

RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA PARA EL FOMENTO DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.

Subtítulo: Identificación de personajes festivos populares chimboracenses.

MULTIMEDIA EDUCATIONAL RESOURCES FOR THE PROMOTION OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

Subtopic: Identification of popular chimboracense festive characters.

Ángel Xavier Solórzano Costales ¹	angel.solorzano@esPOCH.edu.ec
María Alexandra López Chiriboga ²	ma_lopez@esPOCH.edu.ec
Fausto Vinicio Oviedo Cevallos ³	fausto.oviedo@esPOCH.edu.ec
Raúl Renato López Chiriboga ⁴	correo.renato@gmail.com

^{1,2,3.} Facultad de Informática y Electrónica. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Riobamba, Ecuador,

⁴ Investigador independiente, Ambato, Ecuador.

RESUMEN

Ecuador es un país rico en cultura popular tradicional, reflejada en la diversidad de personajes festivos que representan las características demográficas y geográficas identitarias. El mayor grupo étnico presente en el país es el mestizo, seguido por el indígena, montubio y afroecuatorianos sincretizados dando origen a expresiones pagano-religiosas, patrimonio cultural inmaterial. Chimborazo visibiliza estas muestras de cultura escasamente difundidas, pobremente valorizadas, considerando la insuficiente documentación etnohistórica y la influencia de nuevas expresiones en la cotidianidad de los jóvenes, a través de la web. Esta investigación aprovecha la última aparente desventaja mencionada apostando por el uso de material multimedia para la educación patrimonial no formal. La metodología descriptiva cualitativa permitió determinar los personajes festivos representativos de los diez cantones, identificar elementos constituyentes. Entre los principales hallazgos se detectan siete personajes que fusionan herencias y significados, reconociendo rasgos comunes y distintivos en ellos. En tres cantones la presencia del personaje festivo es

poco relevante, prevalece la imagen religiosa católica, no considerada para este estudio. A partir de lo cual se estructura el sistema didáctico compuesto por fichas informativas narrativas-visuales, infografía global, plantillas *paper craft* y multimedia educativo como recurso principal y contenedor de los demás. Estos recursos brindan una opción dinámica y motivadora para el aprendizaje sensitivo patrimonial aceptado por las nuevas generaciones digitales.

Palabras Clave: Recursos educativos, personajes festivos, patrimonio cultural inmaterial, material multimedia, educación no formal.

ABSTRACT

Ecuador is a country rich in traditional popular culture, reflected in the diversity of festive characters that represent demographic and geographic identity characteristics. The largest ethnic group present in the country is the mestizo, followed by the indigenous, montubio and afro-ecuadorian syncretized, giving rise to pagan-religious expressions, intangible cultural

heritage. Chimborazo makes visible these poorly disseminated, poorly valued samples of culture, considering the insufficient ethnohistorical documentation and the influence of new expressions in the daily lives of young people, through the web. This research takes advantage of the last apparent disadvantage mentioned by betting on the use of multimedia material for non-formal heritage education. The qualitative descriptive methodology allowed us to determine the representative festive characters of the ten cantons and identify constituent elements. Among the main findings, seven characters are detected that merge heritages and meanings, recognizing common and distinctive traits in them. In three cantons the presence of the festive character is not very relevant, the Catholic religious image prevails, not considered for this study. From which the didactic system is structured, composed of narrative-visual information sheets, global infographics, paper craft templates and educational multimedia as the main resource and container for the others. These resources provide a dynamic and motivating option for sensitive heritage learning accepted by the new digital generations.

Keywords: Educational resources, festive characters, intangible cultural heritage, multimedia material, non-formal education.

► I. Introducción

El patrimonio cultural inmaterial sigue siendo motivo de preocupación por entidades públicas y organizaciones cuya finalidad es proteger la memoria de los pueblos, más aún en los actuales momentos donde la tecnología ha tomado un rol protagónico, aliado u opositor de la identidad cultural, y en países Sudamericanos tampoco se considera seriamente los recursos digitales como una herramienta de aprendizaje, no solo en la educación formal, sino en la informal, en espacios áulicos y cotidianos, de forma complementaria. Desde su óptica Arango, Según [14], se debe “permitir a las nuevas generaciones el acceso a infraestructura tecnológica y contenidos digitales”, mientras que [4] destacan lo favorable que es el entorno virtual en la participación social, individual y colectiva sobre todo en las nuevas generaciones.

Campaña [3] describen a la educación formal como las actividades que responden a una estructura, niveles y contenidos de aprendizaje regulados por normas de carácter jurídico e impartidos por instituciones cuya competencia educativa es reconocida y, por educación no formal, las acciones educativas estructuradas y reguladas por el ejercicio de competencias en este caso particular culturales, no institucionalizadas.

Los medios digitales y multimedia se han incorporado al aprendizaje formal y no formal patrimonial, cumpliendo un papel mediador durante todo el proceso y a decir de [16], permiten seleccionar el patrimonio a ser observado, su modo de contemplarlo y facilitan la actuación del educador, por sus posibilidades aleatorias, no lineales, flexibles y abiertos, además de ser motivador para una generación conectada a los medios digitales. Por tanto, la relación entre el patrimonio inmaterial, la educación y el uso de la tecnología puede ser una forma de identificar, salvaguardar y revitalizar la herencia cultural.

La realización de un sistema de recursos didácticos donde prevalece el multimedia de los personajes populares de la Provincia de Chimborazo, se enmarca dentro *la construcción de espacios de encuentro común y fortalecimiento de la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad* como dicta el Objetivo 5 del Plan Nacional del Buen Vivir [20] y pretende afianzar la consonancia de los pueblos, sus vivencias cotidianas, por medio del análisis de personajes que están en la memoria colectiva por su aspecto físico, humor, gracia, oficio y habilidades en el entorno festivo.

El patrimonio cultural inmaterial congrega una serie de manifestaciones como las sociales, mágicas, ergológicas utilitarias, ergológicas estéticas, lingüísticas, narrativas y poéticas. Representa los bienes inmateriales de una sociedad, la UNESCO expone:

Se entiende por patrimonio cultural inmaterial, los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas-junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios

culturales que les son inherentes-que las comunidades, los grupos en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndolo un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana [20].

Chimborazo es una provincia ubicada en la zona 3 del Ecuador, cuenta con diez cantones, tiene la mayor presencia de población indígena del país, la variedad fisionómica, dialéctica y de costumbres es amplia, ya que su disposición geográfica hace que cantones como Alausí y Chunchi tengan herencia cañari, mientras que Pallatanga y Cumandá tengan costumbres entremezcladas de la región de la Sierra central con el trópico. Este panorama determina la variedad de celebraciones y personajes populares que ayudan a resignificar las memorias colectivas de una provincia rica en elementos culturales.

La afirmación identitaria y el fortalecimiento de las tradiciones en cualquier país o ciudad especialmente en América del Sur, poseedora de una riqueza mestiza es invaluable, “Una dimensión de la identidad cultural corresponde al sentido de pertenencia a un lugar, en el caso de los ecuatorianos a una región”. [12]. El uso de medios tecnológicos y didácticos que están llamados no solo a informar o divertir sino a consolidar el vínculo sociedad - identidad, en una época invadida por nuevos medios que conviven con la niñez y juventud actual, son razones que han permitido en este estudio unir los factores cultural y multimedial.

Díaz, al respecto citan “el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), específicamente a raíz de la cuarta y la quinta revolución tecnológica, constituye una línea de desarrollo en continua evolución en los procesos asociados a la gestión de la educación y en el diseño de herramientas educativas

para la construcción colaborativa de saberes” [7]. Dentro del aprendizaje formal e informal presenta múltiples ventajas para quien las usa, al integrar imágenes, sonidos, texto, etc., motiva su utilización.

El uso de un recurso multimedia sirve de apoyo en la transmisión de contenidos patrimoniales asociados a la construcción de la identidad cultural en adolescentes y jóvenes adultos, pero no es útil como tal, si se mantienen viejos hábitos en el proceso de enseñanza aprendizaje (PEA), metodologías, actividades y evaluaciones de modelos no asociados con la realidad actual del país.

Fontal, [10], afirman que el nuevo contexto en el que se ve inmiscuida la educación patrimonial, debido al vertiginoso avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación, da mayor accesibilidad, ampliando el acercamiento de las nuevas generaciones en entornos virtuales. Este espacio virtual permite la facilidad en la adquisición de conocimiento, su comprensión, sensibilización y disfrute.

Como parte del proceso investigativo previo a este estudio, los autores detectaron datos puntuales sobre la existencia de distintas celebraciones, que se realizan en los cantones durante el transcurso del año, la cual se sumó a otras documentaciones para lograr determinar los personajes populares representativos que participan en ellas y de sus características, diferenciados correctamente, para una difusión dinámica, al alcance de todos, que vaya más allá de la identidad puruhá chimboracense. Como afirma [1], los personajes tienen vigencia identitaria en esferas diversas, se encuentran cobijados por “el afecto y reconocimiento del pueblo, asumen el papel de referentes que encarnan añoranzas, logros, imágenes vinculadas a los intereses colectivos...que dinamizan la memoria social”, a lo cual se puede añadir, sean reales, ficticios, fantásticos o de cualquier naturaleza. Desde el descubrimiento de América, la historia cuenta los atropellos a los pueblos aborígenes en la colonización, sin embargo, dentro de lo que significó la decadencia geográfica y social para los indígenas, en la época republicana junto a los

mestizos emprenden la lucha por diferenciar su identidad de la española y criolla.

Como argumenta [13], es muy común encontrar en fiestas indígenas una mezcla de personajes y manifestaciones que responden a la aculturación que fueron objetos de antepasados. Las transiciones sufridas por la sociedad ecuatoriana a lo largo de los siglos han dejado huellas profundas en las tradiciones, presentándose como un país rico en culturas, etnias, expresiones, lleno de colores, olores y sabores, a la espera de ser reconocidos y valorados. En este sentido, el universo digital ocupa un espacio importante en relación con la educación patrimonial [15], pues el entorno virtual genera procesos de conocimiento, puesta en valor, comprensión, sensibilización y disfrute del patrimonio cultural [19].

A pesar de la brecha digital en los países en vías de desarrollo, atravesada la crisis de la pandemia y una vez saboreada la educación virtual, en el campo de la educación patrimonial se observan nuevas lógicas de aprendizaje, como propuestas de recursos multimedia, pieza clave para el aprendizaje en entornos educativos variados, por sus posibilidades de interactividad que implican efectividad y usabilidad, además su estructura cobija contenidos técnicos visuales y estéticos de las disciplinas involucradas, perfectamente aplicables para la educación patrimonial, con amplias posibilidades de conexión con los jóvenes, quienes como especifica Scolari (2018), son elementos clave de esta cultura, que participan en una gran diversidad de situaciones de educación informal.

En este sentido, [11] plantea aspectos de interés que no siempre son considerados como el lenguaje comunicativo, la adecuación funcional del mensaje textual y visual, además enlista las funciones del diseño gráfico tradicionales y desde la retórica: la publicitaria, la estética, la constructiva, la comunicativa y la formativa o didáctica, estas dos últimas son las que en este estudio permiten la conexión triádica del patrimonio cultural inmaterial, la sociedad en el que se presentan las manifestaciones festivas populares y la transformación digital.

Como conciben [8] el uso de recursos interactivos y combinarlos dentro de un contexto socio-cultural específico en el aprendizaje permite que los significados adquieran y transmitan de manera participativa y dinámica. Un producto multimedia se convierte en un recurso didáctico que acopia datos relevantes, que permiten dar a conocer el testimonio silencioso de cada uno de los personajes analizados, democratizando su acceso y difusión.

► II. Metodología

El objetivo general de este trabajo es difundir el patrimonio cultural intangible utilizando el multimedia como recurso didáctico, para el aprendizaje formal e informal cultural de adolescentes y jóvenes universitarios, medio que hace uso de elementos identitarios y tecnológicos, consolidando datos de una investigación generada por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, así como de la tesis doctoral *Una práctica ar/rtográfica basada en la investigación de personajes ecuatorianos: El diseño de productos visuales como método para la construcción de la identidad cultural preadolescente*.

Bajo una investigación descriptiva cualitativa se determina la existencia de personajes originarios distintivos de los diez cantones para conseguir un listado definitivo descrito en fichas que contienen datos de relevancia como: historia, fechas, procedencia, vestimenta, rasgos característicos y únicos, así como la semiótica de las figuras populares principales.

Cabe especificar que el estudio se concentra en los personajes populares, pudiéndose presentar como seres humanos, animales, seres sobrenaturales, fantásticos o de cualquier tipo, que son protagonistas en una celebración, discriminando otros de índole diferente. Se valió de entrevistas semiestructuradas a fuentes primarias como personeros concedores de los Gobiernos Autónomos Descentralizados Provincial y Municipales, Museo de la Ciudad de Riobamba, Ministerio de Cultura y Patrimonio,

así como a promotores culturales en las ciudades de origen de los personajes. El cuestionario consideró un primer bloque de datos del informante que validen su experticia y sentido de pertenencia al lugar de origen, el segundo bloque constituido por preguntas específicas de las festividades, aspectos estructurantes y vinculantes con la comunidad y el tercer bloque referente a la importancia de difundir el patrimonio cultural festivo.

Tabla 1
ESTRUCTURA DEL CUESTIONARIO

BLOQUE A. Datos identitarios y sociodemográficos
BLOQUE B. Manifestaciones culturales populares de Chimborazo
B1. ¿Cuáles fiestas cívicas son las más representativas del cantón?
B2. ¿Cuáles fiestas religiosas son las más representativas del cantón?
B3. ¿Cuáles fiestas paganas son las más representativas del cantón?
B4. ¿Existe alguna fiesta, que usted considere la más importante?
BLOQUE C. Difusión y aprendizaje del patrimonio cultural inmaterial
C.1 ¿Considera que existe una adecuada difusión de las fiestas y sus personajes desde el punto de vista educativo?
C.2 ¿Actualmente existe recursos didácticos digitales o multimedia de las fiestas y/o sus personajes?

Paralelamente se revisan fuentes secundarias como libros, trabajos de titulación, tesis e inventarios, una muestra de dieciséis documentos fueron la base para determinar los personajes populares originarios chimboracenses, establecer el cantón correspondiente y fijar las características propias. Se señala que se identifica las apariciones reiterativas en dichos documentos.

Tabla 2
MATRIZ DE REVISIÓN DOCUMENTAL

Código	Documento	Autor	Cantón	Fiesta detectada
D01				
D02				
D03				

Se usa una matriz de compilación de la información documentada, hasta el momento de la investigación, respecto a las manifestaciones

festivas populares de la provincia de Chimborazo, a partir de lo cual se seleccionan las de mayor representatividad a criterio de las personas determinadas como fuentes primarias. Posterior a ello se hacen fichas de observación de los personajes culturales populares considerando aspectos formales, comportamentales y semióticos.

Tabla 3
MATRIZ DE REVISIÓN DOCUMENTAL

Cantón	Fiesta
Fotografías (mínimo 3)	
Información general	Nombre Tipo Momento y/o acto
Aspectos formales	Aspecto físico (aspectos corporales, fisonómicos) Etnia Género Indumentaria (estilo, cromática, iconos)
Aspectos comportamentales	Actitud Acciones Comportamiento
Aspectos semióticos	Denotativos connotativos

» III. Resultados

Los resultados que exponen los personajes identificados se aprecian en diferentes tablas y gráficos. En primera instancia se ubican documentadas 26 fiestas en los diez cantones chimboracenses, posteriormente las entrevistas permitieron filtrarlas, obteniendo un listado de las siete más representativas. Es necesario decir que no se tomaron en cuenta las fiestas cívicas. La primera tabla referencia a las fiestas detectadas en las fuentes secundarias, la que da paso a la infografía en la que se identifican los siete personajes populares y originarios, oriundos de los cantones, pero además conocidos y representativos para toda la provincia. Resaltando que en los cantones Guano, Pallatanga, Cumandá no presentaron personajes populares de relevancia para sus pobladores, con las características de sincretismo que se requería. En estos lugares más bien tienen protagonismo las fiestas netamente católicas y su personaje religioso central.

Tabla 4

FIESTAS Y PERSONAJES REPRESENTATIVOS CANTONALES

Cantón	Fiesta	Personaje
Alausí	Carnaval	Rey Carnaval Embajador
Chambo	Fiesta de los Diablitos Semana Santa	Diablito de San Juan Evan- gelista Cucurucho
Chunchi	Carnaval	Rey Carnaval Embajador
Colta	Carnaval	Danzante de Plata de Colta
Cumandá	Virgen de los Dolores*	Virgen*
Guamote	Carnaval	Rey Carnaval Embajador
Guano	Virgen María Inmaculada*	Virgen*
Pallatanga	La Virgen de la Merced*	Virgen*
Penipe	Día de los Difuntos	Animero
Riobamba	Semana Santa Pase del Niño Rey de Reyes	Cucurucho Diablo de Lata

En la Tabla 4 se observan las fiestas detectadas a través de los instrumentos de recolección de datos tanto de las fuentes primarias y de las secundarias. La fiesta del Carnaval aparece en el 75% de los documentos revisados, ya sea en toda la provincia o específicamente de los cantones de Alausí, Chunchi, Colta o Guamote; en el 62,7% se observa el Pase del Niño Rey de Reyes; en el 31,5% aparece la fiesta religiosa de la Semana Santa (Riobamba y Chambo); en el 43,75%, el Día de los Difuntos y en el 18,75%, la fiesta de los Diablitos de Chambo, y en el 18,75% existe más bien una generalización de las festividades provinciales. Por otra parte, los personajes con mayor presencia aparecen en la Tabla 4, siendo en Diablo de Lata mencionado en 62,7%, seguido por el Rey Carnaval (31,5%), el Cucurucho (31,5%), el Animero (43,75%), el Danzante de Plata de Colta (50%), el Diablito de San Juan Evangelista (18,75%) y el Embajador (31,25%). Es importante señalar que la suma total de los porcentajes señalados no ofrece como resultado el 100%, ya que las cinco fiestas detectadas y calificadas como representativas fueron localizadas en varios de los documentos.

FIESTAS DETECTADAS

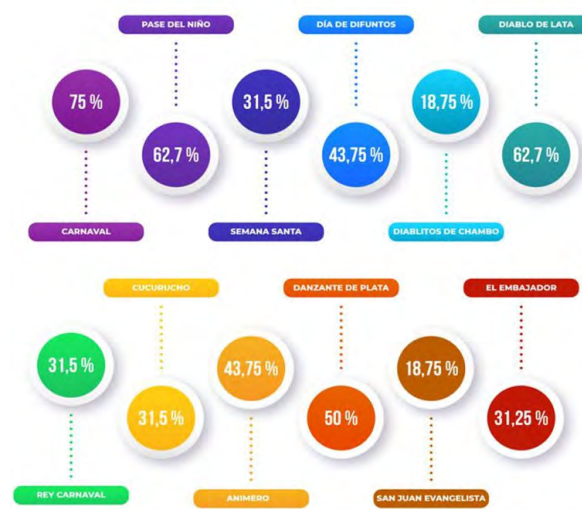


Fig. 1 Fiestas detectadas.



Fig. 2 Infografía de Personajes Chimborazo.

El diseño del multimedia como recurso didáctico pudo congrega una serie de elementos informativos, educativos y significativos de los principales personajes y sus lugares de origen, se estructuró considerando características de simplicidad, usabilidad, fácil navegabilidad, además del aspecto estilístico en una línea gráfica que incluye cromática, tipografía, fotografía, diagramación y composición gráfica con una consecución de línea geométrica y colores cálidos para resaltar no solo a los personajes sino motivar inconscientemente a los públicos del ámbito cultural y social chimboracense y ecuatoriano.

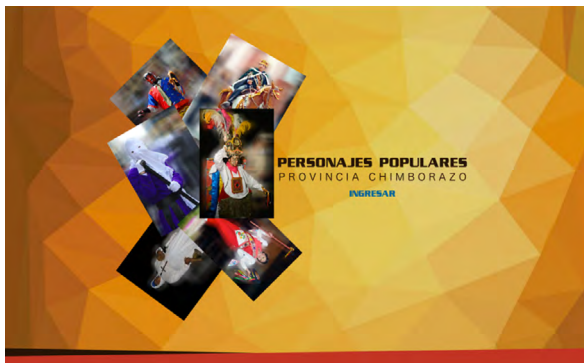


Fig. 3 Multimedia Chimborazo interactivo.



Fig. 6 Fig. 6 Plantillas digitales paper craft personajes.



Fig. 4 Multimedia Chimborazo interactivo.



Fig. 5 Personaje Festivo.

La configuración de los personajes en *paper craft* mantuvo rasgos propios investigados dentro de los cuales se encuentran el mestizaje base intrínseca de los rasgos físicos, vestimentarios y actitudinales de los protagonistas de las manifestaciones festivas populares detectadas.

Posterior a la realización se hace la validación del recurso didáctico multimedia con un grupo de adolescentes, quienes no tienen en su pénsum de estudios educación patrimonial, pero en materias vinculadas al arte e historia ecuatoriana topan brevemente temas vinculados a las manifestaciones culturales. El 90% se muestran interesados, destacan la facilidad de manejo del recurso, la comprensión del contenido, los elementos estéticos y la posibilidad de navegar según el interés particular en los personajes.

IV. Conclusiones

Como los describe Julio García Espinoza (2006): "La idea y reconocimiento de un personaje popular se ha esquematizado; puede ser vulgar, de mal gusto, chusma, pero en el fondo tiene un gran corazón y posee una gran sabiduría" [2]. En siete cantones se detectaron personajes míticos o de otra índole cuya presencia es indispensable en pregones, desfiles, procesiones, etc. los cuales son reconocidos en toda la provincia y poseen características imperecederas, por sus acciones, habilidades, físico o el significado detrás de ellos.

La tecnología afecta no solo a la economía de los países sino también a su cultura, con ello a la comunicación y a la educación, permitiendo al estudiante ser verdaderamente el elemento

Se programó el multimedia educativo con la información organizada y completa, además se incorporaron plantillas *paper craft* de los personajes, demostrando que es posible, el diálogo entre la comunidad y la academia, en la investigación y documentación de la memoria social, el patrimonio cultural y los conocimientos diversos, incentivar y difundir estudios y proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios sobre diversas culturas, identidades y patrimonios, con la finalidad de garantizar el legado a futuras generaciones como lo determinan las políticas del objetivo 5 del Plan del Buen Vivir.

activo en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo la autonomía de generar por sí solo el conocimiento, en las áreas cognitiva, motriz o afectiva en la que se encuentra el desarrollo de la identidad, incluyendo la cultural.

Inicialmente, para diseñadores y artistas la exploración del uso de recursos vinculados a la tecnología tenía un fin netamente estético. En la actualidad es un recurso que ofrece oportunidades innovadoras, que además son motivantes, facilitando el aprendizaje y a través de quienes captan este aprendizaje la difusión y preservación del patrimonio cultural. El uso de recursos digitales multimedia en el aprendizaje cultural presenta ventajas, puntualmente en adolescentes y jóvenes universitarios. Son productos que conjugan imágenes, videos, sonido, actividades, además resultan fáciles de usar, flexibles al ritmo de cada individuo y por su estructura se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, su elaboración requiere “la participación de profesionales procedentes de diversas disciplinas y exige tener en cuenta varios principios de diseño tecnológico y pedagógico para su mejor aprovechamiento” [17].

El recurso multimedia posibilita la inclusión de información textual, imágenes, audio y otros elementos, además de ser un ambiente propicio tanto para la educación patrimonial formal o informal que transmite identidad, tradición y cultura de una forma dinámica para las generaciones digitales de adolescentes y jóvenes universitarios.

A partir de esta investigación se proyecta la realización de productos digitales culturales dentro de la didáctica del diseño, orientado a públicos jóvenes, que sean parte de la experiencia como estudiantes, dentro de la investigación formativa en la Carrera de Diseño Gráfico, cuyo rol complete la triada investigador-diseñador-profesor.

► V. Referencias

- [1] Báez-Jorge, F. (2010). *Personajes populares de Veracruz*. (1° ed.). Comisión Organizadora del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave.
- [2] Caballero, M., Ramos, R. & López, M. (2012). Ilustraciones infantiles de personajes tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana aplicada en una línea de soportes gráficos [Tesis de licenciatura, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio institucional-Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/1960>
- [3] Cambil, I., Díez, M., Gómez, A., Hernández, M., Martos, J., Pedraza, M., Pérez, S., Ruiz, M., Cifuentes, C., Sánchez, S., & Viñas, M. (2022). Educar en patrimonio con perspectiva de género desde la educación no formal: El proyecto “Soleando el río de la vida”. *UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 13, 49–68. <https://doi.org/10.30827/unes.i13.26161>
- [4] Cepeda, S. & Fontal, O. (2020). La arquitectura del vínculo a través de la web *Personas y Patrimonios*”. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*. 15(1), 137-158. <https://doi.org/10.14198/OBETS20202.15.1.05>
- [5] Chng, K. y Narayanan, S. (2017). Culture and social identity in preserving cultural heritage: an experimental study. *International Journal of Social Economics*, 44(8), 1078-1091. <https://doi.org/10.1108/IJSE-10-2015-0271>
- [6] Díaz, L., Comerci, S., Arias, S. & Piro, J. (2019). Tecnologías disruptivas - Inteligencia artificial aplicable a la gestión de políticas públicas en educación superior en contextos de masividad en M. Morales Editor (Ed.), *Tecnologías digitales - Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (1ra. Ed., pp. 175-190). Editorial Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- [7] Díaz, L., García Martínez, R. (2015). *Hacia una Praxis Transformadora de la Comprensión del Estudiante de la educación superior en contextos de masividad en VI Coloquio Internacional: Estado, Política Pública y Acción Colectiva*, Argentina, Córdoba: Editorial UNC.
- [8] Erazo, M., Calderón, F., Murillo, M. & Ávalos, M. (2020). Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas Riobambeñas. *Revista Indexada Ciencia Digital*. 4(4), 44-64. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v4i4.1421>
- [9] Feldman, J. (2017). Memorylands: Heritage an Identity in Europe Today. *American Ethnologist*, 44 (1), 145-146. <https://doi.org/10.1111/amet.12434>

- [10] Fontal, O., García, S. & Aso, B. (2020) Desarrollo de competencias docentes en educación patrimonial mediante plataformas 2.0 y entornos digitales como herramienta de aprendizaje. *Prácticas y reflexiones en educación patrimonial*. (101), 1-14. <https://doi.org/10.12795/IE.2020.i101.01>
- [11] Gamonal, R. (2004). David Carson Contra Aristóteles: Análisis retórico del diseño gráfico. *Razón y Palabra*. (37). <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/rgamonal.html>
- [12] López, M., Solórzano, A. & Pomaquero, M. (2021). CGI al servicio de la cultura: características de los personajes ecuatorianos tradicionales andinos. *Revista Internacional de la Imagen*. 6 (2), 43-57. <https://doi.org/10.18848/2474-5197/CGP/v06i02/43-57>
- [13] Ocaña, P. (2015). La danza indígena y su aporte en la conservación de las tradiciones ancestrales de la provincia de Tungurahua. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional-Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/12879>
- [14] Martínez, H., Pinzón, J. & Arango, N. (2017). Divulgación y enseñanza del patrimonio: interpretación de contenidos digitales y las nuevas perspectivas educativas. *Designia*, 5(1), 48-66. <https://doi.org/10.24267/22564004.253>
- [15] Piñeiro-Naval, V., Igartua, J. y Rodríguez de Dios, I. (2018). Implicaciones identitarias en la divulgación del patrimonio cultural a través de Internet: un estudio desde la Teoría del Framing. *Communication & Society*, 31 (1), 1-22. <https://doi.org/10.15581/003.31.1.1-21>
- [16] Rico, L. (2004), La difusión del patrimonio a través de las nuevas tecnologías. Nuevos entornos para la educación patrimonial histórico-artística. Formación de la ciudadanía: Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1448458>
- [17] Sampedro, A., Sariago, R., Martínez, Á., Martínez, R. A. & Rodríguez, B. (2005). Procesos implicados en el desarrollo de Materiales Didácticos reutilizables para el fomento de la Cultura Científica y Tecnológica. *RED. Revista de Educación a Distancia*. (3), 1-15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54709610>
- [18] Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. (1° ed.) Universitat Pompeu Fabra, pp.78-85
- [19] Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo Senplades. (2017). Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021. <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- [20] UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/convencion>

