

SONAR QUISQUEYA

CARLA FERMIN



**Podcast como estrategia de comunicación cultural-
educativa para combatir la desinformación en jóvenes**

SonarQuisqueya

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi trayectoria universitaria y al camino recorrido durante este proceso de formación. Cada aprendizaje, reto y logro alcanzado en estos años representa un peldaño que me impulsa a continuar creciendo personal y profesionalmente.

Agradecimientos

Agradezco profundamente a mis padres, por su apoyo incondicional, su amor y la confianza depositada en mí a lo largo de esta experiencia. Extiendo también mi gratitud a todas las personas y colaboradores que me acompañaron durante la realización de este proyecto, quienes con sus aportes, motivación y presencia hicieron posible culminar esta etapa con éxito.



Universidad Iberoamericana (UNIBE)

Licenciatura en Estudios Liberales, mención Artes

Título del Proyecto de Grado

SonarQuisqueya: Podcast como estrategia de comunicación cultural-educativa para combatir la desinformación en jóvenes

Autora: Carla Fermín

Matrícula: 23-0465

Asignatura: Proyecto de Grado

Tutora: Ángela Virginia Herrera Portalatín

Asesor metodológico: Victoria Amelia De Lancer Salas

Fecha de entrega: Diciembre 2025

Firma de la tutora:

Índice

Resumen

Introducción

Capítulo I. Fundamentos del proyecto

1.1 <i>Objetivos del proyecto</i>	1
1.1.1 Objetivo general	1
1.1.2 Objetivos específicos	1
1.2 Origen de la idea del proyecto ...	1-2
1.3 Referentes e inspiración	2-3
1.4 La desinformación cultural en la República Dominicana	3-4
1.5 Elementos creativos y comunicativos del podcast	4-5
1.6 Impacto de la desinformación en el consumo juvenil	5
1.7 Economía creativa y cultural en República Dominicana	5-6
1.8 ¿Por qué elegimos este tema?	7
1.9 Impacto de la desinformación en el consumo juvenil.....	7-8

Capítulo II. Descripción del problema

2.1 <i>Identificación y descripción detallada del problema</i>	9
2.2 <i>Contextualización del problema</i>	10-11
2.2.1 Relación con el Arte	10
2.2.2 Relación con la Cultura	10
2.2.3 Relación con Negocios y Emprendimiento	11

2.3 Impacto de la desinformación en el consumo cultural juvenil.....	11
2.4 Descripción del proyecto SonarQuisqueya	11-12

Capítulo III. Marco referencial

3.1 <i>Marco conceptual</i>	13-28
3.1.1 Cultura.....	13-14
3.1.2 Juventud.....	14-16
3.1.3 Comunicación.....	16-18
3.1.4 Educación.....	18-20
3.1.5 Patrimonio Cultural.....	20-22
3.1.6 Identidad Cultural.....	22-23
3.1.7 Juventud y Cultura.....	23-25
3.1.8 Educación y Cultura.....	25-26
3.1.9 Integración del marco conceptual.....	26-28
3.2 <i>Marco teórico</i>	28-32
3.2.1 Comunicación Cultural Educativa.....	28-29
3.2.2 Cultura Digital Juvenil.....	29
3.2.3 Economía Naranja y Creatividad Cultural.....	29-30
3.2.4 Mediación Cultural y Desinformación.....	30
3.2.5 Revisión de Literatura y Experiencias Previas.....	30
3.2.6 Vacíos de la Literatura y Conexión con SonarQuisqueya...	30-32
3.2.7 Marco Legal y Político Cultural	32



Capítulo IV. Metodología

4.1 <i>Diseño de investigación</i>	33
4.2 <i>Técnicas de recolección de datos</i>	33-34
4.2.1 Encuestas digitales.....	33
4.2.2 Entrevistas semiestructuradas.....	33-34
4.3 <i>Análisis de datos</i>	34-35
4.3.1 Análisis cuantitativo.....	34
4.3.2 Análisis cualitativo.....	34-35
4.4 <i>Presentación de los resultados</i>	35-36
4.4.1 Integración de entrevistas cualitativas.....	35-36
4.5 <i>Interpretación de los resultados</i>	36

Capítulo V. Diseño y desarrollo de SonarQuisqueya

5.1 <i>Concepto y diferenciación</i>	37-38
5.2 <i>Formato y estilo de comunicación</i>	39-40
5.3 <i>Manual de creación del podcast (paso a paso)</i>	40-50
5.4 <i>Plan de producción y logística</i>	43-44
5.4.1 Guías y guiones para invitados.....	43
5.4.2 Flujos de trabajo.....	43
5.4.3 Estrategias de publicidad y marketing digital.....	43-44
5.4.4 Cronograma de producción....	44
5.5 <i>Plan de negocios</i>	51-52
5.6 <i>Invitados y su relevancia</i>	53
5.6.1 Andariego.....	53

5.6.2 Kayla.....	53
5.6.3 Kenneth.....	53
5.6.4 Let'sTalkRD.....	53
5.6.5 Cultura Próxima.....	53
5.7 <i>Material visual y referencias gráficas</i>	53-54
5.7.1 Moodboards e ilustraciones....	53
5.7.2 Referencias visuales de estilo..	54
5.7.3 Formato y estilo de comunicación.....	54
5.8 <i>Capítulo piloto</i>	55-56
5.8.1 Presentación del piloto.....	55
5.8.2 Extracto del contenido grabado.....	56
6.1 <i>Reflexión final sobre el impacto cultural esperado</i>	57
6.2 <i>Proyección futura del podcast y del manual</i>	59
6.3 <i>Cierre narrativo y reflexivo</i>	60

Referencias y anexos

Referencias (bajo normas APA, 7ª edición)

Anexos

- Encuestas completas
- Transcripciones de entrevistas
- Cotizaciones de producción
- Material extra



Resumen

SonarQuisqueya es un podcast cultural-educativo que surge con la intención de recuperar y difundir la memoria oral y las expresiones culturales afrodominicanas, acercando a los jóvenes de la República Dominicana a una comprensión más profunda de su identidad. El proyecto parte de la constatación de que gran parte de los contenidos que consumen los jóvenes en medios digitales carecen de rigor histórico y pedagógico, lo que genera vacíos en la comprensión de sus raíces culturales.

El enfoque de SonarQuisqueya combina comunicación educativa, estudios culturales y oralidad como estrategia narrativa, buscando crear un espacio accesible, atractivo y formativo. Cada episodio integra entrevistas, testimonios y análisis cultural, diseñados para conectar con la audiencia juvenil de manera dinámica y cercana.

Además de ser un proyecto de contenido cultural, SonarQuisqueya funciona como un manual práctico

para crear un podcast, ofreciendo lineamientos claros sobre conceptualización, planeación, producción (en casa o en estudios profesionales como DBC Studio), edición, distribución y promoción. Esto permite que cualquier persona interesada pueda tomar la propuesta como guía y adaptarla a su propio proyecto de podcast.

La propuesta se inspira en referentes nacionales e internacionales que han logrado generar impacto en audiencias jóvenes: Let's Talk RD, Cultura Próxima, Fundi, Andariego, Kenneth, Faia Media, Alofoke Radio Show y DBC Studio como referente técnico de producción profesional.

En síntesis, SonarQuisqueya busca informar, involucrar y formar a los jóvenes, combinando creatividad, rigoryautenticidad,yconvirtiéndose en un espacio donde la cultura se viva, se reflexione y se comparta de manera significativa, al mismo tiempo que ofrece herramientas prácticas para la creación de podcasts.



Introducción

La comunicación digital ha transformado de manera significativa la forma en que los jóvenes acceden, consumen y comparten información cultural. En la República Dominicana, los medios tradicionales coexisten con plataformas digitales emergentes, generando oportunidades y desafíos para la difusión del patrimonio cultural, el arte y la historia. Entre estos desafíos, la desinformación cultural se ha consolidado como un obstáculo central, limitando la participación activa de la juventud y su capacidad para apropiarse de su identidad nacional de manera crítica y reflexiva. Es en este contexto que surge la necesidad de desarrollar herramientas innovadoras que permitan mediación cultural efectiva, fomentando conocimiento, análisis crítico y participación consciente.

SonarQuisqueya se concibe como un proyecto educativo-cultural integral, cuyo objetivo es ofrecer un manual práctico para la creación de podcasts dirigidos a la juventud, combinando narrativa sonora, experiencias vivenciales y estrategias de difusión digital. Este manual se plantea como una guía completa que acompaña a los creadores de contenido en cada etapa del proceso, desde la concepción de la idea y la planificación de episodios hasta la producción, edición, publicación y evaluación de impacto. Su enfoque combina rigor técnico, creatividad narrativa y pertinencia pedagógica, asegurando que cada episodio sea un recurso educativo valioso y atractivo.

La elección del formato podcast responde a varias razones estratégicas. En primer lugar, el audio permite un contacto cercano y directo con la audiencia, favoreciendo la inmersión y la atención sostenida, aspectos clave para la comprensión y retención de información cultural compleja. En segundo lugar, los podcasts se adaptan a los hábitos de consumo de la juventud, quienes recurren a plataformas como Spotify, Apple Podcasts, YouTube y redes sociales para acceder a contenidos educativos, artísticos y culturales de manera flexible y

personalizada. Finalmente, el formato permite diversificación de contenidos, incorporando entrevistas, narrativas de campo, testimonios de expertos y recursos multimedia que enriquecen la experiencia educativa y promueven la apropiación cultural activa.

El manual de SonarQuisqueya se estructura para ser práctico, aplicable y replicable, ofreciendo herramientas y pautas que pueden ser utilizadas por educadores, gestores culturales y comunicadores interesados en producir podcasts con un enfoque pedagógico y cultural. Incluye recomendaciones sobre la planificación de guiones, selección de invitados, estrategias de producción y postproducción, uso de recursos visuales y sonoros, difusión digital y evaluación del impacto. Asimismo, se abordan aspectos estratégicos relacionados con la sostenibilidad económica del proyecto, garantizando independencia editorial y calidad pedagógica mediante un modelo de monetización ética y diversificada.

En síntesis, la introducción de este manual plantea al podcast como un laboratorio educativo y cultural, un espacio donde la juventud puede conectarse con su patrimonio, cuestionar la desinformación, desarrollar pensamiento crítico y participar activamente en la construcción de una identidad cultural sólida. A través de SonarQuisqueya, se busca no solo crear contenidos de alta calidad, sino también ofrecer un modelo replicable de producción educativa, capaz de inspirar a otros creadores y fortalecer la mediación cultural en la República Dominicana y más allá.

El presente documento sirve, por tanto, como herramienta estratégica y educativa, guiando a los usuarios en la creación de un podcast que sea técnicamente sólido, culturalmente relevante y pedagógicamente significativo, consolidando a SonarQuisqueya como referente de innovación educativa y cultural.





CAPÍTULO I.

FUNDAMENTOS DEL PROYECTO



1.1 Objetivos del proyecto

El proyecto de grado SonarQuisqueya se concibe como una propuesta integral orientada a la producción de un manual de creación de podcasts educativos y culturales, dirigido a jóvenes creadores y estudiantes interesados en el diseño de contenidos que fomenten la apropiación crítica del patrimonio dominicano. La iniciativa surge ante la constatación de una brecha cultural significativa: la juventud contemporánea accede constantemente a contenidos digitales, pero estos rara vez incluyen contexto histórico, análisis crítico o reflexión profunda sobre la identidad y la cultura, limitando la construcción de conocimiento cultural sólido y la participación activa en la vida cultural del país.

Objetivo General

Desarrollar un manual académico-práctico para la creación de podcasts educativos y culturales, que sirva como guía metodológica, conceptual y creativa para la producción de episodios que informen, eduquen, inspiren y promuevan la participación activa de la audiencia juvenil. La meta central es que los creadores y sus oyentes se reconozcan como actores de la cultura, capaces de interpretar, cuestionar y apropiarse críticamente del patrimonio cultural dominicano, a través de herramientas de narrativa sonora, oralidad, música y recursos audiovisuales.

Objetivos Específicos

1. Proporcionar lineamientos metodológicos para la producción de contenidos educativos y culturales en formato podcast, incluyendo planificación de episodios, guionización, selección de invitados, investigación y documentación rigurosa, garantizando la integridad, veracidad y profundidad de la información presentada.
2. Analizar los hábitos de consumo y las características de la audiencia juvenil, identificando plataformas digitales utilizadas, intereses, motivaciones y formas de interacción con contenidos culturales, con el fin de diseñar episodios pertinentes, atractivos y efectivos en su impacto educativo.

3. Ofrecer estrategias de producción y herramientas técnicas para la creación de podcasts, abarcando grabación, edición, postproducción, diseño sonoro y difusión en medios digitales, asegurando calidad profesional y coherencia narrativa en cada episodio.

4. Fomentar la participación activa y la cocreación cultural, estableciendo mecanismos para integrar retroalimentación, comentarios, preguntas y aportes de los oyentes, promoviendo un enfoque interactivo y comunitario que fortalezca la vinculación de los jóvenes con la cultura.

5. Establecer un modelo replicable de comunicación cultural a través del podcast, combinando narrativa oral, música, testimonios, análisis crítico y recursos visuales, que pueda ser adaptado a distintos contextos educativos y culturales en la República Dominicana y América Latina, consolidando un referente de innovación pedagógica y cultural.

1.2 Origen de la idea del proyecto

El origen del manual de creación de podcasts educativos y culturales se encuentra en la observación crítica de los hábitos de consumo y producción cultural de la juventud dominicana.

Aunque los jóvenes acceden de manera constante a plataformas digitales y consumen contenidos variados, esta interacción rara vez se traduce en comprensión crítica, apreciación profunda o apropiación consciente de su patrimonio cultural. Manifestaciones como la música urbana, los murales callejeros, el cine local y las expresiones folclóricas se experimentan con frecuencia como entretenimiento efímero, carente de contextualización histórica, análisis social o reflexión estética.

Esta situación evidencia una brecha cultural y educativa: existe abundancia de información, pero escasean las herramientas que permitan crear, comunicar y valorar la cultura de manera crítica y significativa. Los jóvenes muestran interés por

su identidad y su patrimonio, pero requieren formatos prácticos, metodológicos y creativos que integren conocimiento, participación activa y relevancia pedagógica. Fue a partir de esta necesidad que surge la idea del manual: un instrumento práctico y académico, orientado a guiar a creadores emergentes en la producción de podcasts capaces de educar, entretener e inspirar al mismo tiempo.

El podcast se seleccionó como formato central debido a su flexibilidad, cercanía y capacidad de generar experiencias inmersivas. Permite integrar entrevistas con artistas y gestores culturales, narrativas vivenciales, música, análisis crítico y participación de la audiencia, todo mediante un lenguaje accesible y atractivo. A nivel internacional, el podcast se ha consolidado como una herramienta efectiva para la educación no formal, la difusión cultural y la preservación de la memoria histórica, combinando aprendizaje y entretenimiento de manera dinámica y significativa.

Un elemento esencial en la concepción del manual es la oralidad como estrategia de comunicación. La tradición oral dominicana está llena de historias, leyendas, testimonios y saberes que no siempre han sido documentados ni difundidos de manera accesible. Incorporar la oralidad en la producción de podcasts permite transmitir emociones, contextos y perspectivas únicas, estableciendo un vínculo directo y auténtico entre los creadores, la audiencia y la cultura.

Finalmente, el manual se sustenta en la participación activa de los jóvenes, orientando a los creadores para que construyan espacios de cocreación cultural dentro de sus podcasts. Esto permite que los oyentes no sean receptores pasivos, sino participantes que aporten, cuestionen y reflexionen, fortaleciendo la apropiación consciente del patrimonio. De este modo, el manual no solo enseña técnicas de producción, sino que establece un modelo replicable y pedagógico, capaz de transformar la manera en que la juventud produce y consume contenidos culturales en República Dominicana.

1.3 Referentes e inspiración

El desarrollo del manual SonarQuisqueya partió de un análisis cuidadoso de referentes locales e internacionales que muestran cómo la comunicación cultural puede acercarse a la juventud al patrimonio, no solo como receptores pasivos, sino como participantes activos en la construcción de conocimiento. Estos referentes no se consideran únicamente ejemplos de éxito; son guías vivas que permiten identificar buenas prácticas, errores comunes y estrategias para crear contenidos culturales que sean a la vez profundos, atractivos y educativos.

En República Dominicana, proyectos como Let's Talk RD han demostrado que es posible democratizar el acceso a la cultura mediante un lenguaje cercano, adaptado a los hábitos digitales de los jóvenes. Este podcast combina entrevistas con artistas y gestores, reflexiones sobre fenómenos sociales y análisis crítico de la cultura contemporánea, logrando que los jóvenes se sientan conectados con su identidad y patrimonio. En la entrevista con el equipo de Let's Talk RD, ellos comentaron:

“Nuestro objetivo siempre ha sido crear un espacio donde los jóvenes se sientan parte de la conversación cultural. No se trata solo de escuchar, sino de experimentar y reflexionar; que cada episodio despierte curiosidad y genere preguntas sobre la propia cultura.”

Este enfoque evidencia que la cercanía narrativa y la participación activa son componentes esenciales para un podcast educativo: el oyente no solo recibe información, sino que se convierte en co-creador de significado, capaz de vincular lo que escucha con su vida y su entorno cultural.



De manera complementaria, Cultura Próxima ha resaltado la importancia de conectar a los jóvenes con la cultura a través de experiencias prácticas y exploratorias, fomentando un acercamiento activo al patrimonio artístico y urbano. Iniciativas como Fundi/Kayla y Andariego RD muestran que la cultura se construye desde la práctica, la introspección y la exploración del entorno. En la entrevista con Kayla, creadora de Fundi, ella expresó:

Cada episodio es un laboratorio de experiencias: entrevistas, música, reflexiones y comentarios de la audiencia se mezclan para generar aprendizaje y sentido de pertenencia.

A nivel internacional, la investigación sobre podcasting educativo respalda estas estrategias. Llinares, Foxy y Berry (2018) destacan que el podcast permite combinar aprendizaje, entretenimiento y reflexión, generando experiencias inmersivas que facilitan la apropiación de contenidos complejos. Spinelli y Dann (2019) enfatizan que la narrativa auditiva conecta emocional y cognitivamente con la audiencia, un factor clave para jóvenes inmersos en entornos digitales de consumo rápido. Asimismo, Alofoke Radio Show muestra cómo la narrativa digital puede captar audiencias masivas, integrando entretenimiento con análisis cultural y social, sirviendo de ejemplo sobre cómo los medios digitales se convierten en plataformas de educación cultural de gran alcance.

Estos referentes, tanto locales como internacionales, inspiraron y fundamentaron la creación del manual SonarQuisqueya, evidenciando vacíos en la comunicación cultural local: contenidos superficiales, falta de participación activa y escasez de metodologías que integren educación, creatividad y pertinencia cultural. El manual no solo busca enseñar cómo producir un podcast; propone un modelo replicable y profundo, donde la narrativa, la investigación, la música, la oralidad y la participación activa se combinan para crear un laboratorio de experiencias culturales, capaz de generar un vínculo duradero y significativo entre los jóvenes y su patrimonio.

1.4 La desinformación cultural en la República Dominicana

La desinformación cultural en la República Dominicana impacta directamente la percepción que los jóvenes tienen de su identidad y patrimonio. No se trata únicamente de información falsa, sino también de la superficialidad con que se presentan contenidos culturales en plataformas digitales. Muchos jóvenes consumen información fragmentada, sin contexto histórico ni social, reduciendo la riqueza y complejidad de las expresiones artísticas dominicanas a elementos estéticos o de entretenimiento, desvinculados de su significado real.

Este fenómeno se manifiesta en ámbitos como la música urbana, donde se omiten referencias históricas y sociales, o en la circulación de relatos distorsionados sobre tradiciones folclóricas y figuras emblemáticas del arte dominicano. La memoria colectiva se ve afectada porque los jóvenes carecen de narrativas coherentes que conecten pasado y presente, dificultando la construcción de un sentido crítico sobre la identidad nacional. Según la ONE (s. f.), la mayoría de los jóvenes accede a información mediante redes sociales, donde la rapidez del consumo prioriza el impacto emocional sobre la rigurosidad histórica.

La desinformación también refleja un déficit de mediación educativa. Las instituciones culturales y educativas no siempre cuentan con estrategias adaptadas al lenguaje digital juvenil, lo que provoca que muchos contenidos de valor sean ignorados o percibidos como poco atractivos. Proyectos como Fundi/Kayla y Andariego RD demuestran que la narración vivencial combinada con educación permite que los jóvenes comprendan y se apropien de la cultura de manera profunda.

Además, la desinformación se entrelaza con la homogeneización mediática y globalización cultural, donde referentes internacionales desplazan a los locales. Esto genera la percepción de que la cultura dominicana es secundaria frente a producciones extranjeras, subvalorando su patrimonio y limitando la participación activa en la vida cultural. SonarQuisqueya surge como respuesta a este desafío, ofreciendo información

correcta, contextualizada y relevante para la juventud.

Contrarrestar la desinformación no consiste solo en transmitir datos verificados; implica generar narrativas que conecten emocionalmente, inviten a la reflexión y promuevan la participación. SonarQuisqueya integra entrevistas, testimonios orales, análisis histórico y reflexiones sobre la memoria colectiva, construyendo una experiencia educativa-cultural que transforma la forma en que los jóvenes consumen y valoran su patrimonio.

1.5 Elementos creativos y comunicativos para la creación del podcast

El manual SonarQuisqueya propone que la producción de un podcast educativo y cultural se base en principios creativos y comunicativos orientados a transformar la experiencia cultural juvenil, logrando que la audiencia no solo reciba información, sino que se involucre de manera activa y significativa en el contenido.

La oralidad es un recurso central dentro de esta propuesta. No se trata únicamente de transmitir información, sino de crear cercanía y autenticidad. La tradición oral dominicana, rica en historias, leyendas, testimonios y saberes populares, permite generar un vínculo emocional y humano con la audiencia, acercando los contenidos culturales desde un lugar de experiencia compartida. Para un podcaster, esto implica desarrollar una narrativa que respete los matices, las emociones y los contextos, permitiendo que el oyente sienta que la cultura le pertenece.

La creatividad en la narrativa y producción funciona como un vehículo pedagógico. Conceptos históricos, sociales y artísticos complejos deben ser transformados en relatos comprensibles, atractivos y memorables. Cada episodio del podcast puede integrar entrevistas con expertos y creadores, música representativa, análisis visual adaptado a formatos digitales y recursos sonoros que refuercen la narrativa, creando un lenguaje multidimensional que favorezca la atención, comprensión y

apropiación del contenido. Estudios sobre podcasting educativo (Hew, 2009; Llinares, Fox & Berry, 2018) demuestran que la combinación de elementos auditivos y visuales incrementa la retención de la información y el impacto del aprendizaje, una estrategia clave que este manual recomienda implementar en cada etapa de producción.

Otro pilar fundamental es la participación activa de la audiencia. Un podcast educativo debe concebirse como un espacio de diálogo y cocreación cultural, donde encuestas, comentarios y preguntas de los oyentes se integren de manera orgánica en la narrativa. Esta interacción refuerza el sentido de comunidad y pertenencia, y permite que la audiencia no solo reciba información, sino que participe en la construcción de conocimiento cultural, fortaleciendo su rol como agentes activos.

La adaptación al consumo digital juvenil constituye un elemento estratégico. Los jóvenes interactúan principalmente con contenidos breves, dinámicos y visualmente atractivos. Por ello, el manual recomienda combinar recursos gráficos, ilustraciones, clips de audio y referencias culturales que faciliten la comprensión inmediata sin sacrificar profundidad. La creación de mockups, moodboards y elementos visuales inspirados en plataformas como Freepik y Canva contribuye a que el contenido sea accesible, atractivo y alineado con los hábitos de consumo de la audiencia.



Finalmente, SonarQuisqueya integra la economía creativa y la comunicación estratégica. Según Howkins (2001) y Zallo (2007), la creatividad posee un valor simbólico, social y económico que puede convertirse en un motor de desarrollo. El manual propone que cada podcaster considere la generación de oportunidades de colaboración, patrocinio y crecimiento profesional dentro del sector creativo, demostrando que la difusión cultural no solo educa y entretiene, sino que también empodera a los jóvenes, fortalece la identidad cultural y contribuye a la sostenibilidad del ecosistema creativo dominicano.

1.6 Impacto de la desinformación en el consumo cultural juvenil

El impacto de la desinformación en el consumo cultural juvenil es profundo y multifacético, afectando la percepción de identidad, los hábitos culturales, la creatividad y la participación social. En primer lugar, la falta de información rigurosa y verificada distorsiona la manera en que los jóvenes valoran su patrimonio. Muchas manifestaciones culturales locales son percibidas como irrelevantes frente a referentes internacionales, subestimando el valor simbólico, histórico y social de sus tradiciones. Esto limita la apropiación consciente del patrimonio y reduce la motivación para involucrarse en actividades culturales.

En segundo lugar, la desinformación influye directamente en los hábitos de consumo cultural. Sin fuentes confiables y adaptadas a sus intereses, los jóvenes priorizan contenidos de rápida asimilación, superficiales o virales, que carecen de contexto educativo. Este patrón genera una relación estética y momentánea con la cultura, donde se aprecia lo inmediato sin comprender el trasfondo histórico ni social. Estudios locales (ONE, s. f.; Fundación SM, 2021) evidencian que, aunque los jóvenes desean acceder a contenidos más profundos, existen pocas plataformas que ofrezcan información verificada y atractiva.

Un tercer efecto es la limitación del pensamiento crítico. La exposición constante a información parcial o incorrecta dificulta la capacidad de análisis y reflexión sobre la cultura. Sin herramientas educativas que promuevan

la interpretación y el cuestionamiento, los jóvenes consumen contenidos de manera pasiva, reproduciendo narrativas incompletas y perpetuando la desinformación. SonarQuisqueya interviene en este ámbito, integrando reflexión crítica en cada episodio y promoviendo espacios de discusión y debate que fortalecen la capacidad analítica.

Asimismo, la desinformación afecta la participación social y comunitaria. Los jóvenes que desconocen o subvaloran su patrimonio muestran menor inclinación a involucrarse en actividades culturales, festivales o proyectos artísticos locales, debilitando la vitalidad del ecosistema cultural y la transmisión intergeneracional del conocimiento. SonarQuisqueya busca revertir esta tendencia, promoviendo la interacción activa, la asistencia a eventos y la valoración crítica de las expresiones artísticas.

Finalmente, la desinformación genera un vacío en la memoria colectiva, reemplazando narrativas auténticas por versiones superficiales o distorsionadas. SonarQuisqueya se propone llenar este vacío mediante la integración de fuentes confiables, testimonios orales y narrativas vivenciales, contribuyendo a consolidar un conocimiento cultural profundo, accesible y participativo que fortalezca la identidad juvenil y la cohesión social.

1.7 Economía creativa y cultural en República Dominicana

La economía creativa y cultural constituye un eje central para cualquier proyecto de podcast educativo-cultural, y en SonarQuisqueya se reconoce que la cultura no solo posee un valor simbólico, sino también un impacto social y económico tangible. Entender este enfoque permite a los creadores de contenido posicionar sus proyectos como herramientas de transformación cultural y desarrollo local.

Según Howkins (2001), la creatividad y la innovación son motores estratégicos de desarrollo, capaces de generar empleo, fortalecer la identidad y fomentar la participación ciudadana. En el contexto dominicano, las industrias culturales

han emergido como espacios clave de innovación, integrando música, artes visuales, danza, cine y medios digitales. Sin embargo, estas industrias enfrentan desafíos estructurales como políticas fragmentadas, financiamiento limitado y escasa mediación pedagógica, factores que dificultan la accesibilidad a contenidos culturales de calidad. Para un podcaster, esto representa tanto un desafío como una oportunidad: la posibilidad de crear contenidos educativos y culturales que llenen vacíos existentes, conectando la audiencia con experiencias auténticas y relevantes.

SonarQuisqueya se plantea como un modelo que articula creatividad, comunicación y educación, demostrando que un podcast puede ir más allá de la simple transmisión de información. Cada episodio integra estrategias que permiten la participación activa de la audiencia y la generación de valor económico, mediante patrocinios, colaboraciones con creadores locales, merchandising y eventos culturales. Este enfoque refleja la lógica de la Economía Naranja, donde la cultura se percibe como un recurso estratégico capaz de fortalecer tanto la identidad como el desarrollo socioeconómico (Zallo, 2007).

El fortalecimiento de la creatividad local también tiene un efecto multiplicador: empodera a artistas y gestores culturales, promueve la sostenibilidad del ecosistema creativo y genera oportunidades de visibilidad y colaboración. En el caso de SonarQuisqueya, alianzas con creadores de contenido como Andariego, Kayla y Kenneth, y plataformas como Cultura Próxima y Alofoke, amplifican el alcance de los contenidos y consolidan redes de cooperación cultural que benefician a toda la comunidad.

Otro aspecto crucial para los podcasters es reconocer la relación entre economía creativa y participación juvenil. Los jóvenes no solo constituyen un segmento estratégico como audiencia, sino que también son agentes activos de creación y difusión cultural. Integrar la participación de la audiencia mediante encuestas, comentarios, debates y cocreación de contenidos permite fomentar innovación, experimentación y apropiación consciente del patrimonio. Este enfoque no solo fortalece la conexión con los oyentes, sino que les otorga un rol protagonista

en la narrativa del podcast.

Finalmente, integrar la economía creativa en la planificación del podcast demuestra que difusión cultural y desarrollo económico no son objetivos separados, sino que se potencian mutuamente. Al combinar creatividad, educación y participación activa, SonarQuisqueya evidencia que un proyecto de podcast puede enriquecer el conocimiento cultural de los jóvenes, generar impacto sostenible en el ecosistema cultural dominicano, promover talento local y contribuir a la construcción de una ciudadanía crítica, activa y culturalmente consciente.



1.8 ¿Por qué elegimos este tema?

La elección del tema constituye uno de los pilares fundamentales en la creación de un podcast educativo y cultural. En el caso de SonarQuisqueya, la selección del tema responde a un diagnóstico detallado de las necesidades culturales de la juventud dominicana. Aunque los jóvenes tienen acceso constante a información digital, la mayoría de los contenidos disponibles carecen de profundidad, rigor histórico y perspectiva educativa. Este panorama genera una percepción de la cultura como distante o superficial, limitando la capacidad de los jóvenes para desarrollar un pensamiento crítico, reflexivo y participativo sobre su patrimonio.

Elegir un tema adecuado implica analizar los hábitos de consumo cultural de la audiencia objetivo. Según IDEICE (2022) y Fundación SM (2021), los jóvenes buscan contenidos interactivos, atractivos y conectados con su realidad, pero a menudo se encuentran con información fragmentada, descontextualizada o carente de análisis crítico. Para un podcaster, esto significa identificar vacíos en el ecosistema informativo y diseñar contenidos que no solo entretengan, sino que también eduquen, inspiren y promuevan la reflexión profunda.

Otro criterio clave en la selección del tema es la riqueza y diversidad del patrimonio cultural. La República Dominicana posee un acervo vasto que abarca expresiones tradicionales y contemporáneas en música, artes visuales, literatura, danza y medios digitales. Documentar, analizar y difundir estas manifestaciones mediante un podcast educativo permite crear conexiones cognitivas y emocionales con la audiencia, acercando la historia, la creatividad y la memoria colectiva de manera vivencial y participativa.

Asimismo, elegir un tema cultural ofrece la oportunidad de innovar pedagógicamente y comunicativamente. SonarQuisqueya demuestra que la educación cultural no necesita ser formal ni distante; puede integrarse al cotidiano de los jóvenes mediante narrativas dinámicas, recursos audiovisuales, música, entrevistas y testimonios. Un podcast bien diseñado permite que la audiencia

se reconozca como agente activo de la cultura, fomentando la participación, la creatividad y la apropiación consciente del patrimonio.

Finalmente, la elección de un tema cultural también se vincula con dimensiones de ciudadanía y memoria colectiva. Un podcast que aborde la identidad y el patrimonio contribuye a fortalecer la apropiación consciente de la cultura, la reflexión crítica sobre la historia y la participación en la vida cultural. Para los creadores, esto representa un compromiso con la educación, la inclusión y la construcción de una narrativa nacional donde los jóvenes sean protagonistas de su historia y su cultura, convirtiendo cada episodio en un espacio de aprendizaje, diálogo y transformación social.

1.9 Impacto de la desinformación en el consumo cultural juvenil

En el diseño de un podcast educativo-cultural, es fundamental comprender cómo la desinformación afecta la percepción y el consumo cultural de la juventud. La exposición constante a contenidos superficiales y no verificados distorsiona la forma en que los jóvenes perciben su identidad, limita su participación y debilita su capacidad de análisis crítico. En ausencia de fuentes confiables y profundas, la audiencia tiende a priorizar información rápida y estética, valorando más el impacto inmediato que la comprensión del contexto histórico, social y simbólico de las expresiones culturales.

Para un podcaster, esto significa que cada episodio debe ser concebido no solo como un espacio de transmisión de información, sino como una herramienta para combatir la desinformación, fomentar la reflexión y fortalecer la memoria colectiva. La narrativa del podcast debe integrar datos verificados, análisis contextual, entrevistas con expertos y testimonios orales, con el fin de ofrecer un panorama completo y confiable de las manifestaciones culturales. Esta estrategia ayuda a reconstruir la transmisión intergeneracional del conocimiento, evitando que los relatos auténticos se pierdan o sean reemplazados por versiones incompletas o distorsionadas.

La desinformación también impacta directamente la creatividad y el pensamiento crítico de los jóvenes. Sin modelos de análisis, los oyentes tienen dificultades para interpretar obras artísticas, generar contenido propio o cuestionar narrativas dominantes. Por ello, un podcast educativo debe incluir dinámicas que promuevan la participación activa: preguntas abiertas, debates, ejercicios de análisis y espacios donde los jóvenes puedan comentar, compartir experiencias y cuestionar la información recibida. De esta manera, el podcast se convierte en un laboratorio de pensamiento crítico, donde la audiencia no solo recibe conocimiento, sino que aprende a procesarlo, evaluarlo y aplicarlo.

Además, la desinformación afecta la participación social y comunitaria. Los jóvenes que desconocen o subvaloran su patrimonio cultural muestran menor interés en involucrarse en actividades artísticas y eventos culturales, debilitando la vitalidad del ecosistema cultural. El podcast, entonces, debe funcionar como un puente de conexión, promoviendo la asistencia a eventos, la interacción con creadores locales y la valoración crítica de las manifestaciones culturales, reforzando la identidad y el sentido de pertenencia.

Finalmente, SonarQuisqueya se concibe como un laboratorio de memoria, cultura y ciudadanía. Cada episodio debe integrar fuentes confiables, relatos orales y experiencias vivenciales que permitan a la juventud construir un conocimiento profundo, accesible y participativo. Para un creador de podcast, esto implica planificar contenidos que combinen rigor, narrativa atractiva y participación activa, asegurando que la experiencia de escucha no solo informe, sino que transforme la percepción de la cultura, fortalezca la identidad juvenil y promueva la cohesión social a través de la apropiación consciente del patrimonio cultural.





CAPÍTULO II.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA



2.1 Identificación y descripción detallada del problema

La desinformación cultural en la República Dominicana se ha consolidado como un fenómeno de gran alcance, cuya incidencia afecta de manera directa a los jóvenes de entre 18 y 30 años. Este grupo etario, altamente conectado con plataformas digitales como Instagram, TikTok, YouTube y Spotify, constituye el principal consumidor de contenidos culturales en la actualidad. Aunque el acceso masivo a estas herramientas ha democratizado la información y abierto oportunidades de aprendizaje, también ha generado un terreno fértil para la difusión de contenidos fragmentados, incompletos o directamente falsos, con implicaciones profundas en la percepción, valoración y apropiación de la cultura nacional.

Este fenómeno no es meramente informativo; tiene consecuencias significativas en la construcción de identidad, la participación social y la valoración de la herencia artística y cultural dominicana. La juventud, al recibir información cultural sin mediación crítica, desarrolla interpretaciones limitadas de su propio patrimonio, lo que puede traducirse en desinterés, desvalorización o percepción superficial de la cultura. Autores como Martín-Barbero (2002) han señalado que la mediación cultural es fundamental para que los individuos puedan construir una comprensión crítica de su entorno, mientras que Freire (1970) enfatiza que la educación liberadora permite transformar la información en conocimiento significativo.

Uno de los aspectos más visibles de este problema es la trivialización de las expresiones artísticas y culturales. En el ámbito del arte urbano, por ejemplo, los murales y grafitis son frecuentemente percibidos como simples elementos decorativos, ignorando el trasfondo histórico, político y social que los originó. Cada obra urbana encierra historias de resistencia, identidad comunitaria y expresión política, pero este valor se pierde cuando los contenidos compartidos en redes sociales carecen de contexto o se reducen a imágenes estéticas sin explicación.

Esta problemática se replica en otras manifestaciones culturales, como la música popular, la danza tradicional, el teatro comunitario y la literatura local. Canciones, bailes y rituales que históricamente han transmitido memoria colectiva, valores sociales y narrativas identitarias son consumidos superficialmente como entretenimiento, sin que los jóvenes comprendan la importancia de su legado. La consecuencia es una desconexión creciente entre los jóvenes y la riqueza simbólica de su patrimonio, dificultando la construcción de una identidad cultural sólida y consciente.

El impacto de la desinformación se manifiesta también en la limitada participación de los jóvenes en la vida cultural. La falta de información precisa genera desinterés hacia eventos, exposiciones, festivales y actividades artísticas locales, y limita la interacción con artistas emergentes. Al mismo tiempo, se subestima el potencial de la cultura como herramienta de transformación social, al percibirse como mero entretenimiento. Esto contribuye a la construcción de una ciudadanía cultural limitada, en la que la valoración superficial de la cultura impide su apropiación crítica y consciente.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de estrategias de comunicación innovadoras que no solo informen, sino que eduquen y generen vínculos significativos entre los jóvenes y su patrimonio. Proyectos como SonarQuisqueya buscan aprovechar los medios digitales para ofrecer contenidos verificados, narrativos y cercanos al lenguaje juvenil, incorporando entrevistas con artistas, análisis de obras y recursos audiovisuales que permitan a los jóvenes comprender y valorar la riqueza cultural de manera integral.

Preguntas críticas para profundizar el análisis:

- ¿Qué consecuencias tiene para la juventud dominicana percibir la cultura solo como entretenimiento?
- ¿Cómo afecta la desinformación en la construcción de identidad y memoria histórica?
- ¿Qué rol pueden jugar los medios digitales en la mediación cultural efectiva?

2.2 Contextualización del problema

La desinformación cultural no ocurre en un vacío, sino que interactúa con múltiples dimensiones de la sociedad dominicana: el arte, la cultura popular, la educación y el emprendimiento cultural. Entender estas relaciones permite identificar con mayor precisión cómo la falta de información confiable impacta la apropiación del patrimonio y la participación activa de los jóvenes.

2.2.1 Relación con el arte

El arte en República Dominicana ha sido históricamente un vehículo para expresar identidad, memoria y valores colectivos. Desde el muralismo y la pintura contemporánea hasta la música urbana y la danza folklórica, el arte refleja la historia y diversidad de la sociedad. Sin embargo, cuando los jóvenes acceden a contenidos digitales sin criterios claros de veracidad o contexto, se produce un distanciamiento entre el arte y su significado real.

En el arte urbano, los murales y grafitis no solo son expresiones estéticas; representan resistencia social, identidad comunitaria y narrativas de exclusión o lucha. La falta de información contextualizada convierte estas obras en elementos superficiales, desprovistos de su dimensión simbólica y educativa. La percepción del arte como decoración impide que los jóvenes comprendan la complejidad de los procesos creativos y sociales que los originan.

Este fenómeno se extiende a otras manifestaciones, como la música tradicional, la danza folklórica y el teatro comunitario. Canciones o presentaciones sin explicación del trasfondo histórico y social pierden su capacidad de transmitir memoria colectiva y generar reflexión crítica. Los algoritmos de las plataformas digitales, que priorizan contenido viral y visual, potencian el consumo fragmentado y superficial, limitando la profundización en la comprensión cultural (Llinares, Fox & Berry, 2018).

2.2.2 Relación con la cultura

La cultura dominicana, rica y diversa, se ve afectada por la digitalización de la información y la falta de mediación educativa. Festividades, rituales tradicionales y expresiones culinarias, cuando se consumen solo como entretenimiento o imágenes virales, pierden significado y valor simbólico. El Carnaval de La Vega, la Semana Santa o la gastronomía tradicional dominicana son ejemplos de manifestaciones cuya comprensión profunda requiere mediación, contexto histórico y participación activa.

La desinformación también perpetúa estereotipos y simplificaciones sobre la identidad nacional, afectando la percepción que los jóvenes tienen de sí mismos y de sus comunidades. La cultura, que debería ser un puente entre generaciones, se convierte en un elemento marginal, percibido como accesorio o irrelevante. La ausencia de contenidos educativos digitales que combinen rigor, creatividad y lenguaje cercano a la juventud deja un vacío en la formación de ciudadanos críticos, capaces de interpretar y apropiarse de su patrimonio cultural.

2.2.3 Relación con negocios y emprendimiento

La desinformación cultural impacta directamente en la dimensión económica y empresarial de la cultura. La Economía Naranja reconoce la importancia estratégica de la creatividad y el sector cultural en el desarrollo económico, pero la falta de información confiable limita la visibilidad de proyectos culturales, emprendimientos artísticos y negocios relacionados con el patrimonio.

Artistas emergentes, colectivos culturales y emprendedores enfrentan barreras para posicionar sus proyectos debido al consumo superficial de la cultura por parte de los jóvenes. La desinformación limita oportunidades de colaboración, financiamiento y participación, afectando la sostenibilidad de los emprendimientos culturales.

Además, reduce la capacidad de los jóvenes para integrar conocimiento patrimonial en sus propuestas creativas, afectando innovación y calidad.

Proyectos como SonarQuisqueya buscan cerrar esta brecha, ofreciendo información verificada, análisis de tendencias, entrevistas y recursos pedagógicos que fortalecen el ecosistema cultural y económico, promoviendo visibilidad, participación y oportunidades de emprendimiento.

2.3 Impacto de la desinformación en el consumo cultural juvenil

La desinformación cultural repercute de manera profunda en la forma en que los jóvenes interactúan y perciben la cultura. En República Dominicana, la juventud urbana y semiurbana consume información a diario a través de redes digitales, pero la falta de verificación y contexto profundo genera efectos negativos en la participación, valoración y construcción de identidad cultural.

Principales impactos:

1. Limitación de la participación cultural: La información incompleta o errónea genera desinterés y baja asistencia a eventos culturales. Los jóvenes desconocen artistas emergentes y espacios patrimoniales, afectando su vinculación con la comunidad y la vida cultural.

2. Percepción superficial de la cultura: La cultura se reduce a entretenimiento o moda, ignorando su valor educativo, simbólico y transformador. La música urbana, por ejemplo, pierde su dimensión de narrativa social y resistencia cuando se consume sin contexto.

3. Formación limitada de ciudadanía cultural crítica: La desinformación impide que los jóvenes desarrollen pensamiento crítico sobre su patrimonio, reduciendo su capacidad de acción y apropiación de la cultura.

4. Consumo fragmentado y digitalizado: La exposición a contenidos virales fomenta hábitos superficiales, desplazando el análisis contextual y la comprensión profunda de las expresiones

culturales.

5. Impacto emocional y motivacional: La percepción de que la cultura es inaccesible o irrelevante genera desconexión, apatía y menor compromiso con proyectos educativos y comunitarios.

Estudios de Llinares, Fox & Berry (2018) y Spinelli & Dann (2019) demuestran que, con mediación pedagógica y narrativa atractiva, los medios digitales pueden revertir estos efectos, incentivando participación, reflexión crítica y construcción de identidad cultural.

2.4 Descripción del proyecto SonarQuisqueya

El proyecto SonarQuisqueya se concibe como un manual de creación de podcasts culturales, pensado para guiar a jóvenes y gestores culturales en la producción de contenidos que conecten con la juventud dominicana.

El manual surge de la necesidad de ofrecer herramientas prácticas y metodológicas que permitan combinar información verificada, narrativa atractiva y recursos audiovisuales, transformando la experiencia de consumo cultural en un proceso activo, reflexivo y significativo.

A través de este manual, se propone un enfoque integral que no solo instruye sobre los pasos técnicos de producción, sino que también incorpora estrategias de investigación, contextualización y participación de la audiencia, permitiendo que los creadores desarrollen proyectos de alto impacto cultural.

Cada sección del manual detalla cómo conceptualizar episodios, diseñar entrevistas, integrar música, sonido y elementos visuales, y generar una narrativa que conecte la memoria histórica con la expresión contemporánea.

El manual enfatiza la importancia de la oralidad y la interacción con la audiencia como herramientas clave para la difusión cultural, proponiendo métodos para fomentar la participación activa de los oyentes, la co-creación de contenidos y

la consolidación de comunidades digitales comprometidas con la cultura.

Además, se incluyen lineamientos sobre cómo articular creatividad, educación y comunicación estratégica, de manera que los podcasts no solo informen, sino que inspiren, eduquen y fortalezcan la identidad cultural de los jóvenes.

Impactos esperados del manual:

- Proporcionar a los creadores herramientas claras y prácticas para producir podcasts culturales de calidad.
- Fomentar la comprensión y valoración del patrimonio cultural dominicano a través de contenidos educativos y atractivos.
- Impulsar la participación activa de la juventud en la creación y difusión de contenidos culturales.
- Establecer un modelo replicable de producción cultural, adaptable a distintos contextos y públicos, que integre educación, creatividad y comunicación estratégica.



CAPÍTULO III.

MARCO

REFERENCIAL



3.1 Marco Conceptual

3.1.1 Cultura

Hablar de cultura implica adentrarse en uno de los conceptos más complejos, polisémicos y dinámicos de las ciencias sociales y humanas. Desde la antropología clásica hasta los estudios culturales contemporáneos, el término ha transitado múltiples definiciones que reflejan visiones diversas sobre el ser humano, su entorno y la manera en que se construyen los significados compartidos. Para autores como Clifford Geertz (1973), la cultura debe entenderse como “un sistema de significados transmitidos históricamente, incorporados en símbolos mediante los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes hacia la vida”.

Esta definición antropológica pone en primer plano la dimensión simbólica de la cultura, recordándonos que más allá de los objetos, rituales o manifestaciones materiales, la cultura constituye un entramado de significados que orientan la vida en comunidad.

En América Latina y el Caribe, el debate sobre la cultura adquiere una connotación particular debido a los procesos históricos de colonización, mestizaje y resistencia que dieron origen a sociedades híbridas. Autores como Néstor García Canclini (1990) plantean que nuestras culturas deben entenderse como espacios de “hibridación”, donde lo indígena, lo africano y lo europeo se entrecruzan en prácticas que no pueden reducirse a categorías puras.

En el caso dominicano, esta visión resulta crucial, pues la cultura nacional es producto de un proceso histórico marcado por la presencia taína, la colonización española, la trata esclavista africana y las influencias posteriores de migraciones caribeñas y globales. El merengue, la bachata, el carnaval o la gastronomía son manifestaciones vivas de esa hibridez, que no puede comprenderse si se descontextualiza o se reduce a una visión simplista.

La cultura dominicana, por tanto, no puede abordarse únicamente desde el folklore o las artes tradicionales; debe incluir también expresiones contemporáneas que emergen en la vida urbana, como el arte callejero, la música urbana (dembow, rap, reguetón) o las formas digitales de creación y

consumo cultural. Como señala Stuart Hall (1997), la cultura no es un conjunto fijo de tradiciones, sino un proceso en constante negociación, donde las identidades se construyen y reconstruyen de manera continua en diálogo con los medios, las prácticas sociales y las relaciones de poder. La juventud dominicana, que se mueve entre la herencia histórica y el consumo globalizado, es protagonista de esta transformación cultural, aportando nuevas formas de expresión que reconfiguran lo que entendemos como “dominicanidad”.

Otro aspecto fundamental al definir la cultura es reconocer su dimensión de poder. La cultura no es neutra ni universalmente compartida; está atravesada por relaciones de dominación, resistencia y negociación. Frantz Fanon (1961) advirtió que en contextos coloniales y poscoloniales la cultura puede convertirse en un campo de disputa política, donde los pueblos luchan por afirmar su identidad frente a narrativas impuestas. En República Dominicana, este fenómeno se observa en los discursos sobre raza, identidad nacional y herencia afrodescendiente.

A pesar de que el componente africano es innegable en la música, la danza, la religiosidad y la estética dominicanas, históricamente se ha intentado invisibilizarlo o minimizarlo, privilegiando un relato eurocéntrico de la nación. Este silenciamiento cultural constituye también una forma de desinformación, pues distorsiona la comprensión que los jóvenes tienen sobre sus raíces y limita su capacidad de reconocerse en toda su diversidad.

La cultura también puede entenderse desde una perspectiva económica y productiva. John Howkins (2001), con el concepto de “economía creativa”, propone que las industrias culturales y creativas constituyen un sector estratégico en el desarrollo contemporáneo, ya que generan riqueza a partir de las ideas, el talento y la innovación. En República Dominicana, esta visión se materializa en iniciativas como el fomento a la Economía Naranja y el reconocimiento de la música, el cine y el arte como sectores que no solo preservan la identidad, sino que también generan empleos y oportunidades. Sin embargo, cuando la cultura es consumida de manera superficial o distorsionada, se limita la capacidad de los jóvenes de insertarse críticamente en este ecosistema creativo, reduciendo la cultura a un producto de consumo inmediato en lugar de un recurso para el desarrollo personal y colectivo.

La UNESCO (2005) refuerza esta mirada al señalar que la cultura constituye no solo un patrimonio que debe preservarse, sino también un derecho humano fundamental. La diversidad cultural es patrimonio común de la humanidad y, en ese sentido, garantizar el acceso a información veraz y mediada es una responsabilidad de los Estados, las instituciones educativas y los medios de comunicación. En República Dominicana, este mandato cobra relevancia frente al fenómeno de la desinformación cultural, que amenaza el derecho de los jóvenes a conocer, interpretar y apropiarse de su patrimonio. Sin mediación adecuada, la cultura corre el riesgo de convertirse en un espectáculo vacío, perdiendo su potencial transformador.

En este contexto, es necesario preguntarse: ¿cómo entienden los jóvenes dominicanos la cultura en un mundo atravesado por redes sociales y consumos digitales? Muchos de ellos se aproximan a la cultura a través de videos cortos en TikTok, tendencias en Instagram o listas de reproducción en Spotify. Estos formatos, aunque efectivos para difundir contenidos, suelen fragmentar la información y priorizar lo inmediato por encima

de la profundidad. Como resultado, expresiones culturales de larga tradición son consumidas sin contexto, lo que refuerza estereotipos o simplificaciones. Aquí es donde proyectos como SonarQuisqueya adquieren relevancia, al buscar puentes entre la tradición cultural y los lenguajes digitales que la juventud ya domina.

Finalmente, comprender la cultura en el marco de este proyecto implica asumirla en todas sus dimensiones: como símbolo, como práctica, como poder, como identidad y como recurso para el desarrollo. No basta con conservar el patrimonio material o con promover festivales artísticos; es necesario generar procesos educativos y comunicativos que permitan a los jóvenes no solo acceder a la cultura, sino también interpretarla críticamente y producirla de manera consciente. En este sentido, la cultura deja de ser un objeto pasivo de consumo para convertirse en un proceso dinámico de creación, apropiación y transformación.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Qué riesgos existen si los jóvenes dominicanos continúan consumiendo cultura sin mediación crítica?
- ¿De qué manera la hibridación cultural dominicana puede convertirse en una herramienta de resistencia frente a la desinformación?
- ¿Cómo articular el derecho a la cultura con las oportunidades de la economía creativa en el país?

3.1.2 Juventud

Hablar de juventud es referirse a un concepto igualmente complejo y debatido como el de cultura. La juventud no es una categoría natural ni biológica en sentido estricto, sino una construcción social e histórica que responde a las condiciones económicas, políticas y culturales de cada sociedad.

Como plantea Pierre Bourdieu (1990), “la juventud no es más que una palabra”: un significante que adquiere sentido en función de las relaciones de poder, los discursos dominantes y las expectativas sociales que se proyectan sobre ese grupo etario. De este modo, ser joven en República Dominicana no significa lo mismo que serlo en Europa o en África, ni tampoco significa lo mismo hoy que hace tres décadas.

En términos generales, la juventud suele ubicarse entre la adolescencia y la adultez temprana, aproximadamente entre los 15 y los 30 años, aunque estas fronteras varían según los contextos.

La UNESCO (2017) define a la juventud como la etapa de transición en la que las personas dejan de depender completamente de sus familias para integrarse a la vida social, económica y política de manera activa. Sin embargo, esta definición institucional resulta limitada si no se considera que las experiencias de los jóvenes están atravesadas por desigualdades estructurales como la clase social, el género, la raza y el territorio. Un joven urbano con acceso a la educación superior no enfrenta las mismas oportunidades ni limitaciones que uno rural o migrante, aunque ambos sean catalogados como “jóvenes”.

En el caso dominicano, la juventud representa un sector demográfico crucial. Según datos de la Oficina Nacional de Estadística (ONE, 2022), más del 30% de la población se encuentra entre los 15 y 29 años, lo que convierte a este grupo en una fuerza social significativa para el presente y el futuro del país.

No obstante, este potencial convive con profundas contradicciones. Por un lado, la juventud es vista como motor de innovación, creatividad y cambio social; por otro, enfrenta altas tasas de desempleo, deserción escolar, violencia y desinformación mediática. Estas tensiones hacen que la juventud dominicana viva en una constante negociación entre sus aspiraciones y las limitaciones estructurales del contexto nacional.

Desde una perspectiva cultural, los jóvenes dominicanos han demostrado ser agentes activos en la producción y resignificación de identidades.

La música urbana, por ejemplo, se ha convertido en una de las formas más visibles de expresión juvenil en los barrios de Santo Domingo y Santiago.

El dembow, surgido en entornos populares y marginalizados, se transformó en un género que hoy tiene alcance global, siendo consumido incluso en Europa y Estados Unidos. Sin embargo, este éxito coexiste con estigmatizaciones sociales que reducen a los jóvenes creadores a estereotipos de violencia, vulgaridad o falta de formación artística. Este fenómeno confirma lo planteado por Stuart Hall (1997), quien señala que las identidades juveniles se construyen dentro de relaciones de poder y representación, donde los jóvenes luchan por definir cómo quieren ser vistos frente a las narrativas dominantes que intentan encasillarlos.

La juventud también es un campo de disputa política. Ernesto Rodríguez (2003), especialista en juventud latinoamericana, sostiene que este grupo debe ser entendido no solo como una etapa de vida, sino como un actor social con capacidad de transformar las instituciones y el orden establecido.

En República Dominicana, movimientos estudiantiles como los que impulsaron luchas en defensa de la educación pública —incluyendo la histórica campaña del 4% del PIB para la educación— muestran que los jóvenes han sido protagonistas de cambios sociales significativos. Sin embargo, la participación política juvenil sigue siendo fragmentaria y muchas veces cooptada por intereses partidistas, lo que genera desconfianza y apatía hacia los espacios institucionales.

En el plano simbólico, los jóvenes dominicanos enfrentan una constante negociación entre lo local y lo global. Las redes sociales y el consumo digital han convertido a esta generación en parte de una cultura transnacional, donde circulan memes, modas, estilos musicales y narrativas que traspasan fronteras. Zygmunt Bauman (2007) describe esta situación como parte de la “modernidad líquida”, donde las identidades son flexibles, cambiantes y poco estables.

En este contexto, muchos jóvenes dominicanos construyen su identidad en un cruce entre símbolos globalizados —como el trap estadounidense, la moda coreana o el lenguaje de internet— y referentes locales como el carnaval, el mangú o las expresiones barriales. Esta hibridez cultural puede ser vista como riqueza, pero también como una fuente de desinformación y fragmentación si no se cuenta con herramientas críticas para interpretarla.

Además, es importante destacar que la juventud no es homogénea. Existen juventudes múltiples que se expresan de manera distinta según las condiciones sociales y territoriales. Una joven artista en Santo Domingo que difunde su trabajo en Instagram experimenta la cultura de un modo radicalmente diferente a un joven agricultor en San Juan de la Maguana o a un migrante haitiano en barrios periféricos de la capital.

Este reconocimiento de las “juventudes diversas” (Feixa, 1998) obliga a pensar estrategias que no se limiten a un enfoque universalista, sino que atiendan a la pluralidad de voces y experiencias que conforman el mosaico juvenil dominicano.

En este marco, el acceso a información verídica y contextualizada se convierte en un derecho fundamental para los jóvenes. Sin una mediación adecuada, la juventud corre el riesgo de ser moldeada por discursos superficiales que trivializan la cultura o la convierten en un espectáculo vacío. Aquí radica la importancia de proyectos como SonarQuisqueya, que no solo reconocen a los jóvenes como receptores de información, sino también como creadores de narrativas culturales. Darles voz implica reconocer su capacidad crítica y creadora, en lugar de reducirlos a simples consumidores pasivos de contenidos digitales.

Finalmente, reflexionar sobre la juventud en República Dominicana exige reconocer tanto sus potencialidades como sus vulnerabilidades. La juventud es un período cargado de energía transformadora, pero también es un momento de alta exposición a la precariedad, la violencia y la manipulación ideológica. Comprender estas tensiones es indispensable para diseñar

estrategias culturales y educativas que fortalezcan su protagonismo social y eviten que sean víctimas de narrativas desinformativas o estereotipadas.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo influye el consumo digital globalizado en la construcción de la identidad de la juventud dominicana?
- ¿De qué manera los jóvenes pueden pasar de ser consumidores pasivos de cultura a productores activos de significados?
- ¿Qué riesgos existen en invisibilizar las múltiples juventudes dominicanas bajo un concepto homogéneo de “juventud”?

3.1.3 Comunicación

La comunicación, en su sentido más amplio, constituye el proceso mediante el cual los seres humanos comparten significados, construyen realidades sociales y generan vínculos que sostienen la vida en comunidad. No se trata simplemente de un acto de transmisión de información, sino de una práctica cultural, política y simbólica que determina cómo entendemos el mundo y cómo nos relacionamos con él.

Como plantea Jesús Martín-Barbero (1987), la comunicación debe ser vista como un proceso en el que los mensajes no solo circulan, sino que son resignificados por los sujetos dentro de contextos históricos, culturales y sociales específicos. Esta perspectiva desplaza la mirada de los medios como meros transmisores hacia los públicos como intérpretes activos de los mensajes.

En el ámbito académico, la comunicación ha sido entendida tradicionalmente a partir de modelos lineales, como el de Shannon y Weaver (1949), que concebían el proceso comunicativo como un esquema emisor-mensaje-receptor, con el ruido como interferencia.

Si bien este modelo fue pionero en el estudio de la comunicación, su limitación radica en la reducción de la complejidad cultural a un acto técnico. Posteriormente, autores como Roman Jakobson (1960) ampliaron este horizonte al destacar las funciones del lenguaje y el papel del contexto, pero aún así permanecía un enfoque estructuralista.

Fue con las teorías críticas y culturales — particularmente en América Latina— que la comunicación comenzó a ser analizada como un espacio de disputa simbólica y poder, en donde lo que está en juego no es solo el mensaje, sino el control de las narrativas.

Desde esta perspectiva, la comunicación es inseparable de la cultura, pues a través de ella se transmiten valores, creencias, saberes y prácticas sociales. Stuart Hall (1997) sostiene que la comunicación es el lugar donde se producen y negocian las representaciones culturales, las cuales moldean la forma en que las personas entienden la realidad. Esto significa que cada mensaje no es neutral, sino que responde a intereses y posicionamientos específicos. En el caso de la República Dominicana, esta dimensión es especialmente relevante si pensamos en la comunicación como campo atravesado por (2009) denomina este escenario como “sociedad red”, en la que las interacciones sociales están mediadas por nodos digitales interconectados que redefinen el poder en términos de información. Sin embargo, esta aparente horizontalidad convive con nuevos monopolios globales —Meta, Google, TikTok— que, mediante algoritmos, deciden qué mensajes circulan y cuáles quedan invisibilizados, lo que introduce una nueva forma de censura silenciosa.

desigualdades estructurales: los medios masivos suelen estar concentrados en manos de pocas élites, lo que limita la pluralidad de voces y privilegia narrativas oficiales que muchas veces excluyen a los sectores juveniles, afrodescendientes o populares.

En el siglo XXI, hablar de comunicación implica reconocer la irrupción de las tecnologías digitales y las redes sociales, que han modificado radicalmente los modos de producir, distribuir y consumir información. Hoy, cualquier joven con un celular puede convertirse en emisor de mensajes a escala masiva, lo que democratiza el acceso a la comunicación pero, al mismo tiempo, multiplica los riesgos de la desinformación. Manuel Castells

En República Dominicana, este panorama es visible en la manera en que los jóvenes

consumen y producen contenidos culturales. Plataformas como YouTube, Instagram y TikTok se han convertido en los principales canales de circulación de música, debates sociales y narrativas identitarias. Sin embargo, el predominio de dinámicas virales y superficiales hace que muchas veces la comunicación se reduzca a la inmediatez y al espectáculo. Esto trae consigo un reto: ¿cómo generar comunicación cultural que no solo entretenga, sino que también eduque, inspire y fomente pensamiento crítico? Aquí es donde entran proyectos como SonarQuisqueya, que buscan construir un modelo alternativo de comunicación juvenil, capaz de equilibrar la cercanía digital con la profundidad cultural.

La comunicación, además, es un espacio donde se juegan disputas de legitimidad. Michel Foucault (1971) ya advertía que todo discurso implica relaciones de poder, ya que define qué se puede decir, quién lo puede decir y desde qué lugar. En este sentido, la comunicación cultural en República Dominicana enfrenta la tarea de visibilizar voces que históricamente han sido silenciadas: comunidades afrodescendientes, artistas populares, líderes barriales y jóvenes creadores que no encuentran espacio en los grandes medios. El podcast, como formato emergente, se posiciona como una herramienta privilegiada para democratizar la palabra, al permitir un diálogo más horizontal, íntimo y reflexivo que la televisión o la radio tradicional.

Otro aspecto central es la dimensión educativa de la comunicación. Paulo Freire (1970), en su Pedagogía del oprimido, plantea que la comunicación no debe ser un acto de depósito de información —lo que él llama “educación bancaria”—, sino un proceso dialógico en el que los interlocutores construyen conocimiento de manera colectiva. Este principio resulta clave para un proyecto cultural-educativo como SonarQuisqueya, que no busca imponer verdades, sino abrir un espacio de conversación en el que los jóvenes puedan cuestionar, debatir y resignificar la cultura desde su propia experiencia.

Sin embargo, no se puede hablar de comunicación sin atender los riesgos de la posverdad y la manipulación mediática. En la actualidad, los

algoritmos privilegian la emocionalidad sobre la veracidad, generando burbujas informativas que refuerzan prejuicios y dificultan el acceso a datos fiables. Según Wardle y Derakhshan (2017), este fenómeno de “desórdenes informativos” incluye la desinformación (información falsa creada con intención de engañar), la información errónea (falsedades difundidas sin intención de dañar) y la información maliciosa (datos verdaderos usados fuera de contexto). Estos tres elementos afectan de manera particular a la juventud, que al consumir contenidos rápidos y fragmentados corre el riesgo de construir una visión distorsionada de la cultura y la historia.

En este sentido, el rol de la comunicación cultural crítica se vuelve indispensable. Se trata no solo de transmitir datos sobre arte, música o historia, sino de problematizar las narrativas y abrir espacios de reflexión que permitan a los jóvenes interpretar críticamente los mensajes que reciben. Así, la comunicación se convierte en una herramienta de resistencia frente a la trivialización y la homogeneización cultural, permitiendo que las identidades locales dialoguen de manera más justa con las globales.

Finalmente, la comunicación debe ser entendida como un derecho humano. La UNESCO (1980), en el Informe MacBride, ya señalaba la importancia de garantizar el acceso equitativo a la información y la participación ciudadana en la producción de mensajes. Para la juventud dominicana, este derecho implica no solo consumir comunicación de calidad, sino también tener la posibilidad de producirla y difundirla sin barreras de clase, género o territorio. De este modo, proyectos como SonarQuisqueya no solo son iniciativas culturales, sino también ejercicios de democratización comunicativa.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo se pueden generar prácticas comunicativas juveniles que contrarresten la lógica superficial de las redes sociales?
- ¿De qué manera el podcast puede convertirse en un espacio de comunicación alternativa frente a los medios tradicionales?
- ¿Qué estrategias permiten garantizar que la comunicación cultural llegue a sectores juveniles

diversos y no solo a élites urbanas?

3.1.4 Educación

La educación es un eje transversal en la construcción de ciudadanía, identidad cultural y participación social. No se limita a la transmisión de contenidos académicos, sino que constituye un proceso formativo integral que articula saberes, valores, habilidades y actitudes, orientado a la transformación del individuo y de la sociedad. En palabras de Paulo Freire (1970), la educación es siempre un acto político: o bien reproduce la dominación, o bien contribuye a la liberación de los oprimidos mediante el desarrollo de conciencia crítica. Desde esta perspectiva, pensar la educación en la República Dominicana implica cuestionar los modelos tradicionales que han privilegiado la memorización sobre la reflexión, y que muchas veces han dejado fuera a la cultura popular, afrodescendiente y juvenil como fuente válida de conocimiento.

Históricamente, la educación en América Latina se ha concebido como un campo de disputa entre modelos hegemónicos y alternativos. El modelo hegemónico tiende a privilegiar el conocimiento eurocéntrico, formal y académico, relegando los saberes locales, comunitarios y orales a un segundo plano. Sin embargo, en las últimas décadas, diversas corrientes pedagógicas han reivindicado la importancia de una educación intercultural, que reconozca la diversidad étnica, lingüística y cultural de los pueblos latinoamericanos (Walsh, 2009). En República Dominicana, este debate adquiere relevancia al considerar la persistente invisibilización de la herencia africana en los programas escolares, así como la marginalización de expresiones culturales juveniles como el rap, el dembow o el arte urbano, que son vistos como entretenimiento, y no como prácticas educativas en sí mismas.

La educación formal, organizada en instituciones escolares y universitarias, enfrenta retos significativos frente a las transformaciones de la sociedad digital.

Mientras que los jóvenes consumen diariamente información a través de plataformas digitales, la escuela muchas veces permanece rezagada en términos metodológicos, insistiendo en clases expositivas y currículos rígidos.

Esto genera una desconexión entre la experiencia educativa y la vida real de los estudiantes, quienes no encuentran relevancia en lo que aprenden. Como advierte Bauman (2007), en la modernidad líquida los aprendizajes deben ser flexibles, adaptativos y orientados a la resolución de problemas, más que a la repetición de contenidos estáticos.

En contraste, la educación no formal y la educación popular se presentan como alternativas vitales para resignificar la experiencia educativa. La educación popular, impulsada en América Latina por Paulo Freire, enfatiza el diálogo, la participación y la problematización de la realidad como bases del aprendizaje.

Este enfoque permite que los jóvenes reconozcan sus experiencias cotidianas como fuente de conocimiento, integrando expresiones artísticas, narrativas orales y prácticas culturales a los procesos pedagógicos. En el caso dominicano, talleres de hip hop, murales comunitarios o círculos de lectura barriales han demostrado ser espacios efectivos para formar conciencia crítica y fortalecer identidades colectivas.

La educación también debe ser entendida desde la perspectiva de la UNESCO (2015), que plantea cuatro pilares fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Estos pilares ofrecen un marco integral que supera la visión meramente instrumental de la educación. En República Dominicana, donde las brechas socioeconómicas y culturales marcan el acceso desigual al conocimiento, es imprescindible fortalecer una

educación que fomente el pensamiento crítico y el reconocimiento de la diversidad cultural. Integrar la oralidad afrodominicana, el arte urbano y la música popular al currículo educativo permitiría cumplir con el principio de “aprender a vivir juntos”, reconociendo la pluralidad de voces que

componen la nación.

Por otro lado, el concepto de educación expandida resulta útil para comprender cómo los aprendizajes hoy se producen en múltiples espacios más allá de la escuela. Instituciones culturales, colectivos artísticos, medios alternativos y plataformas digitales se convierten en entornos educativos que influyen en la formación de los jóvenes.

El podcast, por ejemplo, es un formato que combina entretenimiento, información y educación de manera flexible, accesible y cercana. Su potencial como herramienta pedagógica radica en su capacidad de integrar narrativas orales, entrevistas y análisis críticos en un lenguaje atractivo para la juventud. De este modo, iniciativas como SonarQuisqueya pueden insertarse en la lógica de educación expandida, funcionando como aula digital donde la cultura se convierte en vehículo de aprendizaje.

En el caso específico de la República Dominicana, el desafío de la educación radica en cómo integrar la memoria histórica y cultural en los procesos de enseñanza. La oralidad afrodominicana, los relatos comunitarios y las expresiones artísticas urbanas representan recursos pedagógicos de gran valor, pero que a menudo son excluidos por considerarse informales.

Este vacío contribuye a la desinformación cultural entre los jóvenes, quienes crecen sin referentes sólidos sobre la riqueza y diversidad de su propio patrimonio. Incorporar estos elementos a la educación formal y no formal permitiría contrarrestar esa desconexión y fortalecer una identidad cultural crítica.

Finalmente, la educación debe ser concebida como un derecho humano universal, tal como lo establece la Declaración de Incheon (UNESCO, 2015), que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos. En el marco de SonarQuisqueya, este principio se traduce en el compromiso de crear un espacio pedagógico que, al mismo tiempo que difunde cultura, promueve el acceso igualitario al conocimiento y la participación activa de los jóvenes.

En este sentido, el podcast no solo se entiende como un medio de comunicación, sino como una herramienta educativa que materializa el derecho de los jóvenes a aprender, a reconocerse en su historia y a ser protagonistas de la narrativa cultural dominicana.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo puede la educación integrar las expresiones culturales juveniles como parte legítima del aprendizaje?
- ¿Qué estrategias pedagógicas permiten contrarrestar la desinformación cultural en la era digital?
- ¿De qué manera los proyectos educativos digitales pueden complementar la escuela tradicional en República Dominicana?

3.1.5 Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural constituye uno de los pilares más significativos en la construcción de identidades colectivas, la preservación de la memoria histórica y la proyección de la diversidad de los pueblos hacia el futuro. No se trata únicamente de un conjunto de bienes materiales o inmateriales heredados del pasado, sino de un sistema vivo que se resignifica constantemente a través de las prácticas sociales, las narrativas comunitarias y los procesos educativos. La UNESCO (2005) subraya que la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales es esencial para el desarrollo sostenible de las sociedades, al considerar que el patrimonio no solo nos conecta con la historia, sino que también inspira creatividad e innovación en el presente.

En el caso de la República Dominicana, el patrimonio cultural se expresa en múltiples dimensiones que abarcan desde la música, la danza, las festividades religiosas y populares, hasta la gastronomía, la arquitectura colonial, el arte urbano y las tradiciones orales afrodescendientes. Cada uno de estos elementos constituye un fragmento de la memoria nacional, pero también un terreno en disputa, ya que su preservación enfrenta amenazas como la globalización homogeneizante, el turismo masivo sin regulación

adecuada y, especialmente, la desinformación cultural que circula en entornos digitales.

El patrimonio tangible, representado en monumentos, edificaciones, museos y objetos históricos, cumple una función de resguardo material de la memoria. En Santo Domingo, por ejemplo, la Ciudad Colonial ha sido declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO y constituye un referente de la historia arquitectónica del continente. Sin embargo, su valor trasciende la materialidad de las construcciones: cada calle, plaza y monumento encierra relatos de conquista, resistencia, mestizaje y transformación social. Cuando los jóvenes visitan la Ciudad Colonial como simple atracción turística, sin mediación pedagógica ni acceso a narrativas críticas, se corre el riesgo de reducir su valor a lo meramente visual, despojándolo de su dimensión histórica y cultural.

Por otro lado, el patrimonio intangible o inmaterial, como lo define la UNESCO, está constituido por prácticas, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades transmiten de generación en generación. En República Dominicana, la música tradicional (merengue, bachata, palos), las danzas folclóricas, los rituales religiosos sincréticos y las narrativas orales afrodominicanas son manifestaciones fundamentales de este patrimonio inmaterial. El reconocimiento del merengue y la bachata como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad representa un logro importante, pero aún persisten desafíos para garantizar que las nuevas generaciones comprendan su valor más allá del entretenimiento comercial.

El patrimonio afrodominicano, en particular, constituye un campo crítico dentro de esta discusión. A pesar de que gran parte de las prácticas culturales dominicanas provienen de raíces africanas, como la música de palos, la religiosidad popular o las tradiciones orales, estas han sido históricamente marginadas por narrativas oficiales que privilegian la herencia europea.

Este silenciamiento ha tenido como consecuencia la invisibilización de comunidades y expresiones culturales que forman parte esencial de la identidad dominicana. En este sentido, recuperar, documentar y difundir la oralidad afrodominicana no es solo una labor académica o artística, sino también un acto de justicia cultural y de reparación histórica.

El patrimonio también tiene una dimensión económica que no puede obviarse. Según Howkins (2001), la economía creativa se sustenta en la capacidad de transformar ideas en bienes y servicios que generan valor económico.

En República Dominicana, la gastronomía, la música, el arte urbano y las festividades constituyen recursos que dinamizan el turismo cultural y la economía naranja. Sin embargo, esta dimensión económica también enfrenta riesgos cuando el patrimonio es reducido a mercancía, perdiendo su profundidad simbólica y convirtiéndose en un producto de consumo desprovisto de memoria.

La tensión entre preservación cultural y explotación comercial es un reto constante que requiere políticas públicas y proyectos educativos que equilibren ambas dimensiones.

La desinformación cultural ha tenido un impacto directo en la forma en que los jóvenes perciben y se relacionan con su patrimonio. Al consumir información fragmentada o falsa en plataformas digitales, muchos terminan desconociendo la profundidad histórica de las prácticas culturales que forman parte de su cotidianidad.

Un ejemplo claro es la bachata: aunque hoy se reconoce internacionalmente, durante décadas fue estigmatizada como música marginal. Sin una comprensión crítica de este proceso, los jóvenes pueden apropiarse de la bachata como moda global sin reconocer las luchas sociales que permitieron su legitimación como símbolo nacional.

En este contexto, proyectos como SonarQuisqueya cobran especial relevancia, ya que buscan revalorizar el patrimonio cultural dominicano mediante un lenguaje cercano, crítico y pedagógico. El podcast se convierte en un puente

entre tradición y modernidad, al narrar historias, entrevistar a portadores de saberes, analizar expresiones artísticas y rescatar memorias orales que de otro modo quedarían invisibilizadas.

Al hacerlo, no solo preserva el patrimonio, sino que lo proyecta hacia el futuro, contribuyendo a su resignificación en las nuevas generaciones.

Otro aspecto clave es el papel de las comunidades en la preservación del patrimonio. No puede entenderse como un conjunto de piezas estáticas bajo resguardo institucional, sino como un sistema vivo que se reproduce en las prácticas cotidianas de las personas.

Las fiestas patronales, los carnavales, los juegos tradicionales y las cocinas familiares son espacios donde el patrimonio se hace claro es la bachata: aunque hoy se reconoce internacionalmente, durante décadas fue estigmatizada como música marginal. Sin una comprensión crítica de este proceso, los jóvenes pueden apropiarse de la bachata como moda global sin reconocer las luchas sociales que permitieron su legitimación como símbolo nacional.

En este contexto, proyectos como SonarQuisqueya cobran especial relevancia, ya que buscan revalorizar el patrimonio cultural dominicano mediante un lenguaje cercano, crítico y pedagógico.

El podcast se convierte en un puente entre tradición y modernidad, al narrar historias, entrevistar a portadores de saberes, analizar expresiones artísticas y rescatar memorias orales que de otro modo quedarían invisibilizadas.

Al hacerlo, no solo preserva el patrimonio, sino que lo proyecta hacia el futuro, contribuyendo a su resignificación en las nuevas generaciones.

Otro aspecto clave es el papel de las comunidades en la preservación del patrimonio. No puede entenderse como un conjunto de piezas estáticas bajo resguardo institucional, sino como un sistema vivo que se reproduce en las prácticas cotidianas de las personas. Las fiestas patronales, los carnavales, los juegos tradicionales y las cocinas

familiares son espacios donde el patrimonio se actualiza constantemente.

La participación activa de los jóvenes en estas prácticas es indispensable para garantizar su continuidad, pero para ello se requiere educación cultural, mediación crítica y acceso a narrativas contextualizadas que eviten la trivialización.

En suma, el patrimonio cultural en la República Dominicana constituye un campo complejo en el que convergen memoria, identidad, economía, política y educación.

La preservación de este patrimonio no puede desligarse de la lucha contra la desinformación, ya que el acceso a información confiable, contextualizada y crítica es lo que permite a los jóvenes resignificarlo y apropiarse de él. Desde esta perspectiva, el patrimonio no es un legado pasivo que simplemente se hereda, sino un proceso dinámico de construcción colectiva que demanda participación, reflexión y creatividad.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo lograr que el patrimonio cultural dominicano sea comprendido por los jóvenes más allá del entretenimiento y el turismo?
- ¿De qué manera la oralidad afrodominicana puede integrarse en la narrativa oficial como parte legítima del patrimonio?
- ¿Qué estrategias educativas y comunicativas pueden equilibrar la preservación simbólica del patrimonio con su dimensión económica en la economía naranja?

3.1.6 Identidad Cultural

La identidad cultural constituye un eje central en la comprensión de cómo los individuos y las comunidades se reconocen a sí mismos y a los demás dentro de un contexto histórico, social y simbólico. No es un elemento fijo ni estático; por el contrario, se construye y reconstruye constantemente a través de la interacción social, la experiencia histórica y la apropiación de elementos culturales heredados y contemporáneos.

Hall (1990) argumenta que la identidad es un proceso de negociación continua entre memoria,

tradición y transformación social, donde los individuos interpretan su pertenencia en relación con su entorno y su historia.

En República Dominicana, la identidad cultural se manifiesta como un mosaico complejo y dinámico que integra herencias taínas, africanas y europeas. Esta fusión histórica ha generado un conjunto de prácticas, valores y símbolos que configuran la forma en que los dominicanos perciben su propio ser y su lugar en el mundo. La música, la danza, la gastronomía, la lengua, las festividades y la religiosidad popular son manifestaciones que no solo comunican estética, sino que también transmiten significados profundos relacionados con la memoria colectiva, la resistencia cultural y la cohesión social.

La identidad dominicana, sin embargo, no es homogénea ni universal dentro del territorio nacional. Existen variaciones regionales, sociales y generacionales que hacen que cada grupo interprete y exprese su cultura de manera particular. En las zonas urbanas, especialmente en Santo Domingo y Santiago, los jóvenes participan en formas culturales híbridas donde convergen elementos tradicionales con influencias globales contemporáneas, como el arte urbano, la música urbana y las prácticas digitales. Esta negociación entre tradición y modernidad permite que la identidad cultural se mantenga viva, pero también plantea retos en términos de comprensión histórica y preservación simbólica.

Un componente esencial de la identidad cultural dominicana es el reconocimiento de la herencia afrodominicana. A pesar de la centralidad histórica de África en la conformación del país, durante mucho tiempo las narrativas oficiales han minimizado esta contribución. La música de palos, los rituales afro-religiosos y las historias orales constituyen expresiones de una memoria que ha resistido la invisibilización y que sigue siendo vital para que los jóvenes comprendan la diversidad y riqueza de su identidad. Reconocer y visibilizar estas raíces es clave no solo para fortalecer el sentido de pertenencia, sino también para construir una ciudadanía crítica capaz de cuestionar exclusiones históricas y culturales.

La identidad cultural también tiene una dimensión subjetiva y emocional que se refleja en la manera en que los individuos se sienten parte de una comunidad. Según Hall (1996), la identidad no solo se construye a través de la pertenencia a un grupo, sino también mediante la experiencia de lo “otro” y la confrontación con procesos de diferencia y diversidad. En República Dominicana, la juventud urbana experimenta esta dualidad al interactuar con culturas globalizadas a través de redes sociales, música, cine y moda. La exposición a influencias externas puede enriquecer la identidad, pero también generar tensiones relacionadas con la autenticidad, la tradición y la memoria histórica.

En este sentido, los proyectos culturales educativos, como SonarQuisqueya, se convierten en herramientas estratégicas para fortalecer la identidad cultural. Al ofrecer contenidos que contextualizan, analizan y celebran las manifestaciones dominicanas, el podcast permite que los jóvenes comprendan su cultura de manera crítica y reflexiva. La narrativa sonora, combinada con entrevistas a expertos, artistas locales y portadores de saberes, facilita la construcción de una identidad cultural consciente, capaz de integrar el legado histórico con la creatividad contemporánea.

La identidad cultural no solo se construye desde la educación formal, sino también desde la participación activa en la vida cultural. Los jóvenes que crean, comparten y resignifican símbolos culturales, ya sea a través de arte urbano, música, literatura digital o prácticas comunitarias, están configurando una identidad colectiva que dialoga con el pasado y proyecta nuevas formas de pertenencia. Esta perspectiva dinámica resalta la importancia de la mediación cultural, la educación crítica y el acceso a información confiable para que la identidad se consolide de manera sólida y sostenible.

Otro aspecto relevante es la relación entre identidad cultural y ciudadanía. Comprender la propia cultura y apropiarse de ella críticamente permite a los jóvenes asumir un rol activo en la sociedad, participar en debates sobre políticas culturales y contribuir a la preservación del

patrimonio colectivo. La identidad cultural, por lo tanto, no es solo un asunto individual, sino un factor de cohesión social y de fortalecimiento democrático, donde la cultura se convierte en un instrumento de construcción de ciudadanía crítica y responsable.

Finalmente, la identidad cultural dominicana se caracteriza por su capacidad de resiliencia y adaptación. A lo largo de la historia, ha enfrentado procesos de colonización, esclavitud, migración y globalización, y aún así mantiene un núcleo de valores, símbolos y prácticas que permite a los dominicanos reconocerse como pueblo.

Este núcleo se ve constantemente enriquecido y transformado por la creatividad juvenil, los procesos de educación cultural y la mediación digital, elementos que SonarQuisqueya busca potenciar mediante un enfoque integral que articule tradición, innovación y participación.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo pueden los proyectos culturales fortalecer la identidad dominicana sin caer en narrativas homogéneas o simplificadas?
- ¿De qué manera la juventud urbana puede integrar influencias globales sin perder conexión con sus raíces culturales locales?
- ¿Qué estrategias permiten que la identidad cultural se viva de manera crítica, participativa y reflexiva, evitando la superficialidad y la desinformación?

3.1.7 Juventud y Cultura

La juventud constituye un actor central en la dinámica cultural de cualquier sociedad, ya que se encuentra en un periodo de construcción de identidad, apropiación simbólica y experimentación social. Según Cohen (1985), la juventud no debe concebirse únicamente como un grupo etario, sino como una categoría social que se define por prácticas culturales, aspiraciones y formas de interacción específicas. En el caso dominicano, los jóvenes urbanos representan un sector que dialoga de manera constante con la tradición y la modernidad, integrando elementos históricos con tendencias contemporáneas para construir una experiencia cultural única y

dinámica.

La relación entre juventud y cultura es bidireccional: los jóvenes no solo reciben y consumen manifestaciones culturales, sino que también las producen, resignifican y difunden. Este proceso se evidencia en el auge del arte urbano, la música independiente, los movimientos digitales y las iniciativas culturales comunitarias, donde los jóvenes se convierten en mediadores activos que negocian entre lo local y lo global. Jenkins (2006) describe este fenómeno como participación en la “cultura de la convergencia”, donde los individuos actúan simultáneamente como consumidores, creadores y distribuidores de contenidos culturales.

El papel de los jóvenes en la preservación y transformación de la cultura dominicana se manifiesta en varias dimensiones. La primera es la creación artística, donde el arte urbano, la música y la literatura digital son canales para expresar experiencias, cuestionar normas sociales y visibilizar realidades locales. En ciudades como Santo Domingo y Santiago, los murales, grafitis y proyectos musicales emergentes representan narrativas contemporáneas que dialogan con la historia y la memoria colectiva, conectando a los jóvenes con su identidad cultural de manera directa y tangible.

La segunda dimensión es la participación social y comunitaria, donde los jóvenes se involucran en proyectos culturales, festivales, talleres y plataformas digitales que promueven la educación y la apropiación del patrimonio. Esta participación activa permite que la juventud se perciba no solo como receptora de cultura, sino como protagonista de su construcción, generando vínculos comunitarios y fortaleciendo la cohesión social. Según Martín-Barbero (2002), la mediación cultural es un proceso que facilita esta interacción, transformando la información en conocimiento compartido y promoviendo la reflexión crítica.

La tercera dimensión es la interacción digital, que constituye un espacio privilegiado para la expresión juvenil y la circulación de la cultura. Las plataformas digitales como TikTok,

Instagram, YouTube y Twitter no solo sirven para entretenimiento, sino que también funcionan como canales de difusión, debate y experimentación cultural. Los jóvenes dominicanos utilizan estas herramientas para crear comunidades virtuales, compartir contenidos, reinterpretar símbolos tradicionales y establecer redes de aprendizaje colaborativo. Sin embargo, esta misma dinámica también plantea desafíos relacionados con la saturación informativa, la superficialidad y la propagación de mitos o información incompleta sobre la historia y las tradiciones culturales.

Proyectos como SonarQuisqueya buscan intervenir en esta relación, ofreciendo contenidos que combinan rigor, creatividad y accesibilidad. Al integrar narrativas educativas, entrevistas a expertos y artistas, análisis de fenómenos culturales y participación interactiva, el podcast genera espacios donde los jóvenes no solo consumen información, sino que construyen sentido y apropiación cultural. Esta estrategia permite que la juventud actúe como mediadora entre tradición e innovación, resignificando prácticas culturales y consolidando su identidad dentro de un marco social y digital activo.

La relación entre juventud y cultura también se vincula con la formación de identidad y ciudadanía crítica. Cuando los jóvenes comprenden, analizan y participan en la construcción cultural, desarrollan habilidades para cuestionar estereotipos, valorar la diversidad y asumir responsabilidades sociales. La cultura, entonces, deja de ser un bien pasivo y se convierte en un instrumento de empoderamiento, aprendizaje y construcción de comunidad. Este enfoque coincide con la pedagogía de Paulo Freire (1970), quien sostiene que la educación y la cultura deben ser liberadoras, dialógicas y participativas, fomentando la conciencia crítica y la acción transformadora.

En síntesis, la juventud dominicana desempeña un papel clave en la continuidad, innovación y visibilidad de la cultura nacional. Su interacción con medios digitales, creación artística y participación comunitaria convierte a este grupo en agentes activos de mediación cultural, capaces de construir una identidad crítica y consciente, integrando legado histórico y expresiones

contemporáneas. La mediación educativa y cultural, apoyada por proyectos como SonarQuisqueya, resulta esencial para guiar este proceso, asegurando que la participación juvenil fortalezca la memoria histórica, la identidad cultural y la cohesión social.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo pueden los proyectos culturales equilibrar la creatividad juvenil con la preservación del patrimonio histórico y simbólico?
- ¿Qué estrategias digitales permiten que los jóvenes participen activamente sin caer en la superficialidad o la desinformación cultural?
- ¿De qué manera la juventud puede convertirse en agente transformador de la cultura dominicana, integrando tradición, innovación y ciudadanía crítica?

3.1.8 Educación y Cultura

La educación y la cultura se encuentran intrínsecamente vinculadas, constituyendo pilares fundamentales para la construcción de identidad, ciudadanía y pensamiento crítico en cualquier sociedad.

Paulo Freire (1970) plantea que la educación debe ser un proceso liberador, dialógico y participativo, donde los estudiantes no sean meros receptores de información, sino agentes activos en la construcción del conocimiento. Este enfoque es especialmente relevante en el contexto dominicano, donde la juventud urbana enfrenta desafíos de desinformación cultural, acceso desigual a recursos educativos y exposición constante a contenidos digitales fragmentados o superficiales.

La relación entre educación y cultura se manifiesta en múltiples dimensiones. La primera es la transmisión de patrimonio cultural, que implica no solo conocer hechos históricos o manifestaciones artísticas, sino también comprender sus significados, valores y conexiones con la identidad colectiva. En República Dominicana, esto incluye la historia precolombina taína, la herencia africana, la influencia europea y las expresiones contemporáneas de la cultura urbana.

La educación cultural permite que estos elementos

no se perciban como datos aislados, sino como un entramado dinámico que dialoga con la vida cotidiana y con la experiencia de los jóvenes.

La segunda dimensión es la mediación cultural educativa, que consiste en facilitar el acceso al conocimiento y generar espacios donde la juventud pueda interactuar con el patrimonio cultural de manera crítica y reflexiva.

Martín-Barbero (2002) enfatiza que la mediación no es un proceso pasivo de transmisión de información, sino un diálogo entre cultura, educación y comunicación. En este sentido, la educación cultural busca empoderar a los jóvenes, brindándoles herramientas para interpretar, cuestionar y resignificar las tradiciones, prácticas artísticas y símbolos históricos.

La tercera dimensión corresponde a la innovación pedagógica. La integración de medios digitales, podcasts, recursos audiovisuales y redes sociales ofrece oportunidades para transformar la educación cultural, adaptándola a los hábitos y preferencias de los jóvenes urbanos. SonarQuisqueya, por ejemplo, combina investigación rigurosa, entrevistas, análisis de

fenómenos culturales y participación interactiva, generando un aprendizaje autónomo y significativo que conecta conocimiento académico con experiencias vivenciales. Esta metodología permite superar la educación tradicional centrada únicamente en la memorización, promoviendo pensamiento crítico, creatividad y reflexión ética.

Además, la educación cultural fortalece la participación ciudadana y la cohesión social. Cuando los jóvenes comprenden su patrimonio, valoran la diversidad cultural y se involucran en proyectos educativos y artísticos, se promueve un sentido de pertenencia y responsabilidad colectiva. Esta dimensión es fundamental para contrarrestar la desinformación cultural y la apropiación superficial de contenidos digitales, ya que los jóvenes no solo consumen información, sino que también la interpretan, la cuestionan y la transmiten a sus comunidades, generando un impacto multiplicador en la sociedad.

La educación y la cultura también contribuyen al

desarrollo de competencias críticas y creativas. Los jóvenes que interactúan con proyectos educativos culturales adquieren habilidades para analizar contextos históricos, sociales y artísticos, identificar fuentes confiables, establecer conexiones entre pasado y presente y aplicar el conocimiento a su vida cotidiana. Estas competencias trascienden el ámbito cultural, fortaleciendo la formación integral de los individuos, su autonomía intelectual y su capacidad de liderazgo en entornos sociales y digitales.

En el contexto dominicano, donde la juventud enfrenta un entorno digital saturado de información fragmentada, la educación cultural adquiere un rol estratégico.

Proyectos como SonarQuisqueya no solo facilitan el acceso a contenidos confiables y contextualizados, sino que también promueven la participación activa, la reflexión crítica y la apropiación del patrimonio cultural. El podcast se convierte en un espacio donde educación y cultura convergen, permitiendo que los jóvenes construyan conocimiento, identifiquen problemáticas sociales y culturales y se empoderen como agentes transformadores de su realidad.

Finalmente, la integración de educación y cultura contribuye a consolidar un modelo sostenible de mediación cultural. Este modelo combina contenidos pedagógicos, participación juvenil y creatividad digital, garantizando que los aprendizajes trasciendan el formato del podcast y se traduzcan en prácticas culturales, artísticas y comunitarias concretas.

La educación cultural, entonces, deja de ser un proceso abstracto y distante, y se transforma en una experiencia significativa, cercana y aplicable a la vida de los jóvenes, fortaleciendo su identidad, su pensamiento crítico y su compromiso social.

Preguntas críticas para este apartado:

- ¿Cómo puede la educación cultural adaptarse efectivamente a los formatos digitales y a los hábitos de consumo juvenil sin perder profundidad ni rigor académico?
- ¿Qué estrategias permiten combinar

aprendizaje crítico, creatividad y participación en proyectos culturales digitales como SonarQuisqueya?

- ¿De qué manera la educación cultural puede contribuir a fortalecer la identidad, la memoria histórica y la ciudadanía activa entre los jóvenes dominicanos?

3.1.9 Integración del Marco Conceptual

La integración del marco conceptual de SonarQuisqueya permite visualizar cómo los distintos elementos —cultura dominicana, juventud, educación, comunicación y participación digital— convergen para sustentar un proyecto cultural-educativo innovador y pertinente. Este apartado busca articular los conceptos presentados previamente, estableciendo un hilo conductor que explique cómo cada componente contribuye a la construcción de identidad, pensamiento crítico y ciudadanía cultural entre los jóvenes dominicanos.

En primer lugar, la cultura dominicana se concibe como un entramado dinámico, producto de la interacción entre herencias taínas, africanas y europeas, y de procesos históricos que han moldeado identidades y expresiones artísticas únicas. Esta visión reconoce que la cultura no es un conjunto estático de tradiciones, sino un espacio de negociación constante entre pasado y presente.

Desde la música, la danza y la gastronomía, hasta el arte urbano y las manifestaciones digitales contemporáneas, cada expresión cultural constituye un vehículo de memoria histórica y un reflejo de la identidad colectiva. La comprensión de esta riqueza cultural requiere mediación, contextualización y participación activa, elementos que SonarQuisqueya busca promover a través de su formato digital.

El segundo componente es la juventud urbana, protagonista central de la propuesta. Los jóvenes dominicanos de entre 18 y 30 años se encuentran inmersos en entornos digitales altamente dinámicos, donde la información circula de

manera rápida y fragmentada. Esta realidad plantea desafíos y oportunidades: por un lado, el riesgo de desinformación y apropiación superficial de la cultura; por otro, la posibilidad de generar participación activa, creatividad y producción de contenidos propios.

La juventud se convierte, entonces, en mediadora y transformadora de la cultura, resignificando símbolos, reinterpretando tradiciones y dialogando con la modernidad a través de herramientas digitales. SonarQuisqueya aprovecha esta capacidad juvenil para fomentar una relación crítica, reflexiva y constructiva con el patrimonio cultural.

La educación cultural emerge como un eje transversal, articulando los conceptos de comunicación, participación y aprendizaje. Inspirada en las perspectivas de Paulo Freire y Martín-Barbero, la educación se entiende como un proceso liberador, dialógico y mediador, donde los jóvenes no solo reciben información, sino que la analizan, la discuten y la aplican en su vida cotidiana.

A través del podcast, los contenidos se presentan de manera cercana, interactiva y contextualizada, incorporando entrevistas, análisis, narrativa inmersiva y recursos audiovisuales que permiten comprender la relevancia histórica, social y simbólica de las expresiones culturales dominicanas. Este enfoque educativo contribuye a la construcción de pensamiento crítico, memoria histórica y ciudadanía activa.

La comunicación digital complementa esta tríada al establecer canales de mediación cultural adaptados a los hábitos de consumo de los jóvenes. Henry Jenkins destaca la importancia de la “cultura de la convergencia”, donde los usuarios no son receptores pasivos, sino agentes activos de creación y circulación de contenidos.

SonarQuisqueya integra esta perspectiva al incentivar la participación juvenil mediante encuestas, retos culturales, comentarios y generación de contenidos propios, transformando la interacción digital en un proceso de aprendizaje y apropiación cultural. Esta estrategia permite

conectar la tradición con la modernidad, estableciendo un diálogo continuo entre el patrimonio histórico y las expresiones urbanas contemporáneas.

El arte urbano constituye un componente emblemático de la integración conceptual, funcionando como un medio de identidad, resistencia y narración social. Los murales, grafitis y expresiones visuales en espacios públicos permiten que los jóvenes interpreten y resignifiquen símbolos culturales, conectando con la historia y los valores de la comunidad.

SonarQuisqueya amplifica estas manifestaciones, contextualizando su significado y vinculándolas con fenómenos culturales más amplios, fortaleciendo la comprensión crítica y la valoración del patrimonio. El arte urbano se convierte así en un puente entre la teoría y la práctica, entre la educación y la experiencia vivencial.

Finalmente, la economía naranja y la creatividad cultural consolidan la dimensión práctica y sostenible del proyecto. La cultura y la creatividad no solo generan valor simbólico, sino que pueden constituir motores de desarrollo social y económico.

SonarQuisqueya promueve la visibilidad de artistas emergentes, la colaboración en redes culturales y la producción de contenidos originales, generando oportunidades de aprendizaje, emprendimiento y consolidación de identidad. Esta perspectiva asegura que el proyecto no solo informe y eduque, sino que también impacte en la comunidad y fortalezca el ecosistema cultural local de manera replicable y sostenible.

La integración de todos estos elementos — cultura, juventud, educación, comunicación, arte urbano y economía creativa— permite concebir a SonarQuisqueya como un proyecto holístico, donde la mediación cultural no se limita a transmitir información, sino que se convierte en un proceso interactivo, participativo y transformador.

La relación entre teoría y práctica, tradición y modernidad, educación y entretenimiento, asegura que los jóvenes se apropien activamente

de su patrimonio, desarrollen competencias críticas y creativas, y fortalezcan su identidad y ciudadanía cultural.

Preguntas de reflexión integradora:

- ¿Cómo pueden los distintos elementos del marco conceptual dialogar de manera coherente para generar impacto en la juventud urbana?
- ¿De qué manera la integración de educación, comunicación digital y participación activa fortalece la apropiación cultural y la construcción de identidad?
- ¿Qué estrategias permiten conectar patrimonio histórico, arte contemporáneo y creatividad digital en un proyecto educativo-cultural sostenible?

En síntesis, la integración del marco conceptual demuestra que SonarQuisqueya no es solo un medio de difusión cultural, sino un espacio de construcción colectiva, donde los jóvenes participan activamente, reflexionan críticamente y transforman su relación con la cultura dominicana. Este enfoque interdisciplinario y participativo asegura que el proyecto sea relevante, innovador y sostenible, generando un impacto profundo en la educación, la ciudadanía y la creatividad juvenil del país.

3.2 Marco Teórico

El marco teórico constituye la base que sustenta la propuesta de SonarQuisqueya, permitiendo comprender de manera profunda los fenómenos que intervienen en la relación entre juventud, cultura y medios digitales en la República Dominicana. Se organiza en torno a tres ejes fundamentales: la comunicación cultural educativa, la cultura digital juvenil y la economía creativa y creatividad cultural. Estos ejes se articulan para construir un espacio de mediación cultural digital que responda a las necesidades de apropiación crítica de los jóvenes, a la vez que ofrece herramientas de análisis, reflexión y participación activa.

3.2.1 Comunicación Cultural Educativa

La comunicación cultural educativa constituye un eje central para SonarQuisqueya, ya que permite abordar la relación entre la difusión de contenidos

culturales y la construcción de conocimiento crítico en la juventud. Jesús Martín-Barbero (2002) plantea que la comunicación no debe concebirse únicamente como transmisión de mensajes, sino como un proceso complejo de mediación social, en el que los individuos interpretan, resignifican y reconstruyen sentido a partir de los contenidos que reciben. Este enfoque reconoce que la cultura no es un bien estático, sino un fenómeno vivo que requiere diálogo, contextualización y participación activa.

Desde la perspectiva pedagógica, Paulo Freire (1970) aporta el concepto de educación liberadora, dialógica y participativa, en la que los individuos no son receptores pasivos de conocimiento, sino actores activos capaces de transformar la realidad mediante la reflexión crítica. En el contexto de SonarQuisqueya, esto implica que los oyentes del podcast no solo consumen información sobre arte, historia o patrimonio, sino que la analizan, cuestionan y aplican en su vida cotidiana. Cada episodio se diseña para fomentar la interacción, la comparación con experiencias personales y la construcción de significado cultural propio.

La combinación de estos enfoques establece que la comunicación cultural educativa no solo informa, sino que transforma. En un entorno digital saturado de contenidos fragmentados y descontextualizados, como es la experiencia cotidiana de los jóvenes dominicanos, este tipo de mediación se vuelve crucial para fortalecer la comprensión crítica del patrimonio, la memoria histórica y la identidad colectiva. La comunicación, entonces, se convierte en un instrumento de ciudadanía cultural, promoviendo la reflexión y la participación consciente en la vida cultural del país.

Las estrategias de comunicación cultural educativa que SonarQuisqueya integra incluyen:

- Selección rigurosa de contenidos, asegurando veracidad y relevancia histórica.
- Entrevistas a expertos, artistas locales y gestores culturales, para ofrecer perspectivas diversas.
- Recursos audiovisuales y narrativos que faciliten la comprensión y la apropiación de conceptos complejos.

- Actividades de interacción y participación juvenil, fomentando la construcción colaborativa del conocimiento.

En síntesis, la comunicación cultural educativa en SonarQuisqueya busca trascender el modelo de transmisión pasiva, articulando educación, participación y cultura en un ecosistema digital adaptado a las características y hábitos de los jóvenes.

3.2.2 Cultura Digital Juvenil

El segundo eje teórico se centra en la cultura digital juvenil, entendida como el conjunto de prácticas, hábitos y modos de interacción que los jóvenes desarrollan en entornos digitales.

Henry Jenkins (2006) introduce el concepto de “cultura de la convergencia”, que describe la capacidad de los públicos jóvenes para participar activamente en la producción, distribución y reinterpretación de contenidos culturales, transformándose en agentes de creación y circulación de conocimiento.

En el caso de la República Dominicana, los jóvenes urbanos utilizan plataformas digitales como Instagram, TikTok, YouTube y Twitter para conectarse con expresiones culturales, interactuar con sus pares y producir contenidos propios.

Esta interacción activa evidencia un fenómeno de co-creación cultural, donde los límites entre productores y consumidores se difuminan, generando comunidades digitales basadas en intereses compartidos y prácticas culturales contemporáneas.

Sin embargo, esta dinámica también conlleva riesgos. La rapidez de circulación de contenidos puede propagar información superficial, incompleta o incluso incorrecta, contribuyendo a la desinformación cultural.

Además, la preferencia por formatos breves y visuales limita la profundidad con la que se abordan los fenómenos culturales, afectando la construcción de conocimiento crítico y la comprensión histórica.

SonarQuisqueya responde a estas condiciones mediante un formato que combina la flexibilidad y cercanía propias de la cultura digital con la profundidad y rigurosidad de la educación cultural. Los episodios se presentan de manera interactiva y dinámica, adaptando el contenido a las plataformas digitales y a los hábitos de consumo juvenil. La estrategia consiste en:

- Establecer diálogo constante con la audiencia mediante encuestas, retos y participación en redes sociales.
- Producir narrativas que integren análisis, testimonios y experiencias vivenciales, generando reflexión crítica.
- Vincular las expresiones culturales tradicionales con manifestaciones contemporáneas, facilitando la resignificación de símbolos y prácticas culturales.

De este modo, la cultura digital juvenil se convierte en un recurso estratégico para la mediación cultural, donde la participación activa, la creatividad y la apropiación crítica convergen en un proceso de construcción colectiva de conocimiento y ciudadanía cultural.

3.2.3 Economía Naranja y Creatividad Cultural

El tercer eje conceptual se centra en la economía creativa o “economía naranja”, que reconoce que la cultura y la creatividad pueden generar valor económico, social y simbólico de manera simultánea.

Howkins (2001) y Zallo (2018) destacan que las industrias creativas no solo cumplen funciones estéticas, culturales o identitarias, sino que constituyen motores de desarrollo económico, cohesión social y generación de empleo.

En este marco, SonarQuisqueya se inscribe como un proyecto que combina educación, producción cultural y participación juvenil para crear valor cultural, social y económico.

La visibilización de artistas emergentes, la producción de contenidos originales y la promoción de espacios de interacción digital

fortalecen el ecosistema creativo local y generan oportunidades de aprendizaje, colaboración y emprendimiento cultural.

La economía naranja aplicada al proyecto permite:

- Posicionar la cultura como un recurso estratégico de desarrollo sostenible.
- Generar redes de colaboración entre jóvenes, artistas y gestores culturales.
- Impulsar la creatividad como herramienta de innovación y educación.
- Articular producción cultural con participación, aprendizaje y generación de valor simbólico y social.

La intersección entre comunicación cultural educativa, cultura digital juvenil y economía creativa evidencia que SonarQuisqueya no solo busca informar, sino transformar la relación de los jóvenes con su patrimonio. La convergencia de estos ejes garantiza la sostenibilidad del proyecto y asegura un impacto duradero en la educación, la ciudadanía y la creatividad juvenil dominicana.

3.2.4 Mediación Cultural y Desinformación

Un aspecto crucial del marco teórico es la mediación cultural en contextos de desinformación digital. Martín-Barbero (2002) señala que la cultura se produce y se negocia socialmente, y que los medios de comunicación ejercen un papel central en la interpretación de la realidad cultural. La proliferación de información fragmentada en redes digitales representa un desafío para la apropiación crítica del patrimonio, especialmente entre los jóvenes urbanos.

SonarQuisqueya actúa como un mecanismo de mediación cultural que combina rigurosidad, creatividad y accesibilidad, garantizando que los contenidos sean confiables, verificados y contextualizados. Esto incluye:

- Corrección de mitos y desinformación sobre la historia y el arte dominicano.
- Contextualización de tradiciones y manifestaciones culturales para facilitar la comprensión crítica.
- Promoción de la participación juvenil como mediadores y productores de cultura.

La mediación cultural no solo informa, sino que transforma, educa y fortalece la ciudadanía cultural, contribuyendo a la construcción de un público activo, crítico y consciente de su patrimonio.

3.2.5 Revisión de Literatura y Experiencias Previas

Diversas investigaciones destacan la efectividad de los podcasts como herramientas de educación cultural y mediación. Hew (2019) enfatiza la flexibilidad del formato, que permite un aprendizaje autónomo y adaptado al ritmo del oyente. Spinelli y Dann (2021) señalan que los podcasts generan experiencias sonoras inmersivas que conectan emocionalmente con la audiencia, mientras que Llinares, Fox y Berry (2018) destacan su capacidad para fomentar fidelización, compromiso y apropiación cultural.

En América Latina, experiencias en México, Argentina y Colombia han demostrado que los podcasts son instrumentos eficaces para promover la memoria histórica, la identidad colectiva y la participación juvenil. En el caso dominicano, aunque la investigación académica es limitada, existen iniciativas independientes que abordan música urbana, historia local y problemáticas sociales, evidenciando un patrón de interacción juvenil, participación y consumo digital similar al identificado en otros contextos latinoamericanos.

3.2.6 Vacíos de la Literatura y Conexión con SonarQuisqueya

A pesar de los avances en estudios sobre comunicación cultural, educación digital y cultura juvenil, la revisión de literatura revela importantes vacíos que justifican la necesidad y pertinencia de un proyecto como SonarQuisqueya. Estos vacíos se manifiestan en tres dimensiones principales: la investigación académica sobre la cultura digital juvenil dominicana, la sistematización de experiencias de mediación cultural mediante podcasts y la articulación entre creatividad, educación y desinformación cultural.

1. *Limitada investigación sobre cultura digital juvenil dominicana* Aunque existen estudios generales sobre cultura digital y juventud en América Latina, la literatura específica sobre jóvenes urbanos dominicanos es escasa.

Los pocos trabajos disponibles se centran mayormente en el consumo de redes sociales y la difusión de música urbana, dejando de lado la interacción de estos jóvenes con patrimonio cultural, historia y expresiones artísticas tradicionales.

Esta carencia evidencia que la relación entre jóvenes, memoria histórica y apropiación cultural en entornos digitales permanece poco explorada. SonarQuisqueya aborda este vacío al diseñar contenidos que integran historia, arte y narrativa contemporánea, ofreciendo un análisis profundo y contextualizado de las manifestaciones culturales afrodominicanas y urbanas, conectando el pasado con la experiencia juvenil actual.

2. *Escasa sistematización de podcasts culturales*

Si bien los podcasts han crecido exponencialmente como herramienta educativa y cultural, los estudios académicos que analizan su impacto, eficacia y estrategias pedagógicas son limitados, especialmente en el contexto dominicano.

La mayoría de investigaciones se concentran en análisis cuantitativos de audiencia, dejando poco espacio para comprender cómo los podcasts pueden transformar la percepción cultural, fomentar la participación activa y combatir la desinformación.

SonarQuisqueya responde a esta necesidad al incorporar un diseño pedagógico y mediador, basado en evidencia sobre educación cultural y narrativa sonora.

La propuesta integra entrevistas, testimonios, análisis críticos y recursos multimedia, generando un formato innovador que combina entretenimiento, aprendizaje y participación, y que puede servir como referencia para futuras investigaciones académicas y proyectos culturales

en el país.

3. *Conexión insuficiente entre creatividad, educación y desinformación cultural*

La literatura existente identifica la economía creativa y la creatividad cultural como herramientas de desarrollo económico y social, pero la integración de estos conceptos con estrategias de educación digital y mediación contra la desinformación es limitada. La mayoría de estudios analizan la creatividad desde un enfoque económico o estético, sin explorar cómo puede contribuir directamente a la alfabetización cultural y a la apropiación crítica del patrimonio.

SonarQuisqueya se sitúa en esta intersección, proponiendo un modelo que une creatividad, educación y participación digital como estrategia para:

- Contrarrestar la desinformación sobre patrimonio, historia y cultura afrodominicana.
 - Generar espacios de aprendizaje autónomo y participativo, adaptados a la cultura digital juvenil.
 - Impulsar la creatividad como recurso pedagógico y cultural, fortaleciendo la identidad y la ciudadanía cultural de los jóvenes.
4. Necesidad de proyectos cultural-educativos contextualmente relevantes

Finalmente, otro vacío importante identificado en la literatura es la falta de proyectos que integren contextos socioculturales locales con prácticas digitales contemporáneas.

Muchos programas de educación cultural digital en América Latina presentan enfoques generales que no consideran la diversidad cultural, las dinámicas urbanas y los intereses específicos de los jóvenes dominicanos.

SonarQuisqueya cubre esta brecha mediante un diseño contextualizado, que toma en cuenta:

- Las dinámicas urbanas y la interacción social juvenil en Santo Domingo.
- La historia afrodominicana y su

importancia para la identidad colectiva.

- La cultura digital y las prácticas de consumo de contenidos de los jóvenes.
- La necesidad de narrativas participativas que promuevan la reflexión crítica y la acción cultural.

Conexión con el proyecto

Estos vacíos de la literatura subrayan la pertinencia de SonarQuisqueya como proyecto académico y cultural. Al integrar comunicación cultural educativa, cultura digital juvenil, economía creativa, mediación cultural y combate a la desinformación, se establece un modelo innovador que responde a necesidades reales de la juventud dominicana y que genera un aporte original a la investigación académica en la región.

En conclusión, SonarQuisqueya no solo se inserta en un contexto teórico robusto, sino que también cubre lagunas concretas en la investigación y práctica cultural en República Dominicana.

La combinación de enfoque educativo, creatividad, participación juvenil y mediación digital convierte al proyecto en un referente para futuras iniciativas culturales y educativas, estableciendo un puente entre la tradición cultural y la modernidad digital.

3.2.7 Marco Legal y Político Cultural

El desarrollo de SonarQuisqueya también se sustenta en el marco legal y político que rige la promoción de la cultura, la educación y la creatividad en la República Dominicana. Estas normativas refuerzan la pertinencia del proyecto como una iniciativa alineada con los objetivos nacionales de desarrollo cultural, educativo y social.

1. Constitución de la República Dominicana (2015):

En su Artículo 64, reconoce la cultura como un derecho fundamental, estableciendo que “toda persona tiene derecho a participar en la vida cultural de la Nación, así como a disfrutar de los bienes y servicios culturales”. Además, el Estado se compromete a “promover y proteger la identidad cultural dominicana”.

Este principio legitima la misión de SonarQuisqueya al fomentar la participación juvenil en la producción y difusión cultural a través de medios digitales.

2. Ley No. 41-00 de Cultura:

Crea la Secretaría de Estado de Cultura (hoy Ministerio de Cultura) y define las políticas culturales del país. En su artículo 5, establece como objetivos:

- Fomentar la educación artística y cultural.
- Promover la investigación y difusión de los valores culturales nacionales.
- Impulsar la participación ciudadana en la vida cultural.

SonarQuisqueya se articula directamente con estos objetivos al combinar investigación, educación y creación cultural en un formato accesible y atractivo para los jóvenes.

3. Ley No. 1-12 de Estrategia Nacional de Desarrollo 2030 (END 2030):

Esta ley traza una visión de país sustentada en cuatro ejes estratégicos. El Eje 2 —“Una sociedad con una cultura de cohesión social e identidad nacional”— plantea como meta fortalecer la identidad cultural dominicana y fomentar el acceso equitativo a la cultura.

El proyecto responde a este mandato al utilizar la comunicación digital como herramienta educativa para construir una ciudadanía cultural crítica y participativa.

4. Ley No. 340-19 de Fomento a las Industrias Creativas (Economía Naranja):

Esta ley reconoce la creatividad y la innovación como motores del desarrollo económico sostenible. Promueve la producción cultural, la formación artística y la creación de contenidos locales.

SonarQuisqueya encarna esta visión al formar jóvenes productores culturales digitales, fortaleciendo las industrias creativas nacionales a través de la educación sonora y la narrativa cultural.



CAPÍTULO IV.

METODOLOGÍA



4.1 Diseño de Investigación

El proyecto SonarQuisqueya adopta un diseño mixto, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos para ofrecer una visión integral de los hábitos culturales, digitales y de consumo de los jóvenes urbanos dominicanos.

Este enfoque permite capturar tanto datos medibles como experiencias subjetivas, asegurando que el podcast sea informativo, riguroso y pedagógicamente sólido, al tiempo que cercano y atractivo para la audiencia juvenil.

El enfoque cualitativo se centra en comprender motivaciones, percepciones y significados atribuidos por los jóvenes a la cultura, la memoria histórica y las expresiones artísticas.

Las entrevistas semiestructuradas con actores culturales, como la creadora de Let's Talk RD, permitieron identificar estrategias efectivas de mediación cultural, barreras de difusión y oportunidades para resignificar expresiones afrodominicanas y urbanas. Esto garantizó que el podcast no solo transmita información, sino que conecte emocionalmente con su público.

El enfoque cuantitativo, por su parte, permitió medir patrones de consumo cultural digital, exposición a desinformación y preferencias temáticas.

Las encuestas aplicadas a 83 jóvenes de Santo Domingo mostraron que más del 70% accede a información cultural principalmente a través de plataformas digitales (Instagram, TikTok y YouTube), mientras que solo un 20% utiliza medios tradicionales. Este hallazgo evidencia la necesidad de formatos digitales interactivos que se adapten a la rutina de los jóvenes.

El diseño se desarrolla en cinco fases complementarias:

1. Revisión documental.
2. Encuestas digitales al público objetivo.
3. Entrevistas a actores culturales.
4. Diseño conceptual del podcast.
5. Producción del episodio piloto.

Cada fase alimenta a la siguiente, permitiendo ajustar contenidos, validar estrategias y asegurar que el proyecto se construya sobre evidencia sólida.

Esta secuencia garantiza que SonarQuisqueya funcione como un instrumento de mediación cultural y educativa, integrando análisis histórico, expresión artística y participación juvenil de manera efectiva.

4.2 Técnicas de Recolección de Datos

Para garantizar un panorama completo sobre la relación de los jóvenes con la cultura, se emplearon encuestas digitales y entrevistas semiestructuradas.

4.2.1 Encuestas digitales

La encuesta se aplicó a 83 jóvenes entre 18 y 30 años, residentes en Santo Domingo, incluyendo preguntas cerradas y abiertas. Se buscó identificar:

- Frecuencia de consumo cultural y digital.
- Plataformas y formatos preferidos.
- Percepción sobre confiabilidad de la información.
- Intereses temáticos y disposición a participar en proyectos educativos-culturales digitales.

La muestra se seleccionó por conveniencia, priorizando diversidad en edad, zona de residencia y nivel educativo. Los cuestionarios fueron diseñados para garantizar confiabilidad y representatividad de los patrones de consumo, y los instrumentos completos se presentan en el Anexo III-IV página 67.

4.2.2 Entrevistas semiestructuradas

Se realizaron entrevistas con actores culturales locales como Kayla (Fundí) y la creadora de Let's Talk RD. Estas entrevistas profundizaron en:

- Estrategias de creación de contenido cultural digital.

- Retos y oportunidades para conectar con la juventud.
- Formatos, recursos audiovisuales y narrativas más efectivas.

Las entrevistas permitieron capturar la dimensión subjetiva de la experiencia cultural, destacando la importancia de narrativas emocionales, autenticidad y cercanía con la audiencia. Los guiones de entrevista se presentan en el Anexo I.

4.3 Análisis de Datos

4.3.1 Análisis cuantitativo

Los datos de la encuesta se analizaron mediante estadística descriptiva, identificando patrones de consumo, preferencias de plataforma y percepción de confiabilidad. Por ejemplo:

- Rango etario: 48% entre 18–21 años, 26% entre 22–26 y 24% entre 27–30.
- Tiempo en redes: 43% más de 4 horas diarias, 39% entre 3–4 horas, 12% entre 1–2 horas, 4% menos de 1 hora.
- Plataformas preferidas: Instagram 83%, TikTok 57%, YouTube 56%, Twitter 4%.
- Frecuencia de consumo cultural: 45% diario, 37% varias veces a la semana, 7% semanal, 9% casi nunca.

Los resultados se presentan en gráficos y tablas en el Anexo III-IV página 67, evitando repetir cifras exactas en el texto y enfocándose en interpretación y tendencias.

4.3.2 Análisis cualitativo

Se aplicó un análisis de contenido temático a las entrevistas realizadas con creadores culturales digitales, identificando patrones, retos, estrategias y recomendaciones que orientan la propuesta de SonarQuisqueya.

Estas conversaciones permitieron comprender la dimensión subjetiva de la creación cultural contemporánea y la forma en que los jóvenes

gestionan sus propios espacios de representación digital.

- Kayla (Fundí): resalta la importancia de la autenticidad, el diálogo constante con la audiencia y la integración de experiencias personales. Destaca que las redes permiten vulnerabilidad, mientras que el podcast requiere un enfoque más investigativo e informativo.

Su proceso creativo incluye rituales, música y narrativas paranormales que fortalecen la conexión emocional con los seguidores. Su testimonio refleja cómo la expresión cultural puede adquirir una dimensión íntima y simbólica, conectando con públicos jóvenes que buscan honestidad y cercanía.

- Let's Talk RD: enfatiza la democratización del arte y la cultura, la planificación de secciones atractivas, la interacción constante con la audiencia y el balance entre educación y entretenimiento.

Su experiencia muestra que la constancia y la cercanía narrativa son más importantes que la tecnología o la perfección técnica. Este enfoque pone de manifiesto la necesidad de pensar la comunicación cultural como un proceso pedagógico y empático, donde la forma de contar es tan relevante como el contenido que se transmite.

- DBC Network: aporta una visión colectiva y estratégica sobre la producción cultural digital. Conciben la creación como un acto de colaboración, comunidad y conciencia crítica, en el que la tecnología sirve como medio para conectar identidad y propósito.

Su enfoque combina estética urbana, narrativa afrocaribeña y discurso social, destacando la importancia de producir contenido con ética y profundidad. En su práctica, la cultura se entiende como un espacio accesible, educativo y participativo, donde la comunicación se convierte en herramienta de transformación y no solo de entretenimiento.

El análisis cualitativo de estas tres entrevistas evidencia que los jóvenes creadores culturales dominicanos comparten valores fundamentales como la autenticidad, la intención educativa, la conexión emocional y la búsqueda de representación.

No obstante, cada enfoque aporta una mirada complementaria: Fundi encarna la vulnerabilidad y la exploración personal; Let's Talk RD promueve la educación accesible y el diálogo cultural; y DBC Network articula la colectividad, la conciencia crítica y la innovación creativa.

En conjunto, estas perspectivas enriquecen la estructura conceptual de SonarQuisqueya, mostrando que las narrativas digitales más efectivas son aquellas que logran equilibrio entre emoción, propósito y participación. Así, el análisis cualitativo no solo complementa los datos cuantitativos, sino que ofrece una base sólida para diseñar un modelo de comunicación cultural que refleje la diversidad, creatividad y agencia de la juventud urbana dominicana.

35 4.4 Presentación de los Resultados

Los hallazgos integran datos cuantitativos y cualitativos para ofrecer un panorama completo de los hábitos culturales de los jóvenes urbanos dominicanos:

- La juventud urbana consume cultura digital de manera intensiva, con mayorías accediendo diariamente a contenidos culturales.
- Existe una preferencia marcada por plataformas visuales y dinámicas, especialmente Instagram, TikTok y YouTube, mientras que medios tradicionales pierden relevancia.
- La confiabilidad percibida de la información es limitada: más del 62% considera difícil encontrar información cultural veraz.
- Los jóvenes buscan entretenimiento, educación y cultura, con interés por formatos cortos, atractivos y participativos.
- Podcasts locales educativos-culturales son bien recibidos; un 53% mostró interés en consumir un proyecto como SonarQuisqueya.

4.4.1 Integración de entrevistas cualitativas

• Kayla (Fundí): su experiencia confirma que la autenticidad, la cercanía y la interacción con la audiencia fortalecen la fidelización. Las narrativas personales, los rituales creativos y la tematización paranormal muestran cómo se puede conectar emocionalmente con los jóvenes, convirtiendo la vulnerabilidad en un puente comunicativo y en una forma de resistencia cultural.

• Let's Talk RD: evidencia que la planificación estratégica, la diversidad de temas, la selección de invitados relevantes y el diseño de secciones dinámicas permiten acercar la cultura a la juventud, rompiendo percepciones de elitismo. Su enfoque demuestra que el arte y la comunicación cultural pueden ser accesibles, entretenidos y educativos al mismo tiempo, siempre que se privilegie la empatía y la constancia sobre la perfección técnica.

• DBC Network: representa una perspectiva colectiva y profesional del ecosistema cultural digital. Desde su enfoque, la creación de contenido no se limita a la producción, sino que implica construir comunidad, fomentar pensamiento crítico y proyectar la identidad caribeña con una visión global. Su trabajo demuestra que la innovación en los medios culturales surge de la combinación entre estética, propósito y colaboración. A través de proyectos como Reset Radio, Neuróticos y EconómicaMente, DBC redefine la noción de medio educativo-cultural, transformando la comunicación en un espacio de diálogo entre creatividad, bienestar y conciencia social.

Los hallazgos combinados refuerzan la pertinencia de SonarQuisqueya como proyecto educativo-cultural digital, capaz de:

1. Reducir la desinformación sobre el patrimonio cultural.
2. Promover la apropiación activa de expresiones afrodominicanas y urbanas.
3. Ofrecer contenidos atractivos, participativos y emocionalmente conectados con la audiencia.

4. Servir como modelo replicable de mediación cultural digital.

5. Integrar estrategias de producción profesional y colaborativa que fortalezcan la sostenibilidad y el alcance de las narrativas culturales emergentes.

4.5 Interpretación de los Resultados

• Segmento etario dominante (18–24 años): centra la necesidad de estrategias dirigidas a jóvenes activos en redes sociales, quienes constituyen el núcleo de la audiencia potencial. Esto confirma la pertinencia de adaptar formatos digitales y contenidos atractivos a este grupo.

• Preferencia por plataformas digitales (70%+): subraya que la difusión cultural debe priorizar canales digitales, integrando formatos visuales, cortos y participativos.

• Vacíos de confiabilidad: evidencian que proyectos educativos-culturales con rigor y narrativa atractiva, como SonarQuisqueya, son esenciales para fomentar reflexión crítica y aprendizaje significativo.

• Integración de experiencias de creadores: tanto Kayla como Let's Talk RD muestran que la autenticidad, constancia y cercanía con la audiencia son determinantes para lograr engagement y confianza, elementos que SonarQuisqueya incorpora en su diseño.

En conjunto, los resultados evidencian que un podcast educativo-cultural digital, con contenido confiable, interactivo y atractivo, puede convertirse en una herramienta eficaz para fortalecer la identidad cultural y la participación juvenil en República Dominicana



CAPÍTULO V.

**DISEÑO Y
DESARROLLO DE
SONARQUISQUEYA**

•REC

5.1 Concepto y Diferenciación

Concepto del proyecto

SonarQuisqueya se concibe como un manual integral para la creación de un podcast cultural-educativo innovador, diseñado especialmente para jóvenes urbanos de Santo Domingo entre 18 y 30 años. Su finalidad principal es combatir la desinformación cultural, proporcionando contenido veraz, contextualizado y atractivo sobre el patrimonio artístico, musical, histórico y urbano de la República Dominicana.

Este proyecto nace de la observación crítica del panoramamediático digital, donde frecuentemente los contenidos culturales se presentan de manera fragmentada, superficial o carente de contexto, lo que limita la comprensión profunda de la juventud y su capacidad de apropiarse de forma consciente de su propia cultura y memoria colectiva.

El manual de SonarQuisqueya no solo ofrece estrategias metodológicas y técnicas para la producción de podcasts, sino que también integra principios pedagógicos y culturales, orientando a los creadores a generar contenidos que sean rigurosos, inclusivos y participativos.

Cada sección del manual guía al lector paso a paso, desde la conceptualización de la temática y la planificación del episodio, hasta la producción, difusión y evaluación del impacto, asegurando que el producto final cumpla con estándares educativos, creativos y éticos.

Al utilizar este manual, los jóvenes y futuros creadores se convierten en actores activos en la construcción de su narrativa cultural, fortaleciendo su identidad, promoviendo la reflexión crítica y contribuyendo al enriquecimiento de la cultura digital dominicana.

Así, SonarQuisqueya funciona tanto como herramienta práctica de producción como guía educativa para la apropiación consciente de la cultura, estableciendo un modelo replicable y sostenible que puede adaptarse a distintos contextos y audiencias juveniles.

Fundamentos teóricos

SonarQuisqueya se fundamenta en la premisa de que los medios digitales mediatizan la cultura, transformando la manera en que los jóvenes interactúan con su entorno cultural.

En la era digital, plataformas como Instagram y TikTok han emergido como espacios predominantes en la interacción cultural juvenil, permitiendo a los jóvenes participar activamente en la cultura de formas más accesibles e interactivas revista.profesionaldelainformacion.com.

Además, la cultura digital juvenil se caracteriza por la práctica de las multitareas, como la utilización simultánea de Internet, móviles, escucha de música, visión de televisión y a veces lectura o conversación personal.

Esta capacidad de simultaneidad y combinatoria está transformando las habilidades cognitivas y sociales de los jóvenes, mientras que su capacidad de concentración puede disminuir telos.fundaciontelefonica.com.

En este contexto, SonarQuisqueya adopta los principios de la educación liberadora propuesta por Paulo Freire. Freire sostiene que la educación debe ser un proceso de liberación que fomente la reflexión crítica y la acción transformadora.

En su obra “Pedagogía del oprimido”, Freire enfatiza que las prácticas educativas deben ser elaboradas con los estudiantes y no para ellos, buscando la recuperación de la humanidad de las personas que participan UASB-Digital.

Esta perspectiva se alinea con la pedagogía crítica, que busca promover una educación que fomente la ciudadanía activa, la conciencia crítica y la transformación social.

En este enfoque, la educación se concibe como un instrumento para la liberación de las personas y la transformación social, promoviendo una educación crítica, emancipadora y comprometida con la justicia social Scribd.

SonarQuisqueya, por lo tanto, se configura como un espacio de cocreación cultural participativa, donde los jóvenes no son receptores pasivos, sino actores activos en la construcción de su narrativa cultural.

A través de un enfoque pedagógico que integra investigación rigurosa, narrativa cercana y reflexión crítica, el proyecto busca fortalecer la identidad cultural de los jóvenes y fomentar su participación activa en la sociedad.

Diferenciación frente a otros proyectos

SonarQuisqueya se distingue de iniciativas como Let's Talk RD, Cultura Próxima, Fundi o Andariego por su enfoque multidimensional, pedagógico y participativo, que trasciende la mera difusión de información o entretenimiento. Cada episodio del podcast combina de manera estratégica cuatro elementos esenciales:

- Investigación rigurosa: cada tema se desarrolla con verificación de fuentes confiables, entrevistas a expertos y análisis histórico-cultural profundo, asegurando que la audiencia reciba información precisa y contextualizada.
- Narrativa cercana: el contenido se presenta en un lenguaje adaptado a los jóvenes, con un tono conversacional y dinámico que facilita la comprensión y mantiene el interés durante todo el episodio.
- Experiencias vivenciales: se incorporan relatos orales, música, recorridos urbanos y testimonios comunitarios, permitiendo que los oyentes conecten emocional y experiencialmente con la cultura dominicana.
- Análisis crítico: más allá de la información, cada episodio promueve la reflexión sobre el contexto social, político, histórico y cultural, fomentando pensamiento crítico y participación activa de los jóvenes en la construcción de su identidad cultural.

A diferencia de otros medios que suelen centrarse en informar o entretener, SonarQuisqueya integra educación cultural, participación activa y reflexión crítica, convirtiendo a los oyentes en

agentes activos de aprendizaje y fortaleciendo una identidad cultural sólida y consciente.

Pilares de identidad

La identidad del proyecto se sostiene sobre tres pilares fundamentales que guían tanto la producción de contenidos como la interacción con la audiencia:

1. Cercanía: se utiliza un lenguaje juvenil, narrativas accesibles y un tono conversacional que facilita la comprensión y genera un vínculo genuino entre los jóvenes y el contenido cultural.
2. Confiabilidad: todo el material se construye a partir de investigación académica, entrevistas a especialistas y verificación rigurosa de información, garantizando que los oyentes accedan a datos precisos y confiables.
3. Relevancia: los temas se seleccionan cuidadosamente para impactar la vida cotidiana de los jóvenes y su proceso de construcción identitaria, integrando tanto expresiones culturales tradicionales como contemporáneas.

Inclusión y diversidad

SonarQuisqueya asegura la representación de voces diversas, desde artistas urbanos y gestores culturales hasta líderes comunitarios, abordando la cultura desde múltiples dimensiones: histórica, estética, social y emocional.

La combinación de narrativa sonora, interacción digital y contenido multimedia permite que el proyecto llegue a los jóvenes de manera efectiva, pedagógica y sostenible.

Este enfoque fomenta la apropiación consciente del patrimonio cultural y genera espacios de cocreación participativa, donde los oyentes no solo consumen información, sino que también contribuyen activamente al diálogo y la construcción de narrativas culturales inclusivas.



5.2 Formato y Estilo de Comunicación

Diseño del formato

El formato de SonarQuisqueya se ha concebido con el objetivo de ofrecer un contenido educativo, riguroso y atractivo, combinando análisis académico con narrativa emocional y cercana.

Cada episodio tiene una duración aproximada de 20 a 30 minutos, un tiempo estratégico que permite profundizar en los temas sin generar fatiga cognitiva en la audiencia juvenil.

La estructura modular de los episodios asegura dinamismo, flexibilidad y coherencia pedagógica, permitiendo adaptar cada bloque según la temática y el perfil del invitado.

Los bloques temáticos se organizan de la siguiente manera:

1. **Introducción:** contextualiza el tema del episodio, establece objetivos claros y despierta la curiosidad del oyente mediante preguntas problematizadoras y referencias culturales relevantes.

2. **Entrevistas con expertos:** se incluyen artistas, gestores culturales, académicos y líderes comunitarios que aportan perspectivas especializadas, equilibrando información académica con experiencias vivenciales.

3. **Análisis crítico:** se fomenta la reflexión sobre el contexto histórico, social y cultural de los contenidos, incentivando pensamiento crítico y discusión fundamentada.

4. **Experiencias personales y testimonios:** se incorporan relatos de jóvenes, artistas emergentes y actores culturales que permiten conectar la teoría con la práctica y la vivencia cotidiana.

5. **Historias de vida:** se narran trayectorias de figuras destacadas del patrimonio dominicano, enlazando pasado y presente para fortalecer la identidad cultural.

6. **Recomendaciones prácticas:** se sugieren

lecturas, música, visitas culturales y actividades participativas que promuevan la interacción y la apropiación del contenido.

7. **Cierre reflexivo:** recapitulación de ideas clave y preguntas abiertas que invitan al diálogo, la reflexión posterior y la retroalimentación de la audiencia.

Esta modularidad estratégica permite combinar información rigurosa con narrativas emotivas y cercanas, logrando una conexión afectiva y cognitiva con los jóvenes y evitando que el contenido se perciba como distante o excesivamente académico.

Estilo de comunicación

El estilo de comunicación de SonarQuisqueya es conversacional, inclusivo y participativo, diseñado para motivar la interacción mediante preguntas abiertas, guías temáticas y dinámicas de reflexión. Este enfoque asegura que los invitados puedan expresarse con libertad, mientras los temas culturales se presentan de manera estructurada y pedagógica.

El lenguaje cercano refuerza el vínculo entre los jóvenes y su cultura, fomentando análisis crítico de la información errónea, promoviendo discernimiento y consolidando hábitos de consumo cultural responsable en redes digitales. Integración audiovisual y multiplataforma

Para maximizar alcance y retención, se integran elementos audiovisuales adaptados a plataformas digitales como TikTok, Instagram y YouTube Shorts, mediante reels, clips y microcontenidos. Esta estrategia permite que los jóvenes accedan a fragmentos de manera inmediata, reforzando la memoria cultural y la curiosidad por explorar episodios completos.

La identidad sonora combina música dominicana contemporánea y tradicional, efectos ambientales y sonidos urbanos que evocan elementos del patrimonio cultural, generando una experiencia multisensorial e inmersiva. La narrativa se enriquece con anécdotas, testimonios de artistas

y ejemplos concretos, facilitando la comprensión de la cultura dominicana y fortaleciendo el vínculo emocional con los contenidos.

Participación y flexibilidad

SonarQuisqueya fomenta la participación activa mediante encuestas, retos digitales y espacios de interacción, integrando la voz de los jóvenes en la construcción del contenido. La flexibilidad de los bloques temáticos permite reorganizar el material según la relevancia del invitado o del episodio, garantizando actualización constante y adaptabilidad a los intereses y necesidades de la audiencia.

Así, el podcast funciona como un espacio vivo de educación cultural, donde información confiable, creatividad y participación juvenil se integran de manera orgánica, generando impacto educativo y fortaleciendo la identidad cultural de la juventud dominicana.

5.3 Manual de Creación del Podcast (Paso a Paso)

El manual de creación de SonarQuisqueya se diseñó con el objetivo de garantizar coherencia pedagógica, calidad técnica y replicabilidad, asegurando que cada episodio cumpla con estándares educativos, comunicativos y creativos. Este paso a paso permite que el proyecto no solo sea sostenible, sino también adaptable a futuros contextos y audiencias.

Paso 1: Planificación y conceptualización

El primer paso consiste en definir de manera precisa los objetivos educativos y culturales del podcast, así como el público meta, que en este caso son jóvenes urbanos de Santo Domingo entre 18 y 30 años. Durante esta fase se seleccionan las temáticas centrales, que incluyen arte urbano, música, historia, tradiciones dominicanas y expresiones culturales contemporáneas, garantizando pertinencia y conexión con la audiencia.

Además, se establece la estrategia de difusión, e

identificando plataformas digitales prioritarias (Instagram, TikTok, YouTube Shorts, Spotify y Apple Podcasts) y diseñando un plan para seleccionar invitados que aporten valor cultural, desde artistas emergentes hasta expertos en patrimonio y gestores culturales. Esta planificación inicial asegura que cada episodio tenga propósito, coherencia y alcance.

Paso 2: Preparación de guiones y preguntas guía

Una vez definida la conceptualización, se desarrollan guiones flexibles y adaptados a cada invitado. Estos guiones incluyen bloques temáticos predefinidos, preguntas abiertas que fomenten reflexión y participación, elementos interactivos, y casos prácticos que conecten la teoría con la experiencia cotidiana de los jóvenes.

Se prioriza la diversidad de voces, incorporando artistas emergentes, expertos en patrimonio, líderes comunitarios y referentes culturales, de manera que la narrativa sea plural, inclusiva y representativa de distintas dimensiones de la cultura dominicana.

Los guiones funcionan como un marco orientativo, permitiendo al mismo tiempo libertad de expresión y espontaneidad durante las entrevistas.

Paso 3: Cotización y selección de estudio de grabación

Este paso asegura calidad técnica y profesionalismo en la producción. Se define un presupuesto detallado, contemplando grabación, edición, postproducción, música y efectos sonoros. La selección del estudio de grabación considera criterios como acústica, equipamiento técnico, disponibilidad y experiencia del personal. Garantizar un entorno profesional permite que cada episodio cumpla con estándares de claridad, volumen, balance y coherencia sonora.

Paso 4: Grabación de episodios

Durante la grabación, se coordina la logística de invitados y equipo técnico, generando un ambiente relajado y colaborativo que favorezca la espontaneidad y autenticidad de las conversaciones. Además del registro principal,

se captura material adicional destinado a clips cortos, reels y microcontenidos para redes sociales, maximizando el alcance y la visibilidad de cada episodio.

Paso 5: Edición y postproducción

En esta fase se realiza la limpieza de audio, ajuste de volúmenes e integración de música y efectos sonoros, asegurando que la experiencia auditiva sea envolvente y profesional.

Se producen clips cortos y reels destinados a redes sociales, facilitando que los jóvenes interactúen con el contenido y participen activamente mediante comentarios, encuestas o retos digitales. La postproducción también permite reforzar la identidad sonora del podcast, incorporando música dominicana contemporánea y tradicional, así como efectos que evocan el patrimonio cultural.

Paso 6: Publicación y difusión

Una vez editado, el episodio se publica en Spotify, Apple Podcasts y YouTube, garantizando accesibilidad y visibilidad.

41 Paralelamente, se difunden clips y reels en Instagram, TikTok y otras redes sociales, acompañados de estrategias de participación que invitan a la audiencia a comentar, compartir y crear contenido derivado. Esta difusión activa asegura que el podcast cumpla su función educativa y cultural, llegando de manera efectiva a la juventud.

Paso 7: Evaluación y mejora continua

Finalmente, se implementa un sistema de monitoreo y análisis de métricas, evaluando interacción, alcance y percepción de la audiencia. Estos datos permiten ajustar guiones, estilo de comunicación y formato de episodios, asegurando que cada entrega sea más relevante, atractiva y educativa. La mejora continua convierte a SonarQuisqueya en un proyecto dinámico y adaptable, capaz de evolucionar según las necesidades de los jóvenes y las tendencias culturales.

Impacto del manual:

Este paso a paso asegura que SonarQuisqueya tenga un impacto educativo real, promoviendo

reflexión crítica y apropiación cultural entre los jóvenes, al tiempo que establece un modelo replicable y sostenible para futuros proyectos culturales y educativos en República Dominicana y otros contextos latinoamericanos.



Manual

*Ver anexo 11
pagina 84*

5.4 Plan de Producción y Logística

El plan de producción y logística de SonarQuisqueya se estructura para garantizar que cada episodio cumpla con los estándares de calidad técnica, coherencia pedagógica y relevancia cultural, asegurando que los contenidos lleguen de manera efectiva y atractiva a la audiencia juvenil. La organización del proyecto contempla desde la preparación de guías y guiones hasta la evaluación posterior a la publicación, combinando rigor, creatividad y eficiencia.

5.4.1 Guías y guiones para invitados

Cada invitado recibe una guía personalizada que combina preguntas abiertas y temas clave, asegurando que las entrevistas mantengan consistencia temática y pedagógica, al mismo tiempo que permiten la espontaneidad y la expresión auténtica de los participantes. Los invitados incluyen actores culturales de diversos ámbitos:

- Andariego (Turismo y aventura): se enfoca en rutas culturales, museos, festivales y experiencias educativas urbanas, mostrando cómo la exploración del patrimonio puede conectarse con la vida cotidiana de los jóvenes.
- Kayla (Espiritualidad y cultura): aborda la relación entre espiritualidad, tradiciones y memoria colectiva, enfatizando cómo los valores culturales y la identidad se transmiten a través de prácticas culturales y rituales urbanos.
- Kenneth (Social-política): ofrece perspectivas sobre ciudadanía, movimientos sociales y políticas culturales, permitiendo reflexionar sobre la interacción entre cultura, sociedad y participación juvenil.
- Let'sTalkRD y Cultura Próxima: se centran en eventos, exposiciones, artistas emergentes y estrategias para acercar la cultura a los jóvenes mediante formatos accesibles y atractivos. Estas guías permiten que cada episodio combine información veraz y educativa con narrativas cercanas, promoviendo reflexión crítica y apropiación cultural activa por parte de los oyentes.

5.4.2 Flujos de trabajo

El flujo de producción de SonarQuisqueya se organiza en cinco etapas fundamentales:

1. **Preproducción:** incluye la planificación temática de cada episodio, la coordinación con los invitados y la elaboración detallada de los guiones, asegurando que los temas tratados sean relevantes y alineados con los objetivos educativos del proyecto.
2. **Grabación:** se realiza en un ambiente relajado y colaborativo, con pruebas técnicas previas, registro de material adicional y captura de elementos que puedan ser reutilizados en clips, reels y otros formatos multimedia.
3. **Postproducción:** comprende la limpieza de audio, integración de música y efectos sonoros, así como la edición de clips y reels para plataformas digitales, manteniendo coherencia sonora y estética del podcast.
4. **Publicación y difusión:** los episodios se suben a plataformas como Spotify, Apple Podcasts y YouTube, acompañados de fragmentos cortos optimizados para redes sociales, asegurando alcance y visibilidad constante.
5. **Evaluación y mejora continua:** mediante el monitoreo de métricas de interacción y retroalimentación de la audiencia, se realizan ajustes a guiones, estilo y formato, garantizando la pertinencia y actualización constante del contenido.

5.4.3 Estrategias de publicidad y marketing digital

Para ampliar el impacto y la participación de la audiencia, se implementan estrategias específicas adaptadas a cada plataforma digital:

- TikTok: reels cortos con fragmentos llamativos, música contextualizada y efectos visuales para captar atención inmediata.
- Instagram: clips, stories interactivos y carruseles educativos que fomentan engagement

y difusión de información cultural.

- YouTube Shorts: momentos clave de las entrevistas adaptados al consumo rápido, reforzando memoria cultural y curiosidad del público.
- Interacción constante: se promueven encuestas, comentarios y preguntas abiertas para incentivar la participación activa de la comunidad juvenil.
- Calendario de publicaciones: alternancia estratégica entre episodios completos y clips breves para mantener presencia constante y reforzar la identidad del podcast.



PRESUPUESTO A: PRODUCCIÓN PROFESIONAL (CON ESTUDIO DBC)

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL (RDS)
Producción DBC (paquete completo)	Grabación, edición, reels, asesoría creativa (6 meses × RD\$36,000)	216,000.00
Diseño gráfico y branding avanzado	Portada del podcast, plantillas para redes, banners animados, miniaturas de video	48,000.00
Honorarios de speakers / invitados	RD\$2,000 por episodio × 24 episodios (1 semanal)	48,000.00
Merchandising promocional	Kits para invitados: tote bag, taza, pin o camiseta por episodio	36,000.00
Publicidad digital	Promociones mensuales en Instagram, TikTok, YouTube y Spotify	120,000.00
Producción de patrocinio e integración de marcas	Colocación de banners, menciones, productos en set	60,000.00
Imprevistos (20 %)	Cualquier gasto extra no contemplado	105,600.00
TOTAL GENERAL (6 meses)		RD\$633,600.00

Costo total: RD\$633,600.00

Duración: 6 meses

Objetivo: obtener ganancias del 30 % o más.



PRESUPUESTO B – PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL (RDS)
Equipo técnico básico	Tripode (RD\$2,000), micrófonos tipo vlogger (RD\$8,000), luces LED (RD\$5,000), uso de cámara de celular	15,000.00
Software de edición	Programas para edición de audio y video (DaVinci, CapCut Pro, Canva Pro, etc.) por 6 meses	6,000.00
Locaciones y ambientación	Espacios seleccionados para grabar + decoración visual básica	18,000.00
Diseño gráfico y branding	Portada, visuales para reels, identidad visual	36,000.00
Honorarios de speakers / invitados	RD\$1,000 por episodio × 24 episodios	24,000.00
Merchandising promocional	Kits pequeños para invitados o giveaways	24,000.00
Publicidad en redes sociales	Promoción mensual de los episodios	60,000.00
Asistencia técnica / edición independiente	Editor freelance por 6 meses (2,000 por episodio)	48,000.00
Imprevistos (20 %)		46,200.00
TOTAL GENERAL (6 meses)		RD\$277,200.00

Costo total: RD\$277,200.00

Duración: 6 meses

Objetivo: aumentar rentabilidad con más patrocinios pequeños y ventas directas.



FUENTES DE INGRESO OPTIMIZADAS (A)

FUENTE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA	INGRESO ESTIMADO (6 MESES)
Patrocinios principales (2–3 marcas)	Marcas culturales, instituciones educativas, bebidas o estilo de vida. Aporte de RD\$35,000/mes × 3 patrocinadores.	Mención fija + logo + presencia visual constante en reels y episodios + banner al cierre.	RD\$630,000.00
Micro-patrocinios por episodio	Integraciones de productos (bebidas, libros, accesorios) o menciones pagadas a RD\$6,000 × 24 episodios.	"Producto en set" + mención creativa dentro del episodio.	RD\$144,000.00
Merchandising SonarQuisqueya	Línea de productos premium (tote bags, camisetas, tazas, pines). 200 unidades con margen RD\$500 c/u.	Venta online + ferias culturales + kits para influencers.	RD\$100,000.00
Monetización digital y colaboraciones	YouTube + Spotify + colaboraciones pagadas con medios o marcas (ej. anuncios en reels, menciones cruzadas).	Promedio RD\$10,000/mes.	RD\$60,000.00
Total estimado de ingresos (6 meses)			RD\$934,000.00

Ganancia neta estimada: RD\$934,000.00 – 633,600.00 = RD\$300,400.00

→ Margen de ganancia: 47 % Este escenario es viable con 2 patrocinadores institucionales + 1 comercial y una estrategia activa de merch.



FUENTES DE INGRESO OPTIMIZADAS (B)

FUENTE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA	INGRESO ESTIMADO (6 MESES)
Patrocinios locales (4 marcas pequeñas)	Cafés, tiendas, colectivos, librerías, marcas de ropa o cosmética indie (RD\$10,000/mes × 4).	Mención visual y verbal, banner en cada episodio.	RD\$240,000.00
Micro-patrocinios por episodio	Productos o servicios colaborativos (RD\$3,000 × 24 episodios).	Integración orgánica o agradecimiento visual.	RD\$72,000.00
Merchandising artesanal	Línea accesible (stickers, tote bags, camisetas). 200 unidades × RD\$350 ganancia c/u.	Venta online + Instagram + colaboraciones con artistas.	RD\$70,000.00
Monetización digital	YouTube Shorts, reels y Spotify monetizados.	RD\$5,000/mes.	RD\$30,000.00
Total estimado de ingresos (6 meses)			RD\$412,000.00

Ganancia neta estimada: RD\$412,000.00 – 277,200.00 = RD\$134,800.00

→ Margen de ganancia: 49 %

El modelo low cost puede ser altamente rentable si se mantiene una comunidad activa y marcas pequeñas aliadas.



COMPARATIVA FINAL (6 MESES)

ELEMENTO	PROFESIONAL (DBC)	INDEPENDIENTE
Costo total	RD\$633,600	RD\$277,200
Ingresos estimados	RD\$934,000	RD\$412,000
Ganancia neta	RD\$300,400	RD\$134,800
Margen de ganancia	47 %	49 %
Tipo de patrocinio	Marcas grandes e institucionales	Marcas locales o colaborativas
Calidad técnica	Alta (estudio profesional)	Media (autogestionada)
Carga de trabajo	Baja (el estudio gestiona todo)	Alta (producción y edición propia)
Escalabilidad	Alta (formato exportable, alianzas amplias)	Media (crecimiento orgánico)



PRESUPUESTO – MANUAL DIGITAL “SONARQUISQUEYA”

CONCEPTO GENERAL	DESCRIPCIÓN	COSTO ESTIMADO (RDS)
Planificación y redacción	Desarrollo del contenido, estructura y redacción del manual.	10,000.00
Edición y revisión	Corrección de estilo, coherencia, lector de prueba.	6,000.00
Diseño gráfico y diagramación digital	Portada, maquetación y formato Kindle/PDF.	16,000.00
Publicación digital y gestión	Registro ISBN, carga en Amazon KDP, pruebas.	2,000.00
Marketing y promoción digital	Campaña en redes sociales, anuncios, materiales promocionales.	12,000.00
Seguimiento y remarketing	Análisis de métricas, mantenimiento y promociones cruzadas.	3,000.00
Imprevistos (20 %)	Margen de seguridad para gastos no previstos.	9,800.00
TOTAL GENERAL ESTIMADO		RD\$58,800.00

Duración total: 6 meses
Formato: Digital (PDF + Amazon Kindle)



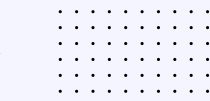
PROYECCIÓN DE INGRESOS DIGITALES

CANAL DE VENTA	PRECIO UNITARIO (RDS)	VENTAS ESTIMADAS (6 MESES)	INGRESOS TOTALES (RDS)
Amazon Kindle (KDP)	700	150 copias	105,000.00
Venta directa (redes / enlace propio)	600	100 copias	60,000.00
Total de ingresos estimados	—	—	165,000.00
Ganancia neta aproximada	—	—	RD\$106,200.00
Margen de beneficio	—	—	= 64 %



CRONOGRAMA A – PRODUCCIÓN CON ESTUDIO (DBC STUDIO)

MES	FASE PRINCIPAL	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENTREGABLES / RESULTADOS
Mes 1 - Lanzamiento y preproducción	Planificación general de temporada	Definición de objetivos narrativos, identidad sonora y visual, temas por mes, estructura de episodios. Diseño del calendario de grabación con DBC.	Equipo Sonar Quisqueya + DBC	Guía editorial, calendario de grabación, plantillas gráficas iniciales.
Mes 2 - Grabación y difusión inicial	Grabación de 4 episodios + edición + lanzamiento	Grabación semanal (1 episodio por semana). Edición profesional y creación de reels. Difusión del primer episodio.	DBC (producción y edición), Equipo Sonar Quisqueya (dirección de contenido)	4 episodios listos y publicados, 7 reels promocionales.
Mes 3 - Consolidación y posicionamiento	Producción continua + campaña digital	Grabación de la segunda tanda de 4 episodios. Diseño de nuevos clips y quote cards. Inicio de campaña de difusión universitaria y cultural.	Equipo Sonar Quisqueya + DBC + colaborador en redes	8 episodios totales publicados, aumento de visibilidad en redes.
Mes 4 - Expansión temática y colaboraciones	Integración de invitados y nuevas secciones	Grabación y edición de 4 episodios con invitados. Producción audiovisual detrás de cámaras y mini trailers.	DBC + Equipo Sonar Quisqueya + equipo invitado	12 episodios totales, clips especiales con invitados.
Mes 5 - Reforzamiento de marca	Branding sonoro y narrativo	Actualización de intros, cortinillas y visuales. Ajuste de estrategia visual en función de métricas.	DBC (audio/video), Equipo Sonar Quisqueya (curaduría narrativa)	Identidad visual refinada, mejora del sonido y coherencia estética.
Mes 6 - Cierre de temporada y evaluación	Evaluación integral de la primera temporada	Revisión de métricas (alcance, retención, interacción). Encuesta de audiencia. Planificación de temporada 2.	Equipo Sonar Quisqueya + DBC	Informe de resultados, plan de mejora y teaser para próxima temporada.



Total entregables (6 meses):

- 24 episodios completos (4 por mes)
- 42 reels promocionales (7 por mes)
- Asesoría creativa continua
- Reporte de métricas y evolución del proyecto



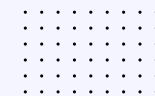
Duración total: 6 meses

Modalidad: Producción profesional con acompañamiento creativo y técnico (plan RDS\$633.600).

Objetivo: mantener una producción constante y visualmente coherente con el apoyo técnico de DBC, liberando carga operativa para enfocarse en contenido, invitados y narrativa.

CRONOGRAMA GENERAL – MANUAL DIGITAL “SONARQUISQUEYA” (6 MESES)

MES	ETAPA / ENFOQUE	ACTIVIDADES	ENTREGABLES	OBJETIVO GENERAL
1	Planificación y redacción inicial	• Definición de estructura y capítulos. • Redacción de contenidos base. • Revisión conceptual del enfoque cultural-educativo. • Reuniones de alineación con el equipo.	• Borrador inicial del manual. • Esquema aprobado.	Establecer la base conceptual y textual.
2	Revisión y edición de contenido	• Corrección de estilo y coherencia. • Revisión técnica (citas, referencias). • Prueba de lectura y ajustes finales.	• Texto final aprobado. • Documento listo para diseño.	Asegurar calidad narrativa y académica.
3	Diseño gráfico y diagramación digital	• Diseño de portada y contraportada. • Definición de tipografía y paleta visual. • Maquetación del contenido completo en InDesign. • Revisión de formato PDF y Kindle.	• Versión final diagramada. • Archivos listos para publicación.	Dar forma visual y profesional al manual.
4	Publicación digital	• Registro ISBN y derechos de autor. • Subida a Amazon KDP. • Pruebas digitales y ajustes de formato. • Definición de precio y descripción de venta.	• Manual publicado digitalmente. • Enlace de venta activo.	Lanzar oficialmente el manual digital.
5	Lanzamiento y marketing digital	• Campaña de expectativa y lanzamiento. • Publicaciones en redes y reels promocionales. • Publicidad paga (Instagram Ads, Amazon Ads). • Colaboraciones con creadores culturales.	• Campaña activa. • Métricas iniciales de alcance.	Promover el manual y aumentar su visibilidad.
6	Ventas, seguimiento y remarketing	• Análisis de ventas y reseñas. • Actualización de materiales promocionales. • Reforzar presencia en redes y con el podcast. • Preparar estrategias para próxima edición o extensión.	• Informe final de resultados. • Plan de continuidad.	Evaluar el impacto y sostener las ventas.

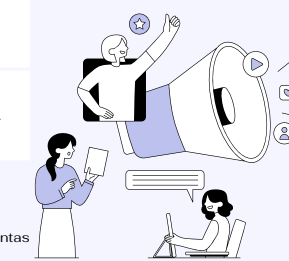


Duración total: 6 meses

Modalidad: 100 % digital (producción, venta y promoción en línea)

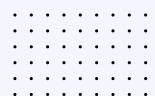
Objetivo final:

Publicar y posicionar el Manual Digital SonarQuisqueya como una herramienta educativa y cultural, vinculada al podcast, con proyección sostenible y ventas constantes en Amazon y redes sociales.



CRONOGRAMA B – PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE (AUTOGESTIONADA)

MES	FASE PRINCIPAL	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENTREGABLES / RESULTADOS
Mes 1 - Planificación estratégica	Diseño general de la temporada	Definir formato, tono, público meta, secciones, calendario editorial y visual. Crear portada, plantillas y kits gráficos.	Equipo Sonar Quisqueya	Manual de producción + calendario de grabación + identidad visual lista.
Mes 2 - Grabación y edición inicial	Producción de los primeros 4 episodios	Grabación con micrófono casero o locación; edición básica con Audacity/CapCut. Publicación semanal.	Equipo Sonar Quisqueya	4 episodios y primeros 7 reels publicados.
Mes 3 - Optimización técnica y difusión	Mejora de audio, storytelling y ritmo visual	Aprendizaje técnico (niveles, EQ, edición), integración de intros y música original. Lanzamiento de campaña de redes.	Equipo Sonar Quisqueya	8 episodios publicados y campaña activa en Instagram/TikTok.
Mes 4 - Producción sostenida y alianzas	Grabación continua + colaboración con otros creadores	Coordinación de entrevistas o colaboraciones. Producción simultánea de reels y clips cortos.	Equipo Sonar Quisqueya+ invitados	12 episodios totales, clips especiales con invitados.
Mes 5 - Expansión y revisión de imagen	Actualización del branding y contenido audiovisual	Ajustar estilo visual y sonoro según métricas. Publicar microvideos educativos o culturales derivados del podcast.	Equipo Sonar Quisqueya	Nueva portada o look visual + aumento de interacción
Mes 6 - Cierre y proyección	Evaluación integral y planificación de próxima etapa	Revisión de métricas, aprendizajes técnicos y de gestión. Definir mejoras para la temporada siguiente.	Equipo Sonar Quisqueya	24 episodios publicados + informe de resultados.



• 24 episodios (grabados y editados por Carla)

• 42 reels (autogestionados o con apoyo de diseñador freelance)

• Calendario de publicaciones y rediseño visual

• Informe de métricas y aprendizaje técnico

• Carga de trabajo: 15–20 horas semanales aprox.



Duración total: 6 meses

Modalidad: Grabación, edición, diseño y difusión a cargo de Carla y colaboradores externos.

Objetivo: desarrollar autonomía técnica y narrativa, controlando el proceso completo y fortaleciendo la identidad cultural del podcast.

5.5 Plan de Negocios

El plan de negocios de SonarQuisqueya se diseñó para garantizar la sostenibilidad económica, el crecimiento estratégico y la consolidación de la propuesta cultural-educativa, asegurando que el proyecto permanezca independiente y fiel a su propósito pedagógico. Su visión combina innovación digital con cultura, construyendo un ecosistema en el que el podcast se convierte en una plataforma de transformación cultural y educativa, capaz de conectar a los jóvenes con su patrimonio y generar reflexiones críticas sobre identidad, arte y sociedad.

Para estructurar de manera integral el proyecto, se utilizó el Modelo Canvas, que permite visualizar los elementos que sostienen su propuesta de valor. La propuesta de valor de SonarQuisqueya se centra en ofrecer contenido cultural veraz, educativo y cercano, fomentando pensamiento crítico y apropiación del patrimonio entre los jóvenes urbanos. Se diferencia de otros medios por integrar narrativa pedagógica, música, testimonios, experiencias y análisis crítico, convirtiendo a los oyentes en agentes activos de aprendizaje.

Los segmentos de clientes están claramente definidos: jóvenes urbanos de Santo Domingo interesados en cultura, arte, música y patrimonio, así como consumidores digitales que valoran contenido confiable, interactivo y cercano. Los canales para llegar a estos públicos incluyen plataformas de streaming como Spotify, Apple Podcasts y YouTube, y redes sociales como TikTok e Instagram, donde se difunden clips, reels y contenido interactivo adaptado a los hábitos de consumo juvenil.

La relación con el cliente se sustenta en la interacción constante mediante encuestas, retos culturales, comentarios y participación en actividades sugeridas por el podcast, generando comunidad, fidelización y retroalimentación directa. Las fuentes de ingreso se diversifican para asegurar independencia editorial y sostenibilidad, incluyendo patrocinios de marcas culturales, colaboraciones con medios, merchandising, talleres, eventos y contenido premium.

Entre los recursos clave destacan el equipo de producción profesional, guiones estructurados, investigación, invitados expertos, recursos audiovisuales y presencia digital consolidada. Las actividades clave comprenden la producción, edición de audio y video, creación de clips y reels, publicación, difusión y análisis de métricas de interacción. Los socios clave incluyen estudios de grabación, asociaciones culturales, marcas y medios aliados, asegurando calidad, veracidad y alcance. Por último, la estructura de costos contempla honorarios de estudio, producción, marketing digital, logística y coordinación de invitados, permitiendo una planificación financiera eficiente y alineada con la misión educativa del proyecto.

En cuanto a la estrategia de monetización, SonarQuisqueya implementa mecanismos que permiten generar ingresos sin comprometer la integridad educativa del contenido. Entre estos se incluyen patrocinios y colaboraciones con marcas culturales, museos, librerías y empresas turísticas, integradas mediante menciones nativas y publicidad ética dentro de los episodios; merchandising, con productos como camisetas, tote bags, stickers y cuadernos que fomentan sentido de pertenencia; eventos y talleres, que permiten interacción presencial y aprendizaje experiencial; contenido premium, con episodios extendidos, entrevistas exclusivas y recursos educativos adicionales mediante suscripción; y colaboraciones con medios y plataformas, para producción de cápsulas culturales que amplíen alcance y presencia digital. Esta diversificación asegura sostenibilidad a largo plazo y refuerza la independencia editorial.

El presupuesto general proyecta los recursos necesarios para producir episodio piloto y material promocional. Los costos aproximados incluyen honorarios de estudio y grabación (RD\$17,000), edición de cuatro reels (RD\$4,800), producción y postproducción adicional (RD\$5,000), marketing digital y publicidad (RD\$6,000) y logística y coordinación de invitados (RD\$3,000), para un total estimado de RD\$35,800.

Esta planificación permite realizar ajustes según métricas de alcance y retorno económico, asegurando un uso estratégico de los recursos

Cotización de estudio de podcast

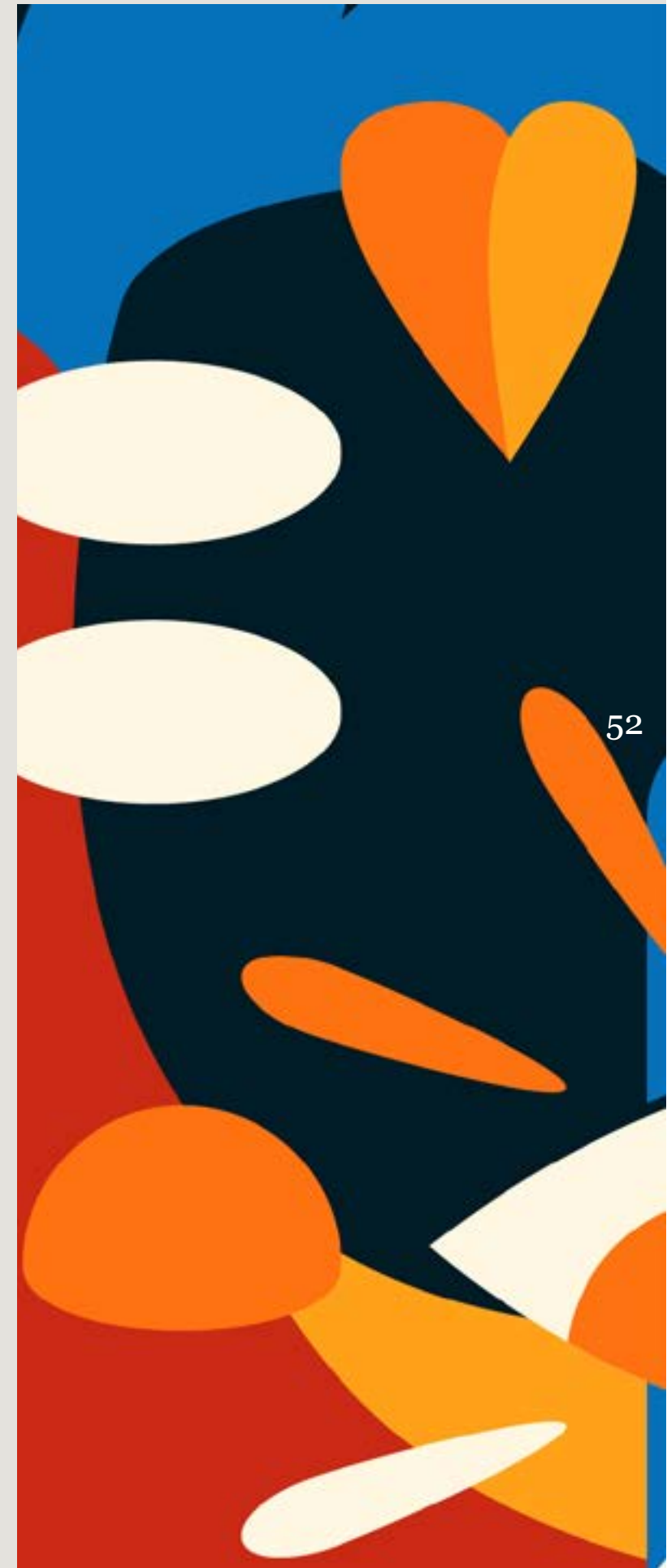
DBC Studio Podcast ofrece un paquete integral para SonarQuisqueya:

- Servicios incluidos:
 - o Uso de estudio y set para podcast
 - o Ingeniero de grabación
 - o Producción de audio y video
 - o Edición básica y entrega de reels
- Costo total: RD\$21,800
 - o Grabación en estudio + edición básica (2 horas): RD\$17,000
 - o Edición de 4 reels (1,200 RD\$ c/u): RD\$4,800
- Entregables:
 - o Dos capítulos editados (piloto + introductorio)
 - o Cuatro reels optimizados para redes sociales

Esta inversión garantiza un producto profesional, multiplataforma y alineado con la propuesta de valor educativa y cultural del proyecto

Finalmente, la cotización del estudio de podcast garantiza un producto profesional y multiplataforma. DBC Studio Podcast ofrece un paquete integral que incluye uso de estudio y set para grabación, ingeniero de grabación, producción de audio y video, edición básica y entrega de cuatro reels optimizados para redes, con un costo total de RD\$21,800, cubriendo dos capítulos editados. Esta inversión asegura que SonarQuisqueya mantenga coherencia técnica y estética, consolidando su propuesta educativa-

cultural y su capacidad de generar impacto en la audiencia juvenil.



5.6 Invitados y su relevancia

SonarQuisqueya selecciona invitados con miradas complementarias y enriquecedoras para la juventud, considerando trayectoria, impacto comunitario y capacidad de conexión con la audiencia. La diversidad de perfiles asegura equilibrio entre rigor educativo, dinamismo narrativo y conexión emocional.

5.6.1 Andariego (Turismo y aventura)

- Perfil: creador de contenido especializado en turismo cultural y exploración urbana.
- Relevancia: permite que los jóvenes descubran la cultura de manera experiencial y práctica, rompiendo la idea de que la cultura es solo académica.
- Contribución: comparte rutas culturales, consejos prácticos y genera material audiovisual para clips y reels.

5.6.2 Kayla (Espiritualidad y cultura)

- Perfil: investigadora que explora espiritualidad, identidad y cultura dominicana.
- Relevancia: conecta espiritualidad con memoria colectiva y vida cotidiana, promoviendo comprensión integral.
- Contribución: explica prácticas espirituales, incentiva experiencias culturales y aporta profundidad temática.

5.6.3 Kenneth (Social-política)

- Perfil: especialista en política, participación social y juventud.
- Relevancia: ofrece análisis crítico de desinformación cultural y políticas públicas.
- Contribución: analiza impacto de desinformación, propone estrategias de participación y fortalece relevancia académica del podcast.

5.6.4 Let'sTalkRD y Cultura Próxima

- Perfil: referentes en comunicación cultural digital y promoción de eventos artísticos.
- Relevancia: aportan experiencia en narrativa digital, asegurando conexión multiplataforma con la audiencia.
- Contribución: enseñan técnicas de entrevistas, narrativa digital, actualización cultural y promoción de artistas emergentes.

Resumen de invitados por dimensiones:

- Exploración territorial: Andariego
- Espiritualidad y cultura: Kayla
- Dimensión social-política: Kenneth
- Innovación digital y narrativa: Let'sTalkRD
- Actualización cultural y eventos: Cultura Próxima

Esta diversidad asegura que SonarQuisqueya cumpla su misión educativa, combata desinformación y fortalezca identidad y pensamiento crítico juvenil.

5.7 Material visual y referencias gráficas

El componente visual es clave para conectar con la audiencia juvenil, que consume gran parte de la información cultural en plataformas digitales. La propuesta gráfica acompaña y complementa la narrativa sonora, ofreciendo experiencia inmersiva y coherente con enfoque pedagógico.

5.7.1 Moodboards e ilustraciones

- Los moodboards definen estética, paleta de colores y estilo gráfico.
- Combinan tonos cálidos y urbanos, integrando elementos tradicionales (arquitectura colonial, símbolos culturales, música) con detalles contemporáneos (street art, tipografía moderna).
- Las ilustraciones acompañan cada episodio, reforzando comprensión visual y emocional.
- Incluyen elementos interactivos, stickers y gifs para redes sociales, fomentando engagement y aprendizaje lúdico.

5.7.2 Mockups del proyecto

- Visualizan contenido en Instagram, TikTok, YouTube y Spotify.
- Incluyen portadas de episodios, miniaturas de reels, carruseles educativos y elementos interactivos.
- Permiten anticipar experiencia del usuario y ajustar diseño antes de la publicación.
- Sirven como herramienta para patrocinadores, mostrando calidad visual y profesionalismo.

5.7.2 Referencias visuales de estilo

- Basadas en proyectos culturales internacionales, ilustraciones urbanas, tipografía moderna y símbolos dominicanos.
- Guían creación de materiales gráficos, asegurando consistencia, profesionalismo y originalidad.
- Integran creatividad y adaptabilidad a tendencias emergentes sin perder esencia cultural y pedagógica.

5.7.3 Formato y estilo de comunicación

El formato de SonarQuisqueya está diseñado para ofrecer una experiencia educativa atractiva y mantener la atención de la audiencia juvenil. Cada episodio tiene una duración de 20 a 30 minutos, estructurado en bloques temáticos que incluyen:

introducción, entrevistas con expertos, análisis crítico, experiencias personales, historias de vida, recomendaciones prácticas y cierre reflexivo. Esta modularidad permite combinar información rigurosa con elementos narrativos que conectan emocionalmente con los oyentes, evitando la percepción de contenido académico o distante.

El estilo de comunicación es conversacional, cercano y dinámico, fomentando la interacción mediante preguntas abiertas y guías temáticas que permiten a los invitados expresarse de manera natural, mientras se asegura que los temas culturales se aborden de forma estructurada y pedagógica. Este enfoque genera cercanía con la audiencia, motivando a los jóvenes a reconocer la relevancia de la cultura en su vida diaria y a cuestionar información errónea.

Además, SonarQuisqueya integra elementos audiovisuales para redes sociales, como reels, clips y fragmentos adaptados a TikTok, Instagram y YouTube Shorts, atendiendo a los hábitos de consumo digital de los jóvenes. Esta estrategia permite alcance, interacción y aprendizaje significativo, reforzando la memoria cultural y promoviendo la participación activa de la audiencia.

La identidad sonora combina música dominicana contemporánea y tradicional, efectos ambientales y sonidos que evocan el patrimonio urbano. Esto permite que la experiencia de aprendizaje sea inmersiva y multisensorial. La narrativa incorpora anécdotas, testimonios de artistas y ejemplos concretos, fortaleciendo la comprensión de la cultura dominicana y estimulando reflexión crítica.

El enfoque pedagógico se mantiene constante, promoviendo pensamiento crítico, participación activa y apropiación cultural mediante encuestas, retos digitales y espacios de interacción.

Asimismo, la estructura modular permite adaptación y flexibilidad: los bloques pueden reorganizarse según la temática, la relevancia de los invitados o las tendencias de consumo digital, garantizando que el podcast permanezca actualizado y atractivo.

Este formato refuerza la misión del proyecto de convertir el podcast en un espacio educativo, participativo y culturalmente enriquecedor, capaz de conectar a los jóvenes con su patrimonio, fomentar el pensamiento crítico y consolidar una ciudadanía cultural consciente.

5.8 Capítulo piloto

El episodio piloto funciona como laboratorio inicial, probando formato, narrativa, flujo de trabajo y recepción de la audiencia. Su diseño estratégico demuestra viabilidad del proyecto, permite retroalimentación y establece parámetros de producción para episodios futuros.

5.8.1 Presentación del piloto (Kayla y Kenneth)

- Invitados: Kayla (espiritualidad y cultura) y Kenneth (social-política).
- Ofrecen mirada integral sobre cultura dominicana: dimensión simbólica y espiritual junto con crítica social y política.
- Introducción cálida, tono conversacional y efectos sonoros que evocan identidad dominicana.

5.8.2 Extracto del contenido grabado

Bloques temáticos:

1. Introducción (2 min): Presentación del podcast y invitados.
 - o Kayla: espiritualidad y tradiciones dominicanas.
 - o Kenneth: impacto de política y movimientos sociales en percepción cultural juvenil.
2. Desinformación y juventud (6-8 min):
 - o Kayla: identifica información errónea y ofrece fuentes confiables.
 - o Kenneth: analiza impacto de desinformación en participación juvenil.
3. Recomendaciones y vivencias (4-6 min):
 - o Kayla: consejos para integrar cultura en la vida diaria.
 - o Kenneth: eventos y espacios culturales esenciales para involucramiento comunitario.
4. Reflexión y cierre (2-3 min): importancia de la cultura, agradecimientos y recordatorio de redes sociales.

5.8.3 Rumbo y proyección estratégica

- Expansión temática: series especiales, cápsulas educativas en video y colaboraciones locales e internacionales.
- Fidelización de audiencia: encuestas, retos culturales y participación activa.
- Diversificación de invitados: expertos en patrimonio, artistas urbanos y gestores culturales.
- Sostenibilidad financiera: patrocinios, merchandising, talleres y contenido premium.
- Impacto educativo-cultural: transformar percepción de la cultura entre jóvenes, fomentar pensamiento crítico y apropiación del patrimonio.

SonarQuisqueya se proyecta como laboratorio dinámico de narrativas, espacio educativo, participativo y culturalmente enriquecedor, capaz de trascender generaciones y fortalecer identidad cultural nacional.



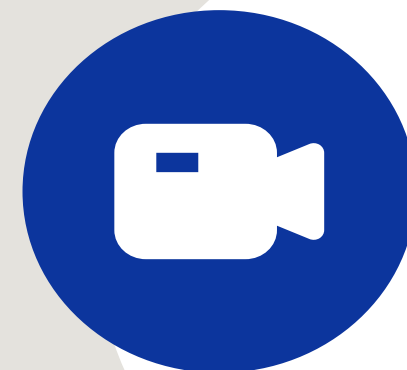
Podcast





CAPÍTULO VII.

CONCLUSIONES



6.1 Reflexión final sobre el impacto cultural y educativo

SonarQuisqueya se consolida como un proyecto innovador que articula educación, cultura y medios digitales, orientado a fortalecer la apropiación crítica del patrimonio cultural por parte de la juventud urbana dominicana. Más que un simple podcast, funciona como un espacio integral de aprendizaje y producción, en el que los jóvenes no solo consumen información, sino que desarrollan competencias técnicas, analíticas y creativas para investigar, producir y difundir contenidos culturales de manera veraz, contextualizada y atractiva. Este enfoque integral permite combinar la reflexión crítica con la práctica, fomentando una comprensión profunda de la identidad cultural y de las manifestaciones artísticas locales.

El impacto de SonarQuisqueya se manifiesta en diversas dimensiones:

Educativa y pedagógica: El proyecto se posiciona como un recurso de aprendizaje activo y experiencial, que combina teoría y práctica para formar habilidades cognitivas y técnicas en los jóvenes. A través de entrevistas, narrativas inmersivas, análisis de obras y ejercicios de producción, los participantes desarrollan competencias de investigación, síntesis, redacción, edición y diseño sonoro. Esta metodología permite que la adquisición de conocimiento no sea pasiva, sino que implique reflexión crítica, comparación de fuentes y comprensión de contextos culturales, promoviendo un aprendizaje significativo que trasciende el consumo superficial de contenidos.

Social y comunitaria: La participación activa de los jóvenes en talleres, encuestas, comentarios y retos culturales fortalece la interacción comunitaria y genera espacios de cocreación, en los que los oyentes se convierten en agentes activos del proyecto. Esta dimensión social permite que SonarQuisqueya funcione como catalizador de comunidad, promoviendo el diálogo, la colaboración y la construcción de ciudadanía cultural. Al involucrarse directamente en la producción de contenidos y en la reflexión sobre su patrimonio, los jóvenes experimentan la responsabilidad de comunicar, difundir y

valorar su cultura, desarrollando un sentido de pertenencia y compromiso con su entorno.

Cultural y patrimonial: SonarQuisqueya contribuye a visibilizar la riqueza cultural dominicana, desde expresiones ancestrales hasta manifestaciones urbanas contemporáneas. Al integrar la enseñanza práctica de creación de podcasts, los jóvenes no solo aprenden sobre cultura, sino que se convierten en agentes de preservación y difusión de su patrimonio. Este enfoque fomenta la valoración crítica de las tradiciones, la memoria histórica y la creatividad local, fortaleciendo la identidad cultural y promoviendo la apropiación consciente de los recursos simbólicos de la nación.

Digital y mediática: El proyecto aprovecha los medios digitales y multiplataformas como Spotify, Apple Podcasts, TikTok, Instagram y YouTube Shorts para llegar a la audiencia juvenil en sus espacios habituales de consumo. Más allá del alcance, los jóvenes desarrollan competencias mediáticas y técnicas esenciales para la comunicación contemporánea, aprendiendo a adaptar contenidos a distintos formatos digitales, a narrar historias de manera efectiva y a gestionar información de manera responsable. Esto permite que la juventud no solo participe como audiencia, sino que también se empodere como creadora y mediadora cultural en entornos digitales, cerrando la brecha entre consumo y producción.

En conjunto, SonarQuisqueya se proyecta como un proyecto transformador que combina educación, cultura y tecnología, generando impactos sostenibles en el aprendizaje, la identidad, la participación comunitaria y la mediación cultural digital de los jóvenes dominicanos. Su enfoque integral demuestra que los medios digitales pueden ser herramientas poderosas para la educación cultural, siempre que se diseñen con criterios de rigor, creatividad y pertinencia, fomentando una ciudadanía crítica, consciente y activa frente a su patrimonio y su entorno cultural.

INDICADORES DE IMPACTO ESPERADO

DIMENSIÓN	INDICADOR	META A CORTO PLAZO	META A LARGO PLAZO
EDUCATIVA	Comprensión crítica y habilidades de producción de podcasts	≥70% manifiestan mayor conocimiento y capacidad de producción	≥90% producen contenidos propios y aplican conocimientos culturales
SOCIAL	Participación digital y creación de contenido	500 interacciones por episodio	+2,000 interacciones por episodio
CULTURAL	Asistencia a eventos y exploración patrimonial	30% de oyentes participan en eventos culturales	50% se involucran activamente en actividades culturales
DIGITAL	Alcance, retención y producción de contenido	1,500 reproducciones promedio	+5,000 reproducciones por episodio y crecimiento sostenido de creadores activos

6.2 Proyección futura del podcast y manual de creación

El proyecto SonarQuisqueya se proyecta como un referente sólido de innovación educativa y cultural, con una visión estratégica orientada a su expansión, sostenibilidad y consolidación como herramienta de formación y mediación cultural para la juventud urbana dominicana. Su proyección futura busca no solo fortalecer la creación y difusión de contenidos de calidad, sino también garantizar que los jóvenes adquieran competencias técnicas, analíticas y creativas que les permitan convertirse en agentes activos en la preservación y promoción del patrimonio cultural.

La proyección del proyecto se articula en tres ejes estratégicos:

Diversificación de contenidos y formatos: Se plantea ampliar el espectro temático y la variedad de formatos para alcanzar experiencias de aprendizaje más inmersivas y completas. Esto incluye la incorporación de series temáticas centradas en música, danza, arte urbano, patrimonio histórico y tradiciones locales; cápsulas audiovisuales educativas que combinen narrativa, análisis crítico y producción sonora; recursos interactivos que enseñen técnicas de creación de podcasts; y transmisiones en vivo que promuevan la participación directa de la audiencia. La integración de teoría y práctica permitirá que los jóvenes no solo consuman información, sino que desarrollen habilidades para producir contenidos propios, reflexionar críticamente sobre la cultura y adaptar los aprendizajes a contextos diversos.

Ampliación de la red de colaboradores e invitados: La proyección contempla la incorporación de una amplia variedad de voces expertas y creativas, incluyendo investigadores en patrimonio, artistas emergentes, gestores culturales, educadores y referentes internacionales. Esta diversidad garantiza que los jóvenes accedan a perspectivas complementarias, enriqueciendo su pensamiento crítico y fomentando la creatividad en la producción de contenidos. La interacción con distintos actores culturales también posibilita la construcción de redes de colaboración sostenibles, fortaleciendo la comunidad cultural digital y

ampliando el alcance de SonarQuisqueya a nuevos públicos y contextos educativos.

Sostenibilidad y crecimiento económico: Para garantizar la continuidad del proyecto y su independencia editorial, se proyecta un modelo diversificado de monetización que incluya patrocinios estratégicos, talleres formativos, eventos educativos, contenidos premium y colaboraciones con instituciones culturales y educativas. Esta estrategia asegura que el manual de producción y los recursos asociados permanezcan accesibles para los jóvenes, manteniendo la calidad pedagógica y la pertinencia cultural de los contenidos. Además, la sostenibilidad económica permitirá reinvertir en innovación, mejora técnica y expansión del proyecto a otras regiones de la República Dominicana y América Latina.

En conjunto, la proyección futura de SonarQuisqueya no solo busca consolidar su presencia como plataforma educativa y cultural, sino también posicionarse como un modelo replicable de comunicación cultural en contextos urbanos y digitales. Al combinar educación, creatividad, mediación cultural y tecnología, el proyecto se plantea como un referente que inspira a los jóvenes a apropiarse de su patrimonio, a producir contenidos de calidad y a difundirlos de manera crítica, creativa y consciente, fortaleciendo así la identidad cultural y la participación ciudadana en el siglo XXI.



PROYECCIÓN ESTRATÉGICA A 5 AÑOS

AÑO	OBJETIVOS CLAVE	ACCIONES CONCRETAS
1	Consolidación del piloto	Evaluación de métricas, ajustes de guion, lanzamiento de episodios y manual práctico
2	Expansión multiplataforma	Integración de TikTok, Instagram, YouTube Shorts; tutoriales prácticos de producción
3	Diversificación de contenidos	Producción de series temáticas, cápsulas educativas, entrevistas con expertos y tutoriales de producción
4	Fortalecimiento de comunidad	Talleres presenciales, mentorías para jóvenes creadores, colaboración con escuelas y universidades
5	Internacionalización y sostenibilidad	Ampliación de audiencia global, alianzas estratégicas, monetización ética, consolidación como referente educativo-cultural

6.3 Cierre narrativo y reflexivo

SonarQuisqueya trasciende la mera difusión de información al integrar de manera armoniosa la enseñanza de técnicas de producción de podcasts con la comprensión crítica del patrimonio cultural dominicano. Cada episodio, cada recurso del manual y cada actividad de validación con jóvenes funciona como un laboratorio de innovación educativa, en el que se conectan lo académico con lo cotidiano, lo local con lo global, y lo digital con lo tangible. Este enfoque permite que los jóvenes no solo accedan al conocimiento, sino que se conviertan en productores activos de contenidos culturales, desarrollando habilidades técnicas, analíticas y creativas mientras reflexionan sobre su identidad y entorno.

El proyecto fomenta una participación consciente y crítica, transformando la relación de

la juventud con su cultura. Al involucrarse en la producción, adaptación y difusión de contenidos, los jóvenes experimentan la responsabilidad de preservar, valorar y comunicar su patrimonio, consolidando un sentido de pertenencia y ciudadanía cultural activa.

En síntesis, SonarQuisqueya se consolida como un agente de cambio educativo y cultural, un espacio donde creatividad, conocimiento y producción de contenidos se entrelazan para formar una juventud crítica, comprometida y capaz de apropiarse de su legado cultural. Este proyecto demuestra que la educación, cuando se combina con innovación tecnológica y mediación cultural participativa, puede transformar no solo la manera de aprender, sino también la forma de vivir y compartir la cultura en el siglo XXI.



REFERENCIAS Y ANEXOS



Referencias APA

Álvarez Álvarez, A. M. (2023).

Comunicación estratégica: Modelo de gestión para las universidades. UNAPEC. Recuperado de <https://www.diariolibre.com/revista/sociales/2023/11/07/unapec-publica-libro-sobre-gestion-comunicacional/2516921>

Andariego. (2025). Exploración urbana y patrimonio cultural dominicano. Recuperado de <https://www.andariego.com>

Banco Central de la República

Dominicana. (2024). Encuesta Nacional de Consumo Cultural (ENCC) 2024. Recuperado de <https://cdn.bancentral.gov.do/documents/sala-de-prensa/noticias/documents/Presentacion-ENCC-20241216.pdf?v=1734387003741>

Bedggood, G., & Benady, I. (2015). Culture smart! Dominican Republic. Kuperard.

Brown, I. Z. (2015). Culture and customs of the Dominican Republic. Greenwood.

Colectivo. (2021). Diálogo de tambores: Desde la diversidad cultural dominicana. UNFPA. Recuperado de https://dominicanrepublic.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/libro_dialogo_de_tambores_version_web.pdf

Cultura Próxima. (2023). Difusión de eventos culturales en República Dominicana. Recuperado de <https://www.culturaproxima.com>

DBC Studio Podcast. (2023). Servicios de producción y grabación de podcasts. Recuperado de <https://www.dbcstudio.com>

Freedman, K., & Hernández-Hernández, F. (Eds.). (2023). Curriculum, culture and art education: Comparative perspectives. Routledge.

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores.

Freepik. (s.f.). Imágenes y recursos gráficos utilizados en el proyecto. Freepik. <https://www.freepik.com>

Galimberti Prince, A. (2022). Arte y diáspora: 26 artistas de la República Dominicana en España. Editorial RD. Recuperado de <https://rdedigital.com/libro-arte-y-diaspora-visibiliza-a-26-artistas-dominicanos-en-espana/>

Gil Fiallo, L. (2021). Humanidades digitales en República Dominicana. UNAPEC. Recuperado de <https://repositorio.unapec.edu.do/bitstream/123456789/935/1/5.%20Humanidades%20digitales%20en%20Rep%C3%ABlica%20Dominicana%20-58-67.pdf>

Gómez Cerda, J. (2021). Arte, filosofía y política. SGU. Recuperado de https://sgu.umc.cl/sgu/ebook/ARTE_FILOSOFIA_Y_POLITICA.pdf

Habermas, J. (1984). The theory of communicative action (Vol. 1 & 2). Beacon Press.

Kayla, M. [@kaylatv]. (2025). Espiritualidad y cultura dominicana: prácticas y memoria colectiva [Publicación en Instagram/TikTok]. Instagram. <https://www.instagram.com/kaylatv>

Kenneth, P. [@kennethwu]. (2025). Juventud y participación cultural en República Dominicana: retos y oportunidades [Publicación en Instagram/TikTok]. Instagram. <https://www.instagram.com/kennethwu>

Let'sTalkRD. (2025a). Podcast cultural y juvenil. Recuperado de <https://www.letstalkrd.com>

Let'sTalkRD. (2025b). Consumo juvenil de medios digitales en República Dominicana. Recuperado de <https://www.letstalkrd.com>

Litvinenko, E. (2022). Arte y comunicación II. UNAPEC. Recuperado de <https://investigaciones.unapec.edu.do/arte-y-comunicacion-ii/>

Martín-Barbero, J. (2002). De los medios a las mediaciones. Gustavo Gili.

Ministerio de Cultura de la República Dominicana. (2023). Memoria Institucional 2023. Recuperado de <https://www.cultura.gob.do/transparencia/index.php/plan-estrategico/informes>

Observatorio de la Juventud. (2022). Hábitos culturales y participación de jóvenes urbanos en República Dominicana. Santo Domingo: UNIBE.

Observatorio de la Juventud. (2023). Informe sobre juventud y participación cultural en Iberoamérica. Fundación SM. Recuperado de <https://www.observatoriodelajuventud.org>

República Dominicana. Constitución. (2015). Art. 64. Recuperado de <https://republica-dominicana.justia.com/nacionales/constitucion-de-la-republica-dominicana/titulo-ii/capitulo-i/seccion-iii/>

República Dominicana. Ley No. 1-12 de la Estrategia Nacional de Desarrollo 2030 (END 2030). (2012, 12 ene.). Recuperado de https://transparencia.hacienda.gob.do/wp-content/uploads/2023/04/1-Ley-No-1-12-Ley-de-la-Estrategia-Nacional-de-Desarrollo-2030_.pdf

República Dominicana. Ley No. 340-19 de Fomento a las Industrias Creativas (Economía Naranja). (2019, 17 jul.). G. O. No. 10953. Recuperado de <https://www.presidencia.gob.do/sites/default/files/decreto/2022-07/181-22.pdf>

República Dominicana. Ley No. 41-00 de Cultura. (2000, 28 jun.). G. O. No. 10050. Recuperado de <https://www.cultura.gob.do/index.php/sobre-nosotros/marco-legal/category/13-leyes?download=8%3Aley-41-00-de-cultura>

República Dominicana. Oficina Nacional de Estadística. (2021). Estadísticas culturales y demográficas. Santo Domingo, RD.

UNESCO. (2021). Informe mundial sobre diversidad cultural y medios digitales. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pfo000377076>

UNESCO & JCE. (2023). Fortalecimiento de capacidades para combatir la desinformación. Recuperado de <https://dominicanrepublic.un.org/es/232111-fortalecimiento-de-capacidades-para-combatir-la-desinformacion>

Wu, K. (2023a). Gestión cultural y comunicación digital: estrategias para atraer audiencias jóvenes. Recuperado de <https://www.instagram.com/kenthwu/?hl=es-la>

Wu, K. (2023b). Tendencias de consumo digital y plataformas de audio en jóvenes dominicanos. Recuperado de <https://www.kuwu.com>



Carta





Santo Domingo, República Dominicana
1 de agosto de 2025

Comité de Proyecto de Grado
Escuela de Estudios Liberales
Universidad Iberoamericana (UNIBE)
Presente.

Asunto: Solicitud de aprobación del tema del Proyecto de Fin de Carrera (PFG)

Estimado Comité:

Por medio de la presente, me permito someter a su consideración el tema de mi Proyecto de Fin de Carrera, el cual he titulado:

SonarQuisqueya: Voces jóvenes para una nueva narrativa cultural

Este proyecto tiene como propósito diseñar un modelo conceptual de podcast cultural-educativo centrado en la historia oral dominicana, dirigido a jóvenes entre 18 y 35 años residentes en Santo Domingo. La propuesta surge como respuesta a una problemática urgente: la desinformación cultural que circula en medios digitales y que impacta de manera particular a las juventudes urbanas, debilitando su vínculo con la memoria histórica y la identidad cultural del país.

Desde un enfoque cualitativo y transdisciplinario, el modelo se sustentará en marcos teóricos de los estudios culturales, la educación mediática, el pensamiento sonoro, el diseño participativo y los principios de la economía creativa. Su validación se realizará a través de entrevistas semiestructuradas, análisis de referentes y diseño de prototipos en diálogo con la audiencia meta.

A continuación, presento los elementos centrales del proyecto:

Preguntas de investigación:

- ¿Qué narrativas culturales resultan significativas para la juventud urbana en Santo Domingo?
- ¿Qué características debe tener un podcast cultural-educativo para ser accesible, creíble y significativo para su audiencia meta?
- ¿Cómo puede un modelo sonoro contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural dominicana desde una perspectiva educativa?

Objetivo general:

Diseñar un modelo conceptual de podcast cultural-educativo centrado en la historia oral dominicana, dirigido a jóvenes entre 18 y 35 años en Santo Domingo.

Objetivos específicos:

1. Diseñar un modelo conceptual de podcast educativo basado en narrativas caribeñas.
2. Validar su funcionalidad a través de herramientas cualitativas aplicadas con su audiencia meta.
3. Evaluar su viabilidad y escalabilidad como estrategia de comunicación cultural digital.

Alcances del proyecto:

Este proyecto no contempla la producción sonora de episodios ni la difusión pública de contenido. Se enfoca en la revisión documental, la elaboración estructurada del modelo, la validación cualitativa con jóvenes participantes y la construcción de una matriz de indicadores para evaluar la viabilidad e impacto del modelo. El resultado será un documento que pueda servir como guía para futuras iniciativas de carácter educativo, cultural y comunitario.

Este trabajo se enmarca en el campo de las artes y la cultura, desde una perspectiva crítica de los Estudios Liberales. Considero que su desarrollo puede constituir un aporte significativo a la construcción de ciudadanía cultural y a la promoción de narrativas más inclusivas y representativas del contexto dominicano.

Agradezco de antemano su atención y quedo atenta a su valoración y aprobación del tema propuesto.

Atentamente,

Carla Fermín

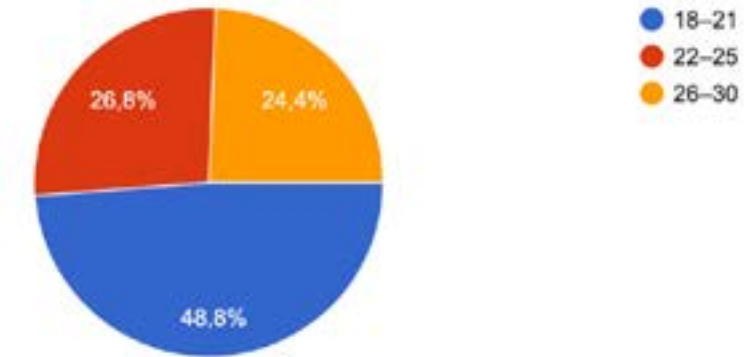
Estudiante de la Licenciatura en Estudios Liberales, mención Artes

Matrícula: 23-0465

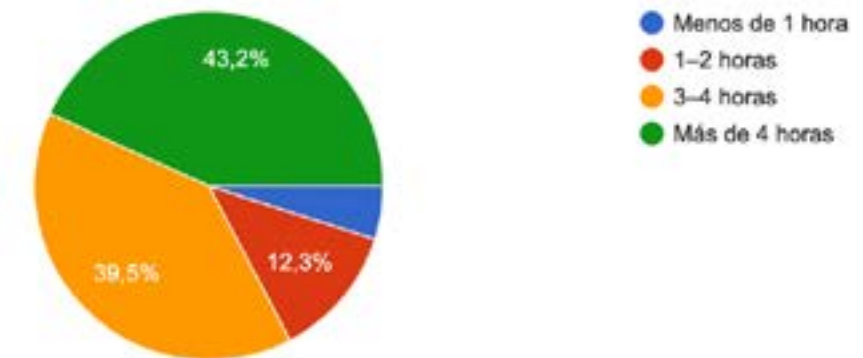
Correo: cfermin3@est.unibe.edu.do

Encuestas

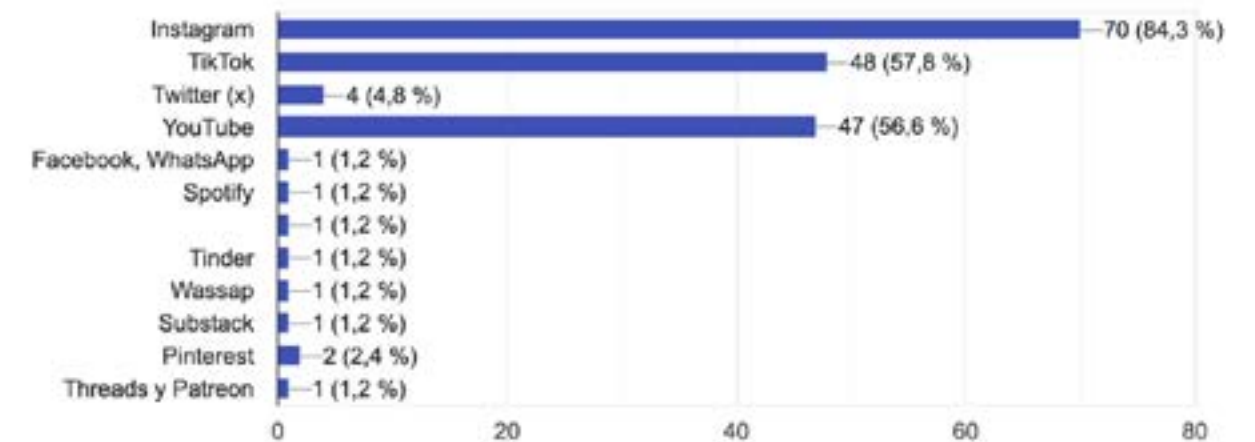
Edad:
82 respuestas



¿Qué tanto tiempo pasas consumiendo contenido en redes sociales diariamente?
81 respuestas

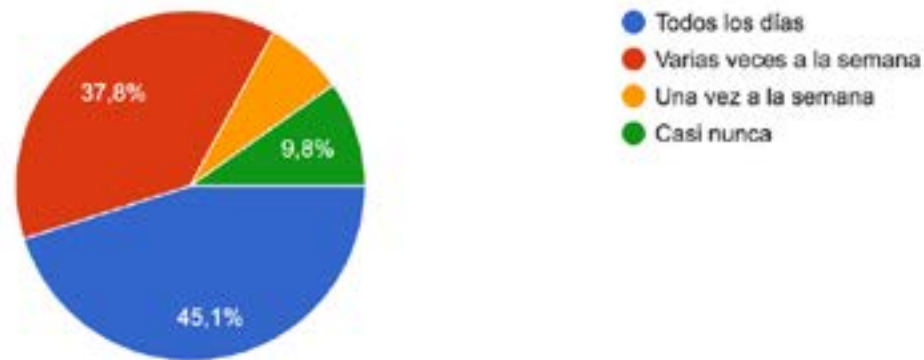


¿Cuál de estas redes usas con más frecuencia para consumir contenido cultural o artístico?
83 respuestas



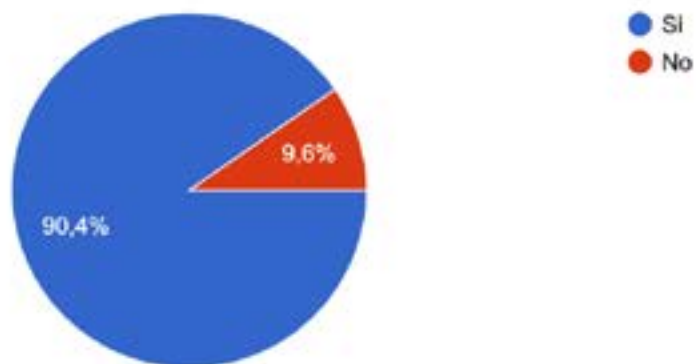
¿Con qué frecuencia consumes contenido cultural en redes sociales (música, arte, tradiciones, historia, cultura urbana)?

82 respuestas



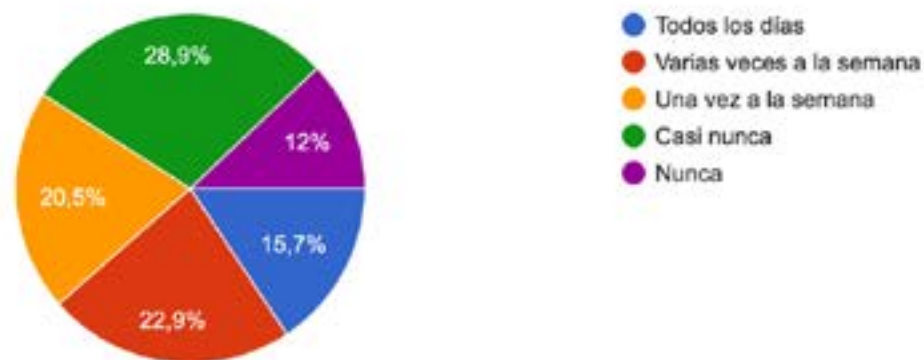
¿Alguna vez has dudado si un contenido cultural que viste en Instagram, YouTube o TikTok era verdadero o no?

83 respuestas



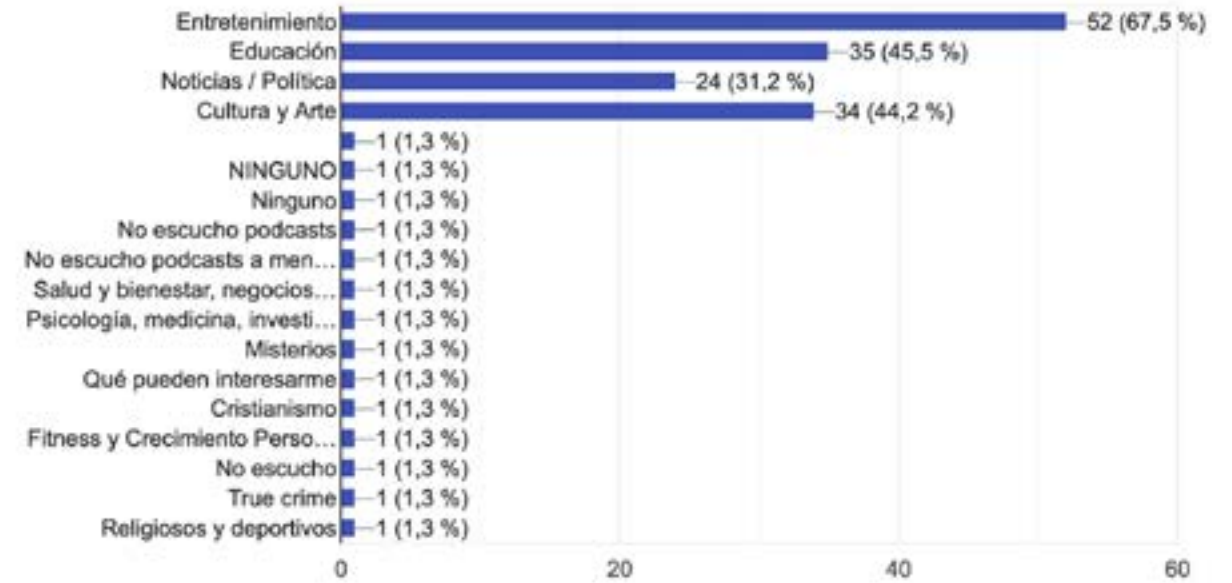
¿Con qué frecuencia escuchas podcasts?

83 respuestas



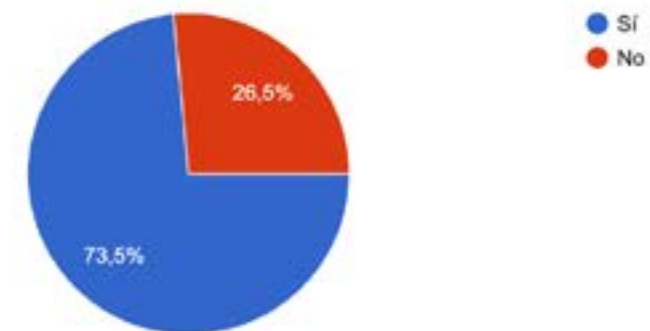
¿Qué tipo de podcasts consumes con más frecuencia? (puedes marcar más de uno)

77 respuestas



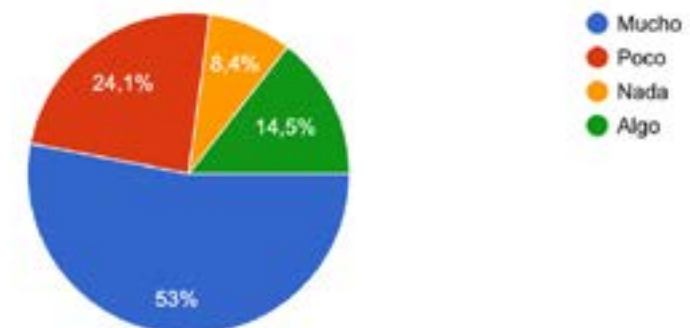
¿Has escuchado alguna vez un podcast dominicano?

83 respuestas



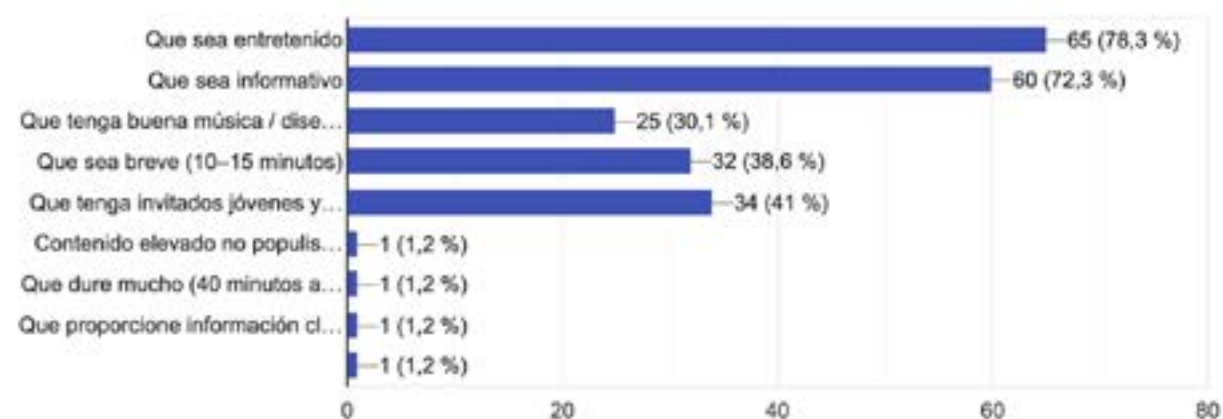
¿Qué tanto interés tendrías en escuchar un podcast cultural como SonarQuisqueya que hable de arte urbano, música, historia y tradiciones dominicanas?

83 respuestas



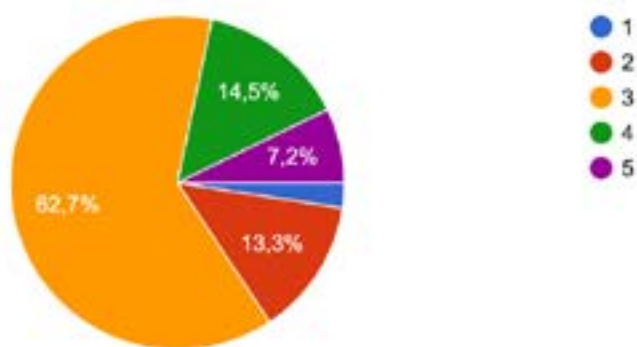
¿Qué características valoras más en un podcast cultural? (elige hasta 3)

83 respuestas



¿Qué tan fácil es encontrar información confiable sobre cultura y arte dominicano en Instagram, YouTube o TikTok?

83 respuestas



Zona donde resides

81 respuestas

- Los prados
- La espenilla
- Villa Marina, Santo Domingo
- Colinas de Los Rios, Distrito Nacional
- Santo Domingo Norte
- El millon, Distrito Nacional
- San Pedro de Macoris
- Gazcue
- Santo Domingo Distrito Nacional

Zona donde resides

81 respuestas

- Serraltes, Santo Domingo
- La Esperilla
- Viejo Arroyo Hondo
- Distrito Nacional
- El millon
- Santo doming
- Zona Oriental
- SAN Cristóbal
- Santo Domingo este

Zona donde resides

81 respuestas

- Distrito Nacional
- Distrito nacional
- Santo Domingo
- Naco
- Santo Domingo Norte
- Zona oriental
- Bella Vista
- Santo Domingo
- El millón

Zona donde resides

81 respuestas

- Capital
- Santo Domingo Este
- Piantini
- El cacique
- Jacobo Majluta
- San isidro
- Santo Domingo Oeste
- paraíso
- El Millón

Zona donde resides

81 respuestas

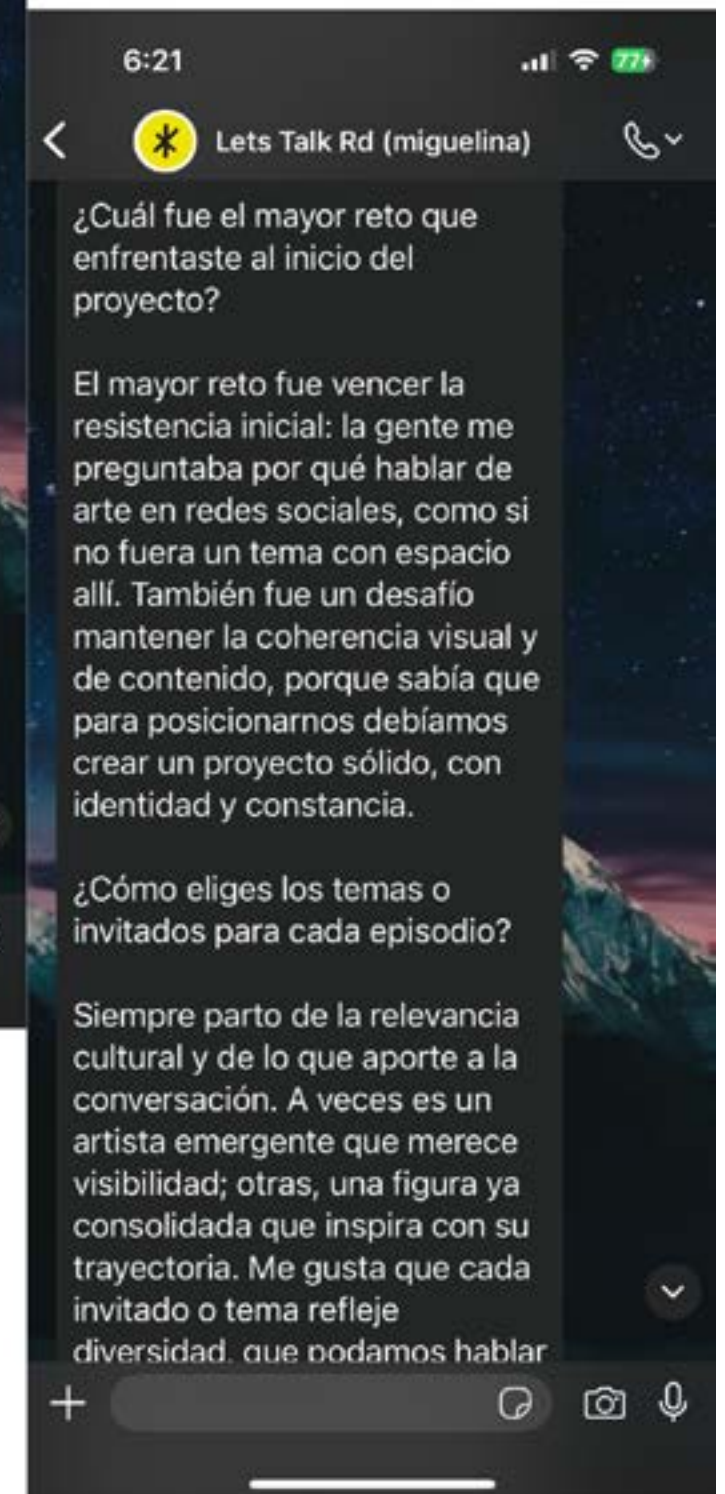
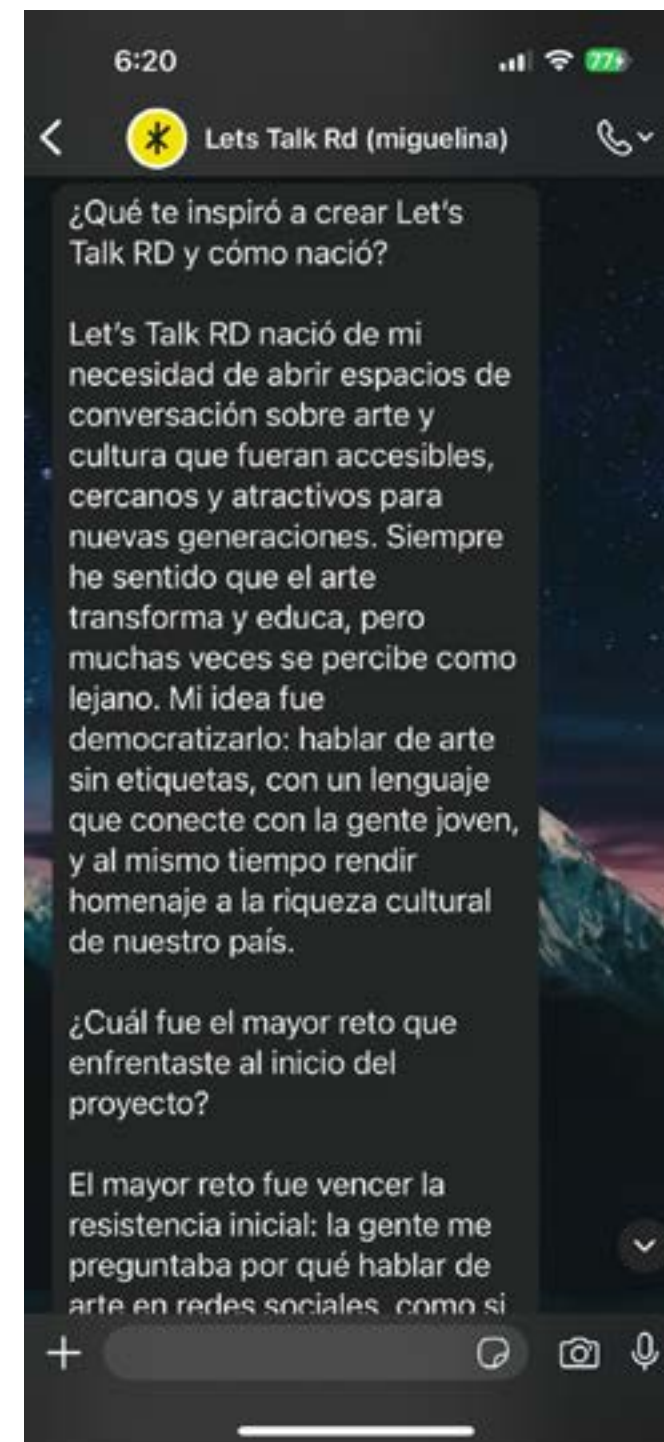
- San geronimo
- Buena vista primera, Santo Domingo norte
- Urbanización Fernández
- Distrito Nacional - Arroyo Hondo
- Santo Domingo Oeste
- Bella vista
- Arroyo hondo
- DN, Bella Vista
- arroyo hondo viejo

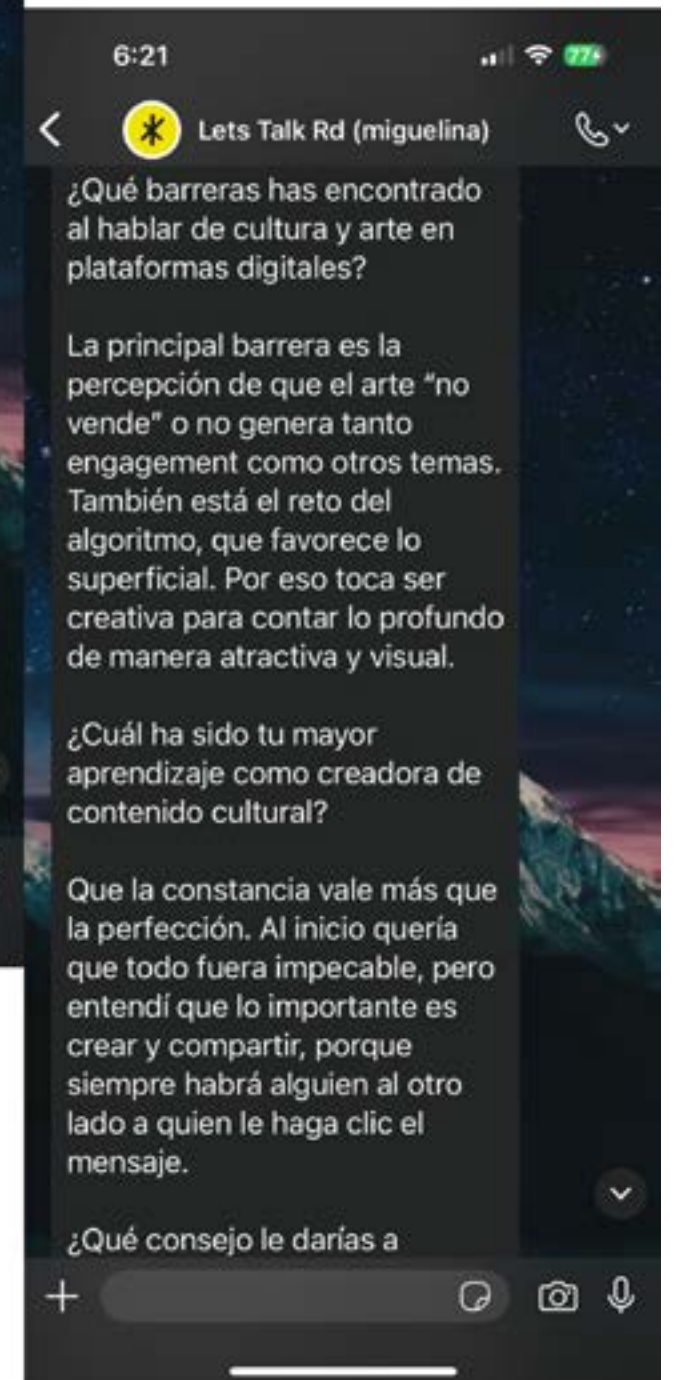
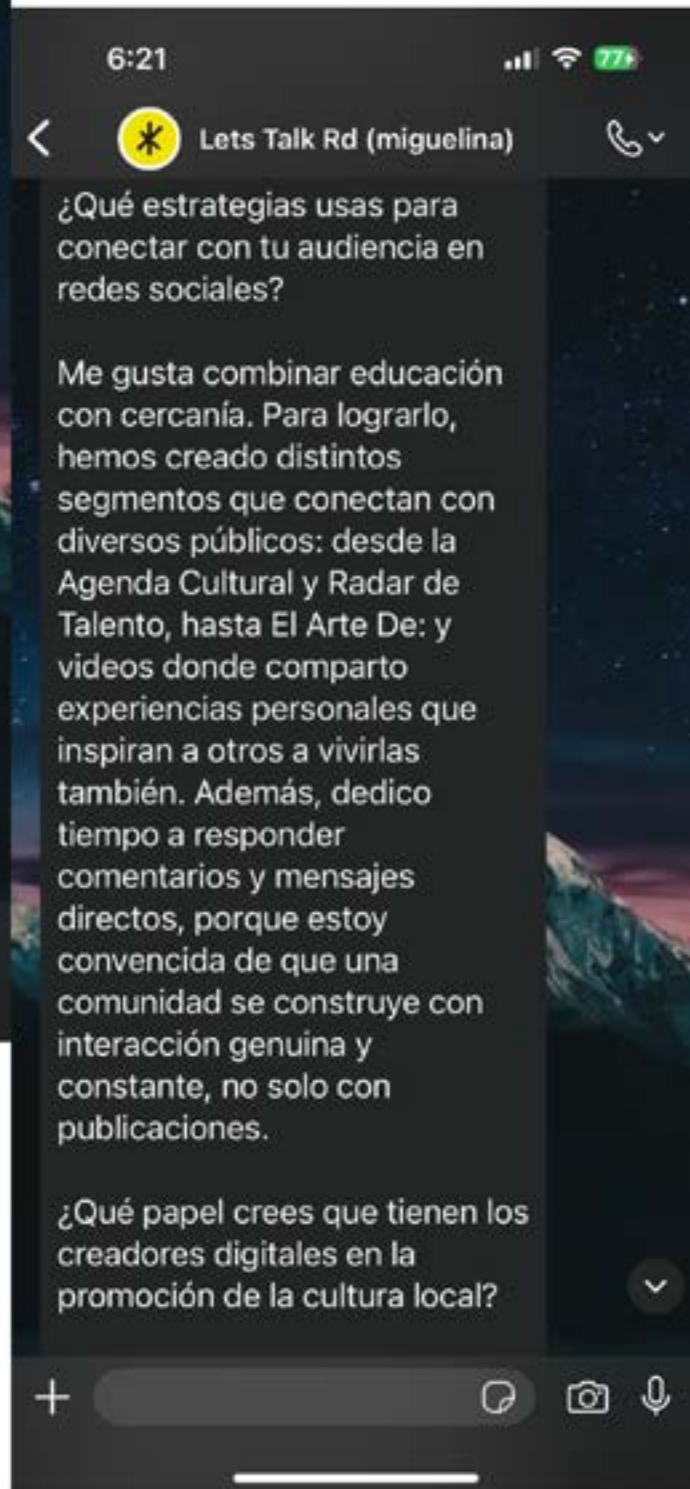
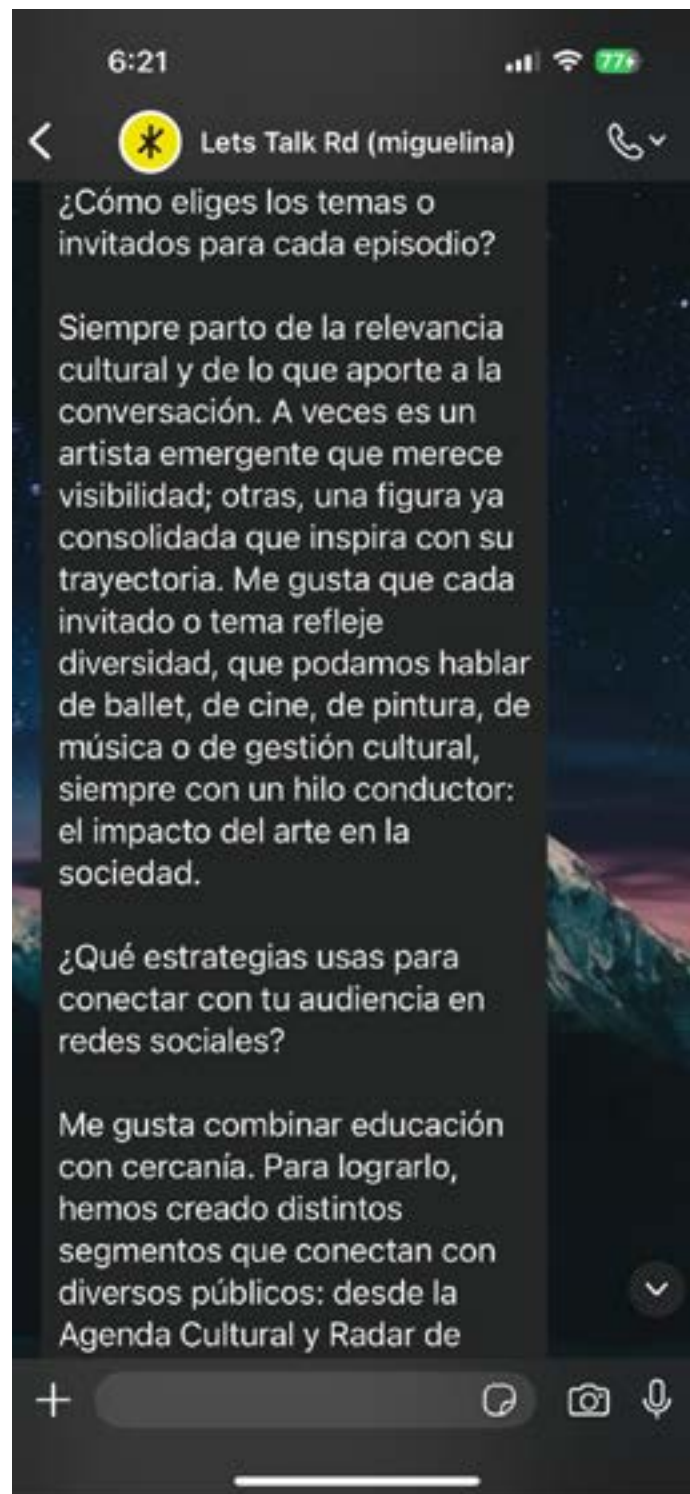
Zona donde resides

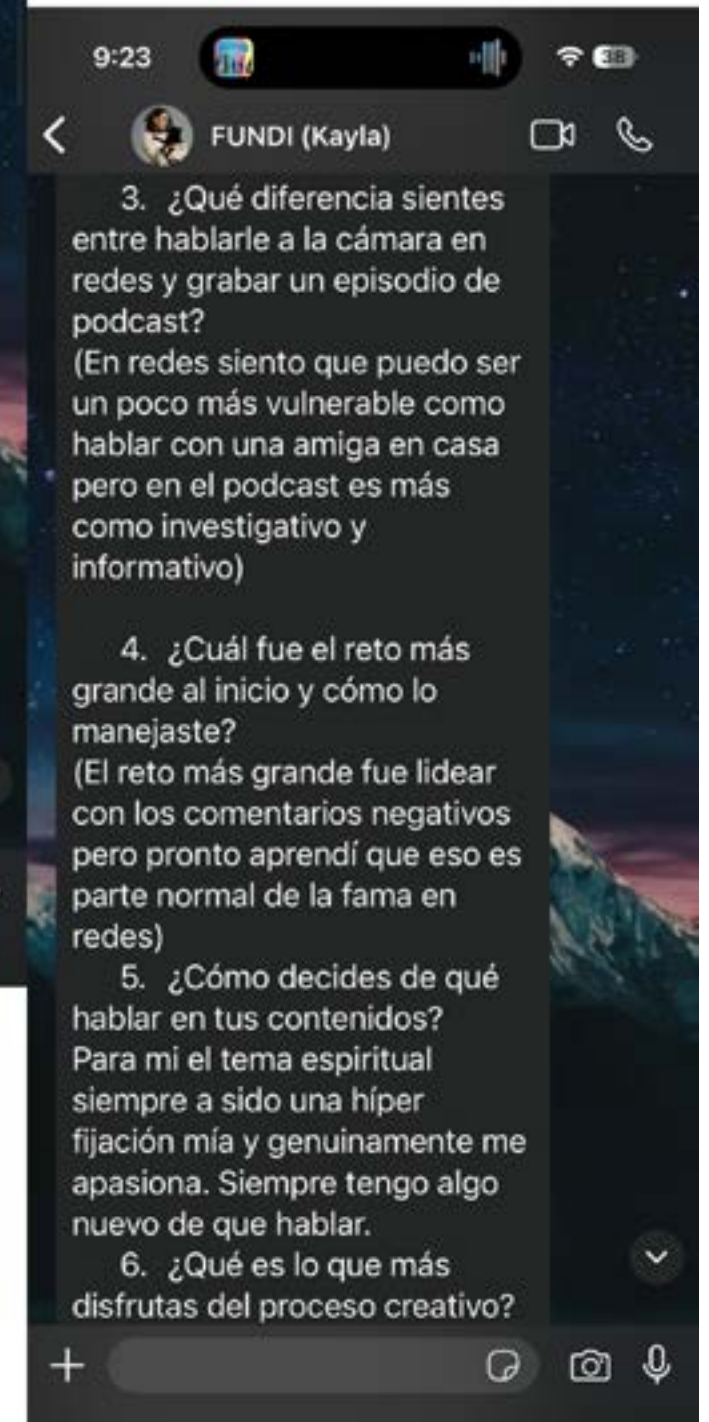
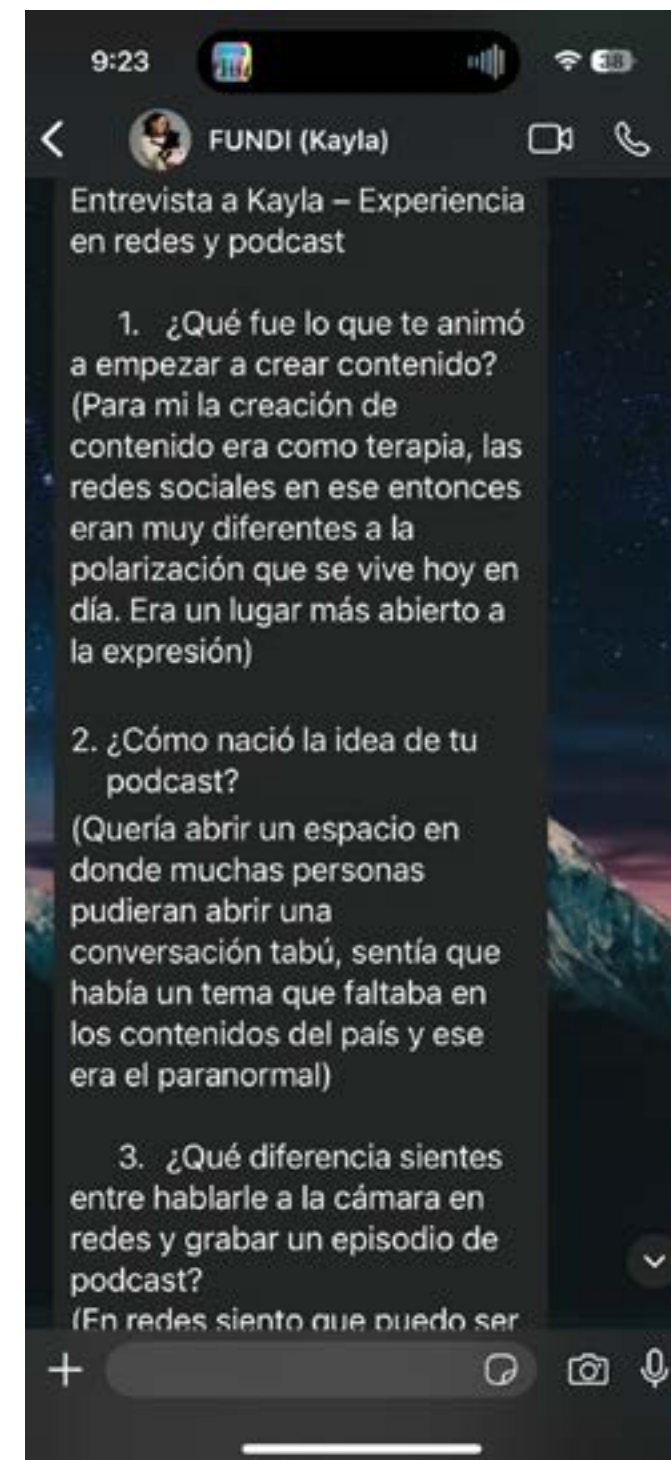
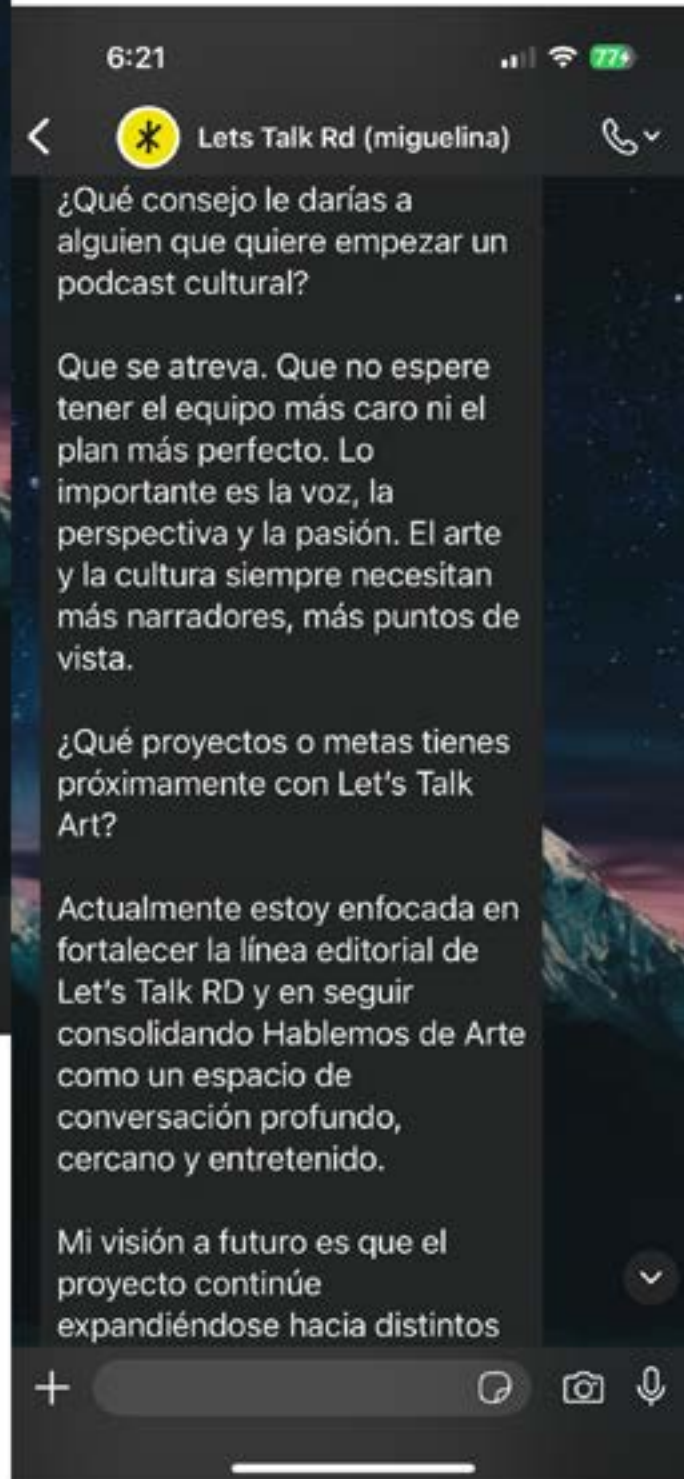
81 respuestas

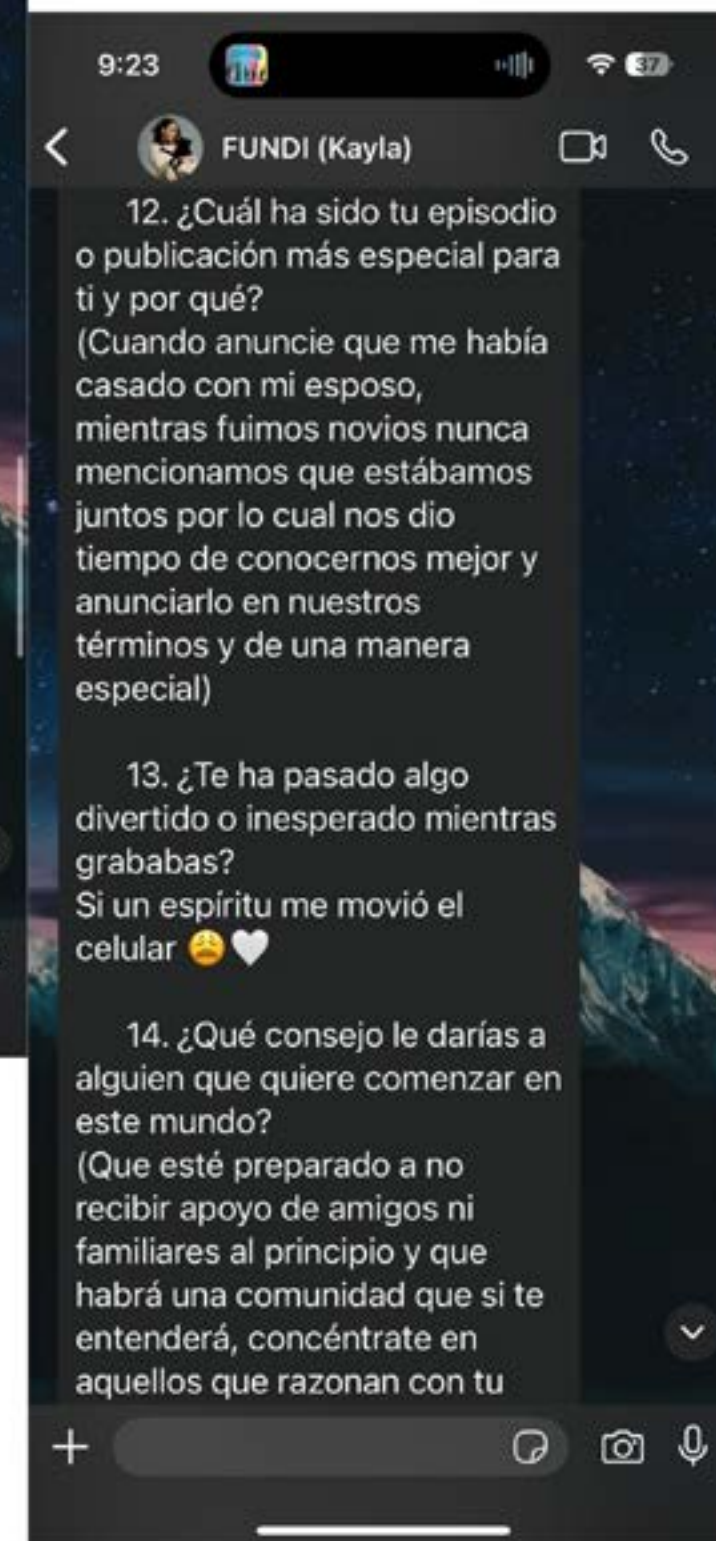
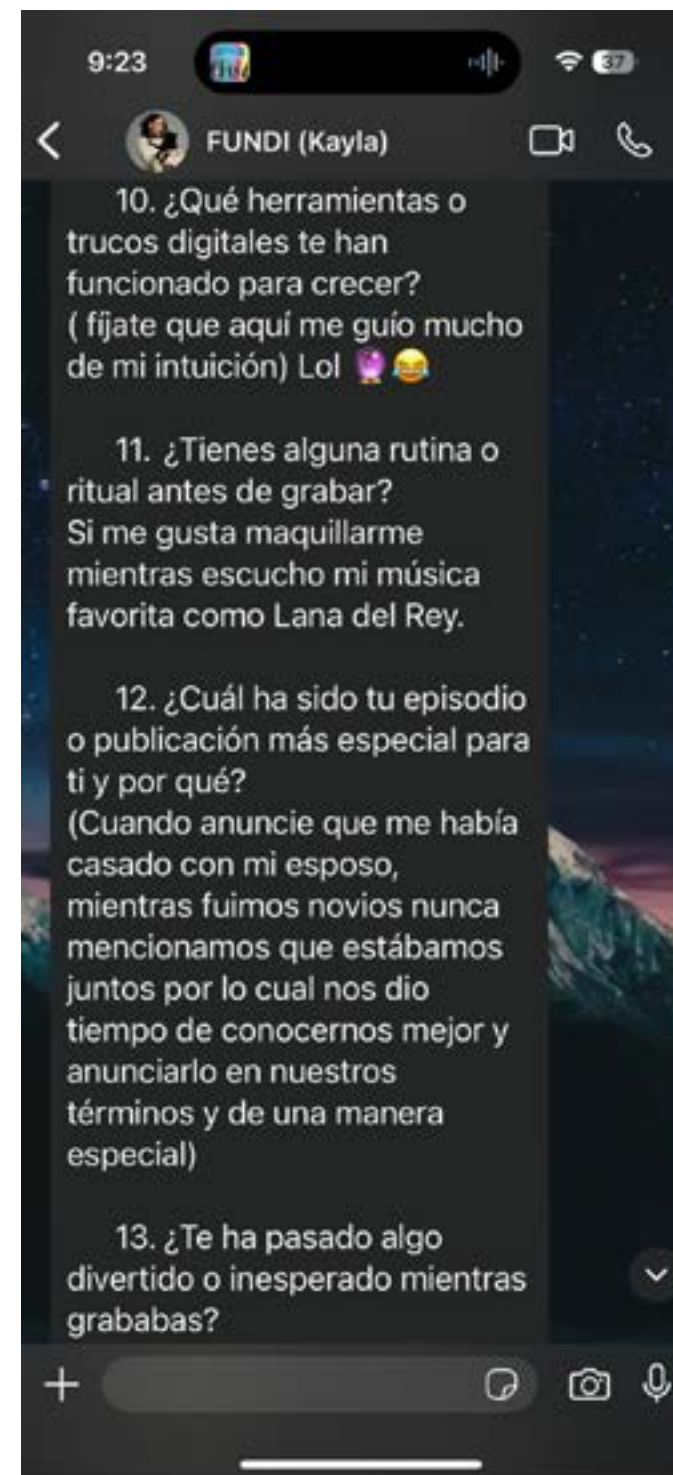
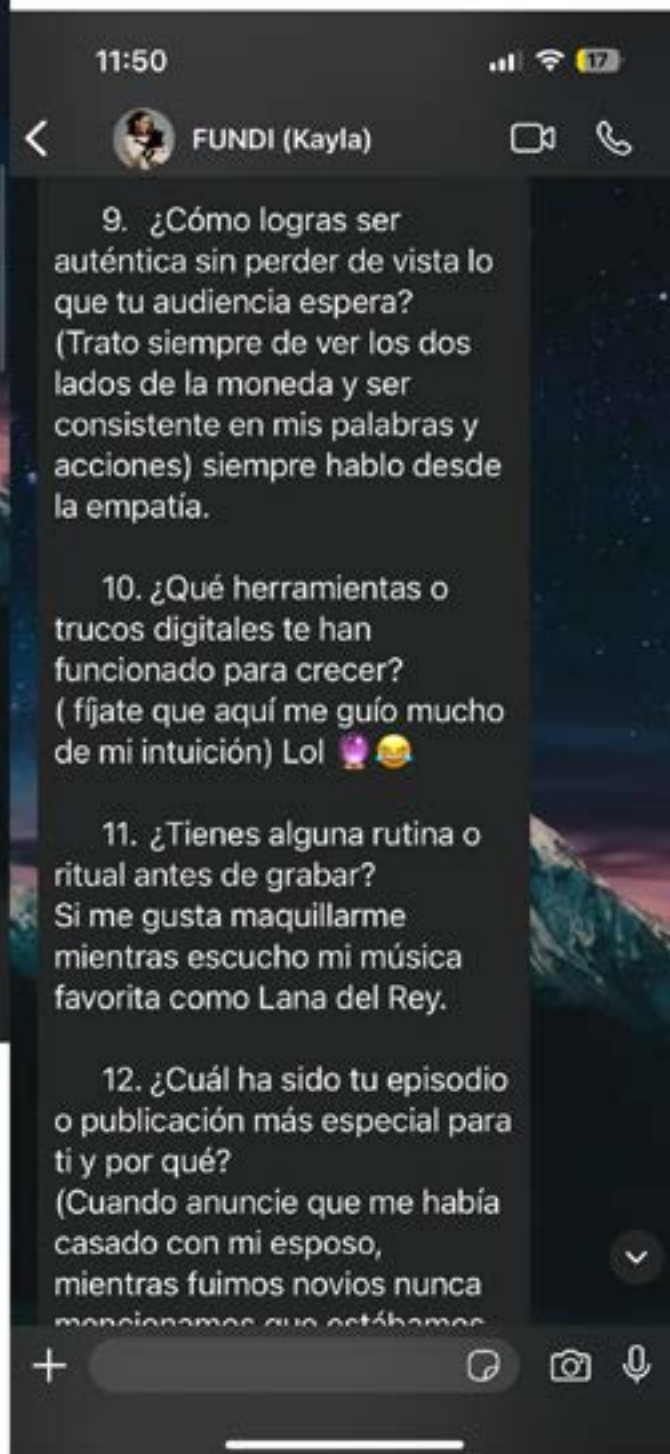
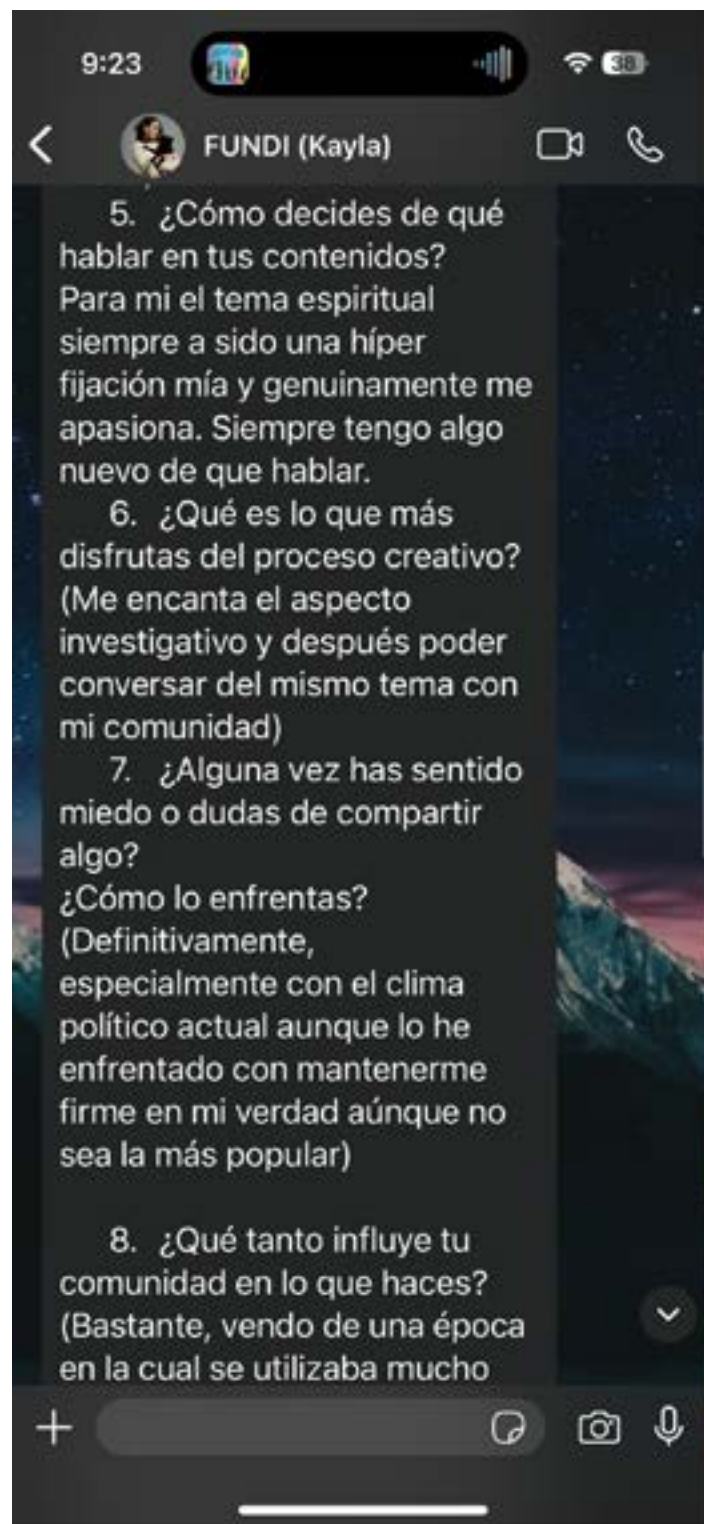
- Independencia
- Ensanche Quisqueya
- Santo Domingo norte
- Naco
- DN, Villa Consuelo
- Julieta Morales
- Evaristo Morales
- Santi Dimkngo .D.N
- Arroyo Hondo

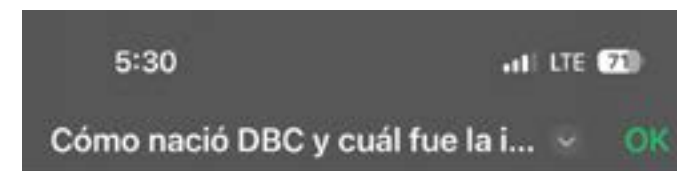
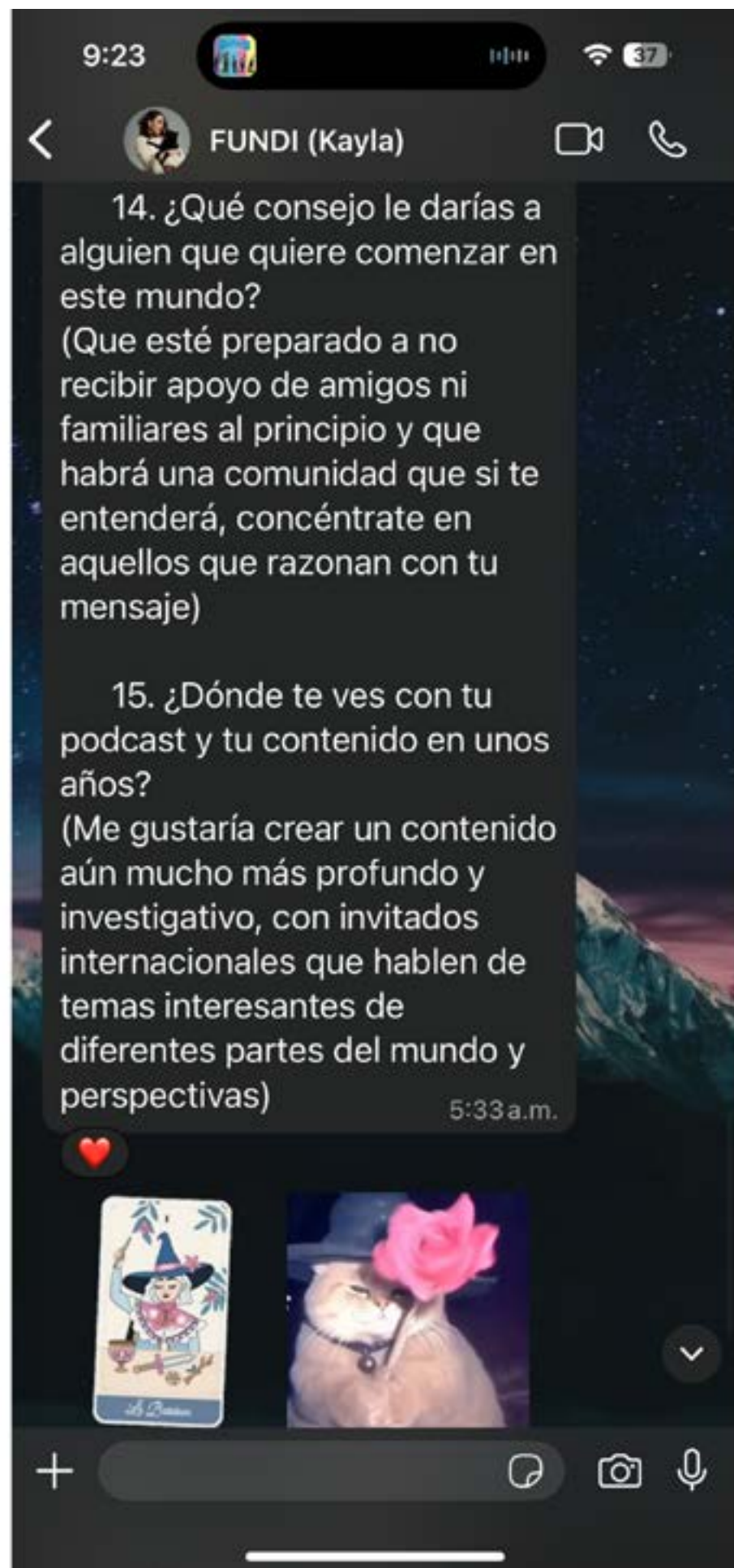
Entrevistas











¿Cómo nació DBC y cuál fue la inspiración detrás de su creación?

Digital Broadcasting Caribe (DBC)

DBC Network nació del deseo de construir un espacio donde la creatividad, la cultura y la identidad caribeña tuvieran un lenguaje moderno. Desde el principio me inspiraron medios como **BBC Radio 1** y **BBC Radio 6**, por su manera de combinar música, pensamiento contemporáneo y producción con personalidad.

Queramos esa visión al contexto local: crear una plataforma donde la calidad técnica y narrativa se encontraran con la autenticidad de nuestras historias.

DBC nació de esa necesidad de **comunicar con propósito**, de darle voz a nuevas generaciones y construir un puente entre el talento emergente y los medios del futuro.

¿Qué desafíos enfrentaron en los primeros pasos del proyecto y cómo los superaron?

Al principio, el mayor desafío fue **construir una estructura profesional sin los recursos ni el respaldo tradicional**. Había que aprender a equilibrar la creatividad con la gestión, y la pasión con la sostenibilidad.

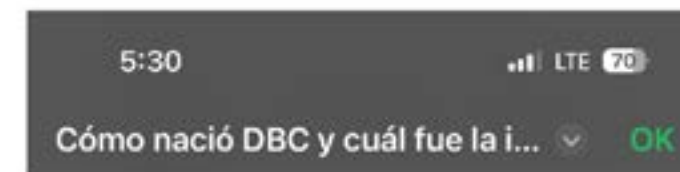
También enfrentamos la idea errónea de que desde el Caribe no se podían hacer cosas con nivel internacional.

Superamos eso con perseverancia, visión y un equipo que creyó desde el día uno. Cada obstáculo se convirtió en una oportunidad para **innovar, aprender y afinar nuestra filosofía de trabajo**.

¿Cuáles son los proyectos o iniciativas más importantes que están desarrollando actualmente?

En este momento estamos desarrollando varios proyectos que reflejan perfectamente lo que somos como casa productora.

"**Neuróticos**" es uno de ellos. Lo creamos junto al **Dr. Luis Geraldino** y la **psicóloga Patricia Liranzo**. Es un podcast sobre salud mental, pero desde un enfoque distinto: sin solemnidad, usando la **cultura pop** como punto de partida para hablar de emociones y comportamientos humanos. Hemos tenido invitados como **Eliás Serulle**, quien compartió cómo la terapia transformó su vida personal y su carrera como comediante.



¿Cuáles son los proyectos o iniciativas más importantes que están desarrollando actualmente?

En este momento estamos desarrollando varios proyectos que reflejan perfectamente lo que somos como casa productora.

"**Neuróticos**" es uno de ellos. Lo creamos junto al **Dr. Luis**

Geraldino y la **psicóloga Patricia Liranzo**. Es un podcast sobre salud mental, pero desde un enfoque distinto: sin solemnidad, usando la **cultura pop** como punto de partida para hablar de emociones y comportamientos humanos. Hemos tenido invitados como **Eliás Serulle**, quien compartió cómo la terapia transformó su vida personal y su carrera como comediante.

También está "**EconómicaMente**", con **Mónica Báez**, la única psicóloga financiera del país. Es un espacio donde exploramos la relación entre el dinero y las emociones, mostrando cómo muchos problemas financieros vienen de heridas no trabajadas. Buscamos ofrecer herramientas y perspectivas para romper ciclos y construir una relación más sana con las finanzas.

Reset Radio, el proyecto que nos acompaña desde 2016 y es el **padre de DBC**, sigue siendo nuestro corazón mediático. Es un medio interactivo donde mezclamos **rock, cultura pop, humor y reflexión social**. Un espacio para pensar, reír y entendernos como generación.

Quebrando la Inercia, el podcast de **Té de Jagua**, donde celebramos las **historias épicas de la República Dominicana** a través de invitados que han vivido y transformado la historia desde dentro.

Cada proyecto tiene su tono, pero todos comparten la misma visión: **crear contenido que conecte, despierte y deje huella**.

¿Cómo el trabajo que realizan hoy refleja la misión con la que inició DBC?

Todo lo que hacemos hoy sigue siendo una extensión de la misión original: darle voz, estética y visión global a la creatividad caribeña.

Desde el inicio quise demostrar que desde República Dominicana también se puede producir con propósito, con narrativa cuidada y con nivel internacional. Cada proyecto, desde un podcast hasta una serie audiovisual, mantiene esa esencia: **autenticidad, cultura y emoción**.

DBC siempre ha fortalecer los medios tradicionales y crear



5:31

LTE 70

Cómo nació DBC y cuál fue la i... OK

¿Cómo se organizan internamente para llevar a cabo tantos proyectos?

En DBC trabajamos como un ecosistema creativo, no como una estructura rígida. Cada proyecto tiene su propio equipo núcleo, pero todos compartimos tres pilares: planificación, colaboración y propósito.

Nos dividimos por áreas producción, contenido, comunicación y técnica, manteniendo una dinámica horizontal donde las ideas fluyen sin jerarquías.

Nos apoyamos en herramientas de gestión digital, reuniones semanales y una filosofía muy clara: cada proyecto debe tener una razón para existir.

Somos una mezcla de estructura y caos creativo, pero siempre con una misión común: **crear contenido con alma y ejecución profesional.**

¿Qué estrategias utilizan para coordinar al equipo y mantener la coherencia?

Basamos todo en tres pilares: **comunicación constante, visión compartida y autonomía creativa.**

Nos reunimos semanalmente para alinear objetivos, revisar avances y mantener a todos conectados con la visión global.

¿Con qué tipo de aliados suelen trabajar?

Trabajamos con colaboradores que entienden que crear no es solo producir, sino construir significado.

Aliados como psicólogos, músicos, artistas visuales, comunicadores, instituciones educativas y marcas que creen en proyectos con propósito. Cada colaboración nace de una conversación genuina, de una idea que vibra y vale la pena amplificar.

Nos gusta rodearnos de gente que crea, que piensa y que, como nosotros, cree que en RD también puede contar grandes historias.

¿Cómo manejan la comunicación y la logística en proyectos grandes?

Hasta ahora no hemos manejado un proyecto de gran escala con múltiples actores, pero contamos con un equipo con **experiencia**



5:31

LTE 70

Cómo nació DBC y cuál fue la i... OK

¿Qué metas o próximos pasos tienen para seguir creciendo?

Nuestro enfoque está en consolidar a DBC como un hub creativo del Caribe.

Queremos seguir creando contenidos originales, expandir alianzas regionales y fortalecer vínculos con marcas e instituciones que apuesten por la cultura y la innovación.

Estamos desarrollando nuevos formatos audiovisuales y podcasts que mezclan arte, ciencia y sociedad, además de una línea educativa para formar a la próxima generación de creadores digitales.

A largo plazo, queremos que DBC se convierta en una **referencia latinoamericana de producción cultural contemporánea**, un lugar donde las ideas se transformen en experiencias y donde la creatividad caribeña tenga la proyección que merece.

¿Cómo describirías la esencia de DBC en pocas palabras?

DBC es **creatividad caribeña con visión global.**

Un espacio donde la música, la cultura pop, la psicología y la comunicación se cruzan para **contar historias que inspiran, conectan y hacen pensar.**

¿Qué valores consideras fundamentales dentro del equipo?

Nuestros pilares son claros: **autenticidad, colaboración, excelencia y propósito.**

La autenticidad nos mantiene fieles a nuestra voz.

La colaboración nos recuerda que las grandes ideas nacen del intercambio.

La excelencia no es perfeccionismo, es respeto por la audiencia. Y el propósito es lo que nos guía: **crear contenido que aporte y deje huella.**

¿Cómo integran la innovación y la creatividad en sus procesos?

En DBC la creatividad no es un departamento, es una **manera de pensar.** Todo nace de la curiosidad: cuestionar, mezclar, experimentar.

Integramos la innovación en cada paso, desde la edición hasta la narrativa.



5:31

LTE 70

Cómo nació DBC y cuál fue la i... OK

¿Con qué tipo de aliados suelen trabajar?

Trabajamos con colaboradores que entienden que crear no es solo producir, sino construir significado.

Aliados como psicólogos, músicos, artistas visuales, comunicadores, instituciones educativas y marcas que creen en proyectos con propósito. Cada colaboración nace de una conversación genuina, de una idea que vibra y vale la pena amplificar.

Nos gusta rodearnos de gente que crea, que piensa y que, como nosotros, cree que en RD también puede contar grandes historias.

¿Cómo manejan la comunicación y la logística en proyectos grandes?

Hasta ahora no hemos manejado un proyecto de gran escala con múltiples actores, pero contamos con un equipo con **experiencia en producciones de alto nivel.** Esa base nos ha permitido crear una metodología adaptable que combina **organización, comunicación clara y logística precisa** desde la preproducción.

Cuando llegue el momento, tenemos la capacidad y la mentalidad para operar con la misma eficiencia de cualquier gran estructura internacional.

¿Qué metas o próximos pasos tienen para seguir creciendo?

Nuestro enfoque está en consolidar a DBC como un hub creativo del Caribe.

Queremos seguir creando contenidos originales, expandir alianzas regionales y fortalecer vínculos con marcas e instituciones que apuesten por la cultura y la innovación.

Estamos desarrollando nuevos formatos audiovisuales y podcasts que mezclan arte, ciencia y sociedad, además de una línea educativa para formar a la próxima generación de creadores digitales.

A largo plazo, queremos que DBC se convierta en una **referencia latinoamericana de producción cultural contemporánea**, un lugar donde las ideas se transformen en experiencias y donde la creatividad caribeña tenga la proyección que merece.

¿Cómo describirías la esencia de DBC en pocas



5:31

LTE 70

Cómo nació DBC y cuál fue la i... OK

La excelencia no es perfeccionismo, es respeto por la audiencia. Y el propósito es lo que nos guía: **crear contenido que aporte y deje huella.**

La excelencia no es perfeccionismo, es respeto por la audiencia. Y el propósito es lo que nos guía: **crear contenido que aporte y deje huella.**

¿Cómo integran la innovación y la creatividad en sus procesos?

En DBC la creatividad no es un departamento, es una **manera de pensar.** Todo nace de la curiosidad: cuestionar, mezclar, experimentar.

Integramos la innovación en cada paso, desde la edición hasta la narrativa.

Combinamos **tecnología, arte y pensamiento**, siempre al servicio de una buena historia.

Para nosotros, innovar no es hacer algo nuevo, es **hacerlo diferente, relevante y con sentido.**

¿Qué aprendizajes importantes han obtenido con DBC?

Hemos aprendido a **crear con propósito** toma tiempo.

Que los proyectos que perduran se construyen con **paciencia y coherencia.**

descubrimos que el talento sin disciplina no trasciende, y que la innovación real nace del trabajo en equipo y la confianza.

El éxito, al final, no se mide en números, sino en **la huella que dejas en la gente y en la cultura.**

¿Qué consejo le darías a quienes quieren iniciar un proyecto con propósito?

Mi consejo es simple: **empieza, aunque no tengas todo resuelto.** La claridad llega con el movimiento. Rodeate de gente que crea en la idea tanto como tú, aunque sea pequeña. No pierdas tu esencia buscando validación rápida.

Hazlo con intención, con autenticidad y con respeto por tu audiencia.

Y recuerda: crear un medio o un proyecto con propósito no es solo creatividad, es una forma de **resistencia.**

Resistencia a lo vacío, a lo efímero, a lo que no deja huella.



Manual



MANUAL DE CREACION DEL PODCAST

(Paso a Paso)



SOBRE ESTE MANUAL

El manual de creación de SonarQuisqueya se diseñó con el objetivo de garantizar coherencia pedagógica, calidad técnica y replicabilidad, asegurando que cada episodio cumpla con estándares educativos, comunicativos y creativos. Este paso a paso permite que el proyecto no solo sea sostenible, sino también adaptable a futuros contextos y audiencias.



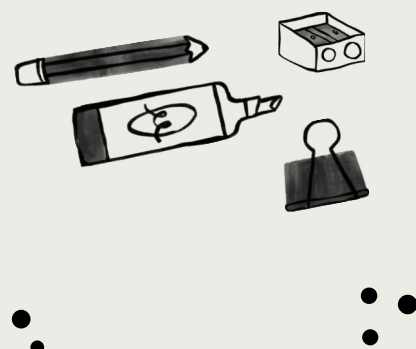
PASO 1: PLANIFICACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN

El primer paso consiste en definir de manera precisa los objetivos educativos y culturales del podcast, así como el público meta, que en este caso son jóvenes urbanos de Santo Domingo entre 18 y 30 años.



Durante esta fase se seleccionan las temáticas centrales, que incluyen arte urbano, música, historia, tradiciones dominicanas y expresiones culturales contemporáneas, garantizando pertinencia y conexión con la audiencia.

Además, se establece la estrategia de difusión, e identificando plataformas digitales prioritarias (Instagram, TikTok, YouTube Shorts, Spotify y Apple Podcasts) y diseñando un plan para seleccionar invitados que aporten valor cultural, desde artistas emergentes hasta expertos en patrimonio y gestores culturales. Esta planificación inicial asegura que cada episodio tenga propósito, coherencia y alcance.



Paso 2: PREPARACIÓN DE GUIONES Y PREGUNTAS GUÍA

desarrollan guiones flexibles y adaptados a cada invitado. Estos guiones incluyen bloques temáticos predefinidos, preguntas abiertas que fomenten reflexión y participación, elementos interactivos, y casos prácticos que conecten la teoría con la experiencia cotidiana de los jóvenes.

Se prioriza la diversidad de voces, incorporando artistas emergentes, expertos en patrimonio, líderes comunitarios y referentes culturales, de manera que la narrativa sea plural, inclusiva y representativa de distintas dimensiones de la cultura dominicana.

Los guiones funcionan como un marco orientativo, permitiendo al mismo tiempo libertad de expresión y espontaneidad durante las entrevistas.



Paso 3:

COTIZACIÓN Y SELECCIÓN DE ESTUDIO DE GRABACIÓN

Este paso asegura calidad técnica y profesionalismo en la producción. Se define un presupuesto detallado, contemplando grabación, edición, postproducción, música y efectos sonoros. La selección del estudio de grabación considera criterios como acústica, equipamiento técnico, disponibilidad y experiencia del personal. Garantizar un entorno profesional permite que cada episodio cumpla con estándares de claridad, volumen, balance y coherencia sonora.

PRESUPUESTO A: PRODUCCIÓN PROFESIONAL (CON ESTUDIO DBC)

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL (USD)
Postproducción (DB) (segundo episodio)	Grabación, edición, mix, masterización de audio + 1000 horas	270,000.00
Clases prácticas y desarrollo de recursos	Formación del personal, guiones para roles, formatos audiovisuales, desarrollo de video	40,000.00
Investigación de guiones y formatos	RRD (100 por episodio + 24 episodios (2 semanas))	40,000.00
	Kit para formato: 100 pag. A4, 200 + 1000 horas de estudio	50,000.00
	Preproducción avanzada en Instagram, TikTok, YouTube y Spotify	100,000.00
Reducción de pérdidas e integración de marcas	Cotización de banners, relaciones, producción de ad	40,000.00
	Comprar guías entre no contemporáneo	100,000.00
		940,000.00

Costo total: RDS633,600.00

Duración: 6 meses

Objetivo: obtener ganancias del 30% o más.

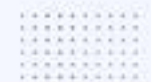
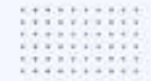


FUENTES DE INGRESO OPTIMIZADAS (A)

FUENTE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA	INGRESO ESTIMADO (EN USD)
Patrocinios corporativos (2 - 3 marcas)	Alfombras corporativas, patrocinio de eventos, banners y video de video. Acuerdo de RDS1,000,000 x 3 patrocinadores.	Marketing digital + pago + presencia visual constante en redes y eventos + banner al 20%.	RDS400,000.00
Mercado patrocinado por episodio	Integraciones de productos de bebidas, ropa, accesorios electrónicos pagados a RDS4,000 x 24 episodios.	"Producto en ad" + presencia visual dentro del contenido.	RDS144,000.00
Merchandising formal (3 productos)	Linea de productos premium (200 pag. cartones, 1000 pag. 200 unidades con margen RDS4000 cada).	Venta online + ferias culturales + pop-ups en festivales.	RDS120,000.00
Merchandising digital y colaboraciones	Merch + Spotify + colaboraciones digitales con artistas o marcas de servicios de video, relaciones, Instagram.	Patrocinio RDS1,200,000.	RDS400,000.00
Total estimado de ingresos 6 meses			RDS964,000.00

Garancia neta estimada: RDS904,000.00 - 633,600.00 = RDS270,400.00

- Margen de ganancia: 47% Este escenario es viable con 2 patrocinadores institucionales + 1 comercial y una estrategia activa de merch.



PRESUPUESTO B – PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL MES
Equipo de producción	Tripode (RDS2.000), micrófono lap-pegger (RDS1.000), Aislador (RDS1.000), set de cámara de cámara	11.000,00
Sueldos de edición	Programa para edición de audio y video (DaVinci, CapCut Pro, Luma Pro, etc.) por 6 meses	3.000,00
Locaciones y artefactos	Espacios acondicionados para grabar + decoración actual	15.000,00
Costos de gastos y training	Almuerzo, alquiler para sets, identidad visual	20.000,00
Financiamiento de equipos (credito)	RDS1.000 por episodio + 24 episodios	24.000,00
Marketing promocional	Alquiler espacios para promoción + giveaway	20.000,00
Publicidad en redes sociales	Promoción mensual de los episodios	40.000,00
Asesoría técnica y edición independiente	Editor freelance por 6 meses (2.000 por episodio)	40.000,00
Impuestos (21%)		40.000,00
TOTAL GASTOS 6 MESES		194.000,00

Costo total: RDS277.200,00
 Duración: 6 meses
 Objetivo: aumentar rentabilidad con más patrocinios pequeños y ventas directas.



FUENTES DE INGRESO OPTIMIZADAS (B)

FUENTE	DESCRIPCIÓN	VENTA PROMEDIO	NUMERO ESTIMADO DE MESES
Patrocinios locales (restaurantes, eventos)	Cafés, tiendas, restaurantes, ferias, mercados de feria + eventos locales (RDS1.000/mes + 6)	Revisión visual y verbal, banner en video episodio	60/30/200/00
México patrocinios por episodio	Productos + servicios colaboradores (RDS3.000 + 24 episodios)	Integración orgánica + patrocinio en video	90/1.200/00
Marketing afiliado	Links asociados (Amazon, etc) bajo comisiones (20 unidades + RDS300 ganancias)	Texto video + Instagram + colaboraciones con artistas	60/1.000/00
Monetización propia	Merch (t-shirts, sets) y Spotify monetización	RDS1.000/mes	60/3.000/00
Total estimado de ingresos 6 meses			194.100,00

Ganancia neta estimada: RDS412.000,00 – 277.200,00 = RDS134.800,00
 = Margen de ganancia: 49%
 El modelo low cost puede ser altamente rentable si se mantiene una comunidad activa y mercados pequeños aliados.



CRONOGRAMA A – PRODUCCIÓN CON ESTUDIO (DBC STUDIO)

MES	FASE PRINCIPAL	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENTREGABLES / RESULTADOS
Mes 1 – Lanzamiento y producción	Planificación general de temporada	Definición de episodios, formatos, identidad visual y musical, temas por mes, estructura de episodios, diseño del calendario de grabación con DBC.	Equipo Senior Guionistas + DBC	Guía editorial, calendario de grabación, guion/argumentos finales
Mes 2 – Grabación y edición inicial	Evaluación de 4 episodios + audio + lanzamiento	Grabación semanal (7 episodios por semana), edición profesional y musicalización de voz. Cálculo del primer episodio.	DBC (producción y edición), Equipo Senior Guionistas (dirección de contenido)	4 episodios final y publicados, 1 video promocional
Mes 3 – Caracterización y posicionamiento	Producción continua + campaña digital	Grabación de la segunda tanda de 4 episodios. Diseño de nuevos sets y audio (amb, mix) de campaña de difusión en formato y cultural.	Equipo Senior Guionistas + DBC + colaboradores en redes	8 episodios video publicados, aumento de suscriptores en redes.
Mes 4 – Expansión temática y colaboraciones	Integración de invitados y temas especiales	Grabación y edición de 4 episodios con invitados. Producción audiovisual de alta calidad y sets nuevos.	DBC + Equipo Senior Guionistas + 1 invitado invitado	12 episodios video, clips especiales en plataformas
Mes 5 – Reforzamiento de marca	Rebranding temático y narrativo	Actualización de temas, formatos y visual. Ajuste de estrategia visual en función de métricas.	DBC (estrategia), Equipo Senior Guionistas (contenido temático)	Identidad visual refinada, mejora del sonido y calidad de edición
Mes 6 – Cierre de temporada y evaluación	Evaluación integral de la primera temporada	Revisión de métricas (vistas, retención, suscriptores, tiempo de pantalla, feedback de temporada 2)	Equipo Senior Guionistas + DBC	Informe de resultados, plan de mejora y bases para próxima temporada.

Duración total: 6 meses
 Modalidad: Producción profesional con acompañamiento creativo y técnico (plan RDS600.000)
 Objetivo: mantener una producción constante y visualmente coherente con el apoyo técnico de DBC, liberando carga operativa para enfocarse en contenido, invitados y narrativa.



- Total entregables 60 episodios
- 24 episodios completos (4 por mes)
- 42 video promocionales (7 por mes)
- Asesoría creativa continua
- Reporte de métricas y evolución del proyecto

CRONOGRAMA B – PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE (AUTOGESTIONADA)

MES	FASE PRINCIPAL	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENTREGABLES / RESULTADOS
Mes 1 – Planificación estratégica	Diseño general de la temporada	Definir formatos, temas, público, estilo narrativo, identidad editorial y visual, crear guiones, guionista y sets propios	Equipo Senior Guionistas	Manual de producción + calendario de grabación + identidad visual final
Mes 2 – Grabación y edición inicial	Producción de los primeros 4 episodios	Grabación con invitados (temas + formatos), edición básica con Premiere/CapCut, producción semanal	Equipo Senior Guionistas	4 episodios y primeros 2 sets publicados
Mes 3 – Optimización técnica y difusión	Méjora de audio, scripting y edición visual	Aprendizaje técnico (sonido, edición, marketing de redes) y mejora orgánica (comentarios de campaña de video)	Equipo Senior Guionistas	8 episodios publicados y campaña activa en Instagram/TikTok
Mes 4 – Producción continua y difusión	Evaluación continua + colaboración con otros creadores	Coordinación de episodios y colaboraciones. Producción simultánea de sets y clips video.	Equipo Senior Guionistas invitados	12 episodios video, clips especiales en plataformas
Mes 5 – Expansión temática de marca	Actualización del branding y contenido editorial	Ajuste editorial y diseño según métricas. Publicar episodios, artículos o videos de formatos nuevos del podcast.	Equipo Senior Guionistas	Guion podcast o book final + aumento de suscriptores
Mes 6 – Cierre y producción	Evaluación integral y planificación de próxima etapa	Revisión de métricas, aprendizaje de errores y de guiones, bases de mejora para la temporada siguiente	Equipo Senior Guionistas	24 episodios publicados + informe de resultados

Duración total: 6 meses
 Modalidad: Grabación, edición, diseño y difusión a cargo de Carla y colaboradores externos.
 Objetivo: desarrollar autonomía técnica y narrativa, controlando el proceso completo y fortaleciendo la identidad cultural del podcast.



- 24 episodios (grabados y editados por Carla)
- 42 video
- Autogestionados o con apoyo de diseñadores (Breslanca)
- Calendario de publicaciones y refuerzo visual
- Informe de métricas y aprendizaje técnico
- Carga de trabajo 15-20 horas semanales apenas.



PASO 4: GRABACIÓN DE EPISODIOS

Durante la grabación, se coordina la logística de invitados y equipo técnico, generando un ambiente relajado y colaborativo que favorezca la espontaneidad y autenticidad de las conversaciones. Además del registro principal,

se captura material adicional destinado a clips cortos, reels y microcontenidos para redes sociales, maximizando el alcance y la visibilidad de cada episodio.

PASO 5: EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN



En esta fase se realiza la limpieza de audio, ajuste de volúmenes e integración de música y efectos sonoros, asegurando que la experiencia auditiva sea envolvente y profesional.

Se producen clips cortos y reels destinados a redes sociales, facilitando que los jóvenes interactúen con el contenido y participen activamente mediante comentarios, encuestas o retos digitales. La postproducción también permite reforzar la identidad sonora del podcast, incorporando música dominicana contemporánea y tradicional, así como efectos que evocan el patrimonio cultural.



PASO 6: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN

Una vez editado, el episodio se publica en Spotify, Apple Podcasts y YouTube, garantizando accesibilidad y visibilidad.

Paralelamente, se difunden clips y reels en Instagram, TikTok y otras redes sociales, acompañados de estrategias de participación que invitan a la audiencia a comentar, compartir y crear contenido derivado. Esta difusión activa asegura que el podcast cumpla su función educativa y cultural, llegando de manera efectiva a la juventud.

PASO 7: EVALUACIÓN Y MEJORA CONTINUA



monitoreo y análisis de métricas, evaluando interacción, alcance y percepción de la audiencia. Estos datos permiten ajustar guiones, estilo de comunicación y formato de episodios, asegurando que cada entrega sea más relevante, atractiva y educativa. La mejora continua convierte a SonarQuisqueya en un proyecto dinámico y adaptable, capaz de evolucionar según las necesidades de los jóvenes y las tendencias culturales.

Impacto del manual:

Este paso a paso asegura que SonarQuisqueya tenga un impacto educativo real, promoviendo reflexión crítica y apropiación cultural entre los jóvenes, al tiempo que establece un modelo replicable y sostenible para futuros proyectos culturales y educativos en República Dominicana y otros contextos latinoamericanos.



Una mente despierta, un café caliente y un micrófono encendido: así empieza cada episodio que deja huella.



**UN PODCAST NO SOLO SE PRODUCE,
SE SIENTE, SE PIENSA Y SE
COMPARTE. HAZ SONAR TUS IDEAS
CON AUTENTICIDAD.**

Podcast



Cotizaciones



COTIZACIÓN DETALLADA — MANUAL DIGITAL “SONARQUISQUEYA”

Duración: 6 meses

Modalidad: 100 % digital

Documento final: PDF + versión Amazon Kindle

PLANIFICACIÓN Y REDACCIÓN

Concepto	Detalle	Costo (RD\$)
Investigación y documentación	Búsqueda de fuentes, lecturas base, recopilación	1,500
Estructura del manual	Índice, capítulos, orden narrativo	1,000
Redacción de capítulos	Texto original, enfoque cultural-educativo	6,000
Redacción de anexos / recursos	Glosarios, herramientas, referencias	1,000
Reuniones conceptuales (2-3)	Alineación temática y ajustes	500
Subtotal		10,000

EDICIÓN Y CORRECCIÓN DE ESTILO

Concepto	Detalle	Costo (RD\$)
Corrección ortográfica	Ortografía, acentos, gramática	2,000
Corrección de estilo	Fluidez, claridad, coherencia	2,500
Revisión académica	Citas, APA, referencias	1,000
Lector de prueba	Observaciones finales	500
Subtotal		6,000

DISEÑO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN DIGITAL

Concepto	Detalle	Costo (RD\$)
Diseño de portada	Concepto visual, colores, tipografía	3,500
Diseño de contraportada	Resumen, branding	1,500
Diagramación editorial	InDesign, 8 páginas	4,000
Ajustes finales de diseño	Correcciones visuales	1,000
Subtotal		10,000

PUBLICACIÓN DIGITAL

Concepto	Detalle	Costo (RD\$)
Registro ISBN	Identificación del manual	1,000
Subida a Amazon KDP	Configuración de metadatos y pruebas	1,000
Subtotal		2,000

MARKETING Y PROMOCIÓN DIGITAL

Concepto	Detalle	Costo (RD\$)
Diseño de piezas gráficas promocionales	Banners, mockups, artes para redes	2,000
Producción de 4-6 Reels promocionales	Clips, textos, edición	2,500
Meta Ads (Instagram/Facebook)	Campaña de tráfico por 1-2 semanas	3,500
Amazon Ads	Publicidad en Kindle Store	2,000
Estrategia de lanzamiento	Guion de campaña y calendario	2,000
Subtotal		12,000

SEGUIMIENTO Y REMARKETING

Concepto	Detalle	Costo (RD\$)
Análisis de métricas	Amazon KDP + redes sociales	1,000
Actualización de piezas	Ajustes según ventas	1,000
Promoción cruzada (podcast + redes)	Publicaciones adicionales	1,000
Subtotal		3,000

IMPREVISTOS (20 %)

Concepto	Costo base	%	Total
Fondo de contingencia	49,000	20 %	9,800

TOTAL GENERAL

Área	Total (RD\$)
Planificación y redacción	10,000
Edición	6,000
Diseño y diagramación	16,000
Publicación	2,000
Marketing y promoción	12,000
Seguimiento	3,000
Imprevistos	9,800
TOTAL GENERAL	RD\$58,800

COTIZACIÓN – PRODUCCIÓN PODCAST “SONARQUISQUEYA” (SIN ESTUDIO)

Servicio: Producción de podcast independiente (6 meses)

Equipo y Herramientas (inversión única)

Concepto	Descripción	Costo (RD\$)
Micrófonos de vlog (2 unidades)	Boya BY-M1 o similar	6,000
Trípode	Trípode para celular / cámara	2,000
Aro de luz	Luz LED para grabación	3,000
Adaptadores y cables	Splitter, extensiones, conectores	1,000
Disco duro externo	1 TB para almacenamiento de audio	4,500
Espuma acústica básica	Para mejorar la reverberación	2,000
Subtotal equipo		RD\$ 21,500

Producción y Edición (6 meses)

Concepto	Descripción	Costo 6 meses (RD\$)
Edición de audio/video	Editor freelance (4 episodios mes × 6)	54,000
Producción de artes / miniaturas	Gráficos por episodio para redes	12,000
Transcripciones (opcional)	Texto de los episodios para SEO o subtítulos	9,000
Subtotal producción		RD\$ 75,000

Logística de Grabación

Concepto	Descripción	Costo 6 meses (RD\$)
Hidratación invitados	Agua, snacks para invitados por grabación	4,800
Transporte invitados	Costos de movilidad para invitados	9,000
Subtotal logística		RD\$ 13,800

2. Publicidad Digital y Difusión en Redes (Complementario)

Concepto	Descripción	Costo Estimado (RDS)
Campañas de promoción en redes sociales	Pauta segmentada en Instagram, TikTok y YouTube para aumentar alcance del podcast	RDS 4,000
Gestión de contenido y monitoreo de métricas	Programación de publicaciones, análisis de engagement y ajuste de estrategia semanal	RDS 2,000
Diseño gráfico para publicaciones	Plantillas, miniaturas y visuales adaptados al branding de <i>SonarQuisqueya</i>	RDS 1,500

Subtotal Publicidad Digital: RDS 7,500

3. Totales Generales

Concepto	Costo en RDS
Producción completa DBC Studio (paquete mensual)	RDS 33,000
Publicidad y gestión digital complementaria	RDS 7,500
Subtotal general	RDS 40,500
+ 20% imprevistos / ajustes técnicos	RDS 8,100
Total estimado mensual	RDS 48,600

Notas aclaratorias

- Esta cotización se basa en la **propuesta oficial de DBC Studio (USD \$600/mes)** y valores promedio de mercado (2025).
- Incluye la producción de **4 episodios por mes**, con 7 reels promocionales y asesoría creativa integral.
- Los precios pueden variar según:
 - Duración adicional de los episodios.
 - Modificaciones visuales o efectos extra en edición.
 - Incremento del presupuesto de publicidad digital.
- Se recomienda mantener la contratación mínima de **6 meses** para garantizar coherencia técnica y crecimiento orgánico del proyecto.

Honorarios y Regalos para Invitados

Concepto	Detalle	Costo 6 meses (RD\$)
Honorarios de la anfitriona	Pago simbólico por episodio	24,000
Honorarios invitados / speakers	Pago pequeño o estímulo por participación	4,800
Merch para invitados	Stickers, tote bags, regalos de agradecimiento	6,000
Subtotal honorarios		RDS 34,800

Marketing y Difusión (6 meses)

Concepto	Descripción	Costo (RD\$)
Community Manager	Gestión de redes, programación, publicaciones	48,000
Publicidad Meta Ads	Campañas de alcance y tráfico	15,000
Publicidad TikTok Ads	Anuncios para atraer oyentes jóvenes	12,000
Micro-influencers	Colaboraciones con 3 creadores pequeños	12,000
Subtotal marketing		RDS 87,000

Operación y Herramientas Digitales

Concepto	Descripción	Costo 6 meses (RD\$)
Almacenamiento en la nube	Google Drive u otro para guardar audios	900
Internet adicional	Datos para subir episodios o trabajar en grabación	4,200
Suscripción a música/licencias	Biblioteca libre de derechos (opcional)	15,000
Subtotal operativo		RDS 20,100

Imprevistos (20%)

Sobre el subtotal de **RD\$ 240,200**, se añade un 20%:

Imprevistos: RD\$ 48,040

Total General de la Cotización

Total por 6 meses (sin estudio):
RD\$ 288,240

Términos y Condiciones

1. La cotización es válida por **30 días** desde la fecha de emisión.
2. El pago puede estructurarse en dos abonos: 50 % al inicio y 50 % a los 3 meses.
3. Cualquier cambio en el alcance (más episodios, aumento de publicidad, compra de equipo adicional) debe permitirse un ajuste de precio.
4. Los ingresos generados por el podcast (patrocinios, merchandising, anuncios) no están incluidos en este presupuesto.
5. Los costos estimados se basan en precios locales y pueden variar según disponibilidad o cambios en los proveedores.

COTIZACIÓN – PRODUCCIÓN DE PODCAST (CON STUDIO)

Duración: 6 meses

Formato: Cotización para producción en estudio profesional

DETALLE DE SERVICIOS MENSUALES (CON ESTUDIO)

Servicios del Estudio (Paquete Base – USD \$600 / RD\$ 37,800)

Grabación en Estudio (4 horas)

RD\$ 15,750

Edición del Episodio (4 horas)

RD\$ 10,080

7 Reels Mensuales

RD\$ 8,820

Asesoría Creativa

RD\$ 3,150

Servicios Adicionales Necesarios Para un Podcast Realista

Honorarios Profesionales Mensuales

(Monto moderado, basado en tarifas estándar en RD y Latinoamérica)

Presentadora / Host (tu compensación por el tiempo invertido)

Honorario simbólico profesional mensual: **RD\$ 8,000**

Community Manager (manejo de redes + publicación del contenido)

Publicación semanal + reportes

RD\$ 12,000

Estratega Digital / Content Planner

Calendario editorial + ideas + guiones cortos

RD\$ 7,000

Diseñador Gráfico

3 artes mensuales (portadas, posts, banners)
RD\$ 6,000

Productor General del Podcast

Coordinación mensual, invitados, logística
RD\$ 10,000

Publicidad en Redes Sociales (Ads)

Para crecer un podcast DELIBERADAMENTE se recomienda un mínimo de:

Campañas de Alcance

IG/TikTok: **RD\$ 5,000**

Campañas de Seguidores

IG: **RD\$ 3,000**

Promoción de Reels (3 mejores clips del mes)

RD\$ 4,000

TOTAL PUBLICIDAD MENSUAL: RD\$ 12,000

BENEFICIOS / LOGÍSTICA

Incluidos sin costo adicional:
- Coordinación de invitados
- Gestión de calendario
- Revisión de guiones
- Entrega organizada en Drive

Diseñador Gráfico

3 artes mensuales (portadas, posts, banners)
RD\$ 6,000

Productor General del Podcast

Coordinación mensual, invitados, logística
RD\$ 10,000

Publicidad en Redes Sociales (Ads)

Para crecer un podcast DELIBERADAMENTE se recomienda un mínimo de:

Campañas de Alcance

IG/TikTok: **RD\$ 5,000**

Campañas de Seguidores

IG: **RD\$ 3,000**

Promoción de Reels (3 mejores clips del mes)

RD\$ 4,000

TOTAL PUBLICIDAD MENSUAL: RD\$ 12,000

BENEFICIOS / LOGÍSTICA

Incluidos sin costo adicional:
- Coordinación de invitados
- Gestión de calendario
- Revisión de guiones
- Entrega organizada en Drive

Presupuestos



PRESUPUESTO A: PRODUCCIÓN PROFESIONAL (CON ESTUDIO DBC)

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL (RDS)
Producción DBC (paquete completo)	Grabación, edición, reels, asesoría creativa (6 meses × RD\$36,000)	216,000.00
Diseño gráfico y branding avanzado	Portada del podcast, plantillas para redes, banners animados, miniaturas de video	48,000.00
Honorarios de speakers / invitados	RD\$2,000 por episodio × 24 episodios (1 semana)	48,000.00
Merchandising promocional	Kits para invitados: tote bag, taza, pin o camiseta por episodio	36,000.00
Publicidad digital	Promociones mensuales en Instagram, TikTok, YouTube y Spotify	120,000.00
Producción de patrocinio e integración de marcas	Colocación de banners, menciones, productos en set	60,000.00
Imprevistos (20 %)	Cualquier gasto extra no contemplado	105,600.00
TOTAL GENERAL (6 meses)		RD\$633,600.00

Costo total: RD\$633,600.00

Duración: 6 meses

Objetivo: obtener ganancias del 30 % o más.



PRESUPUESTO B – PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL (RDS)
Equipo técnico básico	Tripode (RD\$2,000), micrófonos tipo vlogger (RD\$8,000), luces LED (RD\$5,000), uso de cámara de celular	15,000.00
Software de edición	Programas para edición de audio y video (DaVinci, CapCut Pro, Canva Pro, etc.) por 6 meses	6,000.00
Locaciones y ambientación	Espacios seleccionados para grabar + decoración visual básica	18,000.00
Diseño gráfico y branding	Portada, visuales para reels, identidad visual	36,000.00
Honorarios de speakers / invitados	RD\$1,000 por episodio × 24 episodios	24,000.00
Merchandising promocional	Kits pequeños para invitados o giveaways	24,000.00
Publicidad en redes sociales	Promoción mensual de los episodios	60,000.00
Asistencia técnica / edición independiente	Editor freelance por 6 meses (2,000 por episodio)	48,000.00
Imprevistos (20 %)		46,200.00
TOTAL GENERAL (6 meses)		RD\$277,200.00

Costo total: RD\$277,200.00

Duración: 6 meses

Objetivo: aumentar rentabilidad con más patrocinios pequeños y ventas directas.



FUENTES DE INGRESO OPTIMIZADAS (A)

FUENTE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA	INGRESO ESTIMADO (6 MESES)
Patrocinios principales (2–3 marcas)	Marcas culturales, instituciones educativas, bebidas o estilo de vida. Aporte de RD\$35,000/mes × 3 patrocinadores.	Mención fija + logo + presencia visual constante en reels y episodios + banner al cierre.	RD\$630,000.00
Micro-patrocinios por episodio	Integraciones de productos (bebidas, libros, accesorios) o menciones pagadas a RD\$6,000 × 24 episodios.	"Producto en set" + mención creativa dentro del episodio.	RD\$144,000.00
Merchandising SonarQuisqueya	Línea de productos premium (tote bags, camisetas, tazas, pines). 200 unidades con margen RD\$500 c/u.	Venta online + ferias culturales + kits para influencers.	RD\$100,000.00
Monetización digital y colaboraciones	YouTube + Spotify + colaboraciones pagadas con medios o marcas (ej. anuncios en reels, menciones cruzadas).	Promedio RD\$10,000/mes.	RD\$60,000.00
Total estimado de ingresos (6 meses)			RD\$934,000.00

Ganancia neta estimada: RD\$934,000.00 – 633,600.00 = RD\$300,400.00

→ Margen de ganancia: 47 % Este escenario es viable con 2 patrocinadores institucionales + 1 comercial y una estrategia activa de merch.



FUENTES DE INGRESO OPTIMIZADAS (B)

FUENTE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA	INGRESO ESTIMADO (6 MESES)
Patrocinios locales (4 marcas pequeñas)	Cafés, tiendas, colectivos, librerías, marcas de ropa o cosmética indie (RD\$10,000/mes × 4).	Mención visual y verbal, banner en cada episodio.	RD\$240,000.00
Micro-patrocinios por episodio	Productos o servicios colaborativos (RD\$3,000 × 24 episodios).	Integración orgánica o agradecimiento visual.	RD\$72,000.00
Merchandising artesanal	Línea accesible (stickers, tote bags, camisetas). 200 unidades × RD\$350 ganancia c/u.	Venta online + Instagram + colaboraciones con artistas.	RD\$70,000.00
Monetización digital	YouTube Shorts, reels y Spotify monetizados.	RD\$5,000/mes.	RD\$30,000.00
Total estimado de ingresos (6 meses)			RD\$412,000.00

Ganancia neta estimada: RD\$412,000.00 – 277,200.00 = RD\$134,800.00

→ Margen de ganancia: 49 %

El modelo low cost puede ser altamente rentable si se mantiene una comunidad activa y marcas pequeñas aliadas.



COMPARATIVA FINAL (6 MESES)

ELEMENTO	PROFESIONAL (DBC)	INDEPENDIENTE
Costo total	RD\$633,600	RD\$277,200
Ingresos estimados	RD\$934,000	RD\$412,000
Ganancia neta	RD\$300,400	RD\$134,800
Margen de ganancia	47 %	49 %
Tipo de patrocinio	Marcas grandes e institucionales	Marcas locales o colaborativas
Calidad técnica	Alta (estudio profesional)	Media (autogestionada)
Carga de trabajo	Baja (el estudio gestiona todo)	Alta (producción y edición propia)
Escalabilidad	Alta (formato exportable, alianzas amplias)	Media (crecimiento orgánico)



PRESUPUESTO – MANUAL DIGITAL “SONARQUISQUEYA”

CONCEPTO GENERAL	DESCRIPCIÓN	COSTO ESTIMADO (RDS)
Planificación y redacción	Desarrollo del contenido, estructura y redacción del manual.	10,000.00
Edición y revisión	Corrección de estilo, coherencia, lector de prueba.	6,000.00
Diseño gráfico y diagramación digital	Portada, maquetación y formato Kindle/PDF.	16,000.00
Publicación digital y gestión	Registro ISBN, carga en Amazon KDP, pruebas.	2,000.00
Marketing y promoción digital	Campaña en redes sociales, anuncios, materiales promocionales.	12,000.00
Seguimiento y remarketing	Análisis de métricas, mantenimiento y promociones cruzadas.	3,000.00
Imprevistos (20 %)	Margen de seguridad para gastos no previstos.	9,800.00
TOTAL GENERAL ESTIMADO		RD\$58,800.00

Duración total: 6 meses
Formato: Digital (PDF + Amazon Kindle)



PROYECCIÓN DE INGRESOS DIGITALES

CANAL DE VENTA	PRECIO UNITARIO (RDS)	VENTAS ESTIMADAS (6 MESES)	INGRESOS TOTALES (RDS)
Amazon Kindle (KDP)	700	150 copias	105,000.00
Venta directa (redes / enlace propio)	600	100 copias	60,000.00
Total de ingresos estimados	—	—	165,000.00
Ganancia neta aproximada	—	—	RD\$106,200.00
Margen de beneficio	—	—	= 64 %

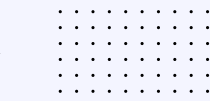


Cronogramas



CRONOGRAMA A – PRODUCCIÓN CON ESTUDIO (DBC STUDIO)

MES	FASE PRINCIPAL	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENTREGABLES / RESULTADOS
Mes 1 - Lanzamiento y preproducción	Planificación general de temporada	Definición de objetivos narrativos, identidad sonora y visual, temas por mes, estructura de episodios. Diseño del calendario de grabación con DBC.	Equipo Sonar Quisqueya + DBC	Guía editorial, calendario de grabación, plantillas gráficas iniciales.
Mes 2 - Grabación y difusión inicial	Grabación de 4 episodios + edición + lanzamiento	Grabación semanal (1 episodio por semana). Edición profesional y creación de reels. Difusión del primer episodio.	DBC (producción y edición), Equipo Sonar Quisqueya (dirección de contenido)	4 episodios listos y publicados, 7 reels promocionales.
Mes 3 - Consolidación y posicionamiento	Producción continua + campaña digital	Grabación de la segunda tanda de 4 episodios. Diseño de nuevos clips y quote cards. Inicio de campaña de difusión universitaria y cultural.	Equipo Sonar Quisqueya + DBC + colaborador en redes	8 episodios totales publicados, aumento de visibilidad en redes.
Mes 4 - Expansión temática y colaboraciones	Integración de invitados y nuevas secciones	Grabación y edición de 4 episodios con invitados. Producción audiovisual detrás de cámaras y mini trailers.	DBC + Equipo Sonar Quisqueya + equipo invitado	12 episodios totales, clips especiales con invitados.
Mes 5 - Reforzamiento de marca	Branding sonoro y narrativo	Actualización de intros, cortinillas y visuales. Ajuste de estrategia visual en función de métricas.	DBC (audio/video), Equipo Sonar Quisqueya (curaduría narrativa)	Identidad visual refinada, mejora del sonido y coherencia estética.
Mes 6 - Cierre de temporada y evaluación	Evaluación integral de la primera temporada	Revisión de métricas (alcance, retención, interacción). Encuesta de audiencia. Planificación de temporada 2.	Equipo Sonar Quisqueya + DBC	Informe de resultados, plan de mejora y teaser para próxima temporada.



Total entregables (6 meses):

- 24 episodios completos (4 por mes)
- 42 reels promocionales (7 por mes)
- Asesoría creativa continua
- Reporte de métricas y evolución del proyecto



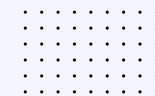
Duración total: 6 meses

Modalidad: Producción profesional con acompañamiento creativo y técnico (plan RD\$633.600).

Objetivo: mantener una producción constante y visualmente coherente con el apoyo técnico de DBC, liberando carga operativa para enfocarse en contenido, invitados y narrativa.

CRONOGRAMA GENERAL – MANUAL DIGITAL “SONARQUISQUEYA” (6 MESES)

MES	ETAPA / ENFOQUE	ACTIVIDADES	ENTREGABLES	OBJETIVO GENERAL
1	Planificación y redacción inicial	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de estructura y capítulos. • Redacción de contenidos base. • Revisión conceptual del enfoque cultural-educativo. • Reuniones de alineación con el equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Borrador inicial del manual. • Esquema aprobado. 	Establecer la base conceptual y textual.
2	Revisión y edición de contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Corrección de estilo y coherencia. • Revisión técnica (citas, referencias). • Prueba de lectura y ajustes finales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto final aprobado. • Documento listo para diseño. 	Asegurar calidad narrativa y académica.
3	Diseño gráfico y diagramación digital	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de portada y contraportada. • Definición de tipografía y paleta visual. • Maquetación del contenido completo en InDesign. • Revisión de formato PDF y Kindle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Versión final diagramada. • Archivos listos para publicación. 	Dar forma visual y profesional al manual.
4	Publicación digital	<ul style="list-style-type: none"> • Registro ISBN y derechos de autor. • Subida a Amazon KDP. • Pruebas digitales y ajustes de formato. • Definición de precio y descripción de venta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manual publicado digitalmente. • Enlace de venta activo. 	Lanzar oficialmente el manual digital.
5	Lanzamiento y marketing digital	<ul style="list-style-type: none"> • Campaña de expectativa y lanzamiento. • Publicaciones en redes y reels promocionales. • Publicidad paga (Instagram Ads, Amazon Ads). • Colaboraciones con creadores culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Campaña activa. • Métricas iniciales de alcance. 	Promover el manual y aumentar su visibilidad.
6	Ventas, seguimiento y remarketing	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de ventas y reseñas. • Actualización de materiales promocionales. • Reforzar presencia en redes y con el podcast. • Preparar estrategias para próxima edición o extensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe final de resultados. • Plan de continuidad. 	Evaluar el impacto y sostener las ventas.

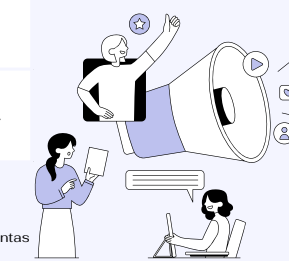


Duración total: 6 meses

Modalidad: 100 % digital (producción, venta y promoción en línea)

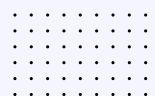
Objetivo final:

Publicar y posicionar el Manual Digital SonarQuisqueya como una herramienta educativa y cultural, vinculada al podcast, con proyección sostenible y ventas constantes en Amazon y redes sociales.



CRONOGRAMA B – PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE (AUTOGESTIONADA)

MES	FASE PRINCIPAL	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENTREGABLES / RESULTADOS
Mes 1 - Planificación estratégica	Diseño general de la temporada	Definir formato, tono, público meta, secciones, calendario editorial y visual. Crear portada, plantillas y kits gráficos.	Equipo Sonar Quisqueya	Manual de producción + calendario de grabación + identidad visual lista.
Mes 2 - Grabación y edición inicial	Producción de los primeros 4 episodios	Grabación con micrófono casero o locación; edición básica con Audacity/CapCut. Publicación semanal.	Equipo Sonar Quisqueya	4 episodios y primeros 7 reels publicados.
Mes 3 - Optimización técnica y difusión	Mejora de audio, storytelling y ritmo visual	Aprendizaje técnico (niveles, EQ, edición), integración de intros y música original. Lanzamiento de campaña de redes.	Equipo Sonar Quisqueya	8 episodios publicados y campaña activa en Instagram/TikTok.
Mes 4 - Producción sostenida y alianzas	Grabación continua + colaboración con otros creadores	Coordinación de entrevistas o colaboraciones. Producción simultánea de reels y clips cortos.	Equipo Sonar Quisqueya+ invitados	12 episodios totales, clips especiales con invitados.
Mes 5 - Expansión y revisión de imagen	Actualización del branding y contenido audiovisual	Ajustar estilo visual y sonoro según métricas. Publicar microvideos educativos o culturales derivados del podcast.	Equipo Sonar Quisqueya	Nueva portada o look visual + aumento de interacción
Mes 6 - Cierre y proyección	Evaluación integral y planificación de próxima etapa	Revisión de métricas, aprendizajes técnicos y de gestión. Definir mejoras para la temporada siguiente.	Equipo Sonar Quisqueya	24 episodios publicados + informe de resultados.



• 24 episodios (grabados y editados por Carla)

• 42 reels (autogestionados o con apoyo de diseñador freelance)

• Calendario de publicaciones y rediseño visual

• Informe de métricas y aprendizaje técnico

• Carga de trabajo: 15–20 horas semanales aprox.



Duración total: 6 meses

Modalidad: Grabación, edición, diseño y difusión a cargo de Carla y colaboradores externos.

Objetivo: desarrollar autonomía técnica y narrativa, controlando el proceso completo y fortaleciendo la identidad cultural del podcast.

Imágenes





124



126



SonarQuisqueya: Modelo de un podcast como estrategia de comunicación cultural educativa para combatir la desinformación en jóvenes

Este proyecto presenta el diseño de un modelo de podcast cultural educativo dirigido a jóvenes de 18 a 30 años residentes en Santo Domingo. A través de un episodio piloto, SonarQuisqueya busca combatir la desinformación cultural y visibilizar el valor del arte urbano dominicano, combinando investigación rigurosa con narrativas digitales accesibles, atractivas y cercanas a la realidad juvenil.

El proyecto se fundamenta en la Economía Naranja y en el enfoque interdisciplinario de Estudios Liberales, proponiendo un espacio sonoro que integre la educación, el arte y la innovación digital como herramientas de transformación social. Este modelo de podcast no solo ofrece un recurso académico, sino también una plataforma creativa que conecta a la juventud con su identidad cultural.



Autora: Carla Fermín
Carrera: Licenciatura en Estudios Liberales, mención en Artes
Institución: Universidad Iberoamericana (UNIBE)
Docente tutora: Angela Virginia
Lugar y fecha: Santo Domingo, República Dominicana – Diciembre 2025

