

Tecnología computacional y turismo virtual durante la crisis epidemiológica global covid-19

Víctor Hugo Aranibar

v.aranibar@umss.edu.bo

<https://orcid.org/0000-0002-2122-7189>

Docente Universidad Mayor de San Simón y Doctorante UNSXX
Cochabamba, Bolivia

RESUMEN

La crisis epidemiológica global causada por el COVID-19, ha expuesto el desequilibrio existente en el orden de prioridad de acciones que asumen los gobiernos, el insuficiente soporte sanitario de los territorios nacionales y fundamentalmente, la fragilidad de la salud mental de las personas. Forzosamente, en el plazo inmediato los gobiernos nacionales han tenido que reorganizar sus prioridades y fortalecer sus sistemas sanitarios; pero las medidas para el manejo de la pandemia, como el aislamiento y distanciamiento social, han generado fuertes impactos sobre el bienestar de la salud mental de las personas, y, por ende, de los escenarios sociodemográficos y hábitats artificiales que engendran las ciudades, ejes y polos económicos. Asimismo, desde hace varios años atrás, la tecnología computacional con todos sus artefactos, se han apropiado de gran parte del que hacer y hacen parte de los hábitos de la gente; existiendo alta dependencia entre los dispositivos tecnológicos y las tareas rutinarias de las personas.

Por otra parte, está el turismo, que en estas condiciones toma cuerpo como el ámbito de realización de las personas, en reivindicación sobre las rutinas y cargas de depresión, estrés y ansiedad, a las que se exponen con formas de vida que cada quien ha creado inconscientemente. Este trabajo relaciona las condiciones de trastorno psicosocial a causa de la pandemia COVID-19 que se está viviendo a escala mundial, con la acción emoliente que cumplen las tecnologías de la computación que se guardan en los dispositivos móviles, y el beneficio complementario del turismo virtual, que permite un escape y pausa emocional en el sentir habitual de las personas.

Palabras clave: covid-19; hábitos tecnológicos; salud mental; turismo virtual; imagen digital.

Correspondencia: v.aranibar@umss.edu.bo

Artículo recibido: 20 julio 2022. Aceptado para publicación: 10 agosto 2022.

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Como citar: Aranibar, V. H. (2022) Tecnología computacional y turismo virtual durante la crisis epidemiológica global covid-19. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(4) 2682-2696. DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2789

Computational technology and virtual tourism during the global epidemiological crisis covid-19

ABSTRACT

The global epidemiological crisis caused by COVID-19 has exposed the existing imbalance in the order of priority of actions assumed by governments, the insufficient health support of national territories and fundamentally, the fragility of people's mental health. Inevitably, in the immediate term, national governments have had to reorganize their priorities and strengthen their health systems; but the measures for managing the pandemic, such as isolation and social distancing, have generated strong impacts on the well-being of people's mental health, and, therefore, on the sociodemographic scenarios and artificial habitats that cities generate, axes and economic poles. Also, for several years, computer technology with all its artifacts, have appropriated much of what to do and are part of people's habits; There is a high dependency between technological devices and the routine tasks of people.

On the other hand, there is tourism, which in these conditions takes shape as the sphere of realization of people, in vindication of the routines and burdens of depression, stress and anxiety, to which they are exposed with ways of life that each one has unconsciously created. This work relates the conditions of psychosocial disorder due to the COVID-19 pandemic that is being experienced worldwide, with the emollient action carried out by computing technologies that are stored on mobile devices, and the complementary benefit of virtual tourism. , which allows an escape and emotional pause in the habitual feeling of people.

Keywords: covid-19; technological habits; mental health; virtual tourism; digital image.

INTRODUCCIÓN

Una pandemia o epidemia mundial, ocurre cuando aparece un nuevo subtipo del virus de influenza¹, contra el cual nadie es inmune, dando lugar a varias epidemias simultáneas extraterritorialmente –en este caso el COVID-19–, que, a efecto de la dinámica social convencional se incrementa su propagación, pudiendo originar crisis social y sanitaria (OMS, 2005).

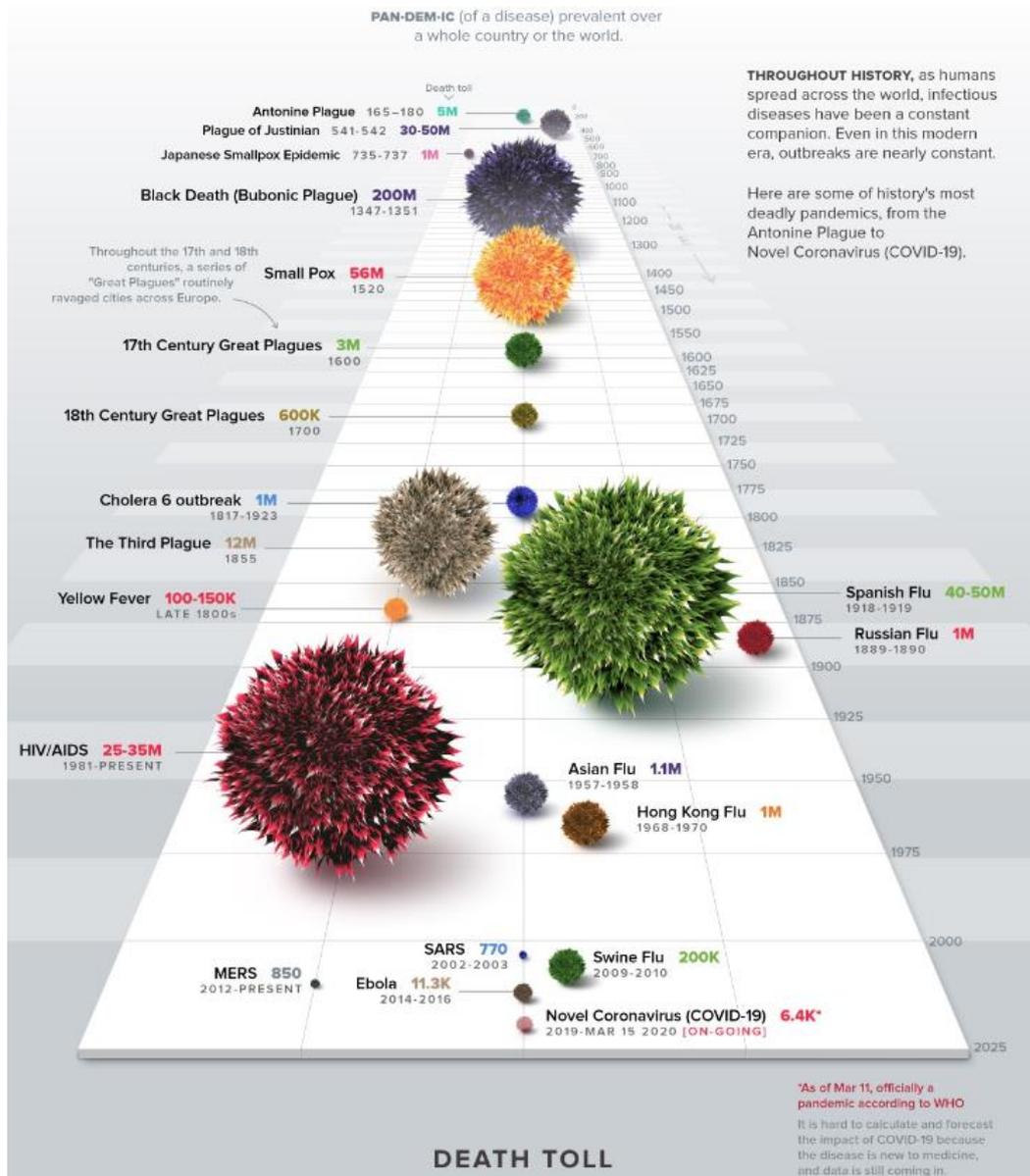
En términos sanitarios, una pandemia se da por la evasión de la inmunidad desarrollada en infecciones víricas anteriores, como respuesta a las vacunaciones, consecuencia de una variación importante en una o ambas proteínas de la superficie del virus, haciéndolo nuevo e inmune para nadie (Ibíd.); situación que a la vez es acompañada por una capacidad de transmisión variable de acuerdo a la velocidad de la dinámica social entre personas, la que en la actualidad, por las características de locomoción existente, es muy acelerada. El COVID-19 es una enfermedad viral nueva y altamente infecciosa, que incumbe a una cepa nueva de coronavirus que genera cuadros de Síndromes Agudos Respiratorios SARS.

Las pandemias víricas con grandes proporciones y fuertes impactos siempre hubieron, como se observa en la Figura 1; aunque la primera formalmente registrada con respaldo estadístico es la de 1918. En cada caso, el colapso que generan conduce a registrar millones de defunciones, contextos con situaciones de perturbación social incluso posterior al control del virus y cuantiosas pérdidas económicas.

Lo que sucede ahora a escala global es una situación única y sin precedentes, no solo para trabajadores de la salud, sino también para la comunidad mundial, porque las generaciones actuales nunca han vivido estas circunstancias (Cfr. OPS, 2020). En torno a la pandemia existen varias prácticas de situaciones o pensamientos que aumentan la crisis sanitaria y ponen en riesgo el bienestar de salud mental (Gobierno de Chile, 2020).

¹ Hay dos tipos de influenza, A y B; las pandemias se originan generalmente por variaciones en el tipo A.

Figura 1. Historia de las pandemias.



Fuente: Eulixe, 2020

Ya en el año 2005 los expertos predijeron una nueva pandemia para cualquier momento, aunque no supieron decir cuando, ni las características que tendría; habiéndose para entonces recomendado que los gobiernos nacionales elaboren estrategias y programas de preparación sanitaria para manejar una situación así, lo que no es rápido y requiere infraestructura, equipamiento y personal suficiente y preparado (OMS, 2005).

A la par, hoy en día, los dispositivos móviles junto a las tecnologías computacionales que contienen y la transmisión de información digital entre usuarios –que también abarcan la escala global–, corresponden a objetos convencionales y a hábitos cotidianos que

inofician el mundo; pero que durante la pandemia COVID-19 han acentuado sus características y prestaciones más favorables para las personas.

Asimismo, el turismo, que es el ámbito de realización personal que permite desconectar a las personas de la rutina y la cotidianidad, reponiendo los estados de ánimo y actitud ante la vida ordinaria a causa del cambio de entorno –incluyéndose también los escenarios virtuales–; coadyuva en aminorar las situaciones y pensamientos que atentan contra el bienestar de salud mental durante la pandemia.

De esta forma, los dispositivos móviles y complementariamente el turismo, adoptan un nuevo rol de beneficio para las personas, permitiendo sobrellevar importantemente los efectos psicosociales negativos del confinamiento; porque “...es importante precisar también que un porcentaje significativo de la población experimentará reacciones intensas, principalmente en forma de miedo al contagio, por la prolongación de la cuarentena, la pérdida de sus seres queridos o por la crisis económica” (Marquina y Jaramillo, 2020).

METODOLOGÍA

El trabajo que es de enfoque cualitativo, partió a nivel general desde el método sociocrítico, apoyándose a nivel específico en la observación directa, la experimentación y el análisis, aplicándose mediante fichas de observación y una bitácora como herramientas de indagación, sobre residentes de la Ciudad de Cochabamba; quienes fueron abordados de forma aleatoria (no probabilística) durante un periodo de dos meses.

RESULTADOS

Las Condiciones de Confinamiento Durante la Pandemia Covid-19

Para entender mejor las connotaciones del confinamiento durante la pandemia, con relación al nuevo rol de la tecnología computacional de los disputados móviles y el turismo, sobre la salud mental de las personas, se han estructurado dos escenarios de interpretación.

Escenario de Primer Nivel de la Pandemia

En enero de 2020 la OMS declaró el brote de una nueva cepa de coronavirus, COVID-19, que en marzo recién se la caracterizo como pandemia, generándose una situación global de estrés; motivo por el cual, además de orientar sobre el uso de sustancias para la salud física y dirigir los procesos médicos y bioquímicos, la OPS pensó en que se deberían

afrontar una serie de consideraciones dirigidas hacia la salud mental de la población (OPS, 2020).

Al plantearse como primera medida desde la entidad sanitaria mundial más grande – OMS– el aislamiento y distanciamiento social mediante cuarentenas soberanas, considerando medidas de: cierre de establecimientos educativos preservando servicios básicos, servicios de salud y algunos urbanos, restricciones de viaje y comercio, adopción de criterios de permisión y niveles de prohibición de concurrencia en masas, bajo aspectos legales y prácticos, pero consecuentemente, adoptando programas de tratamiento antivíricos y finalmente de vacunación sistémica (OMS, 2005); los contextos sociales urbanos y rurales se vieron afectados negativamente en distinta forma, porque casi nadie tenía las condiciones de subsistencia ni había previsto que la incipiente emergencia alcance todas las realidades y contextos nacionales.

En torno a las directrices generales, los contextos fueron ejerciendo protocolos de manejo de la crisis sanitaria, los que se iban reajustando y mejorando entre etapas de contagio y conforme el descubrimiento de comportamiento y propagación vírica avanzaba; pero esto aumentaba la incertidumbre y estrés social. Fue evidente que algunos segmentos etarios estaban más expuestos y ciertas condiciones de salud eran las más vulnerables, pero su asociación con desventajas en lo socioeconómico, niveles de educación y de consciencia, hacían impreciso el accionar de cualquier protocolo planeado a nivel colectivo, y por ende familiar.

Por ejemplo, con base en las medidas generales establecidas y dentro sus competencias, UNICEF publicó varias normativas de resguardo abordando diversos aspectos, como también programas con acciones prioritarias de protección específicos para con la niñez y adolescencia durante la pandemia (Vid. La Alianza, 2019); pero la dimensión sanitaria hacia que estos resulten insuficientes, porque el virus afecta indirectamente a toda la familia y no solo a algunas personas.

Revisando los resultados de estudios realizados en varios países, con diferentes grupos de involucrados y diversas cargas de estrés social durante estos meses de pandemia, Marquina y Jaramillo (2020) afirman que hubo situaciones y aspectos pre-cuarentena, durante y existirán los post-cuarentena; que, resumiéndose, en conjunto muestran la acentuación de algunos desordenes existentes en las condiciones del hábitat artificial y la aminoración de la importancia de otros.

Escenario de Segundo Nivel de la Pandemia

Pese de existir un cierto grado de control en la dimensión sanitaria de la pandemia, en la dimensión psicosocial no sucede lo mismo. En estas circunstancias, hay evidencias de impactos psicológicos negativos en la gente: acceso a suministros inadecuados, vivir los síntomas de la enfermedad, estrés postraumático; confusión, frustración y enojo por factores de alargamiento de cuarentenas; temores de infección, exposición a información inadecuada y pérdidas financieras (Cfr. Marquina y Jaramillo, 2020). Y en muchos casos se ocultan u oprimen las emociones, afectando a la calidad de sueño y repercutiendo en cambios drásticos en el estado de ánimo (Gobierno de Chile, 2020).

En términos sociales también están la desesperación, pérdida de la libertad, aburrimiento, falta de concentración e indecisión, irritabilidad, ira, ansiedad, angustia de no tener contacto físico con familiares o amigos y no poder desarrollar la rutina habitual (Cfr. Marquina y Jaramillo, 2020).

En estas circunstancias la salud mental individual y colectiva requiere atención, analizarse y comprenderse. El aislamiento y la soledad, la tristeza, agobio y preocupación por terceros, la angustia y sentimiento de culpa; repercuten en situaciones de nerviosismo traducidos en depresión, estrés y ansiedad; que, aunque tienen esencia individual, se transfieren como sensaciones negativas a otros, escalando a niveles colectivos mayores.

De acuerdo con la Organización Panamericana de la Salud (OPS), la vulnerabilidad “es la condición interna de un sujeto o grupo, expuesto a una amenaza o evento traumático (...) desde la perspectiva de la salud mental, una epidemia de gran magnitud implica una perturbación psicosocial que puede exceder la capacidad de manejo de la población afectada” (Yandira Núñez, 2020).

En esta inducción algunas personas tienen mayor tendencia o probabilidad de afectación mental que otros, y en muchos casos la atención a titulares sensacionalistas y noticias negativas –que actualmente caracterizan a la actividad periodística y el uso de medios y canales de información masiva–, acrecienta la misma.

Durante esta pandemia se ha observado que existe miedo generalizado e incluso situaciones de esquizofrenia, actitudes de hipocondría personal y social que originan síntomas somáticos imaginarios; repercutiendo en dos diagnósticos: trastorno de

sistemas somáticos y trastorno de ansiedad por enfermedad (Marquina y Jaramillo, 2020).

Los trastornos por las medidas de cuarentena y aislamiento para control de la transmisión del COVID-19, conlleva a la vez otros tipos de riesgo. Principalmente para niños y adolescentes, porque se han interrumpido las rutinas de aprendizaje y desarrollo personal y la construcción de la confianza, a causa de la separación familiar, estigmatización y discriminación relacionadas al virus; que posteriormente pueden aumentar la vulnerabilidad y malestar psicosocial, generando mecanismos de supervivencia negativos en ellos (Cfr. La Alianza, 2019). De igual forma para las personas de la tercera edad, que con las condiciones de pandemia y aislamiento sufren de deterioro cognitivo y potencial demencia (OPS, 2020).

Y más adelante las conductas de evitación que ya se dan en lugares donde se ha controlado la pandemia (Marquina y Jaramillo, 2020), van a repercutir en estrés psicosocial, los trastornos mentales mencionados y la exclusión social. Porque conforme se incrementan los casos y se complica la enfermedad, aumentan las medidas de aislamiento y se alteran más las formas habituales de convivir y las condiciones emocionales (Gobierno de Chile, 2020).

En todo caso, la OPS (2020) recomienda minimizar el tiempo dedicado a informarse de noticias al respecto de la situación, que pueden causar ansiedad, preocupación o angustia, y si esto es necesario, solo se busque información de fuentes oficiales y fiables, y las dirigidas a las buenas prácticas que ayuden a protegerse y a proteger a los demás; a la vez, mantenerse en contacto con la familia o amigos. Incluso hacia el personal de salud, destaca el descansar y hacer pausas durante el trabajo; que cuidar la salud mental es igual de importante que la salud física.

En este análisis resalta la acción de protegerse del flujo de información y noticias que pueden afectar negativamente, y también ayudar a otros a estar bien; o también, contrarrestar los efectos exponiéndose a noticias positivas y situaciones favorables.

Figura 2. *Afectación al bienestar de la salud mental.*



Fuente: Yandira Núñez, 2020

Tecnología Computacional y Turismo en Situación de Pandemia

A estas alturas de desarrollo tecnológico computacional, cuando existe un mundo virtual paralelo de existencia, en el que concurre la gran mayoría de la población humana del planeta, caracterizado fundamentalmente por los entornos Web, la interconexión de Internet y la portabilidad de las Apps; es importante reconocer el aporte y beneficio de un poderoso emoliente que invisiblemente está haciendo frente al deterioro del bienestar de la salud mental de muchas personas.

La misma OPS (2020) recomienda que, en condiciones de aislamiento de las personas por la pandemia, se siga conectado y mantenga las redes de relaciones sociales, se conserve las rutinas personales diarias y adicionalmente se cree otras, que ayuden a sobrellevar la soledad y la forzosa secundación de la naturaleza social humana; no se refiere concretamente a escenarios virtuales, pero estos esencializan la invitación.

La tecnología computacional junto a sus periféricos de uso, como los dispositivos móviles, permiten a las personas desenvolverse y participar en otra forma de vida, la virtual, ejemplificada principalmente con las denominadas redes sociales –virtuales–. Mundo virtual en el cual las personas también producen y consumen información.

En los últimos años los entornos virtuales se caracterizan por escenarios de trabajo e interacción cooperativa y colaborativa; en los que las personas de forma consciente e inconsciente, participan y desarrollan paralelamente muchas de las actividades que habitualmente se realizan de manera física.

Estos entornos se robustecen mucho más con el turismo virtual, que, como en el mundo físico, resulta una forma de escape a una realidad sobrecargada de estrés. Con las plataformas y prestaciones del mundo virtual, los aportes del turismo cumplen el mismo rol de facilitación de la evasión de sobrecargas, cuidado del bienestar de la salud mental y la reposición de energías.

Si bien con la existencia de la Web y la presencia de Internet, existe una abrumadora cantidad de información disponible a escala global, que origina una situación de infoxicación (Aranibar, 2017), el turismo virtual que gira en torno al patrimonio natural y cultural, aminora los efectos negativos; en un entender de sentido amplio, porque este corresponde a otra temática de indagación y discusión.

Sin embargo, extrayendo intencionalmente el punto de análisis pertinente para el presente tema; existe una premisa que invoca, que el patrimonio turístico que no esté on line, tendera a desaparecer, a causa del mercado global que en el nuevo contexto virtual se torna altamente competitivo (Cfr. Caro, J., Luque, A., y Zayas B., 2014).

Sin restar importancia por el mayor componente social que computacional del turismo, la conformación de comunidades tecno-sociales es fundamental, porque a razón de esto se crean contenidos digitales (Cfr. Camarero, L., 2017). Adicionalmente, la tecnología computacional concerniente a imagen digital, en la actualidad facilita mucha más la transmisión de información turística, haciéndola más atractiva, real e inmersiva; así está la Realidad Virtual –con finalidad más formal– y la Realidad Aumentada –con finalidad más lúdica–, que además de ser formas muy gráficas de mostrar contenidos digitales de imagen como las que conciernen al turismo, hoy en día han ganado gran terreno en otros ámbitos dentro los entornos virtuales².

En la búsqueda de mecanismos, procesos y medios que permitan el escape, diversión y aprendizaje, la conjunción de dispositivos móviles, turismo virtual y tecnologías de

² Para la socialización de información digital en formato de imagen, bajo indicadores de eficiencia, rapidez de entrega y calidad de contenido, es necesaria la investigación sobre procesos de compresión y descompresión que optimicen el tamaño de la memoria que ocupa la información y la velocidad de funcionamiento del proceso de transmisión, mediante el estudio de algoritmos (Aranibar, 2016).

manejo de imagen digital, resulta una medida eficiente que puede coadyuvar a mantener la mentalidad de las personas despejada; triada que se ha amplificadas en términos de demanda durante la pandemia.

Figura 3. *Uso de tecnología computacional en turismo virtual*



Sinergia entre la Pandemia y la Triada Dispositivos Móviles, Turismo Virtual y Manejo de Imagen Digital

Durante la pandemia, conocer sobre personas recuperadas, experiencias favorables de como sobrellevar las molestias de las SARS que causa el COVID-19, avances de investigación sobre tratamientos y vacunas en los laboratorios, estadísticas que reflejen el control y mejora de las condiciones de infección, ... son el tipo de información que todos necesitan conocer. Pero, las varias realidades difíciles anteriores a la pandemia y la presencia de nuevos efectos desfavorables por la crisis sanitaria, son aspectos que cualquier persona quiere eludir.

Por otra parte, según Álvarez (2014), todos los bienes de patrimonio cultural inmueble presentes en los espacios rurales –como el arte rupestre–, tienden a desaparecer; porque se encuentran alejados, dispersos y con apariencia de ruina (Apud. Aranibar, 2016); los cuales podrían mostrarse en estas circunstancias aprovechando las tecnologías computacionales y el turismo virtual.

Para esto, incursionar en redes sociales y el uso de Smartphones, e inclusive, recurriendo a videojuegos –juegos serios–, puede ser la forma de socializar el patrimonio cultural (Palau, L., 2016); y con las condiciones de pandemia, cuando las tecnologías computacionales y dispositivos móviles se tornan protagonistas paliativos frente el

deterioro de la salud mental, el uso del turismo virtual parece ser una solución con doble beneficio.

Como asevera la OPS (2020), toda estrategia que antes ha servido y que sirve para manejar el estrés, la preocupación y la ansiedad, y que alivie las circunstancias de la pandemia, debe utilizarse. Para esto, la exposición a imágenes de patrimonio cultural de forma inmersiva en condición de turismo virtual, y la inducción a determinadas temáticas, apoyaría en mucho la labor que están cumpliendo las tecnologías computacionales, los dispositivos móviles y las redes sociales virtuales. Como menciona Rivara (2013), visualizar en la pantalla de dos dimensiones de un dispositivo móvil, escenas de un mundo tridimensional modelado computacionalmente, es atractivo para cualquiera (Apud. Aranibar, 2016); porque los contenidos originados en entornos virtuales gustan, agradan y atraen a las personas.

Aunque en formato de video, un evidente ejemplo de uso tecnología computacional, dispositivos móviles y Apps, en beneficio del bienestar de la salud mental en este tiempo de pandemia, es el importante crecimiento global que ha alcanzado en número de usuarios Tik Tok en Bolivia y el mundo; aplicación que ha trascendido muchas más generaciones de las para que estaba dirigida.

CONCLUSIONES

Para muchas personas el trabajo es estresante, y a pesar que durante la pandemia una buena proporción se ha trastocado y trasladado a la modalidad virtual y a distancia – teletrabajo–; si no existe costumbre y pericia en el uso de entornos virtuales y las tecnologías involucradas, este puede ser más estresante. En estas circunstancias no funciona el versus des-infoxicación y teletrabajo, que es el nuevo campo de desempeño del comercio electrónico y las ciudades digitales.

La pandemia está teniendo un quizás injusto y alto costo humano, sea por salud física o mental; pero los trastornos mentales posteriores a su control y suspensión del aislamiento es el otro gran problema, que, a efecto del uso de la tecnología computacional contenida en los dispositivos móviles, se está sobrellevando en buena medida a escala global.

En condiciones de confinamiento, por sobre la esfera de relacionamiento de la familia nuclear que habita un mismo hogar, mantener conversaciones e interactuar entre padres e hijos, familia y amigos, solo es posible mediante el apoyo de la tecnología

computacional, que, entre muchas, mediante las redes sociales ha creado el hábito de tecnificación en las personas. Situación que, en otras circunstancias de involución tecnológica, fuese muy costoso y probablemente imposible. Se ha originado una nueva necesidad.

Cuando se trata de cuidar y velar por el bienestar de la salud mental, es necesario hacer un equilibrio y dividir las cosas sobre las que se puede hacer algo y sobre las que no se pueden hacer nada (Gobierno de Chile, 2020), para lo cual, las prestaciones que proporciona la tecnología computacional es importante si se busca hacer más, que dejar de hacer más.

Por sobre esto, el turismo virtual y la difusión del patrimonio cultural parece acrecentar el servicio que da la tecnología referida. La posibilidad de uso de recursos TIC como medios de comunicación de acceso eficiente para visitantes y turistas virtuales, usuarios de plataformas Web y aplicaciones móviles, es determinante para el turismo (Cfr. Irala, P., 2013).

Es importante aprovechar los hábitos de las personas y el avance de la tecnología para trabajar en la gestión del patrimonio cultural tangible inmueble rural, con más razón si este corresponde a bienes no tradicionales o desconocidos (Aranibar, 2017). Y en las actuales circunstancias de confinamiento, esta acción no solo beneficiaría al patrimonio y turismo, sino también a la salud mental de las personas.

Es indispensable que la gestión cultural del patrimonio deba ir paralela a su gestión digital, planificando y parametrizando estratégicamente el proceso (Aranibar, 2017). La gestión de contenidos culturales digitales para difundirse mediante dispositivos móviles, permite que se los conecte con un público ampliado, entablando impacto y aprendizaje social; más aún en circunstancias cuando este público demanda y requiere de estos insumos y beneficios.

En situaciones normales, dar primicia a la vida virtual es contraproducente, pero en tiempos de pandemia, aparentemente está resultando esencial; el uso de tecnologías computacionales para fines de socialización está teniendo probablemente más efectos positivos que negativos en este periodo de riesgos sobre el bienestar de la salud mental del ciudadano global.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranibar, V. (2017). Estado del conocimiento: visualización de imagen digital inmersiva y su tratamiento en la difusión del patrimonio cultural inmueble de arte rupestre con fines turísticos. Cochabamba: Universidad Nacional Siglo XX, Doctorado en Ciencias de la Computación.
- Aranibar, V. (2016). Procesamiento de imágenes computacionales para compresión en entornos de realidad virtual: aplicación en arte rupestre para fines turísticos y de apropiación cultural local. Potosí: Universidad Nacional Siglo XX.
- Camarero, L. (2017). Cultura Transmedia, Comunicación y Educación: Avances y Significaciones. Colombia: *Intercreatividad y Comunicación Transmedia: El Auge de las Comunidades Tecnosociales*. UMB Virtual. Obtenido de: http://umbvirtual.edu.co/wp-content/uploads/2016/11/Transmedia_2016.pdf
- Caro, J., Luque, A., y Zayas B. (2014). XVI Congreso Nacional de Tecnologías de la Información Geográfica. Alicante: *Aplicaciones tecnológicas para la promoción de recursos culturales*. Universidad de Málaga. Obtenido de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/46827/1/2014_Caro_et_al_Congreso_TIG.pdf
- Gobierno de Chile (2020). Guía practica de bienestar emocional. Cuarentena en tiempos de COVID-19. Plan de acción Coronavirus COVID-19. Ministerio de Salud. Obtenido de: https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2020/04/2020.04.12_GUIA-PRACTICA-CUARENTENA-EN-TIEMPOS-DE-COVID19_final.pdf
- Eulixe (2020). La Historia de las pandemias. Obtenido de: <https://www.eulixe.com/articulo/infografia-del-dia/la-historia-de-las-pandemias/20200317113151018788.html>
- Irala, P. (2013). *Gestión del patrimonio Cultural y Nuevas Tecnologías*. España: Universidad San Jorge. Observatorio Journal Vol. 7, N.º 4. Obtenido de: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/obs/v7n4/v7n4a09.pdf>
- La Alianza, (2019). Nota técnica: Protección de la niñez y adolescencia durante la pandemia del coronavirus (v. 1). Obtenido de: https://www.unicef.org/media/66276/file/SPANISH_Technical%20Note:%20Protection%20of%20Children%20during%20the%20COVID-19%20Pandemic.pdf

- Marquina, R. y Jaramillo-Valverde, L. (2020). El COVID-19: Cuarentena y su impacto psicológico en la población. Perú: Universidad de Huánuco. Obtenido de: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/452/560/567>
- Núñez, Y. (2020). ¿Es posible aminorar la ansiedad en tiempos de pandemia? Obtenido de: <https://www.laestrella.com.pa/nacional/200322/posible-aminorar-ansiedad-tiempos-pandemia>
- OMS (2005). Alerta epidémica y respuesta. Lista de verificación de la OMS del plan de preparación para una pandemia de influenza. Obtenido de: https://www.who.int/csr/resources/publications/influenza/WHO_CDS_CSR_GIP_2005_4SP.pdf
- OPS (2020). Consideraciones psicosociales y de salud mental durante el brote de COVID-19. Organización Panamericana de la Salud. Obtenido de: <https://www.paho.org/sites/default/files/2020-03/smmaps-coronavirus-es-final-17-mar-20.pdf>
- Palau, L. (2016). *Nuevos Lenguajes, Nuevos Retos. Marketing aplicado a la difusión del patrimonio arqueológico*. Universitat de Barcelona. Obtenido de: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/110084/1/TFG_Palau%20Nadal_L_aura.pdf