaciones de pseudoarte y la imposición de estándares y estereotipos foráneos.
* Aumentar el alcance y promoción de los proyectos culturales, artes alternativas y la cultura autóctona.
* Aprovechar las posibilidades de las instituciones y proyectos culturales para la formación de la cantera artística nacional, y fomentar sus integraciones nacionales e internacionales.
* Contribuir a la Transformación digital en la cultura, e incentivar para su implementación en otras ramas sociales

**3.2 Estudio de plataformas y aplicaciones internacionales que poseen características o funcionalidades similares a las que se proponen para el proyecto.**

Como parte del desarrollo se realiza un estudio de las plataformas internacionales dedicadas a las comunidades artísticas y culturales. Se analizan una selección de las plataformas, comunidades y aplicaciones web, que poseen una versión funcional en lengua española, más utilizadas en la actualidad:

* **FlixWorks**: Plataforma dedicado a actores, de carácter internacional. Es un sitio web de carácter informativo, que promociona audiciones y proyectos fílmicos, que son registrados en el sitio por los administradores. Posibilita la realización de audiciones virtuales. Es una plataforma de pago, que cobra el registro y la publicación de cada audición. Cada usuario tiene asociado un perfil de audición, que registra sus datos.
* **KulturSistema**: Pensado para artistas con obras creadas, pues es requisito del sistema aportar al menos tres trabajos a la plataforma. Cuenta con un registro muy extenso, que exige una gran cantidad de datos y verificaciones por parte del usuario, incluyendo el abonado de las tres obras. Posee una dependencia directa de YouTube para la visualización de sus contenidos multimedia. Está orientado exclusivamente a ofrecer servicios de contratación y gestión de proyectos por parte de los usuarios, que se distribuyen en contratista y contratado.
* **Plataforma /C**: Es una plataforma web, orientada a la capacitación cultural internacional. Presenta programas prácticos online en gestión cultural, producción artística, comunicación y otros. Las ofertas que se muestran se realizan en otras plataformas o blogs, por lo que la plataforma solamente ofrece el enlace a la misma.
* **Qultu.org**: Es una plataforma web con servicios de suscripción. Está orientada a artistas reconocidos y sus fans. El artista ofrece contenidos o servicios exclusivos (directos, asesoría, etc.) y sus fans (seguidores) apoyan con un pago mensual para poder acceder a dicho contenido. La plataforma utiliza un servicio de pago y se paga un porciento de cada obra elaborada, además del pago por servicios.

Con el análisis de las aplicaciones, y, partiendo de los objetivos y otros elementos examinados, se definen un conjunto de características que debe cumplir la plataforma CARCAJ. Estos elementos, se traducen como requisitos que se deben tener en cuenta durante el desarrollo del proyecto, y cuyo cumplimiento forma parte de la cuantificación del cumplimiento del objetivo y tributan directamente a la calidad del mismo:

* Plataforma de acceso gratuito, pero con posibilidad de integración de elementos de pago opcionales.
* Método de registro simple, pero que garantice la existencia de un único usuario virtual por usuario físico.
* Posibilidad de proteger el trabajo mediante derechos de autor.
* Enfoque nacional y social, donde se promocione la cultura autóctona como principal, pero sin discriminar otras culturas, que se pueden integrar, sin solaparse unas con otras.

Se definen, además, un conjunto de aspecto que influyen directamente en el funcionamiento óptimo de una herramienta web para el trabajo colaborativo. Estas consideraciones deben ser tenidas en cuenta tanto para la elaboración como durante la implementación y uso de la solución y competen tanto a los desarrolladores, que debe garantizar que se puedan realizar, como a los usuarios, que son los que debe ponerlas en práctica:

* **Eficiencia**: Para evitar las duplicidades se debe asegurar la comunicación y delimitar la asignación de tareas y su alcance.
* **Valores morales**: El trabajo debe fundamentarse en la cooperación, solidaridad, autenticidad, respeto, cubania y generosidad entre sus miembros para crear un clima agradable y de confianza.
* **Intercambio de información**: En el grupo, el intercambio debe ser constante.
* **Innovación**: Enfocar el trabajo fomentando el desarrollo e innovaciones en aras de mejorar el trabajo.
* **Viabilidad**: Se debe evaluar la viabilidad de cada tarea y del proceso mismo al que esta tributa, en aras de reelaborarla si es necesario para garantizar su desarrollo viable.

**3.3 Propuesta de proyecto**

A partir de los resultados obtenidos del estudio del arte se decide como propuesta de solución implementar un entorno web de comunicación, intercambio, retroalimentación, fomento y desarrollo del trabajo colaborativo en múltiples áreas de interés. Dicho entorno cumple con las siguientes especificaciones:

**3.3.1 Estructura de usuarios y permisos:**

Se establece una estructura de usuarios para el acceso y uso de la plataforma.

* **Creador**: Usuario registrado en la aplicación, verificado por la ficha del ciudadano. Son los usuarios que consumen los servicios y producen el contenido en la plataforma. A estos usuarios, además, se le puede conferir roles, para realizar funciones definidas por las instituciones. Estos roles son:
	+ **Capacitador**: Usuario habilitado para gestionar cursos en el aula virtual, a nombre de la institución que le confiere el rol.
	+ **Comunicador**: Usuario habilitado para publicar noticias y anuncios de la institución o instituciones que lo acreditan para el rol.
	+ **Gestor de eventos**: Usuario habilitado para crear convocatorias de eventos, becas y concursos. Asigna además los permisos a los jurados de dichos eventos.
	+ **Revisor**: Usuario habilitado por un gestor de eventos. Accede a los trabajos publicados en los eventos para actuar como jurado del mismo y emitir una evaluación.
* **Moderador institucional:** Usuario genérico de cada institución, que se encarga de la administración del contenido y usuarios correspondientes a la institución determinada.
* **Administrador:** Cuenta de administración general de la plataforma.

**3.3.2 Características básicas:**

La plataforma presente una serie de características que tributan a sus objetivos general y específicos, y que, a partir del análisis de las plataformas existente, consisten en elementos innovadores y los aportes realizados con la implementación del proyecto. Un elemento vital, y que da lugar al resto de las características lo constituye el uso de herramientas y métodos preexistentes. Al utilizar elementos ya diseñados, se ahorra tiempo, requiriéndose solamente a nivel de programación, la personalización e integración de estos códigos, para crear un producto nuevo y único, que aprovecha lo existente y lo integra a un nuevo entorno, con el uso de elementos propios incluidos:

* Registro de usuarios sencillo, vinculado a la ficha única del ciudadano, con la posibilidad de determinar la privacidad de dicha información.
* Módulo para la realización de convocatorias y concursos, que, respondiendo a las tendencias actuales, consiste una herramienta mas eficiente al uso del correo, como única opción virtual. El usuario puede recibir comentarios a su obra como método de retroalimentación del jurado.
* Cada usuario puede crear y actualizar en su perfil su currículo artístico. Dicho perfil, se actualiza de forma automática, además, con cada trabajo realizado en la plataforma, incluyendo obras, cursos y eventos.
* Presenta una apariencia intuitiva y simple, que posibilita su uso por usuarios con poco dominio de las tecnologías. Cuenta además con guía de uso y las normas de uso y conducta.
* Posee un módulo de gestión de proyectos, siguiendo un modelo de planificación, que permite administrar el trabajo independiente y colaborativo, con herramientas de control del tiempo, asignación de tareas e intercambio de información y creación de grupos de trabajo.
* Se brinda la posibilidad de realizar y participar en eventos virtuales con elementos multimedia (videos y sonido), mediante el empleo de un canal privado de PICTA.
* Se cuenta con un sistema de aula virtual para gestionar y participar en cursos, dirigidos por las instituciones y que se dividen en varios niveles, con la posibilidad de generar certificados avalados.
* A partir de la integración de los órganos de derechos de autor, se permite publicar y compartir el trabajo realizado, inscribiéndolos y de esta forma, protegida su autoría.

**4. Conclusiones**

A través de la implementación de la plataforma virtual CARCAJ, se logra potenciar el desarrollo de nuevos talentos culturales y proporcionar un espacio de intercambio y retroalimentación para fomentar el trabajo colaborativo cultural. CARCAJ ha logrado enfatizar en el rescate de áreas de la cultura poco difundidas en Cuba y ha permitido el aprovechamiento de las TIC en la capacitación artística. Además, ha fomentado la cultura cubana auténtica y contribuido a la integración de las entidades y proyectos culturales nacionales. Contribuye al proceso de informatización de la sociedad y su transición hacia la transformación digital, desde el área de la cultura. CARCAJ puede ser utilizado en la promoción cultural y en la capacitación artística, y se sugiere mantener un seguimiento de la plataforma para una actualización y mejora continua, adaptada a las nuevas necesidades y requerimientos que se identifiquen con el uso.

**5. Referencias bibliográficas**

\*En el presente trabajo, no se realizan citas textuales de los materiales referidos a continuación, se emplean como base para la confección de la propuesta a partir de la valoración del autor.

1. Ambientes Virtuales para la cultura | Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural. (2023, marzo 6). <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/palabras-clave/ambientes-virtuales-para-la-cultura>
2. Cuba continuará adelante con la transformación digital—Joven Club de Computación y Electrónica. (2023, marzo 6). <https://www.jovenclub.cu/cuba-continuara-adelante-con-la-transformacion-digital/>
3. De informatizar(nos) al siguiente paso: La transformación digital en Cuba. (2022, marzo 20). Granma.cu. <https://www.granma.cu/cuba/2022-03-20/de-informatizarnos-al-siguiente-paso-la-transformacion-digital-en-cuba-20-03-2022-22-03-19>
4. Díaz, A. Z., González, L. L., & Vivas, L. S. (2020). La seguridad nacional y las guerras culturales en Cuba. Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo, 5(3), Art. 3. <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/251>
5. Experiencia cultural; Ambiente virtual; Inmersión; Interacción social; Mercados globales. (2022, junio 9). EVE Museos e Innovación. <https://evemuseografia.com/tag/experiencia-cultural-ambiente-virtual-inmersion-interaccion-social-mercados-globales/>
6. Experiencias Culturales en la Era Digital. (2022, junio 9). EVE Museos e Innovación. <https://evemuseografia.com/2022/06/09/experiencias-culturales-en-la-era-digital/>
7. García, H. L. (2023, marzo 6). El desafío de los contenidos digitales. Políticas culturales y transformación digital en el contexto cubano contemporáneo. La Jiribilla. <http://www.lajiribilla.cu/el-desafio-de-los-contenidos-digitales-politicas-culturales-y-transformacion-digital-en-el-contexto-cubano-contemporaneo/>
8. Gestión de la Cultura en Ambientes Virtuales | Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural. (2023, marzo 6). <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/contenido/gestion-de-la-cultura-en-ambientes-virtuales>
9. Hernández Martínez, J. (2021). Revolución y guerra cultural. Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina, 9(3). <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2308-01322021000300010&lng=es&nrm=iso&tlng=es>
10. La transformación digital del mundo del arte. Encuentro con Harald Klinke – Cátedra 5G Telefónica Universidad de Málaga. (s. f.).<https://catedratelefonicauma.es/la-transformacion-digital-del-mundo-del-arte-encuentro-con-harald-klinke/>
11. La transformación digital en Cuba es tarea de todos. (2023, marzo 6). <https://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2022-03-02/la-transformacion-digital-en-cuba-es-tarea-de-todos>
12. Las políticas culturales en la era de las plataformas digitales. (2019, enero 11). Diversidad de las expresiones culturales. <https://es.unesco.org/creativity/story/las-politicas-culturales-en-era-de-las-plataformas>
13. Meneses, Y. P. (2021, diciembre 13). De la informatización de la sociedad a la transformación digital en Cuba. Presidencia de Cuba. <https://www.presidencia.gob.cu/es/noticias/de-la-informatizacion-de-la-sociedad-a-la-transformacion-digital-en-cuba/>
14. Mercado, E. J. V., & Caicedo, G. C. (2010). Estado del arte del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje con sensibilidad a las variables culturales. Revista UIS Ingenierías, 9(2), Art. 2. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=553756876002>
15. Noblejas, D. (2021, junio 10). La Importancia de la Cultura en la Transformación Digital. Nunsys. <https://www.nunsys.com/importancia-cultura-transformacion-digital/>
16. Nuevas plataformas de mediación cultural | Telos. (2018, febrero 15). <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero098/nuevas-plataformas-de-mediacion-cultural/>
17. ¿Por qué se habla de guerra cultural? (2017, abril 19). Embajadas y Consulados de Cuba. <https://misiones.cubaminrex.cu/es/articulo/por-que-se-habla-de-guerra-cultural>
18. ¿Qué es la cultura digital y su papel en la sociedad actual? (2019, agosto 16). Rock Content - ES. <https://rockcontent.com/es/blog/cultura-digital/>
19. Ramírez Guisado, I., Morales Cordero, A., & Rojas Ramí­rez, G. (2019). La seguridad cultural ante la guerra cultural del imperialismo norteamericano. Revista Caribeña de Ciencias Sociales, 2019-09. <https://ideas.repec.org//a/erv/rccsrc/y2019i2019-0902.html>
20. Re|shaping cultural policies: Advancing creativity for development, 2005 Convention global report, 2018—UNESCO Biblioteca Digital. (s. f.) [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260592.page=69](https://unesdoc.unesco.org/ark%3A/48223/pf0000260592.page%3D69)
21. Río, D. R. P. del, Fernández, T. D., & Campos, M. A. P. (2022). Plataformas colaborativas y de innovación. Revista Cubana de Transformación Digital, 3(4), Art. 4. <https://rctd.uic.cu/rctd/article/view/190>
22. Sanmartín García, B. X. (2018). Plataformas digitales como medio de difusión cultural [MasterThesis, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Posgrado, Maestría en Periodismo Digital]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/29028>
23. Transformación Digital en la Mediación del Arte y la Cultura – EVE Museos e Innovación. (s. f.). EVE Museos e Innovación.(2023), de <https://evemuseografia.com/2021/04/22/transformacion-digital-en-la-mediacion-del-arte-y-la-cultura/>
24. Uzelac, A. (2022, abril 4). 7.5 Redes digitales. Herramientas para profesionales de la cultura (Redes para la gestión cultural)—Manual Gestión Cultural. <https://atalayagestioncultural.org/redes-digitales-herramientas-profesionales-cultura/>
25. VERA MERCADO, E. J., & CARRILLO CAICEDO, G. (2010). Estado del arte del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje con sensibilidad a las variables culturales. Revista UIS Ingenierías, 9(2), Art. 2. Redalyc. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=553756876002>
26. Vicente, R. A. R. (s. f.) (2022). Breves reflexiones: Cuba y la guerra mediática. La Jiribilla., de <http://www.lajiribilla.cu/breves-reflexiones-cuba-y-la-guerra-mediatica/>