



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

**CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS
HUMANIDADES**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD ANÁLISIS DE CASO**

TEMA:

**GUÍA INTERACTIVA INCLUSIVA COMO HERRAMIENTA
DE APRENDIZAJE HISTÓRICO PATRIMONIAL DE ANTONIO
ANTE: CASO “ FABRICA IMBABURA-2023**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de “Licenciado en
Pedagogía de las Artes y las Humanidades”**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos
pedagógicos e idiomas.

Autor (a): Luis Andrés Picuasi Perugachi

Director: MSc. Carlos Israel Almeida Vargas

Ibarra-2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1 IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100472087-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Picuasi Perugachi Luis Andrés		
DIRECCIÓN:	Atuntaqui-Barrio Santa Bertha-Calle San Juan		
EMAIL:	andrespicuasi6@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0984843281

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“GUÍA INTERACTIVA INCLUSIVA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE HISTÓRICO PATRIMONIAL DE ANTONIO ANTE: CASO “ FABRICA IMBABURA-2023
AUTOR (ES):	Piculasi Perugachi Luis Andrés
FECHA: DD/MM/AAAA	19/06/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Pedagogía de las Artes y las Humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Carlos Israel Almeida Vargas

2 CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 19 días del mes de junio de 2024

EL AUTOR:



(Firma)

Nombre: Luis Andrés Picuasi Perugachi

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 19 de junio de 2024

Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Unidad Académica de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.




(f).....

Carlos Israel Almeida Vargas

C.C.:1002129912

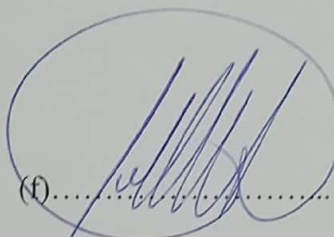
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación Guía interactiva inclusiva como herramienta de aprendizaje histórico patrimonial de Antonio Ante: caso “ Fabrica Imbabura-2023 elaborado por Luis Andrés Picuasi Perugachi, previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de las Artes y las Humanidades, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 

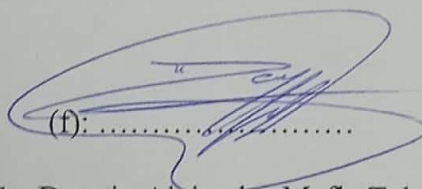
MSc. Santiago Patricio López Chamorro

C.C. 1002103750

(f): 

MSc. Carlos Israel Almeida Vargas

C.C. 1002129912

(f): 

MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

C.C. 0401306840

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi Dios que me dio la oportunidad de vivir, a mis padres con mucho cariño por brindarme la confianza y atreverse a creer en mí, ya que, sin su apoyo incondicional no hubiera podido culminar con mi carrera, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado conmigo, a mi madre especialmente que con su paciencia ha sabido comprenderme y ser un soporte para seguir adelante, sencillamente ustedes son la base de mi vida, gracias por estar aquí.

Luis Andrés Picuasi Perugachi

AGRADECIMIENTO

A Dios por demostrarme su existencia cada día y darme fortaleza para salir adelante.

A mis padres por su tenacidad y entrega total porque ellos me enseñaron a luchar por mis sueños, a conseguirlos a pesar de las adversidades, a tener valor y a soportar las cosas que no puedo cambiar y a aceptarlas con humildad.

A mi familia, que estuvieron presentes en los buenos y malos momentos, brindándome apoyo moral para no desvanecer.

A mis amigos, los que han pasado y los que se han quedado, porque de alguna forma todos ustedes han marcado mi vida, con sus risas, bromas, consejos, pero sobre todo con la buena vibra que se necesita para darle gracias al destino por existir.

Un agradecimiento muy especial a los docentes, ya que, ellos fueron una guía educativa y espiritual e todos estos años de estudio, gracias por compartir con mi persona sus conocimientos, este es el resultado de su perseverancia.

Gracias a todos los que mi cabeza no puede extraer de mi memoria.

Luis Andrés Picuasi Perugachi

RESUMEN

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), comúnmente se presenta desde la infancia, el cual perjudica de manera significativa a las personas que lo padecen, sobre todo en el ámbito educativo; de esa manera tal factor evita que se genere un aprendizaje inclusivo.

La investigación tiene como objetivo principal diseñar una guía interactiva inclusiva como herramienta de aprendizaje para ayudar a reforzar el proceso de aprendizaje a estudiantes con tales necesidades. No obstante, la investigación se enfoca en el patrimonio histórico de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante. Se considera que es una buena oportunidad para fomentar la investigación, conocimiento y disfrute, ya que la Fábrica Imbabura es considerada patrimonio cultural del Ecuador.

Posteriormente, la entrevista realizada demostró que la guía de Educación Cultural y Artística (ECA), está muy bien planteada y es de suma importancia, porque se abordan y adaptan temas culturales. De la misma manera se demostró que el diseño de una guía interactiva como herramienta de aprendizaje sobre la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura proporciona un gran refuerzo en el proceso de aprendizaje en los estudiantes con (TDAH).

El diseño de una guía interactiva genera un gran impacto social y educativo.

Palabras clave: Guía interactiva, inclusivo, TDAH, herramienta de aprendizaje, historia patrimonial, Fábrica Imbabura.

ABSTRACT

Attention deficit hyperactivity disorder (ADAH), It commonly occurs from childhood, which significantly harms people who suffer from it, especially in the educational field; In this way, this factor prevents inclusive learning from being generated.

The main objective of the research is to design an inclusive interactive guide as a learning tool to help reinforce the learning process for students with such needs. However, the research focuses on the historical heritage of the Imbabura Factory in the Antonio Ante canton. It is considered a good opportunity to promote research, knowledge and enjoyment, since the Imbabura Factory is considered cultural heritage of Ecuador.

Subsequently, the interview carried out showed that the Cultural and Artistic Education (CAE) guide is very well presented and is of utmost importance, because cultural issues are addressed and adapted. In the same way, it demonstrated that the design of an interactive guide as a learning tool about the heritage history of the Imbabura Factory provides great reinforcement in the learning process in students with (ADAH).

The design of an interactive guide generates a great social and educational impact.

Keywords: Interactive guide, inclusive, ADHD, learning tool, heritage history, Fábrica Imbabura.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1 IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	ii
2 CONSTANCIAS.....	iv
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
OBJETIVOS.....	xvii
CAPÍTULO I.....	18
1. MARCO TEÓRICO.....	18
1.1. Identificación de la guía de educación cultural y artística (ECA).....	18
1.2. Importancia de la formación artística.....	20
1.3. Relación de la guía ECA con las herramientas digitales y el patrimonio cultural	21
1.4. Guía interactiva.....	22
1.5. Diferencia entre una guía interactiva y una formación tradicional.....	23
1.6. Beneficios de una guía interactiva.....	23
1.7. Papel que cumple la inclusión.....	24
1.8. Tipos de inclusión.....	25
1.8.1. Inclusión educativa.....	26
1.8.2. Inclusión Social.....	26
1.8.3. Inclusión financiera.....	26
1.8.4. Inclusión laboral.....	26
1.8.5. Inclusión digital.....	26
1.9. Concepto del trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).....	27
1.10. Historia del trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).....	27
1.11. Concepto del patrimonio cultural.....	28
1.12. Tipos de patrimonio.....	28
1.12.1. Patrimonio cultural material o tangible.....	29

1.12.2. Patrimonio cultural mueble.....	29
1.12.3. Patrimonio cultural inmaterial o intangible.....	29
1.12.4. Patrimonio Natural.....	29
1.12.5. Patrimonio mixto.....	29
1.13. Fábrica Imbabura.....	29
1.14. Antecedentes.....	30
1.15. Antonio Ante y la cultura.....	31
CAPÍTULO II.....	32
2. METODOLOGÍA.....	32
2.1. Tipo de investigación.....	32
2.2. Técnicas de instrumento e investigación.....	32
2.2.1. Métodos.....	32
2.2.2. Técnicas.....	32
2.2.3. Instrumentos.....	33
2.3. Preguntas de investigación y/o hipótesis.....	33
2.4. Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica.....	34
2.5. Participantes.....	38
2.6. Procedimiento y plan de análisis de datos.....	38
CAPÍTULO III.....	39
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	39
3.1. Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada en los docentes.....	39
CAPÍTULO IV.....	48
4. PROPUESTA.....	48
4.1. Nombre de la propuesta.....	48
4.2. Presentación de la Guía.....	48
4.3. Objetivos de la Guía.....	48
4.3.1. General.....	48
4.3.2. Específicos.....	48
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS.....	78
ANEXOS.....	82
EVIDENCIAS DE LA ENCUESTA REALIZADA.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de la variable 1</i> Operacionalización de la variable 1.....	35
Tabla 2 <i>Operacionalización de la variable 2</i> Operacionalización de la variable 2.....	36
Tabla 3 <i>Operacionalización de la variable 3</i>	37
Tabla 4 <i>Importancia de la guía ECA y sus aportes</i>	39
Tabla 5 <i>Trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH</i>	42
Tabla 6 <i>Tipos de patrimonio que existen y la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura</i>	44

INTRODUCCIÓN

La educación al ser una parte indispensable dentro del desarrollo personal de todos nosotros a menudo el aprendizaje se vuelve monótono al aferrarnos a las mismas maneras de impartir conocimientos cómo se ha venido haciendo décadas atrás y esto en lugar de ser beneficioso causa el desinterés de los estudiantes a la hora de aprender, sobre todo si padecen necesidades educativas, como, por ejemplo: trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).

La investigación nace con el propósito de aportar y reforzar el proceso de aprendizaje en los estudiantes con (TDAH) de básica superior, de la Unidad Educativa Antonio Ante del cantón Antonio Ante-provincia de Imbabura. Se pretende hacer que absorban conocimientos de manera eficiente, utilizando herramientas digitales con contenido acerca del patrimonio histórico de la Fábrica Imbabura.

Una de las cuestiones más importantes es saber que es una guía interactiva para el proceso de aprendizaje significativo. Según Chohan Sarah (2023):

Una guía interactiva es un formato y método de aprendizaje electrónico que se utiliza para involucrar a las personas paso a paso en el manejo de las herramientas digitales. Con una plataforma de adopción digital, esta funcionalidad integrada se convierte en una superposición en cualquier software o aplicación basada en web. No obstante, guía a los usuarios para realizar acciones u obtener información. El elemento interactivo facilita el compromiso a través de cada paso de una guía. (p.1)

Se ha visualizado que los estudiantes con necesidades educativas (TDAH) de básica superior de la Unidad Educativa Antonio Ante necesitan nuevas estrategias de aprendizaje. Ya que, se ha evidenciado problemas de atención y distracciones tanto físicas como mentales en cierto número de estudiantes, por ende, se ven perjudicados en adquirir conocimientos de manera significativa, en ese aspecto, ese es el problema que la presente investigación busca aportar.

Indudablemente, diseñar una guía interactiva para mejorar el proceso de aprendizaje de manera inclusiva es muy necesario, de hecho, se cree que es la solución adecuada para que los estudiantes con (TDAH) adquieran conocimientos y procesen información de manera fácil. Se sabe que los estudiantes actuales pertenecen netamente a la era digital y la mayoría de ellos cuentan con recursos tecnológicos; entonces por esa razón se plantea gestionar una guía interactiva utilizando herramientas digitales con contenido sobre el patrimonio histórico de la Fábrica Imbabura.

En la guía de educación cultural y artística (ECA), el resultado se relaciona con el interés del alumno por consumir y hacer arte utilizando herramientas digitales.

La educación se manifiesta directamente como un encuentro que posibilita el descubrimiento y crecer. El absorber conocimientos pese a padecer cualquier tipo de necesidades educativas, debe ser el comienzo del crecimiento inclusivo, la educación no es

necesaria para la conformidad, sino para la autonomía, desarrollo y la libertad de continuar aprendiendo sin ningún tipo de dificultad mediante guías interactivas.

La elaboración de la presente propuesta de investigación tiene la intención de analizar la realidad de las metodologías de enseñanza, para luego generar una propuesta interactiva basada en la guía ECA. Como herramienta de aprendizaje se requiere potenciar la calidad educativa y aportar para que los estudiantes aprendan de manera más eficiente.

A diferencia de los métodos de formación tradicionales, las guías interactivas permiten guiar a los docentes directamente dentro de sus recursos tecnológicos con total autonomía. La formación tradicional incluye el aprendizaje en el aula utilizando materiales primitivos. En el contexto de la formación mediante herramientas digitales, las guías interactivas son mucho más eficaces que los métodos de formación tradicionales porque facilitan la participación y mejora la concentración a un nivel bastante considerable. (Chohan, 2023, pág. párr.7)

Esto indica que una guía es de suma importancia para los docentes, sin embargo, también indica que los estudiantes especialmente con necesidades educativas requieren una guía netamente para ellos y reforzar su proceso de aprendizaje.

Se sabe que los estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) se encuentran con problemas como: bajo rendimiento académico, baja autoestima y desconfían de sus propias capacidades; por el simple hecho de que se distraen fácilmente o son activos de manera excesiva, por ende, no aprenden eficazmente. Entonces con el objetivo de mejorar esta situación se plantea elaborar dicha guía interactiva.

Adicionalmente, se considera que los estudiantes de la U.E. Antonio Ante deben poseer información sobre la Fábrica Imbabura, ya que pertenecen al mismo cantón, y es importante que conozcan su trayectoria e historia patrimonial. En la actualidad, es un lugar donde se manifiestan diferentes recursos, como, por ejemplo: se pueden visualizar maquinaria, herramientas industriales textil e infraestructura que son considerados patrimonio tangible o material que se compone de los bienes muebles hechos por las sociedades de nuestro pasado.

En ese sentido se explora el proceso de elaboración de dicha guía, destacando su importancia en la promoción de la accesibilidad y la participación de diversos grupos sociales en la experiencia histórico-patrimonial. Además, se analiza el papel que desempeña la tecnología en la creación de experiencias educativas innovadoras y accesibles para todos.

Asimismo, se examinan los beneficios potenciales que esta investigación aporta tanto a nivel educativo como social, destacando su capacidad para fomentar la comprensión intercultural y fortalecer el sentido de identidad y pertenencia de la Fábrica Imbabura de Antonio Ante.

En otras palabras, la elaboración de una guía interactiva inclusiva representa un paso significativo hacia la construcción de una sociedad más justa, equitativa y culturalmente

diversa. Su desarrollo y aplicación exitosa sirve de modelo inspirador para otras iniciativas similares en diferentes contextos, contribuyendo así a la promoción de la inclusión y la valoración del patrimonio cultural.

Por otra parte, en la guía (ECA) también se comprende cómo está relacionado con el interés del estudiante por el arte y las culturas. El proceso del niño es importante, cómo siente, cómo ve, en definitiva, cómo reacciona ante el mundo que le rodea. Básicamente, el arte ha formado y continúa formando parte de casi toda la cultura humana; su origen y su transformación.

Al culminar la investigación se tendrá una guía interactiva como herramienta de aprendizaje histórico patrimonial de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante, dirigida a los estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) de básica superior, de la Unidad Educativa Antonio Ante. Se busca que adquieran y retengan información de manera eficiente, mediante un método de aprendizaje innovador y significativo mediante el uso de las herramientas digitales.

OBJETIVOS

General

- Diseñar una guía interactiva inclusiva como herramienta de aprendizaje histórico patrimonial de Antonio Ante: caso Fábrica Imbabura; dirigida a la educación básica superior, para reforzar el aprendizaje en los estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) de la Unidad Educativa Antonio Ante del cantón Antonio Ante.

Específicos

- Identificar el concepto, la importancia y aportes de la guía ECA vinculadas al uso de las herramientas interactivas de aprendizaje.
- Indagar información sobre el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), los tipos de patrimonio y aportes de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante.
- Elaborar una guía interactiva como herramienta de aprendizaje para reforzar el aprendizaje en los estudiantes con (TDAH) de básica superior de la Unidad Educativa Antonio Ante.

Preguntas de investigación

- ¿Cómo incrementar el interés de los estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en buscar instrumentos interactivos de aprendizaje?
- ¿Cómo incentivar a los estudiantes la adquisición de conocimientos de la Fábrica Imbabura mediante una guía interactiva?
- ¿Por qué se busca expandir información sobre la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura en los estudiantes?

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Identificación de la guía de educación cultural y artística (ECA)

La guía de educación cultural y artística (ECA) es una metodología didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Víctor Sumba Arévalo y Octavio Crespo Castillo (2016) plantean que esta guía tiene como objetivo ofrecer orientaciones didácticas para el desarrollo del currículo de (ECA) en los distintos subniveles de la EGB y en el BGU. Se trata de algunos aspectos clave relacionados con los fundamentos del currículo del área y su relación con otros ámbitos de aprendizaje.

Los lineamientos para el (ECA) permiten establecer la importancia de las artes y la estética para el desarrollo personal, así como la metodología de los proyectos artísticos en el aula, la evaluación y la aplicación de técnicas e instrumentos para valorar el proceso de aprendizaje individual de cada estudiante en esta asignatura que está dispuesta para básica y bachillerato. Este es un espacio de desarrollo personal y aprendizaje para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos como la música, la plástica, expresión corporal, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura, artesanías, entre otros, a través de la observación, experimentación, exploración, diseño, expresión, indagación y convivencia para la conexión con las artes y la cultura. Los proyectos artísticos de ECA son procesos pedagógicos que involucren la experimentación artística y conocimientos dentro y fuera del aula, contextualizados al entorno y al grupo de estudiantes para generar relaciones de aprendizaje, sensibilización, expresión artística y apreciación del arte a través de los componentes curriculares. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2018, pág. 5)

Esto indica la importancia de la guía (ECA) en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo que se dé un buen desarrollo académico.

Las orientaciones para la planificación y evaluación de los proyectos artísticos (ECA), están organizadas en la presente guía, la cual se construyó con la finalidad de generar el acompañamiento a docentes generalistas asignados al área de (ECA), así como a docentes especializados en artes. Para la construcción de la presente guía se partió del Currículo del área de (ECA) publicado en el año 2016 y la Guía de Implementación Curricular publicada en el año 2017, estos documentos han permitido concretar los lineamientos que se consideran esenciales para el trabajo en el aula desde la metodología de proyectos artísticos. Las exposiciones y presentaciones de artes que se trabajarán como proyectos artísticos de aula se presentarán una semana antes de los exámenes quimestrales (disposición que está planteada en el cronograma de actividades escolares para cada régimen educativo), este

evento escolar de presentaciones artísticas se le ha denominado Festival de las artes, este festival visibilizará la creatividad de las producciones artísticas en cada institución educativa en el cual exponen diversidad de trabajos artísticos por cada grado o curso, en todas las instituciones educativas a Nivel Nacional. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2018, pág. 5)

Básicamente se da a conocer cuán importante es la guía (ECA) para el proceso de planificación y evaluación de los proyectos o trabajos artísticos. Indudablemente una guía es muy esencial para un docente, sin embargo, se considera que es la más completa y adecuada para llevar a cabo una buena metodología de enseñanza.

El currículo de ECA sugiere de una manera clara y flexible, objetivos, temas y contenidos que son las destrezas con criterios de desempeño, las cuales ofrecen amplias posibilidades para desarrollar una misma habilidad, adquirir determinados conocimientos o desarrollar actitudes y proponer diversas formas de organización de contenidos en la clase de arte. Los docentes de cada institución educativa, planificarán las unidades didácticas proponiendo actividades con estrategias metodológicas basadas en proyectos para la asignatura de Educación Cultural y Artística, desde el primer grado de educación Básica hasta el segundo año de bachillerato, que es hasta donde avanza el área de ECA, según el ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, de 17 de febrero de 2016. El concepto de proyecto rebasa el límite de una asignatura, lo que permite que esta planificación pueda articular el arte con otras asignaturas con las que puedan crearse sinergias de aprendizaje. Por ejemplo, se pueden tener acercamientos artísticos en otras asignaturas para que refuercen la idea de que se pueden hacer las cosas con arte. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2018, pág. 9)

Se considera que el currículo del (ECA), es muy bueno, ya que ofrece alternativas de enseñanza aprendizaje, como actividades basadas en proyectos. Los estudiantes desarrollan mayor su capacidad cerebral y habilidades cognitivas al efectuarse trabajos basados en proyectos.

El área de (ECA) se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. A su vez, se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos del currículo, es decir, los objetivos, destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje que, en su conjunto, definen la Educación Cultural y Artística como un área. Actualmente el currículo nacional está planteado por subniveles y para la implementación del mismo es necesario que cada institución educativa lo contextualice según sus necesidades por medio de los instrumentos de planificación mesocurricular: Planificación Curricular Institucional (PCI) y Planificación Curricular Anual (PCA). (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2018, pág. 10)

Un docente debe saber planificar muy bien de acuerdo a sus necesidades para que se de una buena labor de pedagogo. Existen diferentes tipos de planificaciones y cada uno se rige bajo lineamientos explícitos que deben ser cumplidos.

1.2. Importancia de la formación artística

La formación artística es importante por varias razones. Permite a los individuos expresar sus pensamientos, emociones y experiencias de manera creativa a través de diversas formas de arte. Según Italia (2019):

Parece ser que el arte es cualquier actividad humana que recurre a emociones y al intelecto para crear obras que tienen características estéticas. Esto agrupa ámbitos diferentes como la escultura, la pintura, la danza, la poesía, la cocina, el cine, los grabados, el teatro, las historietas, la fotografía y el arte numérico los cuales han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. (párr.1)

Esto indica que vivimos en un mundo donde absolutamente todo es considerado arte, por lo que es muy importante y esencial para la vida humana.

"Todo niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer", dijo Pablo Picasso. Para entenderlo, basta con fijarse en los niños que son capaces de tomar un lápiz y garabatear en una hoja de papel mucho antes de poder hablar: desde este punto de vista, el arte es sinónimo de creatividad, por consiguiente, es importante tanto para el desarrollo de habilidades y conocimientos, así como para implementar el aprendizaje y la experiencia. (Italia, 2019, pág. párr.2)

Es fundamental orientar y validar a los niños en su proceso y desarrollo de creatividad. El validar y a lavar las obras artísticas de un niño ayuda a incentivarlos hacer y consumir arte, independientemente de la edad.

La importancia de la formación artística (2018) menciona que la formación artística contribuye al desarrollo integral de los niños, jóvenes y adultos; enriquece el desarrollo cognitivo y desarrolla habilidades y destrezas como la creatividad y la curiosidad. La práctica artística ayuda a desarrollar habilidades como la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, la concentración y la disciplina, también contribuye a preservar y promover la cultura y el patrimonio de una sociedad, transmitiendo tradiciones, valores y creencias a través del arte.

El arte está estrechamente relacionado con la naturaleza humana. Las diferentes formas de representación artística corresponden a la necesidad o, más bien, a la característica fundamental de expresarse que poseen los seres humanos. El arte desempeña un papel mediador y motor de la comunicación, ya que el artista a través de su creación transmite no solo emociones, sino también mensajes, y nos hace reflexionar sobre nuestra existencia, los problemas sociales o la vida en general. Desde esta perspectiva, se convierte en una herramienta que puede cambiar o educar a una sociedad. (Italia, 2019, pág. párr.3)

Es importante reconocer que por medio del arte se puede valorar los diferentes tipos de patrimonio y culturas.

El análisis y la interpretación de obras de arte fomentan el pensamiento crítico y apreciación estética, lo que enriquece la capacidad de comprensión y análisis del mundo que nos rodea. Instituto Ijgra (2024) plantea que la actividad artística del educando despierta su fantasía y su poder imaginativo; conduce a la valoración del color y de las formas, así como la formación de la personalidad, la confianza en sí mismo, el respeto y la tolerancia. En otras palabras, para el niño la actividad artística es un medio para el desarrollo dinámico y unificador.

Como terapia, el arte puede brindar paz, felicidad, amor, esperanza a los seres humanos: por ejemplo, en situaciones donde las personas necesitan escuchar la música para curar su tristeza, ver comedias teatrales para reír, ver películas para soñar o simplemente para divertirse, aprender a conocer el pasado o contemplar obras artísticas para apreciar su belleza. (Italia, 2019, pág. párr.4)

Indiscutiblemente en el arte en el ámbito terapéutico puede provocar sentimientos y pensamientos muy positivos en las personas.

El arte es el reflejo de la cultura humana, por eso sirve para conservar el patrimonio cultural de un pueblo y transmitirlo de generación en generación. Además, es subjetivo, se expresa en un lenguaje universal y comprensible para cualquier ser humano, ya que apela a nuestros sentidos, emociones y facultad de pensar. La educación, hoy en día, se sigue basando en obras artísticas del pasado, porque estas en sus diferentes manifestaciones nunca han perdido su importancia para la sociedad. (Italia, 2019, pág. párr.5)

El arte es una disciplina extremadamente importante, y aporta de manera significativa a la vida humana, sin embargo, ante la sociedad no es muy reconocida a pesar de su gran importancia.

Las manifestaciones artísticas son la expresión más sensible de la condición humana, también lo es, la estética que se encuentra presente en la cotidianidad, empezando por la propia naturaleza. Desde diferentes perspectivas de estudio, se ha ampliado el conocimiento y la experiencia con relación a la sensibilidad, la percepción, la creatividad, la expresión artística, como formas evidentes del desarrollo de habilidades cognitivas, de formación de personas con mentes propositivas y flexibles que puedan adaptarse con mayor facilidad a las condiciones y potenciar su propio entorno. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2018, pág. 6)

1.3. Relación de la guía ECA con las herramientas digitales y el patrimonio cultural

Los objetivos generales del área de la guía ECA dan respuesta al uso y portes de las herramientas digitales y a la preservación del patrimonio para un pleno desarrollo académico integral. Según Ministerio de Educación Currículo (2018):

Menciona que el presente currículo tiene un nuevo enfoque que se centra en la formación integral del ser humano, garantiza el aprendizaje desde temprana edad y está construido en torno a tres dimensiones: personal y afectiva-emocional (el yo: la identidad); social y relacional (el encuentro con otros: la alteridad); y simbólica y cognitiva (el entorno: espacio, tiempo y objetos), las cuales estructuran procesos para el aprendizaje del arte plástico, la música y la expresión corporal. (párr.1)

OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación.

OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.

Estos dos elementos de la guía ECA dan paso a la elaboración de una herramienta interactiva como un método de aprendizaje histórico patrimonial de Antonio Ante: caso “Fábrica Imbabura”. CENTRO PIXELS (2023) afirma que el arte o expresión artística se puede llevar a cabo mediante el uso de recursos digitales o electrónica. Según GOV.CO (2021), “Parece ser que la tecnología combinada con el talento de los docentes crea entornos de aprendizaje diversos. Su uso en la educación transforma los modelos de aprendizaje lineales y tradicionales en modelos innovadores, interactivos y personalizados, que mejoran el proceso educativo” (párr.1).

Aunque pensemos que la incorporación de la tecnología al sistema educativo es algo propio del siglo XXI, es importante reconocer que ha estado presente en el aula desde años atrás. Recordemos los primeros ordenadores o los procesadores de texto que, si bien no eran interactivos, iban haciendo parte del proceso de enseñanza. La interactividad es uno de los cambios más importantes de los medios digitales en este siglo. Gracias a estos desarrollos, las personas pueden ser generadores y transmisores de su propio saber. (GOV.CO, 2021, pág. párr.2)

Como lo menciona la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2005), las tecnologías informáticas y digitales son mucho más que computadoras. Ya no hablamos de dispositivos que simplemente automatizan una tarea, sino que también generan interacciones con quienes la ejecutan, convirtiendo este proceso en una red colaborativa de construcción de nuevas ideas y, por ende, de aprendizajes. (GOV.CO, 2021, pág. párr.3)

1.4. Guía interactiva

Una guía interactiva es un formato y método de aprendizaje electrónico que se utiliza para involucrar a los usuarios paso a paso en el manejo de las herramientas digitales. Con una plataforma de adopción digital, esta funcionalidad integrada se convierte en

una superposición en cualquier software o aplicación basada en web. Guía a los usuarios para realizar acciones u obtener información. El elemento interactivo facilita el compromiso a través de cada paso de una guía. (C, 2023, pág. párr.1)

Desde esta óptica, año tras año, a la par de los avances tecnológicos y respondiendo a las necesidades que se generan dentro del aula, las TIC se han integrado cada vez más en el proceso educativo, ofreciendo grandes oportunidades para un aprendizaje activo que responde a los requerimientos actuales. Ellas promueven la autonomía y la colaboración, así como la construcción de sociedades mediante la participación y la democracia a partir de experiencias formativas. (GOV.CO, 2021, pág. párr.4)

Desde el punto de vista educativo las tecnologías de la información y las comunicaciones han abierto grandes posibilidades para mejorar y ampliar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los medios digitales han ofrecido en el campo de la enseñanza posibilidades de interacción como también oportunidades para generar mayor equidad e inclusión. Sin embargo, el solo empleo de las TIC no genera cambios en el aprendizaje. Las oportunidades se revelan gracias a su uso crítico y articulado con los programas educativos y las intencionalidades pedagógicas de los docentes. (GOV.CO, 2021, pág. párr.8)

Las competencias digitales que se obtienen con el uso de las TIC se relacionan con el desarrollo de habilidades técnicas para el manejo de un determinado dispositivo digital, pero también están enfocadas en el desarrollo de habilidades humanas, de tal forma que permiten adquirir conocimientos, capacidades, valores y actitudes para el logro de objetivos en determinados contextos mediante la ayuda que prestan estas herramientas. (GOV.CO, 2021, pág. párr.9)

1.5. Diferencia entre una guía interactiva y una formación tradicional

Es de suma importancia saber cómo y para que funcionan las guías interactivas. Según C, Sarah (2023) “Menciona que, a diferencia de los métodos de formación tradicionales, las guías interactivas le permiten guiar a un usuario directamente dentro de sus herramientas con total autonomía” (párr.7).

La formación tradicional incluye el aprendizaje presencial o en el aula que suele realizarse con materiales estáticos y no colaborativos (PDF, vídeos, LMS, manuales de usuario, etc.). En el contexto de la formación digital, las guías interactivas son mucho más eficaces que los métodos de formación tradicionales porque facilitan la participación del usuario, paso a paso. (C, 2023, pág. párr.8)

1.6. Beneficios de una guía interactiva

Según C, Sarah (2023), “menciona que una guía interactiva posee ventajas, tanto para el estudiante como para el educador” (párr. 9). Uno de los ejemplos principales del valor añadido de una guía interactiva es facilitar la autonomía de los usuarios a largo plazo “Aprender Haciendo”. Las guías interactivas facilitan un mejor uso de las herramientas

digitales y ayudan a impulsar la adopción digital duradera dentro de una organización. Según Telefónica (2023):

Parece ser que las actividades que se realizan a través de herramientas digitales e interactivas elevan la concentración del estudiante y, por ende, este asimila con mayor rapidez los conceptos, potenciando el aprendizaje; este tipo de herramientas implican al alumnado un aprendizaje más práctico, con el objetivo de reforzar lo aprendido. (párr.7)

Esto indica que una herramienta digital promueve la flexibilidad y autonomía de los alumnos, es decir las nuevas tecnologías fomentan el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

Con la incorporación de alternativas digitales como cursos online cada estudiante puede aprender a su ritmo, optimizando tiempo y recursos gracias a la flexibilidad que aporta la digitalización y la conectividad. (Telefónica , 2023, pág. párr.8)

En otras palabras, los recursos digitales se han convertido en herramientas de enseñanza-aprendizaje muy significativas para la época actual.

No obstante, agiliza la comunicación entre docentes y alumnos, de hecho, toda la comunidad educativa tiene acceso rápido a los mismos recursos; de esa manera, las herramientas digitales permiten una interacción directa e inmediata, sin necesidad de estar presente físicamente; esto fue especialmente importante durante el confinamiento vivido durante la crisis sanitaria en el año 2020. (Telefónica , 2023, pág. párr.10)

Esto indica que indudablemente vivimos en la era digital, en donde las plataformas digitales nos brindan facilidades de aprendizaje, sin importar si se padece de algún tipo de necesidades educativas.

1.7. Papel que cumple la inclusión

Una de las cuestiones más importantes en el ámbito social, laboral y/o educativo es saber cuál es el papel que cumple la inclusión. Según Coelho Fabián (2019):

Se considera que la inclusión busca lograr que todos los individuos o grupos sociales tengan las mismas posibilidades y oportunidades que los demás, ya sea en el ámbito educativo u otras disciplinas, más aun, aquellos que se encuentran en condiciones de segregación y/o marginación. (párr. 2)

Esto indica que básicamente la inclusión es la tendencia de integrar a todas las personas en cualquier tipo de acciones, con el objetivo de que puedan participar y contribuir en ella.

Según Issa Catrillo (2022), “Menciona que la inclusión ayuda a romper el círculo de la pobreza en las sociedades, fomenta el crecimiento profesional, el bienestar emocional, el bienestar social, y mejora la calidad de vida de los individuos” (párr.20).

La inclusión en las clases preescolares (2015) plantea que la inclusión significa que la clase integra a todos los estudiantes sin tener en cuenta su grado de capacidad, los programas inclusivos repiten lo que los niños tienen en común. En las clases inclusivas, los niños que tienen necesidades especiales participan en las actividades del currículo general de acuerdo con su edad y su grado escolar; no se los asigna a un aula separada, sino que el currículo y el salón de clases se adaptan para satisfacer las necesidades de los niños.

Según UNIR (2023), “Asume que, para la buena participación de los estudiantes, una escuela debe promover ambientes de aprendizaje, combinar el trabajo en equipo para adaptarse a las necesidades de cada estudiante, fomentar la colaboración, la empatía y el respeto” (párr.6).

Una de las cuestiones más importantes es que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, y peor aún si padecen de algún tipo de necesidades especiales.

Parece ser que siempre hay que tener en cuenta que la diversidad, lejos de ser percibida como un problema, es un aspecto enriquecedor para todos, en la que los estudiantes aprenden unos y de otros sin importar sus características. Indudablemente se educa teniendo en cuenta la diferencia, dando a conocer la individualidad de cada uno y destacando las particularidades como algo enriquecedor que beneficia a todo el grupo. (UNIR, 2023, pág. párr.6)

Esto indica que siempre hay que estar buscando nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje y saber llegar a los estudiantes. El que sabe llegar a sus estudiantes es considerado un buen profesor.

“El principal pilar de la inclusión es el reconocimiento de que todas las personas tienen habilidades y potencialidades propias. En muchas ocasiones, estas habilidades son distintas a las de los demás, por lo que exigen respuestas diversas” (Responsabilidad social Empresarial y Sustentabilidad, 2023, pág. párr.3).

1.8. Tipos de inclusión

Existen diversos tipos de inclusión y cada uno de ellos cumple un rol muy importante. Según Educa Inclusión (2023), “La inclusión es una forma de promover la igualdad de oportunidades para todos, sin importar la raza, el género, la discapacidad o la edad. Esto se logra mediante la creación de un entorno que acepte y valore la diversidad” (párr.1). En este sentido nos damos cuenta los diferentes tipos de inclusión y como brindar oportunidades aquellos que lo necesitan.

1.8.1. Inclusión educativa

Según Responsabilidad Social Empresarial y Sustentabilidad (2023) “Es el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación” (párr.7). Básicamente se considera que la inclusión educativa es la raíz en donde se fomenta oportunidades e igualdades para todos, independientemente del área.

1.8.2. Inclusión Social

Una de las cuestiones relevantes es saber a profundidad el significado de inclusión social según Imagina Bienestar (2023):

Parece ser que la inclusión social se refiere al proceso de garantizar que todas las personas, independientemente de su origen, sexo, identidad de género, orientación sexual, etnia, religión o discapacidad, tengan acceso a los recursos, servicios y oportunidades que necesitan para participar plenamente en la sociedad. En otras palabras, la inclusión social trata de asegurar que todas las personas tengan las mismas oportunidades para vivir una vida digna y satisfactoria. (párr.1)

Esto indica que todas las personas independientemente de las discapacidades, tienen el mismo derecho a todos los servicios necesarios que ofrezca la sociedad.

1.8.3. Inclusión financiera

Es de suma importancia tener conocimiento acerca de inclusión financiera. Anónimo (2022) plantea que la inclusión financiera se refiere al acceso que tienen las personas y las empresas a diversos productos y servicios financieros útiles y asequibles que atienden sus necesidades transacciones, pagos, ahorro, crédito y seguros y que se prestan de manera responsable y sostenible.

1.8.4. Inclusión laboral

De igual manera, es de suma importancia tener conocimiento acerca de la inclusión laboral. Gamarra Greta (2023) manifiesta que la inclusión laboral es donde la población que se encuentra bien, es decir, cuando se cuenta con la posibilidad de obtener un trabajo digno que les permita desarrollarse como profesionales y tener óptimas condiciones económicas, sociales y culturales. Básicamente, un ambiente laboral inclusivo y diverso se produce cuando la organización promueve e incentiva la pluralidad de género, la diversidad étnica y de religión.

1.8.5. Inclusión digital

Arranz Elena (2023) plantea que la inclusión digital consiste en que todas las personas pueden contribuir y beneficiarse de la economía digital, ya que implica facilitar el acceso a

las herramientas y recursos tecnológicos a aquellas personas que tienen dificultades, ya sea por razón de edad, condición social o económica. No obstante, dicha inclusión también contempla el desarrollo de las habilidades necesarias para poder sacar partido a las tecnologías modernas.

1.9. Concepto del trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es uno de los trastornos del neurodesarrollo más frecuentes de la niñez. Déficit atencional (2023) manifiesta que comúnmente el diagnóstico se lo realiza en la niñez y muchas veces dura hasta la adultez. No obstante, los niños con (TDAH) pueden tener problemas para prestar atención, controlar conductas impulsivas y pueden actuar sin pensar de igual manera ser excesivamente activos.

Esto indica que el tema sobre el (TDAH) es muy importante conocerlo, es por esa razón que se realiza una guía interactiva por el bien de los estudiantes que lo padecen.

1.10. Historia del trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)

CORRALES DE LA CRUZ MONTSERRAT (2022) menciona que, a lo largo de la historia, el concepto de trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), ha sido objeto de controversias y debate; por lo tanto su nomenclatura como los criterios diagnósticos utilizados y la forma de tratar el trastorno han ido variando a lo largo de los años. No obstante, manifiesta que la primera referencia al TDAH fecha del año 1775 se atribuye al médico alemán Melchior Adame Weikard, quien en su libro “Der Philosophische Artz” recoge una descripción médica de este trastorno.

Unos años más tarde, en 1798, el médico Alexander Crichton describe un cuadro clínico que incluye las principales características de lo que hoy llamamos (TDAH) con presentación predominante de déficit de atención (mental restlessness), en el que hace referencia a la incapacidad de mantener la atención con el grado necesario de constancia, dando una imagen de inquietud. Este trastorno, según Crichton, podía estar presente en el nacimiento de la persona o desarrollarse a partir de un accidente. Por otro lado, pensaba que este trastorno se detectaba a una edad temprana y que se resolvía antes de llegar a la edad adulta (CORRALES DE LA CRUZ, 2022).

Se dice que más o menos entre las décadas de los treinta y los cincuenta, la comunidad médica puso especial énfasis en los síntomas de impulsividad e hiperactividad por encima de las manifestaciones cognitivas, y el término fue cambiando a síndrome hiperkinético, una actividad motora notable que hace que los niños no puedan quedarse quietos ni un segundo; la influencia de las perspectivas conductuales en los años sesenta, inició de forma notable y comenzó a referirse como síndrome del niño hiperactivo. Finalmente, en 1968, se incluye por primera vez esta condición en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales, DSM II, bajo el nombre de reacción hiperkinética (Robledo Castro, 2024).

Sin embargo, la dificultad de atención sostenida y falta de control de impulsos volvieron a ganar reconocimiento en los años setenta. No obstante, para los años ochenta, el Manual

Diagnóstico de trastornos mentales en su tercera versión estableció que la hiperactividad no era un criterio diferencial diagnóstico para el trastorno, por lo que acuñó el término Trastorno por Déficit de Atención (TDA) e indicó que este podría presentar dos tipos con hiperactividad y sin hiperactividad (Robledo Castro, 2024).

Finalmente, a principios de la década de los noventa, el DSM-IV acuñó el término trastorno por déficit de atención e hiperactividad y amplió la clasificación de este trastorno al distinguir los subtipos: inatento, hiperactivo-impulsivo o combinado. Además, en aquella época este trastorno fue categorizado en el grupo de los trastornos del inicio de la infancia y la adolescencia, específicamente en la clasificación de los trastornos de la atención y el comportamiento perturbador (Robledo Castro, 2024).

1.11. Concepto del patrimonio cultural

Según Equipo editorial, ETC (2022), “ Parece ser que el patrimonio cultural es el conjunto de bienes materiales e inmateriales que se hallan fuertemente vinculados con la identidad social y cultural de una comunidad, recibidos de las generaciones pasadas” (p.1). En este sentido su valor intrínseco, el patrimonio cultural se ha convertido en un atractivo turístico y, de igual manera constituye una fuente de recursos económicos para muchas comunidades.

Una de las cuestiones más significativas es saber que es patrimonio cultural, por esa razón se hace muchas investigaciones.

Parece ser que el patrimonio cultural designa a la herencia, material o inmaterial, recibida por una comunidad dada, para ser disfrutada y protegida por las generaciones presentes y también para ser transmitida, a su vez, a las generaciones que vendrán, no obstante, algunos monumentos históricos, restos arqueológicos o tradiciones populares poseen tal valor que son considerados como Patrimonio Cultural de la Humanidad. (¿Qué es el patrimonio cultural? - Patrimonio cultural y paisaje urbano, 2022, párr.1)

Esto indica que el término patrimonio cultural existe de manera oficial desde el año 1972, cuando la UNESCO alcanzó un acuerdo para otorgar esta distinción.

1.12. Tipos de patrimonio

Se clasifican por categorías principales de patrimonio. Según Equipo editorial, ETC (2022) “Plantea que usualmente, se distinguen dos categorías principales que son patrimonio cultural y patrimonio natural” (párr.7).

Sin embargo, del patrimonio cultural se clasifica en:

1.12.1. Patrimonio cultural material o tangible

Según Equipo editorial, ETC (2022) “Menciona que es aquel que puede ser tocado, que es concreto y físico, ya sea mueble o inmueble, es decir, que pueda o no moverse de un sitio a otro (párr.8).

1.12.2. Patrimonio cultural mueble

Según Equipo editorial, ETC (2022) “Menciona que comprende monumentos, edificios, conjuntos arquitectónicos, sitios arqueológicos (párr.9).

1.12.3. Patrimonio cultural inmaterial o intangible

Según Equipo editorial, ETC (2022) “Afirma que es aquel integrado por aspectos no físicos. Incluye tradiciones, prácticas, creencias y conocimientos, tales como idiomas, cantos, bailes, comidas, celebraciones, juegos tradicionales (párr.10).

No obstante, del patrimonio natural se clasifica en:

1.12.4. Patrimonio Natural

Hace referencia a los lugares, seres vivos u otros elementos significativos de la naturaleza. Este tipo de patrimonio es recibido por la humanidad sin que ella misma participe en su confección. Puede ser una caída de agua particularmente alta, una selva enormemente biodiversa o una isla habitada por especies animales únicas en el mundo. (Equipo editorial, ETC, 2022, pág. párr.12)

1.12.5. Patrimonio mixto

Son aquellos ambientes naturales modificados por la acción humana conocidos como paisajes culturales, asociados a prácticas y creencias significativas de un pueblo. Por ejemplo: Un bosque o una montaña de valor cultural para una comunidad, en el que se han trazados senderos, edificado monumentos o en los que se celebran ritos. (Equipo editorial, ETC, 2022, pág. párr.13)

1.13. Fábrica Imbabura

La Fábrica Imbabura está ubicada en el cantón Antonio Ante, en Imbabura, al norte del país. El lugar, todavía con máquinas para elaborar textiles, se ha convertido en un museo histórico cultural. La antigua Fábrica Imbabura fue una de las más importantes de zona para mover la economía y el comercio en el norte del país. Ahora se ha convertido en una pieza crucial para fomentar el turismo a nivel local y nacional. (La Hora , 2023, pág. párr.1)

La Fábrica Imbabura alberga un teatro donde se realizan exposiciones culturales; así como danzas y ferias culturales realizados por los habitantes lugareños. Los miembros del museo califican a este lugar como “patrimonio de los antepasados”.

Fernando Jara, uno de los guías turísticos del lugar, señala que la fábrica aglutinaba todo el proceso para la confección del algodón uno de los insumos más importantes de la zona para la producción textil. (La Hora , 2023, pág. párr.2)

Según La Hora (2023) “Menciona que, en este atractivo turístico, refundado en el 2014, se realizan eventos de difusión cultural y folclórica cada año, así como ferias artesanales con los pobladores del lugar”. (párr.6)

1.14. Antecedentes

Durante más de 70 años, la fábrica dinamizó la economía al fomentar la industria textil y el desarrollo económico a nivel cantonal, provincial y regional. Sus instalaciones albergaron y dieron oportunidades de trabajo asequibles para los habitantes nativos de la provincia. (La Hora , 2023, pág. párr.3)

En 1924 se coloca la primera piedra de la Fábrica Textil Imbabura, fundada por dos empresarios catalanes. Fabricaba hilos y telas de calidad con maquinaria de Inglaterra, Alemania y España, para lo cual, llegó a emplear a más de 1.000 trabajadores, guiados por técnicos extranjeros. La fábrica cambió radicalmente la dinámica económica, social y cultural local y la factoría fue motor del desarrollo hasta 1965, año en que, por problemas de producción, los dueños deciden cerrarla sin medir sus consecuencias sociales, lo que da como resultado el asesinato, a manos de los obreros y pueblo en general, del técnico catalán Josep Vilageliu, lo que a su vez trae como consecuencia el cierre temporal y liquidación de la mitad de trabajadores de la fábrica. (GoRaymi, 2022, pág. párr.2)

En 2001 la instalación de la Fábrica es declarada como “Bien Perteneiente al Patrimonio Cultural de la Nación”, y de 2012 al 2014, se recuperan sus instalaciones como el proyecto turístico, cultural y productivo más grande del país, inaugurado el 2014, brindando servicios de museos, centro productivo textil, centro artesanal, teatro y centro turístico, en el marco de la E.P. Fábrica Imbabura. (GoRaymi, 2022, pág. párr.3)

En 2015 se liquida la E.P. Fábrica Imbabura y la administración municipal da en comodato el complejo al Ministerio de Cultura, brindando servicios culturales. El Complejo Cultural representa la historia de la fábrica y del cantón Antonio Ante; por ello, propios y extraños ven en este complejo la recuperación de la autoestima y orgullo de un pueblo que siente que su patrimonio se revaloriza. (GoRaymi, 2022, pág. párr.4)

Según La Hora (2023) “Menciona que después de casi cien años de su fundación, la fábrica es ahora un museo. El recinto ha sido considerado “el primer museo cultural patrimonial”, según la página oficial del complejo cultural” (párr.5).

1.15. Antonio Ante y la cultura

Atuntaqui (2022), “Parece ser que el cantón Antonio Ante es caracterizada por su fabricación de textiles y prendas de vestir, y se encuentra ubicado en la provincia de Imbabura, no obstante sus productos son destinados para el comercio nacional e internacional” (p.1).

Atuntaqui (2022) “Se asume que la ciudad de Atuntaqui cantón Antonio Ante es considerada como un centro industrial de la moda, por ello es imposible dejar de visitarla (p.1).

Centro cultural Fábrica Imbabura de Antonio Ante (2019) plantea que una de las metas del “Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial”, es la consolidación de la identidad local fortaleciendo el desarrollo cultural del cantón mediante la protección, recuperación y el embellecimiento del patrimonio; el complejo Fábrica Imbabura es un proyecto multidisciplinario tomando como base, el patrimonio, el turismo, el sector educativo y el productivo; esto ha permitido fortalecer la identidad cultural y mantener las bases sólidas que permitan crear nuevas oportunidades y actividades que mantengan las tradiciones de los pueblos, no obstante, el ingreso al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural compromete al gobierno local y a sus pobladores a mantener y cuidar este bien inmueble que representa la base de un Cantón productivo que va de la mano con la actividad cultural.

Desde que abrió sus puertas al público el 5 de mayo de 2014 el museo se ha convertido en uno de los principales atractivos turísticos de la provincia de Imbabura. Centro cultural Fábrica Imbabura de Antonio Ante (2019) menciona que la Fábrica Imbabura es un espacio público de libre expresión que permite conocer el origen la tradición textilera rescatando así las memorias colectivas e individuales; de igual manera, mediante una gestión responsable y participativa del patrimonio se ha fortalecido a la institución a través de la articulación a diferentes organizaciones sociales, académicas y culturales que han permitido la integración de colectivos sociales, grupos vulnerables e instituciones educativas públicas y privadas, garantizado, conservado y difundiendo el patrimonio como un bien común.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

La investigación a continuación es de enfoque cualitativo, puesto que, se consideró necesario y suficiente llevar a cabo el proyecto con la metodología mencionada.

La investigación cualitativa básicamente implica el estudio del lenguaje: las palabras, su significado, los conceptos y las opiniones. Analiza el por qué: lo que piensa un público y por qué tiene una determinada opinión. Estos datos pueden obtenerse a partir de textos, imágenes, clips de audio o vídeo, etc. La principal ventaja de los datos cualitativos es que le ayudan a comprender las motivaciones de las acciones de su público. Puede explicar el "qué", tal y como se describe en los datos cuantitativos, ayudándole a resolver problemas y a crear nuevas ideas para la investigación (El Equipo (E.E) De Redacción, 2023). Entonces, en ese sentido se considera que la metodología cualitativa es la más apropiada para la investigación.

2.2. Técnicas de instrumento e investigación

2.2.1. Métodos

Método inductivo. Se aplicó sobretodo en el tercer capítulo “resultados y discusión”. No obstante, se examinó los indicadores que son los elementos específicos de la investigación de campo; con la finalidad de llegar a tener conocimiento acerca de aspectos importantes, en este caso fueron las variables de estudio, en cuanto a: herramientas digitales para el aprendizaje inclusivo sobre la Fábrica Imbabura.

Analítico sintético. De igual manera, fue aplicado en toda la investigación, sin embargo de manera específica en la elaboración del marco teórico, ya que, fue necesario comprender absolutamente todo lo referente a las variables “identificación y aportes sobre la guía ECA, e indagación sobre el trastorno de atención e hiperactividad TDAH y clasificación sobre los tipos de patrimonio que existen y la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura para el aprendizaje”, para ello, se organizó en sus partes constitutivas y se sintetizó toda esta información en los subtemas de este capítulo.

2.2.2. Técnicas

Entrevista. Se aplicó al Docente de Educación Cultural y Artística “Lic. Edwin Pinto” y a la Psicóloga Educativa “Lic. Lidia Pozo” de la Unidad Educativa “Antonio Ante” del cantón Antonio Ante y al experto de la Fábrica Imbabura “Dr. Miguel Posso”. La entrevista se llevó acabo la primera semana del mes de abril de 2024, con el objetivo de “diagnosticar las herramientas digitales utilizadas por el docente, la

manera en que proporciona un aprendizaje significativo a estudiantes con necesidades especiales sobre todo con trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH y precisar la historia del patrimonio sobre la Fábrica Imbabura”. Asimismo, el cuestionario se aplicó a manera de censo con preguntas sumamente abiertas, se meditó en varios componentes que hicieron factible recopilar los datos utilizando la presente técnica.

2.2.3. Instrumentos

El instrumento utilizado fue la entrevista, el cual contenía quince preguntas. Las seis primeras fueron dirigidas a un Docente de Educación Cultural y Artística, lo cual están orientadas a obtener la primera variable que es identificar la guía ECA y sus aportes para el proceso de enseñanza y aprendizaje; no obstante, las cuatro siguientes preguntas están dirigidas a una Psicóloga Educativa, lo cual está orientada a obtener la segunda variable que es indagar sobre el trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH, y las cinco últimas preguntas están dirigidas a un experto de la Fábrica Imbabura y se obtiene la tercera variable que es clasificar los tipos de patrimonio que existen y precisar el tipo de patrimonio que es la Fábrica Imbabura y su historia.

2.3. Preguntas de investigación y/o hipótesis

Al ser un proyecto con enfoque cualitativo se creyó conveniente trabajar con preguntas abiertas de investigación que estén en función de los objetivos específicos del plan y son las siguientes:

Preguntas para el Docente de Educación Cultural y Artística Lic. Edwin Pinto

- 1.- Según su criterio ¿Qué nos enseña la asignatura de educación cultural y artística ECA?
- 2.- ¿Por qué cree que es importante la formación artística en los estudiantes?
- 3.- ¿Considera que los objetivos generales de la guía ECA dan apertura al uso y aportes de las herramientas digitales, además, a la preservación del patrimonio?
- 4.- ¿Podría darme su definición de lo que significa una herramienta interactiva?
- 5.- ¿Qué herramienta interactiva recomienda para reforzar el aprendizaje, especialmente en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH?
- 6.- ¿Cómo cree que una herramienta interactiva podría contribuir al desarrollo de habilidades y concentración en los estudiantes con TDAH?

Preguntas para la Psicóloga Educativa Lic. Lidia Pozo

- 1.- ¿Cuál es su comprensión acerca del trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH?
- 2.- ¿Cómo identifica a los estudiantes con síntomas de TDAH en un entorno educativo?
- 3.- ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los estudiantes con TDAH en el ámbito educativo?
- 4.- ¿Qué estrategias o intervenciones ha encontrado más efectivas para apoyar a los estudiantes con TDAH en el aula?

Preguntas para el experto de la Fábrica Imbabura Dr. Miguel Posso

- 1.- ¿Según su criterio ¿Por qué se considera patrimonio la Fábrica Imbabura?
- 2.- ¿Qué tipo de patrimonio es considerado la Fábrica Imbabura?
- 3.- ¿Cuáles son los principales elementos del patrimonio de la Fábrica Imbabura?
- 4.- ¿Cuáles son los desafíos actuales para la preservación y conservación del patrimonio de la Fábrica Imbabura?
- 5.- ¿Cómo cree que se podría incentivar a los estudiantes a la protección y valoración del patrimonio de la Fábrica Imbabura?

2.4. Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica

Con el objetivo de diagnosticar el uso de herramientas digitales de manera inclusiva para el proceso de aprendizaje, además precisar el significado de TDAH y estrategias de mejoramiento utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza - aprendizaje y por último clasificar los tipos de patrimonio que existen e identificar el tipo de patrimonio que es considerado la Fábrica Imbabura y sus recursos que han hecho historia; en ese sentido se plantea la siguiente matriz la cual señala las variables que intervienen en la investigación para, en base a eso posteriormente realizar la entrevista.

Tabla 1 *Operacionalización de la variable 1*
Operacionalización de la variable 1

Objetivos	VARIABLES	Indicadores	Fuente
	Concepto de la guía ECA	¿Cuál es el concepto? ¿Qué nos enseña?	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista a un docente de ECA • Información bibliográfica
Identificar	Importancia de la guía ECA	¿Por qué es importante?	
	Aportes de la guía ECA	¿Da apertura al uso y aportes de las herramientas digitales, además, a la preservación del patrimonio?	

Nota. Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2

Objetivos	Variables	Indicadores	Fuente
Indagar	Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)	¿Qué es? ¿Cómo se presenta? ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los estudiantes con TDAH?	<ul style="list-style-type: none">• Entrevista a una psicóloga educativa• Información bibliográfica

Nota. Elaboración propia

Tabla 3

Operacionalización de la variable 3

Objetivos	Variables	Indicadores	Fuente
Clasificar	Tipos de patrimonio y aportes	¿Cuáles son los tipos de patrimonio que existen?	
		¿Qué tipo de patrimonio es considerado la Fábrica Imbabura?	<ul style="list-style-type: none">• Entrevista a un experto• Información bibliográfica
		¿Cuáles son los elementos del patrimonio de la Fábrica Imbabura?	

Nota. Elaboración propia

2.5. Participantes

Se llevaron a cabo las entrevistas con personas expertas en el área de Educación Artística, en el área de Psicología Educativa de la Unidad Educativa Antonio Ante; no obstante, en el área de la Fábrica Imbabura, se trabajó con el experto Miguel Posso de la Universidad Técnica del Norte. Los entrevistados fueron elegidos por su experiencia y conocimientos en las herramientas digitales, en el manejo de estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH y en profundos conocimientos sobre la Fábrica Imbabura. En total participaron 3 profesionales de diferentes áreas disciplinarias.

Literalmente las 3 personas entrevistadas trabajan directamente con estudiantes diagnosticados con TDAH, de esta manera, la investigación se beneficia en la información recopilada en este estudio, que se enfoca en comprender y mejorar el proceso de aprendizaje de manera inclusiva.

Cabe destacar que, aun que los entrevistados fueron expertos en el tema, el impacto y beneficios de estudio se centran en aproximadamente 40 estudiantes identificados con TDAH en el área de básica superior, que en total se conforma por 250 estudiantes.

2.6. Procedimiento y plan de análisis de datos

Antes que nada, se hizo el reconocimiento de las variables de estudio para poder construir la matriz de operacionalización y elaborar de la entrevista, de esa forma, responder correctamente a los intereses de la investigación. El cuestionario constó de quince preguntas previamente aprobadas, y por supuesto, autorizadas por la rectora de la Unidad Educativa Antonio Ante. El tratamiento y análisis de datos se lo realiza mediante tablas con información obtenida de los entrevistados en el capítulo de análisis discusión.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada en los docentes

ENTREVISTA

Tabla 4

Importancia de la guía ECA y sus aportes.

Entrevistado	Contesta	Criterio
<p>Lic. Edwin Pinto.</p> <p>Docente de ECA de la U.E. Antonio Ante.</p>	<p>Pregunta 1</p> <p>Según su criterio ¿Qué nos enseña la asignatura de educación cultural y artística ECA?</p> <p>Es el área más hermosa que existe y nos enseña la sensibilidad de cada una de las personas. Anteriormente era conocido de diferentes formas, educación estética, educación musical y/o dibujo, posteriormente se unifico todas esas ramas y quedo como Educación Cultural y Artística. Esta área unificada es lo mejor, porque se imparte muchas cosas en una sola asignatura; de esta manera se fomenta al ser humano una capacidad amplia de pensar y ser muy creativo crítico.</p> <p>Pregunta 2</p> <p>¿Por qué cree que es importante la formación artística en los estudiantes?</p> <p>Es muy importante porque se les enseña hacer creativos. El arte debe ser considerado como madre de las otras disciplinas como: matemática, inglés, ciencias naturales etc. Básicamente el</p>	<p>Criterio 1</p> <p>Considero que el argumento del entrevistado es bastante acertado, ya que indudablemente el campo del arte es muy hermoso y nos enseña a manifestar lo que sentimos, lo que pensamos entre otros, mediante cualquier tipo de obras artísticas; no obstante, considero que la asignatura de ECA permite el desarrollo de habilidades significativas para el ser humano. En otras palabras, esta entrevista aporta de manera significativa a la investigación.</p> <p>Criterio 2</p> <p>Considero que esta entrevista aporta mucho a la investigación, porque el entrevistado afirma que el arte debe ser considerado la madre de otras disciplinas, lo cual estoy totalmente de</p>

	<p>arte es ampliar la imaginación y conocimientos; este año inclusive, se cambió la forma de calificar, pasó de ser cuantitativo a cualitativo, lo cual está muy bien.</p> <p>Pregunta 3</p> <p>¿Considera que los objetivos generales de la guía ECA dan apertura al uso y aportes de las herramientas digitales, además, a la preservación del patrimonio?</p> <p>Los objetivos están planteados en la guía ECA, sin embargo, no es una camisa de fuerza, porque se puede ampliar, adaptar inclusive desagregar. Lo que si es necesario es contar con los recursos necesarios para enseñar de acuerdo a la planificación que uno realiza.</p> <p>Pregunta 4</p> <p>¿Podría darme su definición de lo que significa una herramienta interactiva?</p> <p>En la actualidad los estudiantes cuentan con herramientas tecnológicas lo cual pueden abarcar muchos criterios, muchos conocimientos, incluso más que los docentes; es por esa razón que en la actualidad los docentes somos considerados guía para los estudiantes.</p> <p>Las herramientas es una base principal en la cual enseña al estudiante y está enfocado a la tecnología; en el cual es más fácil emitir conocimientos, ya sea, por la red social o páginas web.</p> <p>Pregunta 5</p> <p>¿Qué herramienta interactiva</p>	<p>acuerdo, ya que los niños pequeños van desarrollando habilidades motrices, tanto finas como gruesas. El arte no solo beneficia a los niños pequeños, sino también a los adolescentes y adultos.</p> <p>Criterio 3</p> <p>De la misma manera, considero que la presente entrevista es muy enriquecedora y aporta a mi investigación confirmando que la guía ECA da apertura al uso de las herramientas digitales y a la preservación del patrimonio de manera adaptable para cualquier edad.</p> <p>Criterio 4</p> <p>Desde mi punto de vista considero que esta entrevista aporta de manera relativa, ya que, el docente no supo mencionar lo que es una herramienta interactiva, sin embargo, habla acerca de las tecnologías y su uso, lo cual, es aceptable porque manifiesta lo siguiente “enseñar utilizando recursos digitales es más fácil impartir conocimientos”, asumo y presumo que habla independientemente de que el/la estudiante padezca cualquier tipo de necesidades educativas.</p> <p>Criterio 5</p>
--	---	---

	<p>recomienda para reforzar el aprendizaje, especialmente en estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH?</p> <p>En todas las instituciones educativas existen estudiantes con necesidades educativas. Es por esa razón que nosotros como profesores tenemos metodologías de enseñanza adaptado al currículum, considero que la herramienta principal es la computadora, ya que por medio de ello se puede enseñar de manera eficiente.</p> <p>Pregunta 6</p> <p>¿Cómo cree que una herramienta interactiva podría contribuir al desarrollo de habilidades y concentración en los estudiantes con TDAH?</p> <p>Los estudiantes con (TDAH) son un poco más inteligentes que nosotros, pero con poco de retraso, es por esa razón, que se hace la retroalimentación y proporcionamos recuperación constante con diferentes métodos.</p>	<p>Desde mi punto de vista pienso que el docente perdió el enfoque de la pregunta, al no recomendar una herramienta interactiva que el en algún momento debió aplicar con sus estudiantes, para reforzar el aprendizaje; en lugar de eso hace énfasis en que la mejor solución de aportar a los estudiantes con (TDAH) es realizando adaptaciones curriculares, lo cual no está mal, pero la pregunta tenía otro enfoque.</p> <p>Criterio 6</p> <p>Considero que esta pregunta aporta a la investigación, de hecho, fomenta a buscar nuevas alternativas para que los estudiantes puedan reforzar sus conocimientos, y se dé un aprendizaje inclusivo; hay una gran variedad de metodologías para lograr, sin embargo, la presente investigación también cuenta en elaborar una nueva metodología de enseñanza- aprendizaje, ese sentido lo veo correcto.</p>
--	---	--

Nota. Entrevista aplicada a un docente de educación cultural y artística (ECA) y a una psicóloga educativa de la Unidad Educativa “Antonio Ante”, también a un experto de la Fábrica Imbabura Dr Miguel Posso, abril 2024.

Tabla 5

Trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH.

Entrevistado	Contesta	Criterio
<p>Lic. Lidia Pozo</p> <p>Psicóloga Educativa de la U.E. Antonio Ante.</p>	<p>Pregunta 1</p> <p>¿Cuál es su comprensión acerca del trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH?</p> <p>El trastorno de déficit de atención e hiperactividad, se sabe que es un problema de neurodesarrollo que más frecuentemente se da en la niñez y en la adolescencia, y hay casos que también van hasta la adultez.</p> <p>Pregunta 2</p> <p>¿Cómo identifica a los estudiantes con síntomas de TDAH en un entorno educativo?</p> <p>De un inicio, es el maestro quien identifica en el aula los diferentes tipos de trastornos por el comportamiento de los estudiantes. Ya que el comportamiento no suele ser igual que los compañeros. Entonces es remitido a vicerrectorado, luego se emite al DECE para que se haga la entrevista familiar siguiendo los protocolos y por último se envía a un especialista.</p> <p>Pregunta 3</p>	<p>Criterio 1</p> <p>Considero que la respuesta aporta de manera significativa a la investigación, ya que la entrevistada proporciona datos relevantes sobre el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).</p> <p>Criterio 2</p> <p>Desde mi punto de vista considero que esta respuesta aporta a la investigación en el ámbito de tal manera que proporciona metodologías de cómo identificar los síntomas y que como proceder.</p> <p>Criterio 3</p> <p>La presente respuesta aporta a la investigación de manera significativa ya que menciona los desafíos más relevantes que viven los estudiantes con</p>

	<p>¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los estudiantes con TDAH en el ámbito educativo?</p> <p>Desafíos en la actualidad, ya que, se ha trabajado mucho en la inclusión. Se evidencia el rechazo de los compañeros que presenta este y otros tipos de trastorno.</p> <p>Pregunta 4</p> <p>¿Qué estrategias o intervenciones ha encontrado más efectivas para apoyar a los estudiantes con TDAH en el aula?</p> <p>Las estrategias más efectivas son las adaptaciones curriculares, luego de evidenciar el diagnóstico del especialista, se trabaja con vicerrectorado, donde luego se emite las respectivas adaptaciones curriculares a los docentes con los que hacemos todo lo posible para que el estudiante sea aceptado e incorporado en el aula.</p>	<p>(TDAH).</p> <p>Criterio 4</p> <p>La presente respuesta aporta a la investigación de manera relevante ya que proporciona información significativa sobre estrategias e intervenciones para apoyar a los estudiantes con TDAH en el ámbito educativo.</p>
--	--	---

Nota. Entrevista aplicada a un docente de educación cultural y artística (ECA) y a una psicóloga educativa de la Unidad Educativa “Antonio Ante”, también a un experto de la Fábrica Imbabura Dr Miguel Posso, abril 2024.

Tabla 6

Tipos de patrimonio que existen y la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura.

Entrevistado	Contesta	Criterio
<p>Dr. Miguel Posso</p> <p>Experto de la Fábrica Imbabura.</p>	<p>Pregunta 1</p> <p>Según su criterio ¿Por qué se considera patrimonio la Fábrica Imbabura?</p> <p>Un patrimonio se lo considera en la medida de que este representa la identidad de un pueblo; de hecho, la Fábrica textil Imbabura y su infraestructura a lo largo de los años, es un patrimonio de la identidad del pueblo Anteño, tal es así que, se considera patrimonio industrial del Ecuador.</p> <p>Pregunta 2</p> <p>¿Qué tipo de patrimonio es considerado la Fábrica Imbabura?</p> <p>Es declarado patrimonio industrial; es el primer patrimonio que tiene la república del Ecuador.</p> <p>Pregunta 3</p> <p>¿Cuáles son los principales elementos del patrimonio de la Fabrica Imbabura?</p> <p>Hay elementos tangibles e intangibles, como elementos tangibles tenemos la nave central de la Fábrica, es decir el edificio, tenemos las dos casas antiguas una que está al frente de la estación ferrocarril, que es la casa de gerencia y</p>	<p>Criterio 1</p> <p>La presente respuesta indudablemente aporta de manera significativa a la investigación, ya que, el entrevistado es un experto con un alto nivel de conocimientos sobre la Fábrica Imbabura.</p> <p>Los datos que el entrevistado proporciona son realmente enriquecedoras para la investigación.</p> <p>Criterio 2</p> <p>Considero satisfactoriamente que la información que proporciona el experto de la Fábrica Imbabura en esta entrevista es realmente importante y por supuesto, proporciona a la investigación datos relevantes.</p> <p>Pregunta 3</p> <p>Considero que toda la información que aporta el experto, es de suma importancia para el desarrollo del proyecto, ya</p>

	<p>otra que está en el lado lateral de la nave central que ahora está trasformada en un restaurant, que también era otra casa de los técnicos y de gerencia también de la Fábrica Imbabura. Eso es con respecto a la parte material, también tenemos toda la maquinaria que existía ahí, como por ejemplo maquinaria de hilatura, tejeduría, de cargas, de tintorería etc. En fin, de todos los departamentos que compone la fábrica. Básicamente ese es el patrimonio material industrial, pero también hay un intangible, que corresponde a toda la historia que esta alrededor de la Fábrica Textil, recordemos que a lo largo del tiempo dio lugar a miles de trabajadores, siendo más precisos en la mejor época tuvo más de mil trabajadores, pero si contamos de 1924 a 1990 que se cerró la Fabrica hay cantidad de gente que trabajó ahí, y por ende, obviamente cada uno tiene su historia, tiene sus vivencias, eso también constituye un patrimonio.</p> <p>Pregunta 4</p> <p>¿Cuáles son los desafíos actuales para la preservación y conservación del patrimonio de la Fábrica Imbabura?</p> <p>El desafío sería que vuelva hacer lo que fue cuando se inauguró en el año 2014 ahí se inauguró como un centro donde se fomentaba la productividad, el turismo, la cultura, el arte, la gastronomía y una serie de servicios; había un modelo de gestión que se trabajaba con la empresa pública donde con un equipo técnicos se debía empezar a gestar todos estos elementos. El centro productivo, básicamente textil de la provincia de Imbabura, había una serie de maquinarias y también capacitación,</p>	<p>que manifiesta no solo de lo que se le ha preguntado, sino que se explyaya y proporciona datos completos y relevantes sobre la Fábrica Imbabura y su historia patrimonial.</p> <p>Pregunta 4</p> <p>Lo que manifiesta el experto es una realidad, indudablemente los desafíos de la Fábrica es ser lo que fue en la mejor época, sin embargo, en la actualidad la Fábrica Imbabura ofrece mucho y es importante preservarla. En otras palabras, esta entrevista aporta de la mejor manera a la investigación.</p> <p>Pregunta 5</p> <p>Considero que el aporte del experto a la presente pregunta es muy significativa y relevante para la investigación. Como punto relevante tal como lo menciona el experto para la preservación y conservación del patrimonio de la Fabrica Imbabura es leyendo; y por supuesto tratando de fomentar la historia. En ese sentido se puede hacer que las nuevas generaciones preserven todos los recursos y aportes de la Fábrica Imbabura que han hecho historia.</p>
--	--	--

	<p>había en la oficina de turismo donde se gestaba la serie temas turísticos y temas culturales, que básicamente contenía el tema de los museos y el tema de eventos; en ese entonces estaba planificado hacer eventos de toda naturaleza, especialmente seminarios nacionales, así como eventos sociales.</p> <p>Pregunta 5</p> <p>¿Cómo cree que se podría incentivar a los estudiantes a la protección y valoración del patrimonio de la Fábrica Imbabura?</p> <p>Lo primero que sería es leyendo. Leyendo la historia de la fábrica, existen 2 textos escritos por mí. La historia de la fábrica es apasionante, de tal forma que ellos lleguen a comprender la importancia que tuvo la fábrica para el desarrollo cultural, social y económico de la provincia, de la región. Y por otro lado también haciendo visitas guiadas a la Fábrica donde alguien explique al detalle cada uno de los elementos que quedan porque lamentablemente desde el año 2014-2015 y acá se ha destruido mucho del que se dejó ya construido como patrimonio.</p>	
--	--	--

Nota. Entrevista aplicada a un docente de educación cultural y artística (ECA) y a una psicóloga educativa de la Unidad Educativa “Antonio Ante”, también a un experto de la Fábrica Imbabura Dr Miguel Posso, abril 2024.

Análisis y resultados de la investigación

Todos los entrevistados están de acuerdo con la elaboración de una guía interactiva para reforzar el proceso de aprendizaje con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), con contenido sobre la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura.

Los entrevistados han proporcionado información de manera significativa a la investigación, indican que una guía interactiva ayuda a reforzar los conocimientos de los estudiantes sobre todo con necesidades especiales, en este caso (TDAH).

La información recopilada se basa en tres aspectos esenciales que conforma el proyecto, en primer lugar, el proyecto se centra en los aportes y la importancia de la guía de educación cultural y artística “ECA”, lo cual, satisfactoriamente indican que el arte es muy relevante para la vida humana. En segundo lugar, está el (TDAH), determinando datos de cómo se presenta y como se podría ayudar a los estudiantes que lo padecen. Finalmente, la investigación busca métodos de cómo preservar y conservar los recursos de la Fábrica Imbabura que han hecho historia.

Discusión

La presente investigación ha revelado importantes hallazgos sobre métodos adecuados de refuerzo para el aprendizaje mediante una guía interactiva de carácter inclusivo enfocado a la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura. La información recopilada muestra resultados positivos en el diseño de una guía interactiva a causa del bajo rendimiento académico en los estudiantes con (TDAH). Este hallazgo corrobora la importancia de innovar y ayudar a los estudiantes con diferentes tipos de necesidades educativas.

En cuanto a las implicaciones prácticas, se cree que existe la urgencia de ayudar a los estudiantes con (TDAH) y mitigar las dificultades de atención, concentración y movimientos excesivamente innecesarios.

Opinión

Todo indica que la elaboración de una guía interactiva como herramienta de aprendizaje referente a la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante, es de suma importancia, ya que, no solo beneficia a los estudiantes con (TDAH) para su refuerzo en el aprendizaje, sino también beneficia al centro cultural “Fábrica Imbabura” para su valoración y preservación.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

4.1. Nombre de la propuesta

Guía interactiva de estrategias como herramienta de aprendizaje para estudiantes de básica superior con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) sobre la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura.

4.2. Presentación de la Guía

La presente guía, es un proyecto inclusivo dirigida a estudiantes con (TDAH), de básica superior de la Unidad Educativa Antonio Ante, enfocado a la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante.

La propuesta plantea reseñar estrategias para reforzar el aprendizaje en los estudiantes con dicha necesidad educativa mediante una guía interactiva, con el objetivo de que dichos estudiantes adquieran conocimientos de manera inclusiva, sin embargo, también se busca concientizar la importancia del arte para reforzar el desarrollo académico y control emocional; así mismo, se busca incentivar la preservación y conservación de la Fábrica Imbabura.

Las estrategias de aprendizaje serán basadas en 4 temas generales pertenecientes a la asignatura de Educación Cultural y Artística sobre la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura; que son los siguientes: historia, personajes, proceso y patrimonio, no obstante, existirán cuatro actividades por cada tema general.

De tal manera que, por cada tema se creará cuatro actividades de diferentes tipos, que en total suma 16 actividades que serán asignadas con sus respectivas directrices y evaluación.

4.3. Objetivos de la Guía

4.3.1. General

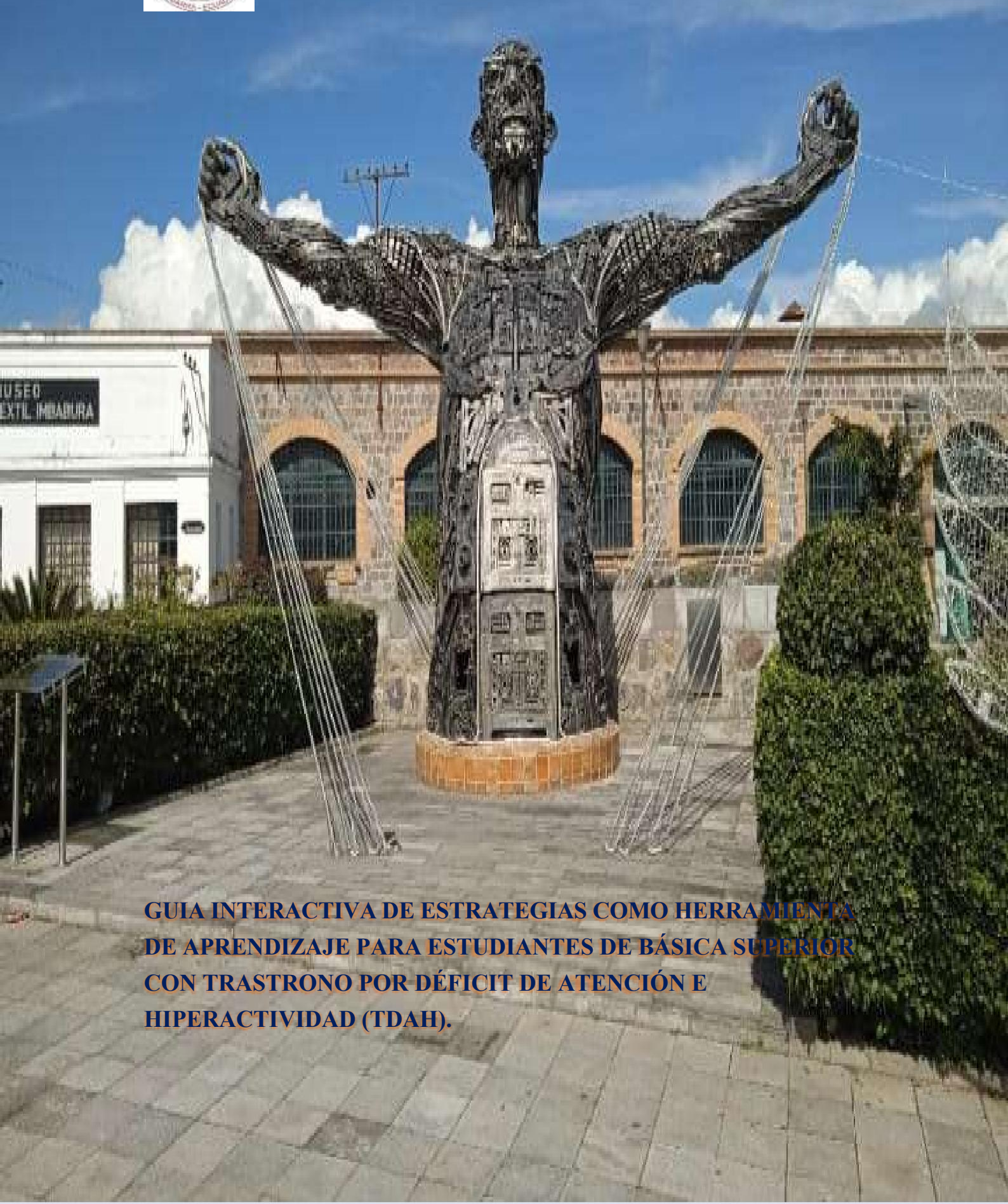
- Presentar una propuesta interactiva para estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) como herramienta de aprendizaje mediante una guía de estrategias sobre la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante.

4.3.2. Específicos

- Buscar herramientas digitales adecuadas para estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).
- Diseñar una guía de estrategias basadas en las herramientas digitales orientadas al patrimonio histórico de la Fábrica Imbabura del cantón Antonio Ante, para ayudar a los estudiantes con (TDAH) a reforzar su proceso de aprendizaje.



HISTORIA PATRIMONIAL DE LA FÁBRICA IMBABURA DEL CANTÓN “ANTONIO ANTE”



**GUIA INTERACTIVA DE ESTRATEGIAS COMO HERRAMIENTA
DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR
CON TRASTRONO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E
HIPERACTIVIDAD (TDAH).**



**UNIVERSIDAD TECNICA DEL
NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACION,
CIENCIA Y TECNOLOGIA**

**“PEDAGOGIA DE LAS ARTES Y
LAS HUMANIDADES”**

AUTOR

**LUIS ANDRÉS PICUASI
PERUGACHI**

IBARRA 2024

UTN
IBARRA - ECUADOR

Pedagogía de las
Artes y Humanidades

ÍNDICE

INTRODUCCION.....	52
UNIDAD 1- HISTORIA.....	53
ACTIVIDAD 1: Indagar sobre la Fábrica Imbabura y su historia e interactuar mediante el medio digital Padled evaluando los aprendizajes adquiridos.....	53
ACTIVIDAD2: Presentaciones e interacciones mediante la plataforma Wordwall sobre los antecedentes de la Fabrica Imbabura.....	54
ACTIVIDAD 3: Análisis acerca del año en que se inauguró la Fábrica Imbabura en Quizzizz.....	55
ACTIVIDAD 4 Actividad sorpresa en Wordwall sobre los impactos de la Fabrica Imbabura.....	56
UNIDAD 2-PERSONAJES.....	57
ACTIVIDAD 1: Identificación de los fundadores de la Fábrica Imbabura mediante la herramienta digital Wordwall.....	57
.....	58
ACTIVIDAD 2 La Fábrica Imbabura y sus personajes en Kahoot.....	58
ACTIVIDAD 3 Juego interactivo sobre los personajes de la Fabrica Imbabura en Educaplay.....	59
ACTIVIDAD 4 Juegos argumentativos en la herramienta digital Educaplay.....	60
UNIDAD 3-PROCESO.....	61
ACTIVIDAD 1 Sopa de letras sobre el origen del algodón para la elbaoracion de hilos....	61
MÁQUINAS DESMONTADORAS.....	62
ACTIVIDAD 2: Proceso de elaboración de hilos.....	65
ACTIVIDAD 3 Proceso de elaboración de tela.....	67
ACTIVIDAD 4 Funcionamiento de la maquinaria.....	69
UNIDAD 4-PATRIMONIO.....	70
ACTIVIDAD 1 Concepto de patrimonio.....	71
ACTIVIDAD 2 Tipos de patrimonio.....	72
Patrimonio cultural material o tangible.....	72
Patrimonio cultural mueble.....	72
Patrimonio cultural inmaterial o intangible.....	72
Patrimonio Natural.....	72
Patrimonio mixto.....	72
ACTIVIDAD 3 Análisis del tipo de patrimonio que es considerado la Fábrica Imbabura.	73
ACTIVIDAD 4 Resumen de la Fabrica Imbabura.....	75

INTRODUCCION

El proyecto consiste en ayudar a reforzar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de básica superior que padecen trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), de la Unidad Educativa Antonio Ante del cantón Antonio Ante. De dicha manera, se busca que adquieran conocimientos de forma inclusiva. No obstante, así mismo se busca salvaguardar la Fábrica Imbabura, ya que es considerado patrimonio mueble material e inmaterial a nivel nacional; por lo tanto; es importante que las personas anteñas y demás personas tengan conocimientos acerca de ello y busquen preservarlo.

La primera condición para que haya un aprendizaje significativo e inclusivo, es buscar estrategias de enseñanza-aprendizaje adaptadas a las necesidades correspondientes, ya que, lógicamente se sabe que no todos aprendemos de la misma manera.

Por otro lado, como ya se lo había mencionado, el presente proyecto se enfoca netamente en la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura. Se cree que es de suma importancia que nuestros jóvenes de hoy en día sepan el origen y el trayecto que ha tenido la Fábrica Imbabura durante todo este tiempo.

Básicamente la presente propuesta aborda dos temas muy significativos tanto para los estudiantes con (TDAH), y la Fábrica Imbabura. Indudablemente, la educación es un derecho y un privilegio para todas las personas, por lo tanto, siempre hay que pensar en buscar y/o generar nuevas formas de aportar al proceso de aprendizaje, sobre todo a estudiantes con necesidades educativas fomentando la inclusión. Así mismo, el tema de la Fábrica Imbabura es muy importante, ya que hace referencia a uno de los tantos patrimonios declarados hasta la actualidad.

UNIDAD 1- HISTORIA

ACTIVIDAD 1: Indagar sobre la Fábrica Imbabura y su historia e interactuar mediante el medio digital Padlet evaluando los aprendizajes adquiridos.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar varios medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- **Paso número 1**

Observar el video documental relacionado con el tema a tratar la Fábrica Imbabura. En la plataforma YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=isSjBpXwOuU>

Escanea AQUÍ.



Autor. Complejo Cultural Fábrica Imbabura.

- **Paso número 2**

Después de observar el video contestar las siguientes preguntas mediante la herramienta digital padlet dando clic al link a continuación:

<https://padlet.com/andrespicuasi6/di-logo-sobre-la-f-brica-imbabura-7ypnypf2h9jmfbiu>

Escanea AQUÍ.



Nota. Nota. Vector extraído de freepik.

ACTIVIDAD2: Presentaciones e interacciones mediante la plataforma Wordwall sobre los antecedentes de la Fabrica Imbabura.

Objetivo:

O.ECA.4.8. Exponer y generar ideas, puntos de vista u opiniones sobre el porqué la Fabrica Imbabura se considera uno de los más importantes patrimonios del Ecuador.

Indicaciones:

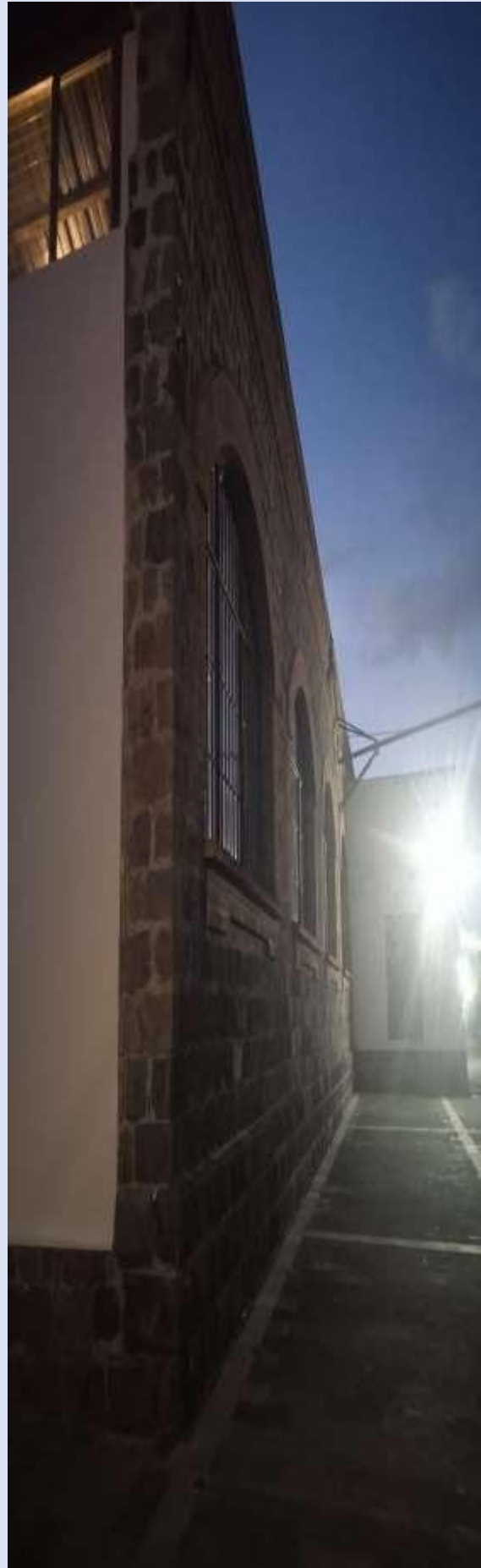
- Ingresa la siguiente actividad interactiva sobre la historia de la Fábrica Imbabura.

<https://wordwall.net/resource/73672058/arte/antecedentes-de-la-fabrica-imbabura>

Escanea AQUÍ.



- Por ultimo elabora un dibujo sobre la Fábrica Imbabura, del modo en que usted se imagina como quedo al finalizar la construcción.



ACTIVIDAD 3: Análisis acerca del año en que se inauguró la Fábrica Imbabura en Quizzizz.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

¿SABIAS QUE? La Fábrica Imbabura se fundó el 6 de mayo de 1924. La Fábrica Imbabura está ubicada en el cantón Antonio Ante, en Imbabura, al norte del país. El lugar, todavía cuenta con máquinas para elaborar textiles, se ha convertido en un museo histórico cultural.

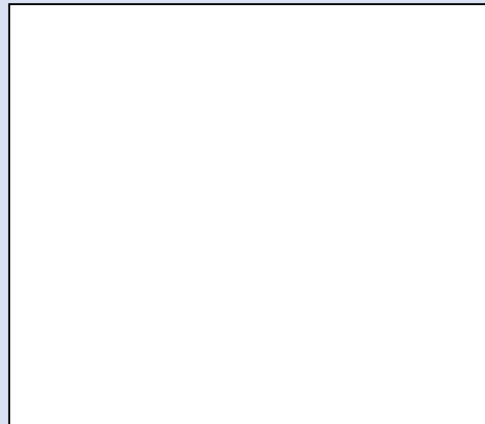
Indicaciones

- Ingresar al siguiente enlace y realiza la actividad correspondiente.
<https://quizizz.com/admin/presentation/664d3a701c5073539c4c4cb5/s?start?fromBrowserLoad=true>

Escanea AQUÍ.



- De acuerdo a tu criterio indica porqué crees que decidieron construir la Fábrica Imbabura en el canton Antonio Ante.



- Para finalizar la actividad haz un dibujo en tu cuaderno de como te imaginas que era la Fábrica Imbabura cuando inicio su funcionamiento.



Nota. Fábrica Imbabura, fotografía propia capturada en el año 2024.

ACTIVIDAD 4 Actividad sorpresa en Wordwall sobre los impactos de la Fabrica Imbabura.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones

- Ingresar al siguiente enlace y realiza la actividad correspondiente.
- Ingresar al siguiente enlace:

<https://wordwall.net/resource/73732883/impactos-de-la-fabrica-imbabura>

Escanea AQUÍ.



- Expone de manera verbal tus conocimientos a tus compañeros de clase.



Nota. Vector extraído de freepik.



UNIDAD 2-PERSONAJES

ACTIVIDAD 1: Identificación de los fundadores de la Fábrica Imbabura mediante la herramienta digital Wordwall.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnología actualizada para el aprendizaje y un mayor conocimiento en el arte y la cultura del patrimonio cultural.

Indicaciones:

- Mire nuevamente el video documental sobre la Fábrica Imbabura.

<https://www.youtube.com/watch?v=isSjBpXwOuU>

Escanea AQUÍ.



- Luego de haber mirado el video responda una pregunta mediante la herramienta digital Wordwall.

- Enlace

<https://wordwall.net/resource/73826578/artefundadores-de-la-fabrica-imbabura>

Escanea AQUÍ.



- Si ha respondido la pregunta de manera correcta felicitaciones, caso contrario no te preocupes; aquí te dejo una breve retroalimentación.

Los fundadores de la Fábrica Textil Imbabura fueron los españoles Francisco y Antonio Dalmau Soler quienes eran reconocidos por sus diferentes trabajos en España, siendo ellos quienes ponen la primera piedra para la construcción de dicha Fábrica.





ACTIVIDAD 2 La Fábrica Imbabura y sus personajes en Kahoot.

Objetivo:

O.ECA.4.6 Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- En primer lugar, vamos a mirar el siguiente video, tratando de evitar cualquier tipo de distractores.

Enlace del video:

<https://www.youtube.com/watch?v=RFS4Yrofums>

Escanea AQUÍ.



Autor: Aracely Chalparizan Nenger

- A continuación, vamos a retroalimentar nuestros conocimientos mediante preguntas cortas en la herramienta digital Kahoot.
- Enlace:
<https://create.kahoot.it/share/la-fabrica-imbabura-y-sus-personajes/b3f36010-66db-4d77-9eb7-84c46001a612>

Escanea AQUÍ.



.... LOS TRABAJADORES....

Dato curioso:

Al inicio de su funcionamiento la Fábrica Imbabura contó con 800 personas laborando en sus instalaciones. En su mejor momento denominada como la época de oro llegaron a la cifra de 1200 trabajadores la cual trabajaban las 24 horas en 3 turnos.



Nota: Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

**Trabajadores de la
Fábrica Imbabura
durante el
funcionamiento
como centro textil
desde el año 1924.**



Nota: Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

ACTIVIDAD 3 Juego interactivo sobre los personajes de la Fábrica Imbabura en Educaplay.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- Ingrese al enlace establecido o escaneamos el QR.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19287996-juego-interactivo-sobre-los-personajes-de-la-fabrica-imbabura.html>



- Encontraremos una actividad divertida e interesante sobre los personajes de la Fábrica Imbabura en la herramienta digital de aprendizaje, educaplay.
- Luego de ver visto y participado en la actividad preparada, comparta con sus compañeros sobre su experiencia con la plataforma digital y lo que aprendió.
- Elabore un dibujo utilizando cualquier tipo de técnica sobre lo que aprendido.

ACTIVIDAD 4 Juegos argumentativos en la herramienta digital Educaplay.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- Retroalimentemos nuestros conocimientos por medio de un juego de letras en la herramienta digital Kahoot.
- Copia el siguiente link o escanéalo AQUÍ.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13728714->

[argumento sobre los personajes principales de la fabrica imbabura.html](http://argumento_sobre_los_personajes_principales_de_la_fabrica_imbabura.html)



Nota. Vector extraído de freepik.

UNIDAD 3-PROCESO

ACTIVIDAD 1 Sopa de letras sobre el origen del algodón para la elaboración de hilos.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones

- Ingresa a la siguiente actividad interactiva sobre el algodón.

Enlace

<https://wordwall.net/resource/74643493>

Escanea AQUÍ.



Dato curioso:

- El algodón para la elaboración de hilos sale de una planta, el cual se da en lugares cálidos.
- La Fábrica Imbabura durante su funcionamiento se abastecía de plantas de algodón de Salinas, el Valle y Manabí.

EJEMPLO DE UNA PLANTA DE ALGODÓN.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

MÁQUINAS DESMONTADORAS

Este es el primer proceso mecánico que sufre el algodón, entra aun en copos, extraído de las plantas. En estas maquinas gracias a unos rodillos provistos de clavos o púas se separa de la fibra de todos los desechos que este pueda tener, por ventilación también en este proceso se separa el material liviano del pesado.

Función: Quita las ramas y semillas de las plantas de algodón.

Estas maquinas son importadas de Europa hacia Quito en barco y traídas de Quito hacia Antonio Ante en mula.



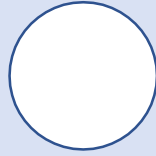
Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.



Los batanes se encargaban de sacar las impurezas del algodón.



BATANES TEXTILES



El material salía en forma de rollos de fibra de algodón quedando limpios.

Encargada de limpiar y abrir la fibra del algodón proveniente de la desmontadora y de la bodega de algodón.

Salió al mercado en el siglo XIX, una de sus tantas funciones es lograr que la lana quede fuerte.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.





Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

Retroalimentación:

- Elabora un dibujo sobre las máquinas de limpieza de plantas de algodón de acuerdo a tu imaginación en la siguiente plataforma digital.

<https://www.notebookcast.com/es/board/zdi21r626d272?intf=new>

Escanea AQUÍ.



ACTIVIDAD 2: Proceso de elaboración de hilos.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones

- Elabora un foro de 30 palabras y un dibujo sobre las máquinas de limpieza de plantas de algodón de en la siguiente plataforma digital.

Enlace

<https://www.notebookcast.com/es/board/zdi21r626d272?intf=new>

Escanea AQUÍ.



¿Sabías qué?

Cuando el algodón se encuentra en los cilindros totalmente purificados, el primer proceso para la elaboración de hilos es el estirado.

Cilindros de almacenamiento de algodón.



Máquina de estirado



Luego del proceso del estirado y doblado, salían los hilos.

A continuación, se muestran los hilos originales que se producían en la Fábrica Imbabura.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

ACTIVIDAD 3 Proceso de elaboración de tela.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones

- Elabora un foro de 30 palabras y un dibujo sobre el proceso de elaboración de telas en la siguiente plataforma digital. **Escanea AQUÍ.**



¿Sabías que?

Una vez obtenida la materia prima que son los hilos, se procesaba en las máquinas de calor y vapor para hacer telas.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

CALANDRAS DE SECADO Y PLANCHADO

Encargada de generar el secado después de haber pasado el hilo o la tela por el proceso de exprimido.



Compuesta por tres cilindros. Dos de ellas forman parte de la polea y son impulsadas por un motor eléctrico.



Para finalizar pasan por el tercer cilindro que tiene la función similar a una plancha.



ACTIVIDAD 4 Funcionamiento de la maquinaria.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones

- Realiza el siguiente rompecabezas en la siguiente plataforma digital.

Enlace

<https://www.jigsawplanet.com/LuisAndres14P>

Escanea AQUÍ.

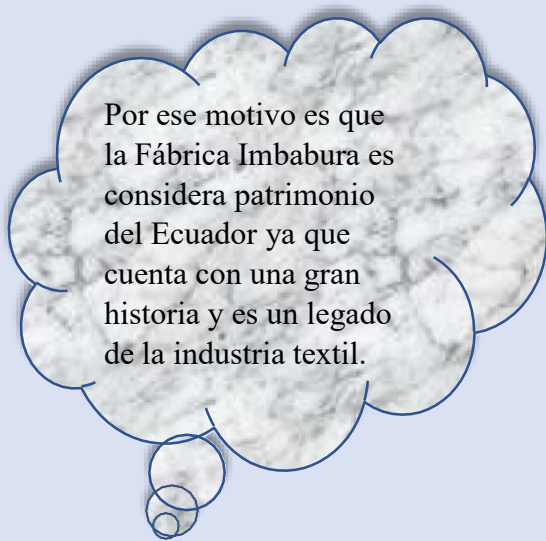
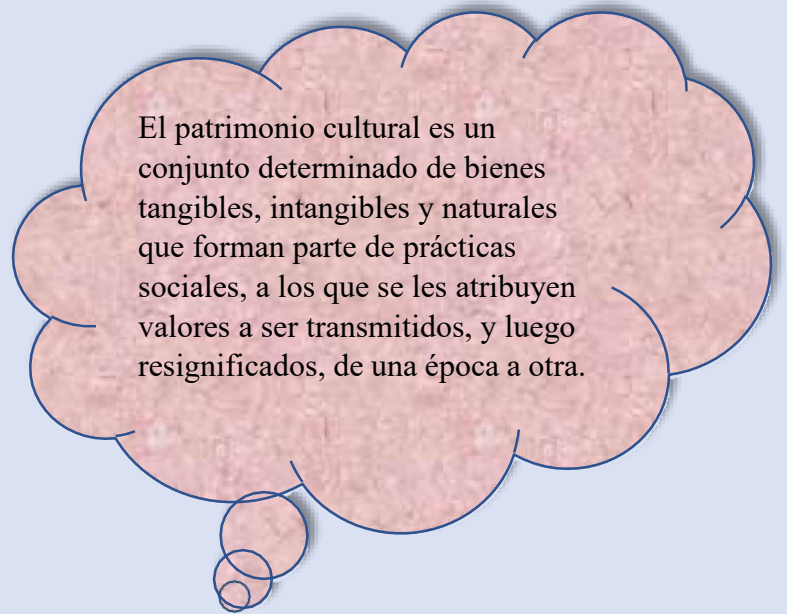


Datos

- Sabías que algunas máquinas como por ejemplo el de secado y planchado funcionaban netamente a leña, el cual era exportado por una maquina especial.



UNIDAD 4-PATRIMONIO



Nota. Fotografía propia, capturada en el museo cultural Fábrica Imbabura.

ACTIVIDAD 1 Concepto de patrimonio.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- Responda la siguiente lección generada en la plataforma quizizz.

https://quizizz.com/admin/quiz/66691a13d02ca22be6541ed4?source=quiz_share

Escanea AQUÍ.



- Luego de haber realizado la actividad en la plataforma interactiva, manifiesta con tus propias palabras el concepto de patrimonio.

ESCRIBE AQUÍ LO QUE TU CONSIDERES EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA PATRIMONIO

ESCRIBE AQUÍ LO QUE TU CONSIDERES EL TIPO DE PATRIMONIO DE LA FÁBRICA IMBABURA

ACTIVIDAD 2 Tipos de patrimonio.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- Observa y analiza los tipos de patrimonio a continuación.
- Escanea el código QR y dibuja cualquier tipo de patrimonio en la plataforma digital.



Recuerda que la lectura ayuda a reforzar el aprendizaje.



Patrimonio cultural material o tangible

- Según Equipo editorial, ETC (2022) “Menciona que es aquel que puede ser tocado, que es concreto y físico, ya sea mueble o inmueble, es decir, que pueda o no moverse de un sitio a otro (párr.8).

Patrimonio cultural mueble

- Según Equipo editorial, ETC (2022) “Menciona que comprende monumentos, edificios, conjuntos arquitectónicos, sitios arqueológicos (párr.9).

Patrimonio cultural inmaterial o intangible

- Según Equipo editorial, ETC (2022) “Afirma que es aquel integrado por aspectos no físicos. Incluye tradiciones, prácticas, creencias y conocimientos, tales como idiomas, cantos, bailes, comidas, celebraciones, juegos tradicionales (párr.10).

Patrimonio Natural

- Hace referencia a los lugares, seres vivos u otros elementos significativos de la naturaleza. Este tipo de patrimonio es recibido por la humanidad sin que ella misma participe en su confección. Puede ser una caída de agua particularmente alta, una selva enormemente biodiversa o una isla habitada por especies animales únicas en el mundo. (Equipo editorial, ETC, 2022, pág. párr.12)

Patrimonio mixto

- Son aquellos ambientes naturales modificados por la acción humana conocidos como paisajes culturales, asociados a prácticas y creencias significativas de un pueblo. Por ejemplo: Un bosque o una montaña de valor cultural para una comunidad, en el que se han trazados senderos, edificado monumentos o en los que se celebran ritos. (Equipo editorial, ETC, 2022, pág. párr.13)

ACTIVIDAD 3 Análisis del tipo de patrimonio que es considerado la Fábrica Imbabura.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

Indicaciones:

- Da lectura a la información que está a continuación y luego copia el link o escanea el código QR para que realices una actividad muy divertida.

Enlace

<https://wordwall.net/es/resource/74596896/fabrica-imbabura>

Escanea AQUÍ.



APRENSAMOS MÁS ME DIANTE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES.



FÁBRICA IMBABURA

La Fábrica Imbabura está ubicada en el cantón Antonio Ante, en Imbabura, al norte del país. El lugar, todavía con máquinas para elaborar textiles, se ha convertido en un museo histórico cultural. La antigua Fábrica Imbabura fue una de las más importantes de zona para mover la economía y el comercio en el norte del país. Ahora se ha convertido en una pieza crucial para fomentar el turismo a nivel local y nacional. (La Hora , 2023, pág. párr.1)

Es declarado patrimonio industrial; es el primer patrimonio que tiene la república del Ecuador.

También se lo considera patrimonio material mueble por los recursos patrimoniales que posee, como por ejemplo las maquinas textiles que fueron importadas de Europa.



ACTIVIDAD 4 Resumen de la Fabrica Imbabura.

Objetivo:

O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.

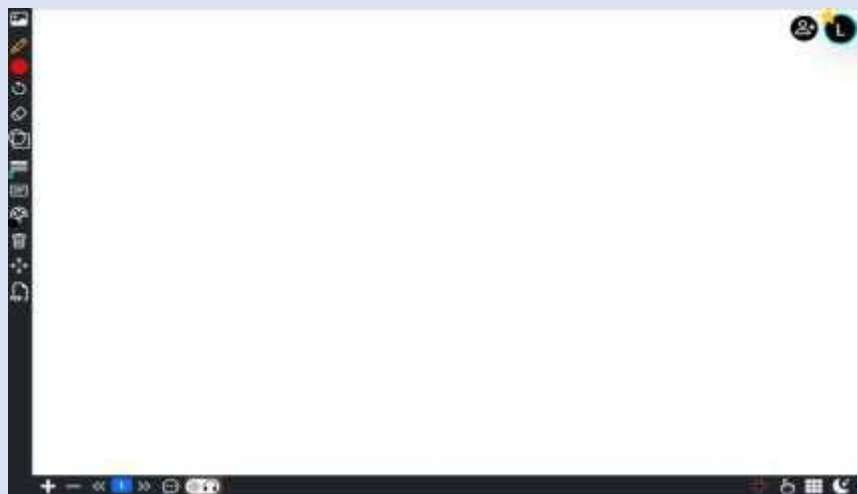
Indicaciones:

- Generar un dibujo a su libre elección en la siguiente plataforma digital de la 'Fábrica Imbabura copiando el enlace o escaneando el código QR.

Enlace

<https://www.notebookcast.com/es/board/zdi21r626d272?intf=new>

Escanea AQUÍ.



HISTORIA PATRIMONIAL DE LA FÁBRICA IMBABURA DEL CANTON “ANTONIO ANTE”

Guía interactiva para reforzar el aprendizaje en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), de básica superior de la U.E. Antonio Ante.



CONCLUSIONES

- Por medio de esta investigación se pudo analizar la manera de incrementar el interés en buscar instrumentos interactivos de aprendizaje, en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH); se puede concluir que una guía interactiva adecuada refuerza el proceso de concentración y aprendizaje en estudiantes con dicha necesidad para que se dé una buena educación inclusiva.
- De la misma manera, se puede finalizar que es posible incentivar a los estudiantes a indagar sobre la Fábrica Imbabura a través de una guía interactiva apropiada que cautive y fomente la adquisición de nuevos conocimientos.
- Este trabajo es una contribución a la Fábrica Imbabura sobre su historia patrimonial en el ámbito educativo, especialmente para los estudiantes con (TDAH), ya que se implementa el conocimiento de su larga trayectoria.

RECOMENDACIONES

- De acuerdo con la información recopilada este trabajo recomienda a futuras generaciones de docentes investigar e innovar guías interactivas que se usen como herramientas de aprendizaje, no solamente para estudiantes con (TDAH), sino también para otros tipos de necesidades educativas.
- Se recomienda implementar nuevas guías interactivas referente a la historia patrimonial de la Fábrica Imbabura para su conservación y preservación.
- Se invita a los docentes a investigar datos sobre el (TDAH), y diferentes tipos de necesidades educativas existentes en los estudiantes para que puedan contribuir en el desarrollo de la concentración y en el refuerzo de aprendizaje.

REFERENCIAS

- ¿Qué es el patrimonio cultural? - Patrimonio cultural y paisaje urbano.* (2022). Obtenido de <https://patrimoniopaisaje.madrid.es/portales/monumenta/es/Que-es-el-patrimonio-cultural-/?vgnextfmt=default&vgnnextchannel=fe9c3cb702aa4510VgnVCM1000008a4a900aRCRD>
- Arellano, I. P. (2023). *Déficit atencional*. Obtenido de https://psiconecta.org/deficit-atencional?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwjqWzBhAqEiwAQmtgTx61pU5SXn7Lchi5F9Pd6m6qvpsCmobmAoEinJPqeNr8hGK-6I3-jRoC4YcQAvD_BwE
- Arranz, E. (28 de 07 de 2023). *FUNDACIÓN ADECCO*. Obtenido de Inclusión digital: qué es y ejemplos: <https://fundacionadecco.org/blog/inclusion-digital-que-es-y-ejemplos/>
- Atuntaqui.* (2022). Obtenido de <https://www.scribbr.es/citar/generador/folders/6iBSoX6ilRmvCsWiWAuqSj/lists/1eAREtPRa6UHybwtSuT0QT/fuentes/3od5cTYRykTmiWdfXeM2zq/editar/>
- BANCO MUNDIAL* . (29 de 03 de 2022). Obtenido de <https://www.bancomundial.org/es/topic/financiamiento/overview>
- C, S. (13 de 06 de 2023). *Guía interactiva*. Obtenido de <https://lemonlearning.com/es/blog/glosario-guia-interactiva>
- Castillo, V. S. (2016). *Pedagogías de las artes y humanidades: praxis, investigación e interculturalidad*. Obtenido de Educación Cultural y Artística y transdisciplinariedad:: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2324/1/Pedagogia437-446.pdf>
- Centro cultural Fábrica Imbabura de Antonio Ante.* (2019). Obtenido de <https://obs.agenda21culture.net/es/good-practices/centro-cultural-fabrica-imbabura-de-antonio-ante>
- Centro de Neurodesarrollo y la Conducta . (11 de 02 de 2020). *Conoce la historia del TDAH y su evolución en el tiempo*. Obtenido de <https://www.centrodeneurodesarrollo.com/historia-tdah-evolucion-en-tiempo/>
- Centro de Neurodesarrollo y la Conducta. (11 de 02 de 2020). *Conoce la historia del TDAH y su evolución en el tiempo*. Obtenido de <https://www.centrodeneurodesarrollo.com/historia-tdah-evolucion-en-tiempo/>

- Centro de Neurodesarrollo y la Conducta. (11 de 02 de 2020). *Conoce la historia del TDAH y su evolución en el tiempo*. Obtenido de <https://www.centrodeneurodesarrollo.com/historia-tdah-evolucion-en-tiempo/>
- Centro de Neurodesarrollo y la Conducta. (11 de 02 de 2020). *Conoce la historia del TDAH y su evolución en el tiempo*. Obtenido de <https://www.centrodeneurodesarrollo.com/historia-tdah-evolucion-en-tiempo/>
- CENTRO PIXELS. (24 de 04 de 2023). *Arte digital: todo lo que tienes que saber*. Obtenido de ¿Qué es el arte digital?: <https://centropixels.com/arte-digital/#:~:text=Forma%20de%20arte%20donde%20se,ordenadores%2C%20tablet as%20gr%C3%A1ficas%20o%20softwares.>
- Chohan, S. (13 de 06 de 2023). *Guía interactiva*. Obtenido de <https://lemonlearning.com/es/blog/glosario-guia-interactiva>
- Coelho , F. (2019). *Inclusión*. Obtenido de <https://www.significados.com/inclusion/>
- CORRALES DE LA CRUZ , M. (20 de 12 de 2022). Breve recorrido por la historia del TDAH. *SOM Salud Mental 360*. Obtenido de <https://tdah.som360.org/es/articulo/breve-recorrido-historia-tdah>
- Educa Inclusión . (2023). *¿Qué es la inclusión?* Obtenido de <https://educainclusion.com/que-es-la-inclusion>
- El Equipo (E.E) De Redacción. (14 de 12 de 2023). *Guía de la investigación cualitativa frente a la cuantitativa | Delighted*. Obtenido de <https://www.scribbr.es/citar/generador/folders/6HJ1QWqNxbu98GLUXjTSwY/list/s/6d49suWJ8IKR7UaqLtbqzT/fuentes/7KuoGXlUt4sjyH2JdzF8/editar/>
- Equipo editorial, ETC. (27 de 04 de 2022). *Patrimonio Cultural - Concepto, tipos y ejemplos*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/patrimonio-cultural/>
- Gamarra , G. (08 de 09 de 2023). *factorial* . Obtenido de ¿Qué es la inclusión laboral y su importancia en tu empresa?: <https://factorialhr.es/blog/inclusion-laboral-diversidad/>
- GoRaymi. (2022). *Fábrica Imbabura*. Obtenido de <https://www.goraymi.com/es-ec/imbabura/antonio-ante/museos/fabrica-imbabura-a0i346k51>
- GOV.CO. (03 de 03 de 2021). *¿La tecnología mejora realmente el aprendizaje?* Obtenido de <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/la-tecnologia-mejora-realmente-el-aprendizaje#:~:text=realmente%20el%20aprendizaje%3F,%20BFLa%20tecnolog%C3%ADa%20mejora%20realmente%20el%20aprendizaje%3F,que%20mejoran%20el%20proceso%20educativo.>
- Guzmán, M. (2011). *El CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>

- Idrovo, R. (2012). *Academia.edu*. Obtenido de https://www.academia.edu/4940053/Jaula_de_Faraday
- Imagina Bienestar . (08 de 03 de 2023). *Inclusión social: qué es y por qué es necesaria*. Obtenido de <https://imaginabienestar.com/2023/03/08/inclusion-social/>
- Instituto Ijgra . (04 de 03 de 2024). *La importancia de la formación artística*. Obtenido de <https://ijgra.edu.mx/la-importancia-de-la-formacion-artistica/>
- Issa Castrillo , V. (15 de 11 de 2022). *La inclusión laboral: ¿Qué es y por qué tiene que importarnos?* Obtenido de <https://blogs.iadb.org/trabajo/es/la-inclusion-laboral-que-es-y-por-que-tiene-que-importarnos/#:~:text=%C2%BFcu%C3%A1%20es%20la%20importancia%20de,de%20vida%20de%20los%20individuos.>
- Italia, G. (27 de 05 de 2019). *La importancia del arte como herramienta para la sociedad*. Obtenido de <https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/participacion/la-importancia-del-arte-como-herramienta-para-la-sociedad-191849>
- La Hora . (08 de 12 de 2023). *La Fábrica Imbabura, ahora, teje la historia*. Obtenido de <https://www.lahora.com.ec/pais/fabrica-imbabura-museo-teje-historia-turismo/>
- La importancia de la formación artística*. (2018). Obtenido de <https://www.comfenalcoantioquia.com.co/personas/contigo/creciendo-contigo/importancia-formacion-artistica#:~:text=La%20formaci%C3%B3n%20art%C3%ADstica%20contribuye%20al,la%20creatividad%20y%20la%20curiosidad.&text=Durante%20los%20primeros%20a%C3%B1os%20de>
- La inclusión en las clases preescolares*. (2015). Obtenido de <https://illinoisearlylearning.org/es/tipsheets/inclusion-sp/#:~:text=La%20inclusi%C3%B3n%20significa%20que%20la,sus%20variadas%20capacidades%20y%20culturas.>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (08 de 2018). GUÍA DE PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA. *GUÍA DE PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*, 8. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Ministerio de Educación Currículo . (2018). *Educación Cultural y Artística*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/#:~:text=Educaci%C3%B3n%20Cultural%20y%20Art%C3%ADstica%20%E2%80%93%20Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n>

- Nines, V. (2021). *dr.Minsky*. Obtenido de <https://www.drminsky.eu/minskeando/que-es-y-para-que-sirve-un-manual-de-identidad-corporativa#:~:text=Es%20una%20herramienta%20necesaria%20para,un%20documento%20impreso%20o%20digital.>
- Responsabilidad social Empresarial y Sustentabilidad. (28 de 02 de 2023). *Inclusión: Qué es, Definición, Tipos, Características y Ejemplos*. Obtenido de <https://responsabilidadsocial.net/inclusion-que-es-definicion-tipos-caracteristicas-y-ejemplos/>
- Robledo Castro, C. (19 de 02 de 2024). *Breve reseña histórica del TDAH y su afectación al funcionamiento ejecutivo*. Obtenido de <https://neuronup.com/estimulacion-y-rehabilitacion-cognitiva/trastornos-del-neurodesarrollo/tdah-trastorno-de-atencion-con-hiperactividad/breve-resena-historica-del-tdah-y-su-afectacion-al-funcionamiento-ejecutivo/>
- TDAH, S. y. (Ed.). (1 de 10 de 2018). *Síntomas y diagnóstico del TDAH*. Obtenido de Centros de Control y Prevención de Enfermedades: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/adhd/diagnosis.html>
- Telefónica . (15 de 07 de 2023). *7 ventajas y desventajas de las TIC en la educación* . Obtenido de <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/ventajas-desventajas-tic-educacion/>
- UNIR. (10 de 01 de 2023). *El aula inclusiva, todo un reto de la educación del siglo XXI*. Obtenido de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/aula-inclusiva/#:~:text=Para%20garantizar%20la%20participaci%C3%B3n%20de,la%20empat%C3%ADa%20y%20el%20respeto.>

ANEXOS

Instrumento de Investigación

“Entrevista dirigida al Docente de Educación Cultural y Artística Lic. Edwin Pinto y a la Psicóloga Educativa Lic. Lidia Pozo de la Unidad Educativa Antonio Ante y al experto de la Fábrica Imbabura Dr. Miguel Posso”.

Preguntas para el Docente de Educación Cultural y Artística Lic. Edwin Pinto

- 1.- Según su criterio ¿Qué nos enseña la asignatura de educación cultural y artística ECA?
- 2.- ¿Por qué cree que es importante la formación artística en los estudiantes?
- 3.- ¿Considera que los objetivos generales de la guía ECA dan apertura al uso y aportes de las herramientas digitales, además, a la preservación del patrimonio?
- 4.- ¿Podría darme su definición de lo que significa una herramienta interactiva?
- 5.- ¿Qué herramienta interactiva recomienda para reforzar el aprendizaje, especialmente en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH?
- 6.- ¿Cómo cree que una herramienta interactiva podría contribuir al desarrollo de habilidades y concentración en los estudiantes con TDAH?

Preguntas para la Psicóloga Educativa Lic. Lidia Pozo

- 1.- ¿Cuál es su comprensión acerca del trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH?
- 2.- ¿Cómo identifica a los estudiantes con síntomas de TDAH en un entorno educativo?
- 3.- ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los estudiantes con TDAH en el ámbito educativo?
- 4.- ¿Qué estrategias o intervenciones ha encontrado más efectivas para apoyar a los estudiantes con TDAH en el aula?

Preguntas para el experto de la Fábrica Imbabura Dr. Miguel Posso

- 1.- ¿Según su criterio ¿Por qué se considera patrimonio la Fábrica Imbabura?
- 2.- ¿Qué tipo de patrimonio es considerado la Fábrica Imbabura?
- 3.- ¿Cuáles son los principales elementos del patrimonio de la Fábrica Imbabura?

4.- ¿Cuáles son los desafíos actuales para la preservación y conservación del patrimonio de la Fábrica Imbabura?

5.- ¿Cómo cree que se podría incentivar a los estudiantes a la protección y valoración del patrimonio de la Fábrica Imbabura?

EVIDENCIAS DE LA ENCUESTA REALIZADA

Entrevista al Docente de Educación Cultural y Artística Lic. Edwin Pinto

Link de las grabaciones y fotos.

https://utneduec-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lapicuasip_utn_edu_ec/Equ_DIn5uxdFmvX-Z0_dRjQBIPPAFizdPv0974CFwRDkKQ?e=Roi7La



Entrevista a la Psicóloga Educativa Lic. Lidia Pozo

Link de las grabaciones y fotos.

https://utneduec-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lapicuasip_utn_edu_ec/Equ_DIn5uxdFmvX-Z0_dRjQBIPPAFizdPv0974CFwRDkKQ?e=Roi7La



Entrevista al experto de la Fábrica Imbabura Dr. Miguel Posso

Link de las grabaciones y fotos.

https://utneduec-my.sharepoint.com/:f/g/person/lapicuasip_uhn_edu_ec/Equ_DIn5uxdFmvX-Z0_dRjQBIPPAFizdPv0974CFwRDkKQ?e=Roi7La



NOMBRE DEL TRABAJO

PICUASI TESIS DE GRADO.pdf

AUTOR

Luis Picuasi

RECUENTO DE PALABRAS

17774 Words

RECUENTO DE CARACTERES

106859 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

85 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.6MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 14, 2024 8:41 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

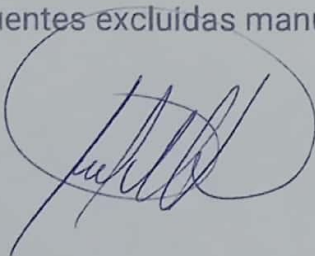
Jun 14, 2024 8:43 AM GMT-5**● 10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente





CERTIFICADO DE COINCIDENCIA TURNITIN

Una vez analizado el tema de Trabajo de integración curricular titulado: **GUÍA INTERACTIVA INCLUSIVA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE HISTÓRICO PATRIMONIAL DE ANTONIO ANTE: CASO " FABRICA IMBABURA-2023** del estudiante Picuasi Perugachi Luis Andrés de la carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES** se determinó que existe un 10% de similitudes en sus contenidos, lo que está dentro del porcentaje aceptable reglamentario y por lo cual certifico que es procedente y aceptable para continuar con el proceso de titulación.

Ibarra, 19 de junio de 2024

Atentamente,
"CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"

Msc. Almeida Vargas Carlos Israel
Director