

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO.

TESIS DE GRADO

TEMA: “ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”.

Tesis previa a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico Computarizado.

Autores:

Wilinton Stalin Singaicho Espín

Cristian Omar Travez Mena

Directora de Tesis:

Dis. Silvia Maldonado

Latacunga – Ecuador

Noviembre – 2014

FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de miembros del tribunal de grado aprueban el presente informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto l@s postulantes:

- Singaicho Espín Wilinton Stalin
- Trávez Mena Cristian Omar

Con la tesis, cuyo título es: **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”**

Han considerado las recomendaciones estimadas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al Acto de Defensa de Tesis, en la fecha y hora señaladas.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa internacional.

Latacunga, 6 de Noviembre del 2014

Arq. Enrique Lanas

Presidente

Ing. Fernando Sánchez

Opositor

MsC. Bolívar Vaca

Miembro

Ing. Silvia Maldonado

Tutor (Director)

AUTORÍA

Quienes suscribimos; Wilinton Stalin Singaicho Espín y Cristian Omar Travez Mena, emitimos que: el presente trabajo de investigación **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”**, son de exclusiva autenticidad y responsabilidad de los autores.

LOS AUTORES.

Wilinton Stalin Singaicho Espín

050351568-6

Cristian Omar Travez Mena

050356638-2

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

Latacunga, Noviembre 2014

En calidad de Directora del trabajo de investigación del tema :“**ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**” de autoría de los señores; SINGAUCHO ESPIN WILINTON STALIN Y TRAVEZ MENA CRISTIAN OMAR, egresados de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que el presente Proyecto de Tesis cumple con todos los requerimientos metodológicos y técnicos necesarios para que pueda ser presentado ante el Honorable Consejo Académico y pueda continuar con el trámite correspondiente.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad,

Atentamente

Dis. Silvia Maldonado

Directora de Tesis

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

Latacunga, Noviembre 2014

En calidad de Coordinador de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, certifico que los equipos se encuentran **IMPLEMENTADOS** por parte del Macro-Proyecto del **LABORATORIO MULTIMEDIA Y FOTOGRÁFICO** de la Carrera de Ingeniería Diseño Gráfico, cumpliendo con el funcionamiento y especificaciones técnicas requeridas. Del cual manifiesto que el tema de tesis **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO”** de **WILINTON STALIN SINGAUCHO ESPÍN** con N° **050351568-6** Y **CRISTIAN OMAR TRAVEZ MENA** N° **050356638-2**, se encuentra finalizado y listo para ser entregado, cumpliendo con todos los requerimientos de implementación.

ARQ. ENRIQUE LANAS L. M.Sc.
COORDINADOR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a la Universidad Técnica de Cotopaxi por habernos brindado la oportunidad de formarnos como profesionales y obtener la profesión de diseñadores. De la misma manera agradecemos a nuestros docentes por compartir sus conocimientos que han contribuido al enriquecimiento de nuestras personalidades. De manera muy especial nuestro agradecimiento se dirige a nuestra directora de tesis, la Diseñadora Silvia Maldonado, por ser nuestra guía en la redacción del trabajo de tesis. Un gracias para nuestros padres por el apoyo brindado en nuestros años de estudio ya que ellos han sido los faros que orientaron nuestro caminar durante esta etapa de formación y profesionalización.

Stalin y Cristian

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestros familiares quienes han sido nuestro apoyo fundamental y nos han dado la oportunidad de formarnos como profesionales, ya que el estudio es una herencia que no se desgasta y que perdurara para toda nuestra vida.

Este trabajo lo dedicamos en segunda instancia a las futuras generaciones ya que esperamos que sirva para la formación de nuevos profesionales.

Stalin y Cristian

ÍNDICE GENERAL:

Portada	i
Formulario de la aprobación de tribunal de grado	ii
Autoría.....	iii
Aval del director de tesis	iv
Aval de implementación.....	v
Agradecimiento.....	vi
Dedicatoria	vii
Índice general.....	viii
Índice gráficos.....	ix
Índice tablas	xiii
Índice de cuadros.....	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
Certificado de inglés.....	xvi
Introducción.....	xvii

ÍNDICE DE CAPITULOS

CAPÍTULO I.....	1
1.MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	1
1.1.- Diseño	1
1.2.- ILUSTRACIÓN.....	1
1.2.1.- Clases de ilustración	2
1.2.1.1.- La ilustración tradicional	2
1.2.1.2.- La ilustración digital	2
1.2.2.- Formas de ilustración.....	3
1.3. -FOTOGRAFÍA.....	3
1.4.- MULTIMEDIA	4
1.4.1.- Sonido	4
1.4.1.- Video.....	5
1.5.- DISEÑO 3D.....	5
1.5.1.- Modelo en 3D	6
1.5.2.- Personaje en 3D	11
1.5.3.- Animación 3D.....	12
1.5.4.- Renderización	12

1.6.- CULTURA	13
1.6.1.- Historia Ecuador	13
1.6.2.- Cultura Panzaleo	15
1.6.2.1.-Cerámica en la cultura Panzaleo I.....	159
1.6.2.2.-Cerámica en la cultura Panzaleo II	159
1.6.2.3.-Cerámica en la cultura Panzaleo III.....	20
1.6.3.- Tradiciones.....	200
1.6.4.- Costumbres	20
1.7.- ARTE	21
1.7.1.- Cerámica	21
CAPITULO II	21
2.-INFORMACIÓN RELACIONADA CON LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO....	23
2.1.- HISTORIA DE LA ESCUELA DE NIÑOS “SIMÓN BOLÍVAR” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA	23
2.1.1.-Misión	25
2.1.2.-Visión.....	25
2.2.- POBLACIÓN Y MUESTRA	26
2.2.1.-Tamaño de la muestra	256
2.3.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	27
2.3.1.- Resultados de la encuesta aplicada a los alumnos de la Escuela Simón Bolívar.....	28
2.3.2.- Entrevista dirigida a los docentes que imparten la asignatura de estudios sociales de la Escuela “Simón Bolívar”	36
Entrevista 1: (Lic. Gonzalo Toapanta)	36
Interpretación:	378
Entrevista 2: (Lic. Celia Cajas):	39
Interpretación:	40
2.4.- HIPÓTESIS:	41
2.5.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS:	41
CAPITULO III	43
LA PROPUESTA	43
3.- TEMA:	43
3.1.- Presentación de la propuesta:	43
3.2.- JUSTIFICACIÓN	44
3.3.- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:	45
3.3.1.- Objetivo general:.....	45
3.3.2.- Objetivos específicos:	45

3.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	46
3.4.1.- Personaje en 3D	46
3.4.2.- Modelo.	47
3.5.- BOCETAJE	48
3.5.1.- Descripción del modelo masculino.....	49
3.5.2.- Descripción del modelo femenino.	52
3.6.- GUIÓN DEL DOCUMENTAL.....	55
3.6.1. Idea:	55
3.6.2. Área temática:	55
3.6.3. Imperativo moral:	55
3.6.4. Conflicto:.....	55
3.6.5. Personajes principales:	56
3.6.6. Guión.....	56
3.7.- ILUSTRACIONES:	62
3.7.1. Elementos ilustrados	562
3.8 DISEÑO Y MODELADO DEL PERSONAJE:.....	626
3.8.1. Programa de modelado.....	66
3.9.- MOVIMIENTOS 3D.....	74
3.10.- AUDIO:	78
3.11.- PROGRAMA DE EDICIÓN DE IMAGEN	79
3.11.1.- Programa de animación.....	80
3.11.2.- Elementos:.....	80
3.11.3.-. Curiosidades:.....	81
3.11.4.- Como se utilizó el programa de animación.....	82
3.12.- TIPOGRAFÍA.	86
3.13.- PROGRAMA DE EFECTOS.....	87
3.14.- RGB	89
3.15.- PORTADA DEL CD.....	92
3.16.- ESTUCHE CD.....	92
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	94
4.1.- CONCLUSIONES.....	94
4.2.-RECOMENDACIONES.....	95
5. GLOSARIO DE TÉRMINOS Y SIGNOS	96
6. BIBLIOGRAFÍA	97
6.1 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	97
6.2. BIBLIOGRAFÍA CITADA	98
6.3 BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA	98
7. ANEXOS	100

ÍNDICE GRÁFICOS

GRÁFICO 1.- ESTRUCTURAS PREDEFINIDAS	7
GRÁFICO 2.- BOX MODELLING.	8
GRÁFICO 3.- NURBS	8
GRÁFICO 4.- UNIÓN DE FIGURAS	9
GRÁFICO 5.- VOLUMEN	9
GRÁFICO 6.- LOFT	10
GRÁFICO 7.- SISTEMA DE PARTÍCULAS	10
GRÁFICO 8.- TEXTURAS	11
GRÁFICO 9.- POSICIÓN GEOGRÁFICA DE LOS PANZALEOS.	16
GRÁFICO 10.- ¿CON QUÉ ASOCIA LA PALABRA PANZALEO?	28
GRÁFICO 11.- ¿EN TU ESCUELA HAS ESCUCHADO HABLAR DE LOS PANZALEOS?.....	29
GRÁFICO 12.- ¿ EN QUÉ PAÍS SE UBICÓ LA CULTURA PANZALEO?	30
GRÁFICO 13.- ¿ EN QUÉ REGIÓN HABITARON LOS PANZALEOS?.....	31
GRÁFICO 14.- ¿ TE GUSTARÍA APRENDER MÁS SOBRE LA HISTORIA DE LOS PANZALEOS?.....	32
GRÁFICO 15.- ¿QUÉ MATERIAL DIDÁCTICO UTILIZA TU PROFESOR DE ESTUDIOS SOCIALES EN CLASES?.....	33
GRÁFICO 16.- ¿ PARA QUÉ LAS CLASES SEAN MÁS DINÁMICAS, QUÉ TE GUSTARÍA QUE EL PROFESOR DE ESTUDIOS SOCIALES UTILICE?.....	34
GRÁFICO 17.- ¿ HAS VISTO ALGÚN VIDEO ANIMADO SOBRE LA CULTURA PANZALEO?	35
GRÁFICO 18.- MODELO MASCULINO FRONTAL	49
GRÁFICO 19.- CERÁMICA DE LA CULTURA PANZALEO	50
GRÁFICO 20.- CERÁMICA DE LA CULTURA PANZALEO	51
GRÁFICO 21.- MODELO MASCULINO LATERAL	51
GRÁFICO 22.- MODELO FEMENINO FRONTAL	52
GRÁFICO 23.- CERÁMICA DE LA CULTURA PANZALEO	52
GRÁFICO 24.- CERÁMICA DE LA CULTURA PANZALEO	53
GRÁFICO 25.- CERÁMICA DE LA CULTURA PANZALEO	53
GRÁFICO 26.- MODELO FEMENINO LATERAL	54
GRÁFICO 27.- ILUSTRACIONES	62
GRÁFICO 28.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	62
GRÁFICO 29.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	63
GRÁFICO 30.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	63
GRÁFICO 31.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	63
GRÁFICO 32.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	63
GRÁFICO 33.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	63
GRÁFICO 34.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	63

GRÁFICO 35.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	64
GRÁFICO 36.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	64
GRÁFICO 37.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	64
GRÁFICO 38.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	64
GRÁFICO 39.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	64
GRÁFICO 40.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	64
GRÁFICO 41.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	65
GRÁFICO 42.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	65
GRÁFICO 43.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	65
GRÁFICO 44.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	65
GRÁFICO 45.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	65
GRÁFICO 46.- ELEMENTOS ILUSTRADOS.....	65
GRÁFICO 47.- MODELADO DEL PERSONAJE	69
GRÁFICO 48.- MODELADO DEL PERSONAJE.	70
GRÁFICO 49.- MODELADO DEL PERSONAJE.	71
GRÁFICO 50.- MODELADO DEL PERSONAJE.	71
GRÁFICO 51.- MODELADO DEL PERSONAJE.	72
GRÁFICO 52.- MODELADO DEL PERSONAJE	72
GRÁFICO 53.- MODELADO DEL PERSONAJE	73
GRÁFICO 54.- MODELADO DEL PERSONAJE MASCULINO VISTA FRONTAL. ...	74
GRÁFICO 55.- MODELADO DEL PERSONAJE MASCULINO VISTA LATERAL.....	74
GRÁFICO 56.- MODELADO DEL PERSONAJE MASCULINO PASOS	75
GRÁFICO 57.- MODELADO DEL PERSONAJE FEMENINO VISTA FRONTAL	75
GRÁFICO 58.- MODELADO DEL PERSONAJE FEMENINO SALUDO	76
GRÁFICO 59.- MODELADO DEL PERSONAJE FEMENINO PASOS	76
GRÁFICO 60.- MODELADO DEL TRABAJO.....	77
GRÁFICO 61.- MODELADO DEL ALFARERO	77
GRÁFICO 62.- EDICIÓN DE LA IMAGEN	79
GRÁFICO 63.- TRAZOS PASTEL	79
GRÁFICO 64.- PROGRAMA DE ANIMACIÓN	81
GRÁFICO 65.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	82
GRÁFICO 66.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	83
GRÁFICO 67.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	83
GRÁFICO 68.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	84
GRÁFICO 69.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	84
GRÁFICO 70.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	85
GRÁFICO 71.- PROCESO DE ANIMACIÓN.....	85
GRÁFICO 72.- EFECTO OPTICAL FLARES	87
GRÁFICO 73.- EFECTO DEL INTRO	88
GRÁFICO 74.- CRÉDITOS.....	88
GRÁFICO 75.- PORTADA	92

GRÁFICO 76.- ESTUCHE	93
----------------------------	----

ÍNDICE TABLAS

TABLA 1 .-POBLACIÓN Y MUESTRA.....	26
TABLA 2.- ¿CON QUÉ ASOCIA LA PALABRA PANZALEO?	28
TABLA 3.- ¿EN TU ESCUELA HAS ESCUCHADO HABLAR DE LOS PANZALEOS?	29
TABLA 4.- ¿ EN QUÉ PAÍS SE UBICÓ LA CULTURA PANZALEO?	30
TABLA 5.- ¿ EN QUÉ REGIÓN HABITARON LOS PANZALEOS?.....	31
TABLA 6.- ¿ TE GUSTARÍA APRENDER MÁS SOBRE LA HISTORIA DE LOS PANZALEOS?	32
TABLA 7.- ¿QUÉ MATERIAL DIDÁCTICO UTILIZA TU PROFESOR DE ESTUDIOS SOCIALES EN CLASES?	33
TABLA 8.- ¿ PARA QUÉ LAS CLASES SEAN MÁS DINÁMICAS QUÉ TE GUSTARÍA QUE EL PROFESOR DE ESTUDIOS SOCIALES UTILICE?.....	34
TABLA 9.- ¿ HAS VISTO ALGÚN VIDEO ANIMADO SOBRE LA CULTURA PANZALEO?	35

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1.- GUIÓN	57
CUADRO 2.- CARACTERÍSTICAS DEL AUDIO.....	78
CUADRO 3.- TIPOGRAFÍA	86
CUADRO 4.- VALORES	89
CUADRO 5.- ANIMALES	90
CUADRO 6.- PROVINCIAS	91

RESUMEN:

El Tema **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”** nace de la necesidad de informar la historia de los pueblos ancestrales del Ecuador y de manera especial, el pueblo que habitó nuestra provincia: la Cultura Panzaleo. El objetivo de este trabajo de grado ha sido el desarrollar un documental de los panzaleos utilizando las herramientas del diseño gráfico en tres dimensiones. Para lograr este objetivo se partió desde la investigación de los datos históricos existentes sobre características de vida de los Panzaleos, para el desarrollo de un bosquejo inicial de los personajes. Uno de los aspectos principales del proyecto es la ilustración, el primer paso desarrollo elaborar bocetos, estudiando la historia de los Panzaleos, su vestimenta y forma de vida. Se elaboraron bocetos para el personaje masculino y el femenino, y también se diseñaron paisajes. A través de los programas de diseño fue posible dar a las imágenes color y profundidad. En los personajes panzaleos se aplicó el diseño tridimensional, dando profundidad a la imagen, fue el recurso fundamental para la creación del documental, acercándolo a la realidad. El documental obtenido permitirá a los niños acercarse al estudio de la historia de una manera innovadora, con este trabajo estamos contribuyendo con los procesos educativos de nuestra provincia y al fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y jóvenes de Cotopaxi, poniendo a disposición de los mismos, un material didáctico animado. Para verificar la validez del trabajo realizado, el mismo se presentó a un grupo de niños de la Escuela “Simón Bolívar”, como resultado se obtuvo gran interés y participación por parte de los niños, quienes demostraron gran entusiasmo en aprender acerca de los Panzaleos por este medio.

ABSTRACT

The topic **“WRITING A STORY ABOUT PANZALEO CULTURE BY MEANS OF 3D CHARACTERS, IN ORDER TO FORTIFY THE CULTURAL IDENTITY OF 6 TO 12 YEARS OLD PUPILS, OF THE SIMÓN BOLIVAR SCHOOL, MAKING USE OF MULTIMEDIA TECNOLOGY PROVIDED BY THE MULTIMEDIA LABORATORY OF THE GRAPHIC DESIGN DEPARTMENT”**, the idea comes from the need for transmitting the history of ancestral human groups of Ecuador, especially Panzaleo people who first lived in our province. The aim of this thesis is to create a documentary about Panzaleo Culture using 3D design. We started from the investigation of existing historical information about Panzaleo’s way of living, in order to draw an outline of the characters. One of the most important points of this project is illustration. At the beginning we tried to find out information about Panzaleo’s clothes and way of life. A male character and female character were designed, and ancient landscapes, too. Making use of graphic design programs, we succeeded in making the images more colorful and let them show depth. Panzaleos characters were designed in 3D design technology, and this allowed to turn the characters deep and therefore looking more real. Three-dimensional design has been the basic software for the creation of this documentary, making it as similar as possible to reality. The obtained documentary will enable our children to approach History from a different innovative point of view. Our thesis will be a real contribution for the educational development of our province, at the same time strengthening the cultural identity of our children and offering to them an up-to-date graphic design tool. In order to evaluate the realized work, the same has been performed in front of a group of students of the “Simón Bolívar” primary school. Thus obtaining an enthusiastic result and a great participation of the students who showed great interest in learning about de Panzaleo Culture by means of this work.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica De Cotopaxi, yo Lic. Marco Paúl Beltrán Semblantes, con la C.I. 050266651-4 CERTIFICO que he realizado la respectiva revisión de la Traducción del Abstract; con el tema: **“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”** cuyos autores son: Singaicho Espín Wilinton Stalin y Trávez Mena Cristian Omar y directora de tesis Ing. Silvia Maldonado.

Latacunga, Noviembre del 2014

Docente:

Lic. Marco Paúl Beltrán Semblantes

C.I. 050266651-4

INTRODUCCIÓN:

Esta tesis de grado titulada: “ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”, se realizó en la Universidad Técnica de Cotopaxi, durante el ciclo académico Marzo-Agosto 2014.

La presente investigación abordó el siguiente problema científico: ¿Qué herramientas del laboratorio multimedia se deben utilizar para elaborar una historia de la Cultura Panzaleo utilizando personajes 3d para fortalecer la identidad cultural, de los niños entre 9 y 12 años de la Escuela Simón Bolívar?. El estudio se realizó en la Escuela Simón Bolívar de la ciudad de Latacunga, durante el periodo 2013 – 2014.

El principal objetivo de este trabajo fue el de crear un documental utilizando personajes en 3D, para favorecer el aprendizaje de la historia de la cultura Panzaleo, en la Escuela Simón Bolívar y en el resto de escuelas de la provincia. Para lograr este objetivo fue necesario recopilar información acerca de los panzaleos, además de investigar técnicas del diseño que permitan elaborar personajes 3D. Por último, aunque no menos importante, este trabajo tiene como objetivo, incidir en la formación de la identidad cultural de los niños desde los 6 hasta los 12 años de edad.

La investigación fue de tipo exploratorio y descriptivo. Exploratorio ya que aún resultan escasos los conocimientos que se tienen acerca de la Cultura Panzaleo. La investigación bibliográfica fue un requisito fundamental para la recopilación de datos históricos acerca de los panzaleos y descripción de su estilo de vida.

Para la investigación de campo seleccionó una muestra al interno de la Escuela Simón Bolívar, principalmente la muestra se tomó de los niños que hayan estudiado la historia de los panzaleos en sus programas académicos.

La hipótesis que fundamenta este trabajo de grado es: “la elaboración de una leyenda con personajes 3D inspirada en la cultura Panzaleo, incide en la formación de la identidad cultural de los niños entre los 6 y los 12 años”, misma que se verificó mediante la aplicación de encuestas y entrevistas en la Escuela Simón Bolívar.

La sociedad actual requiere que los profesionales de diseño sean expertos en todos los campos, además manejen recursos e instrumentos informáticos. El diseño gráfico tiene el deber moral de contribuir a la sociedad a través de sus recursos. Por estas razones, nuestro trabajo de grado está basado en la creación de un documental didáctico sobre la historia de los panzaleos, dirigido a los estudiantes de la Escuela Simón Bolívar de Latacunga, utilizando personajes animados en 3D. Esta tesis está estructurada en tres capítulos que contienen los siguientes temas:

El CAPÍTULO I contiene la fundamentación teórica relativa a la ilustración, el color, el diseño 3D, la cultura, y la historia. Este primer capítulo es la base y el punto de partida para el desarrollo de nuestro trabajo de grado.

En el CAPÍTULO II se expone los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación como la encuesta, que fue aplicada a los alumnos de la Escuela “Simón Bolívar” y la entrevista aplicada a los docentes de la misma institución. Los datos aparecen tabulados y graficados, de esta manera ha sido posible generar y demostrar la hipótesis.

El CAPÍTULO III narra el desarrollo de la propuesta en donde se detallan los pasos que se siguieron para la creación del documental “Panzaleos, la historia de un pueblo”. Se detallan en este capítulo el guión del documental, así como las técnicas empleadas para el

diseño de los personajes y las ambientaciones, los programas utilizados, y por último las escalas cromáticas y la tipografía.

En este capítulo se realizó la parte práctica de nuestra tesis que dio origen al documental que estará a disposición de los estudiantes de la Escuela Simón Bolívar de Latacunga

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1.- DISEÑO

(LÓPEZ, Enrique 2009)“El diseño es la aplicación de un potencial creativo para la resolución de problemas y la incorporación de novedad. Por ello, es una herramienta imprescindible para la empresa a la hora de innovar. Se define el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. Un diseño es una pieza con un cierto atractivo visual, con personalidad propia y un gran equilibrio estético”. (Pág. 19)

El diseño es un proceso mediante el cual se busca transmitir un mensaje de la forma más clara y concisa, pero al mismo tiempo conservando la estética de manera que el contenido del mensaje lanzado, sea más atractivo para los espectadores.

1.2.- ILUSTRACIÓN

(BLÚMER, 2004)“La ilustración ha sido un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia actual. No cabe duda de que nos han presentado muchas obras bastante pedestres en el transcurso de los últimos 200 años, pero también hemos visto trabajos estéticamente increíbles, conceptualmente emocionantes, espiritualmente estimulantes, un arte que ha sido realmente fruto de la inspiración”.(Pág. 11).

En la actualidad la ilustración está inmersa profundamente en cada actividad de la vida humana, ya que nos encontramos inmersos en mensajes transmitidos a través del canal visual. De esta manera, la ilustración resulta ser un instrumento de comunicación con de gran impacto.

1.2.1.- Clases de ilustración

1.2.1.1.- La ilustración tradicional.

(BLASTER, 2007)“La realización manual por medio de materiales de dibujo, pintura o collage sobre papel o lienzo y a partir del desarrollo de una imagen trazada o definida por el artista” (Internet).

Esta clase de ilustración utiliza elementos tradicionales para grabar imágenes en materiales cuales el papel o el lienzo. En este tipo de ilustración, el artista tiene la libertad de plasmar las ideas que le dicta su creatividad.

1.2.1.2.- La ilustración digital.

(BLASTER, 2007) “Se define como aquella que se vale de herramientas digitales, comúnmente una computadora y diversos software o programas que le ayudan al artista a generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales bajo sus propias formas de trabajo o que emulan a la ilustración tradicional y sus técnicas.

La revolución dentro del mundo de la ilustración digital viene dada con la creación de los programas destinados a la edición digital”(Internet).

Es la que se vale de sistemas digitales para la reproducción de la creatividad de la mente humana. Desde siempre el ser humano ha intentado reproducir sus ideas a

través de ilustraciones, sin embargo, en la era tecnológica, se ha valido de los programas del ordenador, para cumplir con su propósito.

1.2.2.- Formas de ilustración

Existen formas diferentes de ilustración, entre ellas podemos mencionar:

- *Ilustración Científica: se trata de diseños que reproducen aspectos de la realidad, en los ámbitos de la anatomía o ingeniería, entre otros.*
- *Ilustración Literaria: se trata de las ilustraciones que aparecen en textos infantiles o revistas de caricaturas.*
- *Ilustración Publicitaria: es aquella que posee una finalidad netamente de tipo comercial, que intenta dar a conocer productos específicos para el consumo humano.*
- *Ilustración Editorial: es aquella utilizada por los medios de comunicación de masas, como son por ejemplo los diarios, las revistas o las páginas web.*

1.3. –FOTOGRAFÍA

(AGUIRRE, Jesús 2012) “La fotografía es como el arte y la ciencia de obtener imágenes visibles de un ser u objeto y fijarlos sobre una capa material sensible a la luz, pero también la podemos definir, como la reproducción por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas de las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura”. (Pág. 6)

La fotografía puede ser considerada como un arte mediante el cual, a través de un instrumento llamado cámara, es posible inmortalizar diferentes escenas, en un espacio de tiempo brevísimo. La fotografía puede tener muchas formas de captar una imagen, como una composición en enmarcada, en S y en perspectiva, las luces logran tener un efecto estético en las imágenes.

1.4.- MULTIMEDIA

(CHIGUANO, Edison 2012) “El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multimedios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.” (Pág.21).

Los multimedia son un grupo de elementos como archivos de texto, de imagen, de sonido y de video, que pueden ser elaborados, modificados y archivados a través de sistemas informáticos. Estos se caracterizan por la agilidad con la que pueden transmitir mensajes de tipo instructivo o educativo.

1.4.1.- Sonido

(J. Fernad, 2005) “Los sonidos utilizados en un sistema multimedia pueden clasificarse en tres grandes grupos:

- a) Habla.
- b) Música:
- c) Otros sonidos.

El habla es la forma de comunicación síncrona más utilizada por los seres humanos, y evidentemente tiene un importante componente semántico”. (Pág.7).

Por sonido se entiende la propagación de ondas sonoras que son reconocidas por el oído humano. Entre las clases de sonidos más importantes tenemos el “habla”, que es un sistema de códigos mediante los cuales el ser humano organiza grupos de fonemas, a los cuales asigna un significado propio relacionado con el idioma. El ser humano tiene la posibilidad de descifrar un mensaje a través de un grupo de sonidos. La tecnología actual nos ha permitido grabar y reproducir sonidos, lo cual es una herramienta relevante dentro del grupo de las multimedias.

1.4.2.- Video

(J. Fernad, 2005) “Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Las imágenes pueden ser sintetizadas (creadas manualmente) o captadas a partir del entorno (vídeo). Al igual que en el caso de las imágenes estáticas, los ficheros pueden ser muy voluminosos, y tienen unas capacidades de modificación limitadas. Hay situaciones en las que se combinan animación y vídeo (efectos especiales cinematográficos). (Pág.6)

Un video es una sucesión de- imágenes que trata de generar en el observador una perspectiva de movimiento. El video es el más poderoso de entre los multimedios porque combina en si la imagen y el sonido, de esta manera se constituye en una herramienta poderosa para la transmisión de un mensaje.

El día de hoy, el video es un elemento que ha ganado importancia en el sector educativo por su gran capacidad de atraer la atención del observador a través del canal visual así como del auditivo.

1.5.- DISEÑO 3D

(Taringa.com ,2010)(Tres Dimensiones). “Son el largo, el ancho y la profundidad de una imagen. Técnicamente hablando el único mundo en 3D es el real, la computadora sólo simula gráficos en 3D, pues, en definitiva toda imagen de computadora sólo tiene dos dimensiones, alto y ancho (resolución). En la computación se utilizan los gráficos en 3D para crear animaciones, gráficos, películas, juegos, realidad virtual, diseño, etc.” (Internet).

El diseño tridimensional es aquel que intenta reproducir las tres dimensiones de la realidad como son el largo, el alto y la profundidad. Inicialmente se intentó causar este efecto en las imágenes utilizando la perspectiva. Actualmente existen herramientas del diseño gráfico digital que nos permiten producir el efecto 3D.

1.5.1.- Modelo en 3D

La representación gráfica de figuras planas no constituye un problema de mayor relevancia para el diseñador, a diferencia que el modelado 3D donde surge la dificultad de representar la imagen con volumen.

(RODRÍGUEZ, Francisco; TOCINO, Vicente 2007) “Para pasar de la figura real a la gráfica se utiliza una proyección elegida en cada caso sobre la pantalla obteniendo un resultado con ciertos detalles. Estos detalles deben de ser tales que la relación entre estos y las magnitudes de las dimensiones sea la mejor posible. Se admite que una gráfica de estas características es representativa y define al objeto real”. (Pág. 4).

El modelado en 3D puede ser realizado mediante técnicas computarizadas. A continuación enumeramos algunos de los conceptos básicos del diseño tridimensional:

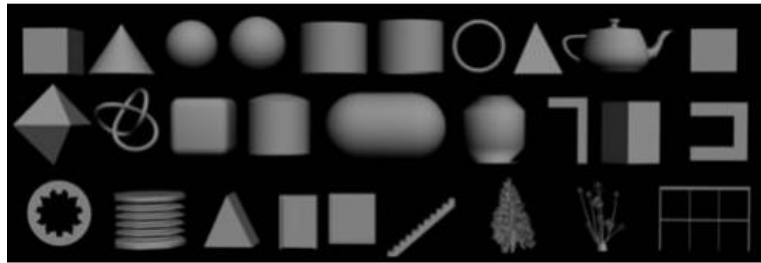
- *Punto: es el inicio de cada figura modelada en 3D, y lo podemos ubicar en el espacio mediante coordenadas.*
- *Espacio: es un área virtual con tres ejes: X,Y y Z. En esta área se genera la imagen modelada.*
- *Línea: es la distancia que se genera entre dos puntos.*
- *Plano: Definido por la prolongación de la línea en dirección perpendicular.*
- *Volumen (objeto): Definido por la extensión del plano en dirección perpendicular.*

Para modelar una imagen 3D necesitamos empezar por figuras primitivas, que son representadas geoméricamente a través de cubos, polígonos, octógonos etc. Es por eso que podemos distinguir:

1. (RODRÍGUEZ, Francisco; TOCINO, Vicente 2007) “Estructuras Predefinidas: Aquellas estructuras ya armadas por el sistema” (Pág. 9) .

Los diferentes sistemas de diseño cuentan con algunos tipos de estructuras predefinidas, entre ellas por ejemplo tenemos las Figuras Primitivas (caja, cono, esfera, geo esfera, cilindro, tubo, anillo, pirámide, tetera y plano); La Figuras Primitivas Extendidas (hedra, nudo toroide, caja "redondeada", cilindro "redondeado", tanque de aceite, capsula, sprindle, forma L, gongen, forma c, anillo ondulado, hose, prisma) y por último las Librerías que son figuras prefabricadas dentro del sistema y pueden representar por ejemplo elementos de la naturaleza.

Gráfico 1: Estructuras Predefinidas



Fuente: (Rodríguez Francisco)

De esta manera observamos que el diseñador debe utilizar formas primitivas de las cuales se deriva la imagen 3D, a través de distintas técnicas como son:

- a. *Box Modelling: es la técnica mediante la cual se parte a modelar una imagen desde la figura primitiva de la caja, y a través del modificador de mallas, Edith Mesh, se obtienen las diferentes figuras.*

Gráfico 2: Box modelling.



Fuente: Rodríguez Francisco

b. *NURBS Modeling: esta técnica nos permite elaborar imágenes de alta complejidad, de aspecto orgánico ó curvado, que tienen como punto de partida los splines”.Podemos observar como las diferentes técnicas de modelado nos conducen a la construcción de modelos siempre más precisos y perfectos en sus formas.*

Gráfico 3:Nurbs

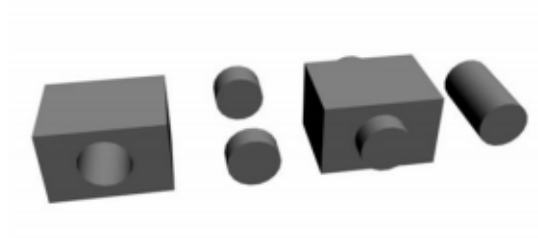


Fuente: Rodríguez Francisco

c. (RODRÍGUEZ, Francisco; TOCINO, Vicente 2007) “Operaciones Booleanas: Consiste, en tomar dos mallas y aplicarles una de tres operaciones booleanas disponibles:

- a) Resta: resta dos figuras $A - B$ o $B - A$.
- b) Intersección: da como resultado sólo lo que esta "tocándose" de ambas figuras.
- c) Unión: funde ambas figuras creando una única nueva”.(Pág. 10)

Gráfico 4: Unión de figuras



Fuente: Rodríguez Francisco

Podemos observar que a través de la combinación e intersección de diferentes formas geométricas, podemos obtener nuevos modelos.

d. “Extrude, Lathe: estas son técnicas para dar volumen a las imágenes:

- Extrude: da profundidad a un objeto 2d. Extiende la profundidad.*
- Lathe: técnica de volumen ideal para imágenes de tipo circular.*

Gráfico 5: Volumen



Fuente: Rodríguez Francisco

A través de esta técnica podemos laborar la profundidad de una figura en 2D. Para obtener de ella, nuevas formas.

- e. (RODRÍGUEZ, Francisco; TOCINO, Vicente 2007) “Loft: Se deben emplear 2 ó más splines, para crear una malla 3d continua. El primer*

spline, funciona como path (camino) mientras que los demás, dan forma, extendiéndose, a través del path. Ideal para crear cables, botellas, etc”. (Pág. 11)

Gráfico 6:Loft



Fuente: Rodríguez Francisco

Esta técnica nos permite trabajar en formas angostas y alargadas, a través de los splines, que forman una malla a través de la cual se conduce el modelo.

f. Sistema de Partículas: a través de partículas proyectan formas geométricas que luego pueden ser deformadas para crear efectos como de humo, agua u objetos repetitivos.

Gráfico 7: Sistema de Partículas



Fuente: Rodríguez Francisco

g. Modelos por Texturas: Este tipo de modelado sirve para crear percepciones visuales especiales como por ejemplo reproducir relieves o texturas. Es un tipo de modelado, usado mucho para abstractos en 3d, y no es muy difícil de emplear.

Gráfico 8: Texturas



Fuente: Rodríguez Francisco

Este tipo de modelado trabaja en la textura de las formas para crear efectos especiales para su visualización.

1.5.2.- Personaje en 3D

(CHIGUANO, Edison 2012) “Un personaje es cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en una obra artística. Más estrictamente, es la persona o seres conscientes que se imagina que existen dentro del universo de tal obra. Además de personas, pueden ser cualquier otro tipo de ser vivo, incluyendo animales y dioses, o incluso objetos inanimados. Estos personajes son casi siempre el centro de los textos de ficción, especialmente los cinematográficos, en historietas y literarios. El personaje es una construcción mental elaborada mediante el lenguaje y la imagen”.(Pág. 22)

El personaje en 3d es una representación artística del ser humano en la que se toman en cuenta las tres dimensiones: alto, largo y profundidad. Por lo general un

“personaje” es el centro de una narración de tipo realístico o fantasioso. Los personajes son los sujetos que actúan dentro de un cuento y que permiten al espectador procesos de identificación.

1.5.3.- Animación 3D

(CHIGUANO, Edison 2012) “La animación en 3D, es una animación por computadora que simula la tridimensionalidad. Empleando modelos en 3D, creados en base a fotografías o dibujos. Se obtienen resultados inmediatos, lo cual facilita la tarea de corrección y ofrece un acabado de gran calidad. Sus usos no se limitan a las películas, videojuegos, efectos especiales, sino que incluyen la educación, el diseño industrial, la investigación científica, y más”. (Pag. 21)

La animación en 3D es la sucesión de imágenes tridimensionales que forman un video en el que se pueden narrar diferentes hechos. Últimamente la tecnología 3D ha tenido un gran desarrollo y difusión por lo que se han realizado numerosos trabajos de animación, son ejemplo de esto algunos de los últimos estrenos del cine en películas infantiles.

1.5.4.- Renderización

(RODRÍGUEZ, Francisco; TOCINO, Vicente 2007) “Es un proceso de cálculo complejo desarrollado por un ordenador destinado a generar una imagen 2D a partir de una escena 3D. Así podría decirse que en el proceso de renderización, la computadora "interpreta" la escena 3D y la plasma en una imagen 2D”. (Pág. 13)

La renderización es el trabajo final que un diseñador realiza para obtener los efectos de forma, textura, movimiento e iluminación deseados. Es un proceso informático de larga duración que permite visualizar la imagen final.

1.6.- CULTURA

Reinos de Imaginación (2013) “La Cultura es: “el conjunto amplio de acciones, de funciones, o de papeles que asumen los individuos y en virtud de los cuales sus vidas tienen un sentido”(Internet).

Es decir la Cultura tiene que ver con la forma en la cual los seres humanos conciben el mundo y se relacionan con él y en él. Por esta razón podríamos determinar que, la Cultura como sistema, está conformada por diferentes elementos: Idioma, Arte, Religión, Organización Social etc. En conclusión podemos decir que la cultura es el conjunto de símbolos y objetos que son aprendidos, compartidos y transmitidos de una generación a otra por los miembros de una sociedad.

1.6.1.- Historia Ecuador

(AYALA, Enrique 2008) “En el espacio que se ha llamado “Área Septentrional Andina”, que debe denominarse con mayor propiedad Andino América Ecuatorial, y que corresponde al territorio del actual Ecuador, hay evidencias de poblamientos hace doce mil años. Para entonces las condiciones climáticas habrían variado, elevándose significativamente la temperatura y posibilitando mejor la vida de las sociedades. Los vestigios más antiguos de asentamientos humanos se encuentran en los valles alto andinos”.

Por lo que se ha podido investigar los primeros habitantes fueron cazadores especializados. Vivían en agrupaciones nómadas dedicadas a la cacería de la fauna en la sierra andina. Con el tiempo el poblamiento se extendió a otros lugares. Los asentamientos de la Costa son más recientes, existe testimonio de que a la actividad de la cacería, se sumó la pesca.

El hombre ecuatorial desde la más remota antigüedad, presenta formas específicas de adaptación humana al medio ambiente, dentro de las modalidades de complementariedad ecológica que ofrecen tres regiones.

Con el tiempo el hombre ecuatorial dejó su condición de nómada para convertirse en un hombre sedentario. De esta forma, a las actividades de cacería y pesca, se sumaron la agricultura y cuidado de animales domésticos. Uno de los animales típicamente domesticados en la sierra ecuatoriana era la llama.

Al finalizar el primer milenio de la era cristiana, los núcleos serranos, que habían alcanzado un alto grado de civilización, e iniciaron a formar organizaciones políticas capaces de formar alianzas que las protegieran de los conflictos bélicos.

(SALVADOR, Jorge 2009) Los avances Cayapa – Colorados (La Tolita) hacia la sierra norte culminan con la implantación de una casta dominante en Quito, Carapungo, El Quinche, Guayllabamba, Cochasquí, Cayambe, Puntachil, Carabuela, Pinsaqui, Zuleta, Caranqui, Socapamba, Gualimán y otros lugares de la comarca norandina. Esos diversos centros, en una misma cultura llega a construir una confederación de tribus, la de los quitus, caras o caranquis, uno de cuyos núcleos es la zona de Quito y su comarca”(Pág. 693).

El Ecuador es un país de innumerables riquezas naturales, pero en cuanto a riqueza histórica no se ha quedado atrás. La multiplicidad de sus etnias y culturas lo ha hecho un país muy interesante del punto de vista antropológico. En este trabajo nos concentraremos en el análisis de la formación y difusión de una cultura de la sierra-centro, como es la cultura Panzaleo.

1.6.2.- Cultura Panzaleo

Probablemente el primer cronista que dedicó sus estudios a los Panzaleos fue Cieza de León, quien cita en sus escritos, que al salir de Quito se encuentra un pueblo llamado Panzaleo.

Pedro A. Reino, en su estudio “Los Panzaleos, una visión histórico – lingüística”, manifiesta que la denominación Panzaleo no corresponde al nombre de la nación o del idioma que utilizaban, sus orígenes no han sido claramente identificados, sin embargo podría tener derivación del término *Pantsa* , que corresponde a un arbusto del género *Baccaris*, que tiene su hábitat en los altos paramos.

Una vez analizados los posibles orígenes del término Panzaleo, cabe señalar que se lo utilizó para nombrar a un conjunto de tribus de la sierra, que compartieron una sola lengua.

(Mons. HARO ALVEAR, Silvio Luis 1977) “Para Garcés, la confederación Panzalea, comprendía las siguientes tribus: “Tacungas, Callos, Collas, Cusubambas, Mulaloes, Mulliambatós, Panzaleos, Pilaloes, Pujilíes, Saquisilíes, Sigchos, Tanicuchíes, Tilipullos, Toacasos, Yanaconas, Angamarcas, Colorados y Yungas”.

Una manera de estudiar la historia de los pueblos de ancestrales puede ser a través de los restos arqueológicos que han dejado rastro de su existencia, por medio de los mismos se ha podido determinar que el pueblo Panzaleo tuvo sus orígenes en la región amazónica, de nuestro país.

(REYES, Eduardo Almeida 2007) “Los datos científicos disponibles en el presente demuestran que la tradición cerámica llamada Panzaleo tiene sus orígenes en la región amazónica donde se la conoce con el nombre de Cosanga”.

(SALVAT, Juan; CRESPO, Eduardo) “El más destacado cronista para la historia del Ecuador, Pedro Cieza de León (Sevilla, 1553), es el primero que nos da noticias sobre

un grupo étnico que ocupaba el territorio situado entre Quito y Riobamba. Podemos decir que en términos generales, se trata de la actual provincia de Cotopaxi y la parte septentrional de Tungurahua, en el sentido Norte-Sur”.

Basándonos en estas dos descripciones, podríamos llegar a la conclusión de que los Panzaleos ocuparon los territorio que conciernen las actuales provincias de Pichincha, Cotopaxi y Tungurahua.

Gráfico 9: Posición geográfica de los Panzaleos.



Fuente: Lenin Gallegos (2012: Internet)

Es difícil establecer una datación precisa de la existencia de la cultura Panzaleo: (ALMEIDA REYES, Eduardo 2007) “No existen en realidad fechamientos de C14 para el Panzaleo de la Sierra. Los datos registrados por Porras (1975: 149) para sitios Cosanga se ubican cronológicamente en una banda de tiempo que va desde el 420 año a.C. hasta el 818 d.C.”.

Por otro lado podemos considerar que el historiador Pedro Cieza de León, que vivió entre los años 1518 – 1554, da testimonio de haber llegado a un pueblo llamado Panzaleo, donde los comarcanos visten diferente y mantienen una lengua propia,

diferente a la lengua general del Cuzco (SALVAT, Juan; CRESPO, Eduardo, Historia del Ecuador Volumen 2)

(Pedro A. Reino, 1988) “Estamos interesados en el Panzaleo de la sierra ecuatoriana y en este libro se fija una cronología que va aproximadamente del 500 a.C. hasta el 1500 d.C.”.

Por los documentos analizados, podemos llegar a la conclusión aproximativa de que la cultura Panzaleo se desarrolló en los años que van desde el 500 a.C. hasta el 1500 d.C.

El historiador Jijón nos da a conocer que la cultura Panzaleo se desarrolló en tres etapas diferentes:

PANZALEO I: coincide con el Periodo de desarrollo regional.

PANZALEO II: atraviesa las etapas del Periodo de desarrollo regional y el periodo de integración.

PANZALEO III: corresponde al Periodo de integración.

Con respecto a la religión de la Cultura Panzaleo, Cieza menciona “solían tener grandes adoratorios a diversos dioses”, podemos anotar que fueron politeístas pues adoraron a varios dioses. De la misma manera que el resto de culturas ancestrales de nuestro país adoraron al sol, a la luna, al arco iris, a los animales y a otros fenómenos naturales.

Desarrollaron el culto hacia los muertos por lo que crearon rituales fúnebres: a sus muertos los enterraban en cajas formadas por varias piedras lajas; junto al difunto se colocaban algunas hachas de piedra.

(REINO, Pedro A. 1988) “(La forma de enterrar a sus muertos: lo hacían cavando cuadriláteros en zonas de tierra dura que en Tungurahua hasta hoy se llama “cangahua”) Se les enterraba con “pucos”, ollas globulares, ollas formadas por casquetes esféricos, trípodes de plato, hemisférico y pies cilíndricos, compoteras de pies cónicos, cortos y gruesos, compoteras de pies perforados, compoteras de plato cuadrangular, compoteras con pie antropomorfo y muchas piedras de moler”.

Sus viviendas las fabricaron con materiales de la zona como el carrizo y empañetadas de barro, techo de paja y con una sola puerta. Organizaron sus viviendas en agrupaciones de 15 a 20 casas alrededor de una plaza.

(ALMEIDA REYES, Eduardo 2007) “Las casas, entre 13 y 15, se distribuían alrededor de una plazoleta, en cuyo interior existían plataformas elevadas de probable uso comunal o ceremonial”.

(SALVAT, Juan; CRESPO, Eduardo, Historia del Ecuador Volumen 2) “Las casas serían de piedras o adobes, cubiertas con paja y de un tamaño que correspondía a la jerarquía social del dueño”.

Su subsistencia se basaba en la agricultura, la caza, la pesca y la recolección de alimentos. Los productos agrícolas que tuvieron a disposición fueron: maíz, patata, melloco, frejol.

(SALVAT, Juan; CRESPO, Eduardo, Historia del Ecuador Volumen 2) “El sustento básico fue la agricultura, como en todas las regiones andinas. Como siempre también, la caza completaba la dieta agrícola, ya que los únicos animales domésticos fueron la llama, el cuy y el perro. Entre los alimentos consumidos, Cieza menciona al pescado, que por cierto no abunda en la región”.

Las creaciones de los Panzaleos han llegado hasta nuestros días dando testimonio de esa cultura.

En las tres etapas, la alfarería se caracteriza por la finura del barro, bien asado y liviano, poroso y sin engobe, con el que fueron construidos cuencos y ollas, representantes figura humanas y animales. (ALMEIDA, 2007) “La característica de Panzaleo es la finísima calidad de la pasta de la cerámica (1 a 3 mm de espesor) a pesar de lo cual es muy resistente. Son muy comunes los recipientes conocidos con el nombre de compoteras de base anular y de base de pedestal alto, vasijas globulares, ollas y cuencos, en los que se representan elementos antropomorfos y zoomorfos en el cuello y cuerpo de las vasijas”.

A continuación exponemos características de la cerámica en las tres etapas de la Cultura Panzaleo:

1.6.2.1.-Cerámica en la época Panzaleo I.

Se caracteriza por una cerámica muy leve, además por sus finos grabados o labrados con figuras humanas y de lechuzas.

La mayor parte de sus producciones correspondió a jarrones, vasos y ollas. Algunos de ellos en formas de humanas y animales se utilizaron en lo ritos religiosos y fúnebres. La cerámica de este periodo no utilizó pintura.

1.6.2.2.-Cerámica en la época Panzaleo II.

Los encontramos en Cotopaxi y Tungurahua y se caracteriza por su pasaje a la cerámica pintada únicamente en dos colores, un primario y un abstracto: rojo y blanco.

A través de los colores en la cerámica se dibujan figuras geométricas, rayas, y puntos del mismo color. Los colores permiten resaltar el café de la cerámica de modo que la decoración aparece en tres colores.

1.6.2.3. Cerámica en la época Panzaleo III.

Se localiza en las mismas provincias que Panzaleo I, es decir: Tungurahua y Cotopaxi junto con pichincha. Su cerámica es plástica: pintada y grabada. La decoración es diferente a las anteriores ya que se realiza al horno fresco, completándole con pintura, lo que permite obtener singulares efectos en blanco y rojo.

1.6.3.- Tradiciones

(SHOENING, 2008)“La palabra tradición, en su sentido etimológico, sugiere la presencia de un legado que se transmite de generación en generación, por obra de un sujeto transmisor a un sujeto receptor. Lo que se transmite es, en su esencia, un acervo permanente de verdades vitales que asumen diversas y renovadas formas históricas”. Pág.195

Son elementos culturales y socioculturales que son transmitidos de una generación a otra, pueden contener aspectos de la historia, descubrimientos científicos, mitos, leyendas etc. La tradiciones en la antigüedad se transmitían de manera oral, de abuelos a nietos, de padres a hijos. Los adultos tenían la responsabilidad de pasar el legado para que este no se perdiera. En la actualidad, los conocimientos del hombre han sido registrados mediante la escritura, creando fuentes disponibles para la consulta.

1.6.4.- Costumbres

(Definiciones.Com ,2007/2013), Se conoce como costumbres a todas aquellas

acciones, prácticas y actividades que son parte de la tradición de una comunidad o sociedad y que están profundamente relacionadas con su identidad, con su carácter único y con su historia. Las costumbres de una sociedad son especiales y raramente se repiten con exactitud en otra comunidad, aunque la cercanía territorial puede hacer que algunos elementos de las mismas se compartan”(Internet).

Son las acciones, prácticas y actividades, que son parte de la tradición de una comunidad, y que la caracterizan haciéndola única. El Ecuador puede ser considerado un mosaico de costumbres y tradiciones, por la riqueza de sus etnias.

1.7.- ARTE

(Borras Lluís, 2005) “El arte es una manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresan una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginada con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. La concepción que los seres humanos tenemos del arte ha cambiado, cambia y cambiará según el momento histórico y la sociedad en que se enmarque”. (Pág. 96)

El arte es una habilidad para plasmar en la realidad todo lo que la mente humana puede producir a través de su creatividad. El arte abarca diferentes tipos de manifestaciones como pueden ser el dibujo, la pintura, la escultura, la música, la cocina, la ilustración digital, entre otras.

1.7.1.- Cerámica

(AXIS, Arte 2006) “La cerámica es uno de los elementos más duraderos de la cultura material y constituye un nexo entre el hombre y la historia, entre el pensamiento y la acción”. (Pág.8)

La cerámica es un tipo de manifestación artística basada en el modelado de figuras, a través de materiales como la arcilla o la tierra. La cerámica es una de las manifestaciones de arte conocida desde épocas muy remotas, y a través de la cual, muchas poblaciones antiguas han dejado testimonio de su historia y existencia.

CAPITULO II

2.-INFORMACIÓN RELACIONADA CON LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

2.1.- HISTORIA DE LA ESCUELA DE NIÑOS “SIMÓN BOLÍVAR” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

La Escuela tiene su origen e inicio como plantel educativo de Nivel Primario con el nombre de la escuela “Central”, cuya creación se remonta al primero de diciembre de 1843, poco tiempo después de la creación del colegio “Vicente León” interpretando con toda vastedad posible el ideal del filántropo, que lega sus bienes para que se les dedique a la educación de los latacungueños.

Con el advenimiento de la Revolución Liberal en el gobierno del general Eloy Alfaro donde se implanta el laicismo, aparecen los primeros profesores normalistas que recibieron la preparación de la misión alemana, en el normal “Juan Montalvo”.

Confidencialmente el primero de diciembre de 1908, el gobernador de la provincia, don Alfonso Larrea, trae los primeros normalistas a Latacunga, uno de ellos, el Sr. Carlos García quien se hace cargo de la escuela “Central” y a quien le corresponderá sufrir todas la incomprensiones y peligros, que significó el establecimiento del laicismo en el Ecuador y lo cual debió superar después de varios años.

Al Sr. García lo sucederían en el cargo de rector los maestros: Caros Villacís, Adolfo Navas, Daniel Naranjo, Agustín Albán, Pastor Octavio Mata, Rafael Miño, Alberto Albán, Humberto Luzuriaga, Julio Cerda, Manuel Caicedo, Jorge Cerda, Tomás Vergara, Luzgardo Tapia, Vicente Arteaga, Calos Caicedo, José Espinel, Jorge Alcázar, Luis Vásquez, Rafael Quintana, Paco Mesías Villavicencio, Iván Lisintuña, y Gonzalo Toapanta Acuña director encargado.

La escuela “Central” hasta el año 1918 era conocida con este nombre y más comúnmente por el apellido del director. Fue en este año cuando se encontraba como director el Sr. Rosalino Ruiz comienza a ponerles nombres a las escuelas y a la escuela “Central”, le correspondía el nombre de la escuela “Manuel J. Callo”, en homenaje al gran periodista cuencano.

Posteriormente, luego de dos años, el Sr. Belisario Quevedo Izurieta, quien se desempeñaba como rector del colegio “Vicente León”, y por encargo la Dirección de Educación, estima conveniente cambiar el nombre de “Manuel J. Callo” por el de escuela “Simón Bolívar”.

En cuanto a los locales donde funcionó este prestigioso establecimiento educativo, primeramente funcionó en la antigua fábrica de pólvora que se convertiría más tarde en la “Casa de Artes y Oficios”, y luego en el Cuartel General “Alberto Enríquez Gallo” más conocido por SEMAI y en la actualidad la Escuela Superior Politécnica del Ejército. De aquí pasó a ocupar la casa de la familia Herrera en las calles Sánchez de Orellana y Marqués de Maenza, luego pasó a funcionar en la casa de la familia Viteri, en las calles Sánchez de Orellana y Hermanos Páez, luego pasó al tramo Norte del Colegio Vicente León, que fue enajenado para el objeto por don Belisario Quevedo, vendiéndole al Ministerio de Educación.

Posteriormente pasa al local para el efecto en las calles Sánchez de Orellana y Félix Valencia, inmueble que el Dr. José María Velasco Ibarra, mediante decreto supremo,

lo adjudica al colegio femenino Victoria Vasconez Cuvi. Luego de peregrinar y por fin desde el 16 de Abril de 1971, funciona en el local actual.

En septiembre del 2013 la Escuela “Simón Bolívar” entra a formar parte de la “Unidad Educativa Victoria Vasconez Cuvi, Simón Bolívar, Elvira Ortega”, liderada actualmente por el Lic. Gonzalo Toapanata MsC.

Fuente: (Archivos de la Escuela Simón Bolívar)

2.1.1.-Misión

Forma integralmente a los niños y niñas con competencias para la acción, respetuosos del entorno, solidario y ético, desde el primero hasta el último año de la educación general básica, en el marco de una propuesta pedagógica, inclusiva e intercultural, acorde a las necesidades de la sociedad del conocimiento e información, que responda a estándares nacionales e internacionales la calidad y permita el exitoso desenvolvimiento de las y los estudiantes en la sociedad

2.1.2.-Visión

Ser una unidad educativa de calidad y calidez, que funcione en el marco de la unidad y responda a la realidad académica, tecnológica, científica, cultural, social, ambiental y deportiva del país, que lidere los cambios generados desde el Ministerio de Educación.

2.2.- POBLACIÓN Y MUESTRA

Tabla 1: Población y muestra.

Estratos	Población
Hombres	394
Total	394

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

2.2.1.- Tamaño de la muestra

Para el cálculo del tamaño de la muestra se utilizará la siguiente fórmula:

❖ **Población:** 394

❖ **Muestra:** 112

$$n = \frac{N}{(E)^2 (N - 1) + 1}$$

- N = Población
- n = Tamaño de la muestra
- E = Error (0,05)
- Desarrollo de la fórmula:

$$n = \frac{394}{(0,08)^2 (394 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{394}{(0,0064) (393) + 1}$$

$$n = \frac{394}{2,52 + 1}$$

$$n = \frac{394}{3,52}$$

$$n = 111,93$$

Por lo expuesto, la investigación se fundamentará en los resultados obtenidos en una población de 394 niños cuya muestra tomada es de 112 alumnos a encuestar en la Escuela Simón Bolívar.

El criterio utilizado para establecer la muestra ha sido el de encuestar a los niños de sexto y séptimo año de básica, debido a que los contenidos relativos a la Cultura Panzaleo se imparten en sexto año de educación básica.

2.3.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La encuesta se aplicó a 112 estudiantes de sexto y séptimo de básica y la entrevista fue realizada a 2 docentes de la escuela Simón Bolívar de la ciudad de Latacunga, con las cuales se obtuvo los resultados expuestos en las siguientes páginas.

2.3.1.- Resultado de la encuesta aplicada a los alumnos de la Escuela Simón Bolívar.

PREGUNTA # 1

1. ¿Con qué asocia la palabra Panzaleo?

Tabla 2: ¿Con qué asocia la palabra Panzaleo?

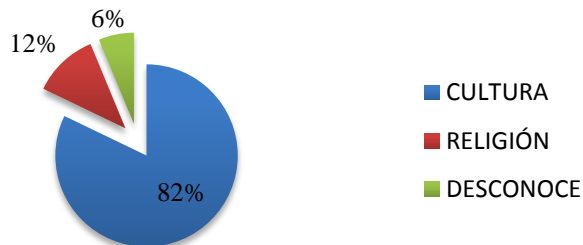
Alternativas	Cultura	Religión	Desconoce	Total
Frecuencia	92	13	7	112
Porcentaje	82%	12%	6%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

Gráfico 10: ¿Con qué asocia la palabra Panzaleo?

1. ¿Con qué asocia palabra Panzaleo?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

ANÁLISIS

En la primera pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”, el 82% de estudiantes, que equivale a 92 niños, respondieron que asocian la palabra Panzaleo como una Cultura, el 12% de los estudiantes, o sea 13 niños, asocia la palabra Panzaleo como religión y el 6% de los estudiantes no asocia la palabra Panzaleo con cultura y religión por lo cual responde que desconoce, ellos son 7 niños. De acuerdo a los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” asocian la palabra Panzaleo con el término Cultura.

PREGUNTA # 2

2. ¿En tu escuela has escuchado hablar de los Panzaleos?

Tabla 3: ¿En tu escuela has escuchado hablar de los Panzaleos?

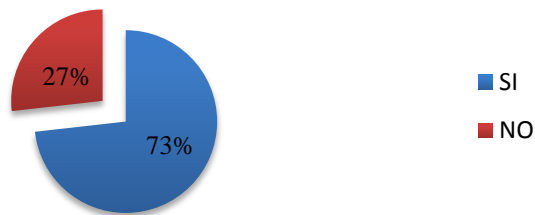
Alternativas	Si	No	Total
Frecuencia	82	30	112
Porcentaje	73%	27%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

Gráfico 11: ¿En tu escuela has escuchado hablar de los Panzaleos?

¿En tu escuela has escuchado hablar de los Panzaleos?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

ANÁLISIS

Esta fue la segunda pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”. El 73% de los estudiantes, que equivale a 82 niños, respondieron que han escuchado hablar de los Panzaleos y el 27% de los estudiantes, que equivale a 30 niños, respondieron que no han escuchado hablar de los Panzaleos. Con los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” responde que ha escuchado hablar de la Cultura Panzaleo en la asignatura de estudios sociales, de acuerdo con la planificación curricular.

PREGUNTA # 3

3. ¿En qué país se ubicó la Cultura Panzaleo?

Tabla 4: ¿En qué país se ubicó la Cultura Panzaleo?

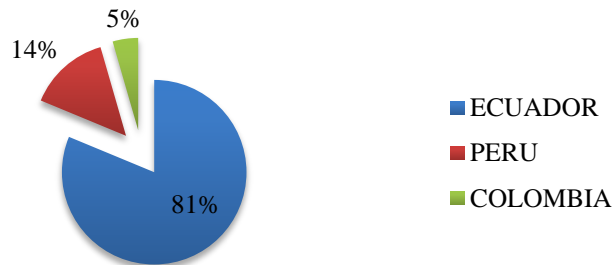
Alternativas	Ecuador	Perú	Colombia	total
Frecuencia	91	16	5	112
Porcentaje	82%	12%	6%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

Gráfico 12: ¿En qué país se ubicó la Cultura Panzaleo?

¿En qué país se ubicó la Cultura Panzaleo?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

ANÁLISIS

En la tercera pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”, el 81% de estudiantes, que equivale a 91 niños, respondieron que la Cultura Panzaleo se ubicó en el Ecuador; el 12% de estudiantes, que equivale a 16 niños, respondieron que la Cultura Panzaleo se ubicó en el Perú y el 5% de estudiantes respondieron que la Cultura Panzaleo se ubicó en Colombia que equivale a 5 niños. Con los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” considera que en el país que se ubicó la Cultura Panzaleo fue en el Ecuador.

PREGUNTA # 4

4. ¿En qué región habitaron los Panzaleos?

Tabla 5: ¿ En qué región habitaron los Panzaleos?

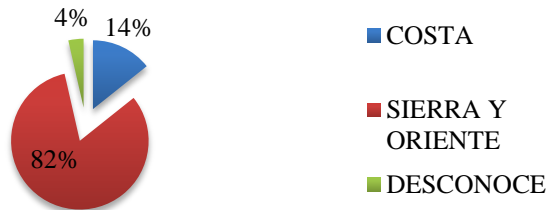
Alternativas	Sierra y Oriente	Costa	Desconoce	Total
Frecuencia	92	16	4	112
Porcentaje	82%	14%	4%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

Gráfico 13: ¿ En qué región habitaron los Panzaleos?

¿En qué región habitaron los Panzaleos?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Simón Bolívar

ANÁLISIS

Esta fue la tercera pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”. El 82% de estudiantes, equivalente a 92 niños, respondieron que los Panzaleos habitaron en la región Sierra y Oriente, el 14% de estudiantes, que equivale a 16 niños, respondieron que la Cultura Panzaleo se encuentra en la región Costa y el 5% de estudiantes, o sea 4 niños, respondieron que desconocen la región donde habitaron los Panzaleos. Con los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” indican que tienen un conocimiento previo acerca de las regiones donde habitaron los Panzaleos.

PREGUNTA # 5

5. ¿Te gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos?

Tabla 6: ¿Te gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos?

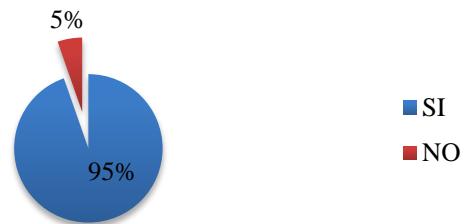
Alternativas	Si	No	Total
Frecuencia	106	6	112
Porcentaje	95%	5%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

Gráfico 14: ¿Te gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos?

¿Te gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

ANÁLISIS

En la quinta pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”, el 95% de los estudiantes, que equivale a 106 niños, respondieron que les gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos y el 5% de los estudiantes, equivalente a 6 niños, respondieron que no les gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos.

Con los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” responde que si le gustaría aprender más de la historia de los panzaleos, de esta manera se contribuye al fortalecimiento cultural de los niños.

PREGUNTA # 6

6. ¿Qué material didáctico utiliza tu profesor de Estudios Sociales en clases?

Tabla 7: ¿Qué material didáctico utiliza tu profesor de Estudios Sociales en clases?

Alternativas	Libros	Mapas	Fotografías	Total
Frecuencia	106	98	46	250
Porcentaje	43%	39%	18%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

Gráfico 15: ¿Qué material didáctico utiliza tu profesor de Estudios Sociales en clases?

¿Qué material didáctico utiliza tu profesor de Estudios Sociales en clases?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

ANÁLISIS

En la sexta pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”, el 43% de estudiantes, que equivale a 106 niños, respondieron que el material didáctico que utiliza el profesor son los libros, el 39 % de estudiantes, equivalente a 98 niños, respondieron que el material didáctico que utiliza el profesor son mapas y el 18% de estudiantes respondieron que el material didáctico que utiliza el profesor son fotografías, que equivale a 46 niños. Con los datos obtenidos de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” indican que el docente de estudios sociales hace más uso de libros y mapas durante sus clases, para impartir los conocimientos acerca de la cultura Panzaleo.

PREGUNTA # 7

7. ¿Para qué las clases sean más dinámicas, qué te gustaría que el profesor de Estudios Sociales utilice?

Tabla 8: ¿Para qué las clases sean más dinámicas, qué te gustaría que el profesor de Estudios Sociales utilice?

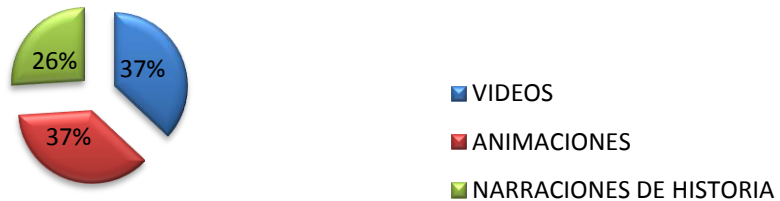
Alternativas	Videos	Animaciones	Narraciones de Historia	Total
Frecuencia	93	93	65	251
Porcentaje	37%	37%	26%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

Gráfico 16: ¿Para qué las clases sean más dinámicas, qué te gustaría que el profesor de Estudios Sociales utilice?

¿Para qué las clases sean más dinámicas, qué te gustaría que el profesor de Estudios Sociales utilice?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

ANÁLISIS

Esta fue la séptima pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”. El 37% de estudiantes, que equivale a 93 niños, respondieron que las clases deben ser más dinámicas mediante el uso de videos; el 37 % de estudiantes, que equivale a 93 niños, respondieron que las clases deben ser más dinámicas mediante animaciones y el 26% de estudiantes, o sea 65 niños, respondieron se deberían usar narraciones de historia. Con los datos obtenidos, los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar”, indican que a la mayor parte le gustaría que las clases del profesor de estudios sociales se utilicen videos y animaciones y en un mínimo porcentaje narrativas de historia.

PREGUNTA # 8

8. ¿Has visto algún video animado sobre la Cultura Panzaleo?

Tabla 9: ¿Has visto algún video animado sobre la Cultura Panzaleo?

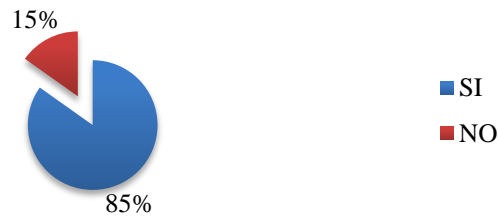
	Si	No	Total
Frecuencia	95	17	112
Porcentaje	85%	15%	100%

Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

Gráfico 17: ¿Has visto algún video animado sobre la Cultura Panzaleo?

¿Has visto algún video animado sobre la Cultura Panzaleo?



Elaborado por: Autores

Fuente: Sexto y Séptimo Año de Educación Básica

ANÁLISIS

En la quinta pregunta de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Simón Bolívar”, el 85% de los estudiantes, que equivale a 95 niños, respondieron que han visto algún video animado sobre la Cultura Panzaleo y el 15% de los estudiantes, o sea 17 niños, respondieron que nunca observaron algún video animado sobre la misma. Por los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes de la escuela “Simón Bolívar” responde que (SI) han visto algún video animado sobre la Cultura de los Panzaleos.

2.3.2.- Entrevista dirigida a los docentes que imparten la asignatura de estudios sociales de la Escuela “Simón Bolívar”.

ENTREVISTA 1:(Lic. Gonzalo Toapanta)

- 1. ¿En qué año de educación básica se imparte la historia de las culturas del Ecuador, específicamente la Cultura Panzaleo?**

Impartimos conocimientos relativos a la Cultura Panzaleo durante el Sexto Año de educación básica.

- 2. Considera que la metodología empleada por los docentes de historia es la más adecuada para los niños.**

No, porque hacen falta materiales didácticos y tecnológicos, como por ejemplo un proyector, para que los estudiantes aprendan a través de videos. Nuestra institución aún no cuenta con los recursos tecnológicos que requieren las escuelas del nuevo milenio.

- 3. ¿Qué recursos y materiales didácticos utilizan los docentes para generar interés en la asignatura de Estudios Sociales?**

Videos, libros, organizadores gráficos, collages, prensa... varios son los recursos didácticos utilizados, pero lo que más llama la atención de los niños son los videos. Por ejemplo se ha utilizado un video acerca de la muerte de Atahualpa, que causó gran interés en los alumnos. Lamentablemente no existen suficientes documentales audio visual para abastecer todas las temáticas.

4. ¿Emplea recursos audio visuales durante las clases de Estudios Sociales ?

En mis clases empleamos videos y consultas realizadas en internet.

5. ¿La Institución cuenta con materiales audio visuales para la enseñanza de Estudios Sociales?

No, la Institución cuenta únicamente con carteles. Este es un gran déficit para los procesos educativos en el mundo tecnológico en el que nuestros estudiantes viven.

6. ¿Conoce de algún material audio visual de la Cultura Panzaleo que se pueda emplear como recurso dinámico para la clase?

No conozco ningún documental específico sobre la Cultura Panzaleo, pero existen videos acerca arte y cultura ecuatorianos y las Regiones del Ecuador.

7. ¿Es necesario elaborar un material audio visual de la historia de la Cultura Panzaleo con personajes animados?

Sí, porque es más llamativo para los niños, ellos pueden ver y a través de eso generar un mayor número de ideas. A través de los videos crece el interés del estudiante que se vuelve más participativo y desea conocer más.

INTERPRETACIÓN:

El docente indica que la institución no cuenta con materiales audiovisuales suficientes ni con la tecnología necesaria para utilizarlos en el aula clase, dispone de materiales tradicionales como libros y carteles, recursos didácticos que resultan insuficientes para la educación en nuestros tiempos.

El docente especificó que no conoce ningún documental específico sobre la cultura panzaleo pero aclaró que ha visto videos acerca del arte y cultura ecuatoriana y las regiones del Ecuador, consideró necesaria la elaboración de material audio visual de la Cultura Panzaleo ya que ayudaría a generar mayor asimilación de los temas tratados.

ENTREVISTA 2:(Lic. Celia Cajas)

1. ¿En qué año de educación básica se imparte la historia de las culturas del Ecuador, específicamente la Cultura Panzaleo?

La historia de las culturas del Ecuador y más específicamente la historia de la Cultura Panzaleo, se imparte en el Sexto año de Educación Básica, según la planificación curricular.

2. Considera que la metodología empleada por los docentes de historia es la más adecuada para los niños.

Intentamos utilizar la mejor metodología para impartir nuestras clases por ejemplo tratamos de aplicar en el aula conocimientos locales, se utilizan videos y se realizan visitas a la Casa de la Cultura de la ciudad de Latacunga.

3. ¿Qué recursos y materiales didácticos utilizan los docentes para generar interés en la asignatura de Estudios Sociales?

Los materiales didácticos y recursos tecnológicos que aplicamos para realizar nuestras clases son: videos, gráficos y visitas de campo. En la era de la tecnología, los libros no son el único material que se utiliza para impartir conocimientos ya que los recursos de la tecnología nos permiten atraer la atención de los estudiantes hacia las diferentes áreas de estudio.

4. ¿Emplea recursos audio visuales durante las clases de Estudios Sociales ?

Los recursos audio visuales pueden resultar muy útiles para promover el interés de los niños al estudio de las Ciencias Sociales, lamentablemente no

tenemos a disposición abundantes materiales de este tipo, ya que existe una producción limitada de estos.

5. ¿La Institución cuenta con materiales audio visuales para la enseñanza de Estudios Sociales?

En el mercado existen pocos materiales para la enseñanza de las Ciencias Sociales y más específicamente relativos a la historia de nuestras culturas.

6. ¿Conoce de algún material audio visual de la Cultura Panzaleo que se pueda emplear como recurso dinámico para la clase?

Existen algunos videos sobre las culturas ancestrales de nuestro país, sin embargo no recuerdo haber visto ningún documental audio visual sobre la Cultura Panzaleo.

7. ¿Es necesario elaborar un material audio visual de la historia de la cultura panzaleo, con personajes animados?

Sí, aunque existen materiales audiovisuales sobre las culturas locales, estos no abastecen todos los temas ni todas las necesidades del aula. Los recursos tecnológicos son materiales muy útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTERPRETACIÓN:

En base a la entrevista a la docente podemos decir que para los niños estudiar historia con la ayuda única del libro de texto, puede resultar monótono y poco atractivo. Es justamente por esta razón que en muchos casos tenemos los contenidos de esta materia son difíciles de recordar.

La tecnología del diseño gráfico puede contribuir con la creación de materiales didácticos dinámicos, aptos para el trabajo con los niños y conformes a sus exigencias. El docente en su entrevista, manifiesta la necesidad de implementar material audiovisual para que los niños puedan estar más interesados en el estudio de la cultura de nuestros antepasados y de esta manera fortalecer su conocimiento histórico-cultural.

2.4.- HIPÓTESIS:

La elaboración de una leyenda con personajes 3D inspirada en la Cultura Panzaleo incide en la formación de la identidad cultural en los niños de 6 y 12 años de la Escuela Simón Bolívar.

2.5.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS:

La hipótesis que se necesita demostrar en el presente trabajo investigativo es:

¿La elaboración de una leyenda con personajes 3D inspirada en la Cultura Panzaleo incide en la formación de la identidad cultural en los niños de 6 y 12 años de la Escuela Simón Bolívar?

Con los datos de la investigación de campo, recopilados a través de las encuestas y entrevistas se verifica descriptivamente la hipótesis planteada:

- En las encuestas realizadas a los estudiantes, emerge la necesidad de fortalecer el conocimiento sobre la Cultura Panzaleo. Todavía existe un porcentaje de niños que desconoce datos: como la ubicación geográfica o región donde habitaron los Panzaleos. Existen estudiantes que manifiestan no

haber escuchado hablar sobre los panzaleos, así como otros que no aciertan su ubicación geográfica.

- A través de la pregunta número 5, la gran mayoría de los estudiantes de la escuela primaria "Simón Bolívar", han manifestado el interés de aprender más de la Historia de los Panzaleos.
- Los docentes que han sido entrevistados han expuesto que no cuentan con todos los materiales didácticos interactivos para la enseñanza en la asignatura de estudios sociales, por lo que se cree conveniente la creación de un proyecto audio visual con el cual se fortalecerá el conocimiento de los estudiantes.
- Los docentes expresan la importancia de crear material audio visual sobre la Cultura Panzaleo ya que ayudaría a fortalecer los aprendizajes significativos en los niños.

Con estas conclusiones, la hipótesis planteada queda verificada, se manifiesta la necesidad de elaborar una historia con personajes 3D de la Cultura Panzaleo, como material audiovisual para los niños de educación básica de la escuela Simón Bolívar.

Una vez terminado el documental fue presentado a un grupo de estudiantes de la Escuela Simón Bolívar, quienes tras haber observado con atención el video, confirmaron la validez del mismo demostrando interés por lo que habían observado. Los niños quedaron entusiasmados con los nuevos conocimientos adquiridos sobre los panzaleos, incluso el docente, en una entrevista posterior, felicitó a la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi por el trabajo realizado.

CAPITULO III

3.- LA PROPUESTA

“ELABORACIÓN DE UNA HISTORIA DE LA CULTURA PANZALEO, UTILIZANDO PERSONAJES 3D PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL, DE LOS NIÑOS ENTRE 6 Y 12 AÑOS DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, EMPLEANDO LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO”.

3.1.- PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA:

A partir de la investigación llevada a cabo en la Escuela Simón Bolívar de Latacunga se ha llegado a la conclusión que es evidente la necesidad de generar nuevos recursos didácticos para el estudio de las culturas en nuestro país. Los videos 3d permitirán fortalecer el conocimiento actual de los estudiantes.

Desde sus primeros días el hombre ha formulado interrogantes trascendentales con el objetivo de encontrar un sentido para su existencia, por lo cual se ha preguntado acerca de cuestiones como: “¿quién soy? , ¿De dónde vengo?, ¿a dónde voy?”. La religión y la filosofía han intentado responder a la primera y a la tercera preguntas. Pero la cuestión ¿de dónde vengo? Puede encontrar su respuesta en la historia., por lo tanto la historia local constituye la piedra angular en la construcción de la identidad socio-cultural de las personas, sociedades y nacionalidades.

El tiempo es una rueda que se mueve creando una relación de causa-efecto que concatena el presente al pasado, no sabremos con exactitud si no hemos analizamos quienes fuimos y el camino recorrido para llegar a nuestra situación actual. De aquí la importancia de fomentar el estudio de la historia de nuestros ancestros y tomar conciencia del recorrido de la humanidad para llegar a nuestros días.

Los niños en la mayoría de casos no sienten atracción por los libros y las palabras, pero los videos y materiales multimedia capturan su atención con mayor facilidad. Por esta razón presentamos nuestro trabajo de tesis, en el cual se pone a disposición nuestra habilidad en el diseño gráfico, para desarrollar una propuesta innovadora para un estudio dinámico de la historia de la cultura que habitó nuestro territorio en otros tiempos.

3.2.- Justificación

La importancia de la realización de este trabajo de grado reside en el impacto que el mismo tendrá en la transmisión de la historia de la Cultura Panzaleo, así como de los valores que permitirán fortalecer la identidad cultural de los estudiantes de la Escuela Simón Bolívar.

La versatilidad de las animaciones 3D, convertirán a nuestro documental en un material de fácil acceso para los niños de las escuelas. Las actuales tecnologías podrán ser utilizadas como el puente a través de la cual los estudiantes se acercarán a la historia con interés y curiosidad.

En base al trabajo de campo realizado en la escuela "Simón Bolívar" en la ciudad de Latacunga, se evidencia que los alumnos estarían deseosos de aprender más acerca de la Cultura Panzaleo para lo cual los docentes, están realizando esfuerzos para impartir clases y conocimientos aplicando las Tic's. Sin embargo el limitante de recursos económicos ocasiona obstáculos que dificultan el proceso de enseñanza y

aprendizaje de la asignatura de historia, el niño ya no se interesa por un libro lleno de imágenes, requiere dinamismo para que sea un aprendizaje significativo.

Las tendencias pedagógicas más actuales se han enfocado a la importancia del aporte que las nuevas tecnologías de diseño pueden dar a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Lo que se intenta es ofrecer a los estudiantes y docentes medios didácticos que capturen su atención y mantengan el interés en la clase de historia.

Como estudiantes egresados de la Carrera de Diseño Gráfico, queremos contribuir al desarrollo de materiales audiovisuales que puedan ser utilizados en la Escuela Simón Bolívar, como en otras escuelas de la ciudad, para difundir la historia del pueblo Panzaleo.

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los estudiantes y docentes que podrán contar con este material didáctico tecnológico e innovador para clases de historia siendo de gran aporte.

3.3.- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:

3.3.1.- Objetivo general:

Elaborar una leyenda de la historia de la Cultura Panzaleo utilizando personajes 3d para fortalecer la identidad cultural, de los niños entre 6 y 12 años de la Escuela Simón Bolívar empleando las herramientas tecnológicas del laboratorio multimedia de la Carrera de Diseño Gráfico.

3.3.2.- Objetivos específicos:

- Analizar documentación relativa a la historia de la Cultura Panzaleo para crear la leyenda del documental en el trabajo final de grado.

- Utilizar técnicas del modelado 3D para el desarrollo de una imagen representativa de los personajes de la Cultura Panzaleo.
- Desarrollar un recurso audiovisual que sirva como documento de información histórica de la Cultura Panzaleo y sea utilizado en la Escuela Simón Bolívar, para el fortalecimiento de la identidad histórico cultural y social.

3.4.- DESARROLLO DE LA PROPUESTA

El primer paso para el desarrollo la leyenda de la Cultura Panzaleo fue la recopilación de información histórica, permitiéndonos determinar su posición geográfica, su extensión en el tiempo, su estilo de vida, sus actividades, sus creencias entre otros. Este primer paso lo realizamos a través de investigación bibliográfica, visitando diferentes bibliotecas universitarias y buscando fuentes confiables para construir un marco histórico de la cultura en Panzaleo.

3.4.1.- Personaje en 3D

Una vez desarrollado el documento histórico de referencia, se procedió a investigar las técnicas empleadas en la consecución de los personajes 3D.

Para iniciar es necesario definir que es diseño 3D o tridimensional; es un diseño que posee tres dimensiones: el largo, el ancho y la profundidad. Existen técnicas de computación que intentan dar a la imagen las tres dimensiones del mundo real, para crear animaciones, gráficos, películas, juegos, entre otros.

Kunturi y Killari son dos personajes de un cuento o ficción. Considerando que el grupo al que se dirige el documental es a niños de 6 a 12 años, la historia de los Panzaleos se relatará en forma de "cuento". El cuento es protagonizado por dos sujetos: hombre y mujer, que reunirán las características prototípicas de la cultura Panzaleo.

(Edison Chiguano; Creación de un personaje en 3d e implantación de éste en un cd multimedia para prevenir el maltrato infantil en la ciudad de Riobamba) “El personaje es una construcción mental elaborada mediante el lenguaje y la imagen”.

El tentativo es crear un personaje capaz de transmitir la historia de la Cultura Panzaleo, fortificando la identidad cultural de los jóvenes Latacungueños. Para cumplir con este objetivo partimos desde un modelo.

3.4.2.- Modelo.

Uno de los pasos que nos llevó tiempo en la realización del trabajo, fue el de conseguir un modelo que representara adecuadamente al personaje panzaleo. Fue necesario investigar sobre la vestimenta de los panzaleos y el tipo de boceto que se quería tener, en este caso fue el modelo de tres cabezas. Luego fueron necesarias numerosas pruebas para llegar a un diseño que represente adecuadamente al hombre y mujer panzaleos.

Toda animación tridimensional tiene su punto de partida en un modelo o boceto que servirá de base o fondo para construir la imagen 3D.

Por la función comunicativa de nuestro personaje y por el público al que se dirige, utilizamos como modelo básico una caricatura. (Vinciana Editora, Colección Leonardo, Tomo 36) “Caricatura es la representación de personas consistente en la acentuación o deformación intencional de sus facciones o rasgos más característicos, aunque manteniendo la semejanza”.

Lo que se intentó fue utilizar las descripciones de los panzaleos para recrear en una imagen sus principales rasgos, esto requirió de un arduo proceso.

(Jorge Peña Ramos; Fácil Dibujar, Expresión Artística; 2000) "Para el dibujo de la figura humana se requiere de una buena observación, debido a que en ella se reúnen todas las formas y valores de tonos. Dada su complejidad para la representación en un dibujo es muy importante el estudio de su proporción, así como el de su anatomía".

Tratándose de una caricatura se ha optado por adoptar una escala proporcional de tres cabezas, lo que significa que la cabeza corresponde a un tercio de toda la figura.

Fueron necesarios diferentes bocetos para llegar al definitivo, en cada uno se intentó acercarse más al modelo representado. Para esto fue necesario trabajar en los rasgos faciales, peinado, vestimenta, adorno etc.

3.5.- BOCETAJE

Para llegar a obtener el modelo se utilizó la técnica del bocetaje, para llegar a un modelo adecuado tanto para el hombre como para la mujer panzaleos, y que este modelo se presentara frontal y lateralmente.

Se realizaron diferentes bocetos antes de llegar al modelo definitivo, se tomaron referencias de las descripciones de los historiadores y de las vasijas. Estos modelos se adjuntaron en la parte de anexos. El intento fue reunir características de los panzaleos y adaptarlas a un estilo de tipo animado.

3.5.1.- Descripción del modelo masculino.

Gráfico18: Modelo Masculino Frontal



Fuente: Autores

Para iniciar cabe mencionar que no se trata de una imagen realística un dibujo representativo.

En lo que se refiere a los rasgos faciales se intentó que fueran los más simples para obtener un trabajo estilo caricatura.

El peinado está basado en imágenes de restos arqueológicos como son las cerámicas de los panzaleos. En algunas de estas cerámicas se divisa que llevan sobre la cabeza una especie de coronilla que, en base a descripciones documentadas, puede suponerse haya sido de tela algodón.

Gráfico 19: Cerámica de la Cultura Panzaleo



Fuente: Foto de la Ing. Lucia Naranjo

Los historiadores reportan que los indios de Panzaleo vestían:

(Vestido y adorno en las sociedades aborígenes del Ecuador, Eduardo Almeyda Reyes, 1999). “Una camiseta sin manga ni collar, no más que abiertas por los lados, por dónde sacan los brazos, y por arriba la cabeza”.

Por la descripción dada se supone que los panzaleos vestían una especie de túnica que por otros documentos resultó ser de algodón. De la imágenes transluce que vestían un manto a rayas, similar a un poncho.

Esto puede divisarse también por las cerámicas de los panzaleos.

Gráfico 20: Cerámica de la Cultura Panzaleo



Fuente: Foto de la Ing. Lucia Naranjo

El adorno en la vestimenta se lo realizó basado en los detalles de las cerámicas.

Por lo que se refiere al calzado encontramos la descripción siguiente:

(Eduardo Almeyda Reyes, Culturas Prehispánicas del Ecuador). “El calzado elaborado de fibras de cabuya es identificado con el término quichua “oshotas”, por lo que se supone calzaron algo similar a unas alpargatas.

Gráfico 21: Modelo Masculino Lateral



Fuente: Autores

3.5.2.- Descripción del modelo femenino.

Gráfico 22: Modelo Femenino Frontal



Fuente: Autores

El modelo de la mujer Panzaleo se ha realizado de la misma manera, tomando en cuenta las representaciones en las cerámicas así como las descripciones resultado de investigaciones.

Se ha representado a la mujer con el niño en las espaldas, podemos deducir que haya existido la costumbre de "cargar a los hijos" basándonos en la siguiente imagen:

Gráfico 23: Cerámica de la Cultura Panzaleo



Fuente: Foto de la Ing. Lucia Naranjo

No se ha encontrado una descripción detallada acerca del cabello y el peinado que llevaran las mujeres de esta cultura, y las cerámicas tampoco lo evidencian. Pero las esculturas que representan modelos femeninos, mantienen el detalle de la "coronilla" en la cabeza.

En el rostro de la mujer se han representado unos círculos alrededor de los ojos, es un detalle que se ha podido observar en las cerámicas. Es evidente que los panzaleos usaban pintarse el rostro, pero en las representaciones femeninas recurre este tipo de adorno.

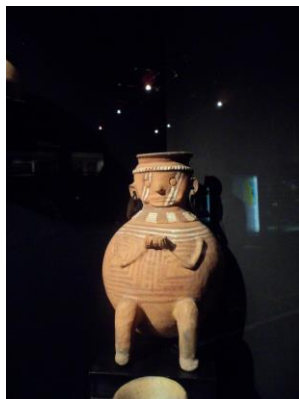
Gráfico 24: Cerámica de la Cultura Panzaleo



Fuente: Foto de la Ing. Lucia Naranjo

De la misma manera, las cerámicas delatan el uso de pendientes.

Gráfico 25: Cerámica de la Cultura Panzaleo



Fuente: Foto de la Ing. Lucia Naranjo

Por lo que se refiere a la vestimenta, igual que la figura masculina, las mujeres llevan un camisón, con cortes a los lados por los que sacan los brazos y uno arriba para la cabeza.

Cieza de León relata que la mujer panzalea lleva una manta larga que la cubre hasta los pies, por la que solo salen los brazos. La manta se ata a la altura de la cintura con una faja llamada *Chumbe*. El autor informa de que sobre los hombros, la mujer panzalea, lleva un manto más fino, atado con alfileres grandes de oro y plata, a los que denominaron *topos*.

Gráfico 26: Modelo Femenino Lateral



Fuente: Autores

Siguiendo con la descripción, en la Cultura Panzaleo, las mujeres utilizaban una cinta en el pelo a la que conocieron con el nombre de *Vincha*. (Piedad Peñaherrera de Costales, Alfredo Costales Samaniego, Los Salasacas Investigación y Elaboración).

3.6.- GUIÓN DEL DOCUMENTAL

Luego de ilustrar los modelos masculino y femenino, se procede a la redacción del guión para la leyenda del documental. Las diferentes escenas cuentan con un bosquejo aproximativo de lo que se representará en el documental.

3.6.1.- Idea:

Difundir la historia de los pueblos ancestrales que ocuparon nuestros territorios en la antigüedad, así como de los orígenes de nuestra cultura.

3.6.2.- Área temática:

Documental en 3D.

3.6.3.- Imperativo moral:

Constatación a través de investigaciones de la necesidad de fortalecer la identidad cultural de los niños y jóvenes de nuestra provincia.

3.6.4.- Conflicto:

¿Quiénes fueron los Panzaleos? ¿Dónde se asentaron? ¿Cuándo aparecieron? ¿Cuándo desaparecieron? ¿Cómo vivieron? ¿A qué se dedicaron? ¿Cuáles rastros de su existencia permanecen hasta nuestros días?

3.6.5.- Personajes principales:

Hombre:

KUNTURI Que significa “Cóndor tierno”.

Mujer:

KILLARI Que significa “Luz de luna”

3.6.6.- Guión

Introducción: Kunturi y Killari son dos jóvenes panzaleos, que desean informar la historia de su pueblo a través de una leyenda histórica.

Desarrollo: Los dos personajes narran como se desarrollaba su rutina diaria, cuáles eran sus labores, como era su estilo de vida y los principales aspectos de su cultura.

Desenlace: Se presentan los restos arqueológicos que hasta nuestros días testimonian la existencia de este pueblo y sus variaciones en el tiempo.

Título del documental: “Los Panzaleos: La historia de un pueblo”.

Cuadro 1: Guión

ES C	PLANO	ACCIÓN	PERSO-NAJE	AUDIO	DIALOGO	TIEM-PO
1	Plano General	Aparición de datos del video.		Intro Musical		19 segundos
2		Aparecen los dos personajes y en el fondo se puede divisar la imagen del volcán Cotopaxi, al mismo tiempo que se puede apreciar el sonido de una pieza musical folklórico instrumental.	Kunturi	Intro Musical	Hola amigos! Me llamo Kunturi y hoy voy a relatarles la historia de mi pueblo	9 segundos
3	Plano específico	Ubicación Geográfica	Kunturi	Intro Musical	Los panzaleos vivíamos en los territorios de las provincias de Pichincha, Cotopaxi y Tungurahua. Fuimos buenos comerciantes y por esa razón nos expandimos.	17 segundos

4	Plano específico	Ubicación temporal.	Killari	Intro Musical	<p>Pertenezco a la cultura "Panzaleo" que apareció alrededor del año 500 a.C. y subsistió hasta el 1500 d.C.</p> <p>Killari: mi pueblo vivió tres periodos históricos:</p> <p>La Cultura Panzaleo I que apareció en el periodo del Desarrollo Regional.</p> <p>La Cultural Panzaleo II que se colocó a finales del Periodo de Desarrollo Regional e inicios del Periodo de Integración.</p> <p>La Cultura Panzaleo III que se desarrolló durante el Periodo de Integración.</p>	43 segundos
6	Plano específico	El trabajo	Kunturi y Killari	Intro Musical	<p>Kunturi: Para alimentarnos nos dedicábamos a la agricultura.</p> <p>Killari: a la recolección de frutos selváticos.</p> <p>Kunturi: a la caza y a la pesca.</p>	12 segundos

7	Plano específico	La alimentación.	Killari	Intro Musical	<p>Killari muestra al público los principales elementos que constituyeron la alimentación del pueblo Panzaleo.</p> <p>Killari: Por lo tanto nos nutríamos de productos como: el maíz, la patata, el melloco, el frejol, los frutos selváticos, carne y peces.</p>	22 segundos
8	Plano específico	La adoración a los dioses.	Kunturi	Intro Musical	<p>Kunturi: Nosotros adorábamos a elementos naturales como el sol, la luna, los volcanes, los montes, el arco iris y los animales.</p> <p>También dimos culto a los muertos, los enterrábamos con algunas estatuas de cerámica y hachas de piedra, según nuestras creencias.</p>	25 segundos
9	Plano específico	La vivienda	Killari	Intro Musical	<p>Killari: Algunas de nuestras creaciones cerámicas han llegado hasta los tiempos presentes dando testimonio de nuestra existencia.</p>	10 segundos

10	Plano específico	La cerámica en el periodo Panzaleo 1	Kunturi	Intro Musical	Kunturi: La cerámica de la Cultura Panzaleo I se caracterizó por la producción de jarrones y ollas, con leves labrados y adornos con figuras humanas y de lechuzas.	14 segundos
11	Plano específico	La cerámica en el periodo Panzaleo 2.	Killari	Intro Musical	Killari: Durante el segundo periodo de la Cultura Panzaleo, decorábamos nuestra cerámica con los colores blanco y rojo, dibujando figuras geométricas, rayas, y puntos.	14 segundos
12	Plano específico	La cerámica en el periodo Panzaleo 3	Kunturi	Intro Musical	Kunturi: En el último periodo de nuestra cultura, la cerámica se realizó al horno fresco, completándole con pintura, lo que nos permitió obtener singulares efectos en blanco y rojo.	16 segundos
13	Plano General	Conclusión	Killari	Intro Musical	Killari: Esta es la historia de nuestra cultura.: nunca olviden que es muy importante conocer nuestro pasado para saber quiénes somos.	13 segundos

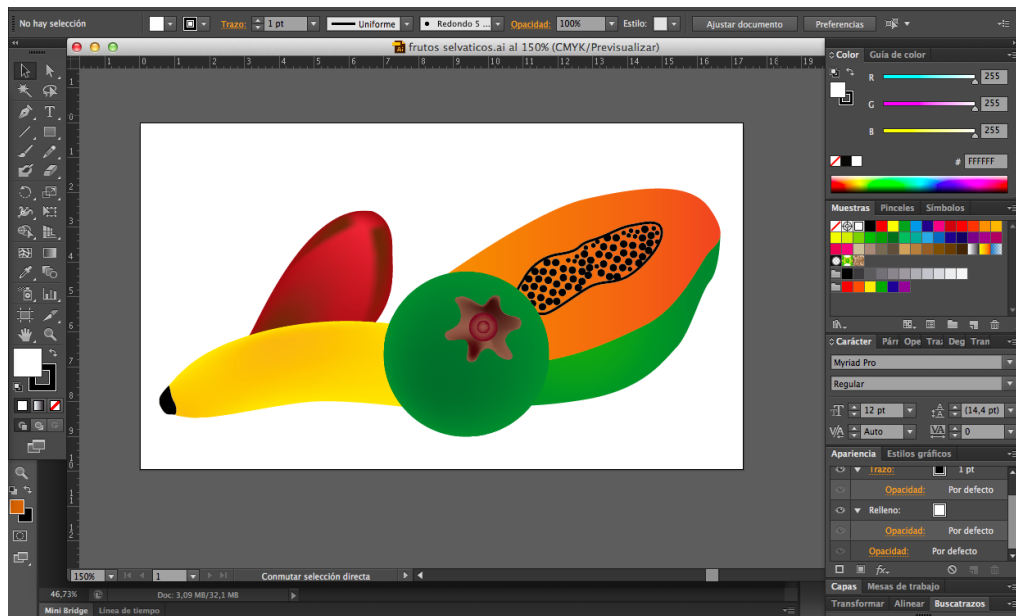
14	Plano General	Créditos		Intro Musical	<p>Creación y diseño de personajes 3D: Stalin Singaicho y Cristian Trávez</p> <p>Ilustraciones: Stalin Singaicho y Cristian Trávez</p> <p>Guión: Stalin Singaicho y Cristian Trávez</p> <p>Crítica artística: - Lic. Jáselo Otáñez, Ing. Lucia Naranjo y Tec. Marina Strada</p> <p>Voz de Kunturi: Profesor Darwin Enríquez</p> <p>Voz de Killari: Lic. Agnese Bosisio</p> <p>Edición de Audio: Ing. Freddy Cangui</p> <p>Supervisión: Dis. Silvia Maldonado</p>	58 segundos
----	------------------	----------	--	------------------	--	----------------

Fuente: Autores

3.7.- ILUSTRACIONES:

Es necesario trabajar elementos complementarios en el video mediante ilustración digital, utilizando herramientas como pluma, malla, trazo y paneles de color.

Gráfico 27: Ilustraciones



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores


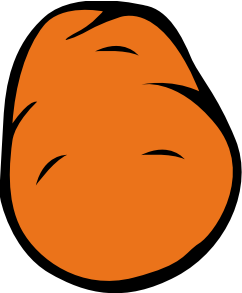

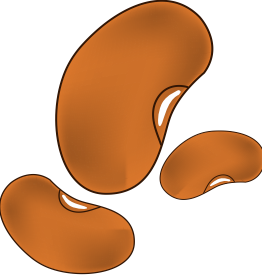
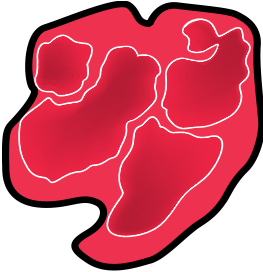
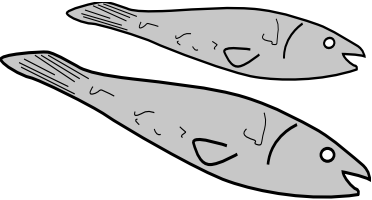
3.7.1.- Elementos Ilustrados

Gráfico 28: Elementos Ilustrados





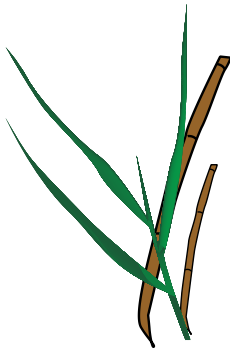



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráficos 29, 30, 31, 32, 33,34: Elementos Ilustrados

	
Maíz	Patatas
	
Meloco	Frejol
	
Carne	Peces

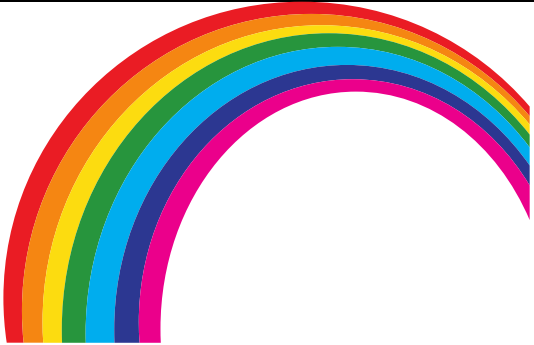
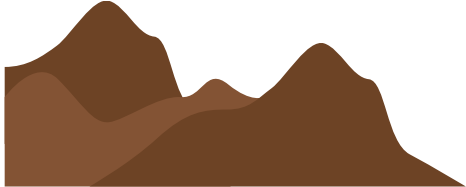

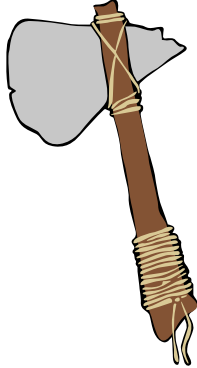
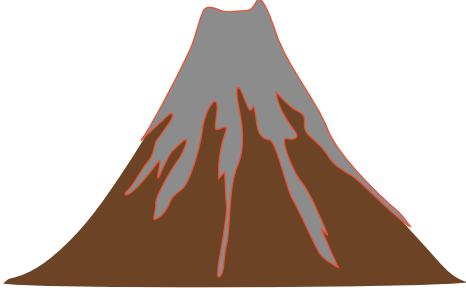
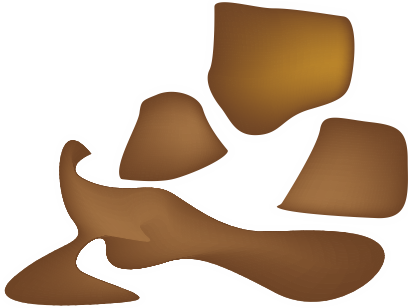
Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráficos 35, 36, 37, 38, 39, 40: Elementos Ilustrados

	
<p>Frutos</p>	<p>Casa</p>
	
<p>Carrizo</p>	<p>Paja</p>
	
<p>Luna</p>	<p>Sol</p>

Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráficos 41, 42, 43, 44, 45, 46: Elementos Ilustrados

	
Arcóiris	Montañas
	
Vasija	Hachas
	
Volcanes	Barro

Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.8 DISEÑO Y MODELADO DEL PERSONAJE:

Una vez construido el guión y los escenarios de la leyenda se inició a armar el video. Para esto fue necesario transportar los modelos que habíamos construido en forma de boceto, a programas de diseño para recibir el volumen necesario y el efecto 3D, este proceso se denomina modelado, y nos permite obtener imágenes de alta calidad.

3.8.1. Programa de modelado

Este programa tuvo sus orígenes en la compañía alemana Maxon, para ser luego adoptado por Windows y Macintosh.

Se trata de un software para realizar modelado, texturización y animación de imágenes 3D, mismo que ha sido utilizado para el diseño de los personajes de nuestra leyenda.

Cinema 4D posee una gran efectividad para la renderización, por su velocidad; así como un interfaz flexible a la personalización. Podemos añadir que Cinema 4D se caracteriza por los grandiosos efectos permitidos en lo que se refiere a la iluminación.

Para realizar un modelo o una imagen en Cinema 4D, se inicia siempre a través de una figura geométrica como puede ser un polígono. Cuando se modela una imagen el principal el objetivo es conseguir una buena forma, para lo cual Cinema 4D, pone a disposición siete herramientas que nos pueden ayudar a conseguirlo.

Los bocetos de Kunturi y Killari fueron transportados a Cinema 4D para ser modeladas las cuatro vistas. Partiendo de las formas básicas, obtuvieron forma los personajes en diferentes poses y realizando distinto movimientos.

3.8.1.1 Herramientas:

Object Attributes: nos permite elegir entre seis diferentes topologías que se constituyen en el punto de partida para el modelado de nuestra imagen primitiva.

Extrude y Extrude Inner: permite añadir nuevos polígonos con la finalidad de crear detalles o elementos de la imagen. Extrude Inner sirve específicamente para crear segmentos interiores a la imagen.

Herramienta Cuchillo: Nos ayuda a realizar diferentes cortes y de esta manera producir segmentos y un mejor control sobre el modelado de la imagen. Los cortes que podemos realizar son de diferentes tipos:

Line: Cortes rectos.

Hole: Agujeros.

Plane: realiza un corte a lo largo de un plano, se manera que con solo un click realiza diferentes cortes.

Loop: este tipo corte es ideal para realizar nuevos segmentos.

Path: encuentra el camino más corto entre dos puntos, para realizar un corte al polígono.

Connect: por lo general un trabajo se lo realiza mejor si se trabajan sus partes separadamente, esta herramienta se utiliza para unir luego las diferentes partes.

Simmetry: nos permite visualizar los cambios que se dan en el lado opuesto al que trabajamos en la imagen, de manera que podamos verificar el modelo permanezca exactamente simétrico.

F.F.D. (Free Form Distortion): construye una “jaula” de puntos sobre la imagen que nos permite deformar el objeto suavemente. Es una herramienta a través de la cual podemos ahorrar mucho tiempo.

Align y Reverse Normal: herramienta para alinear los polígonos en base a la orientación dominante.

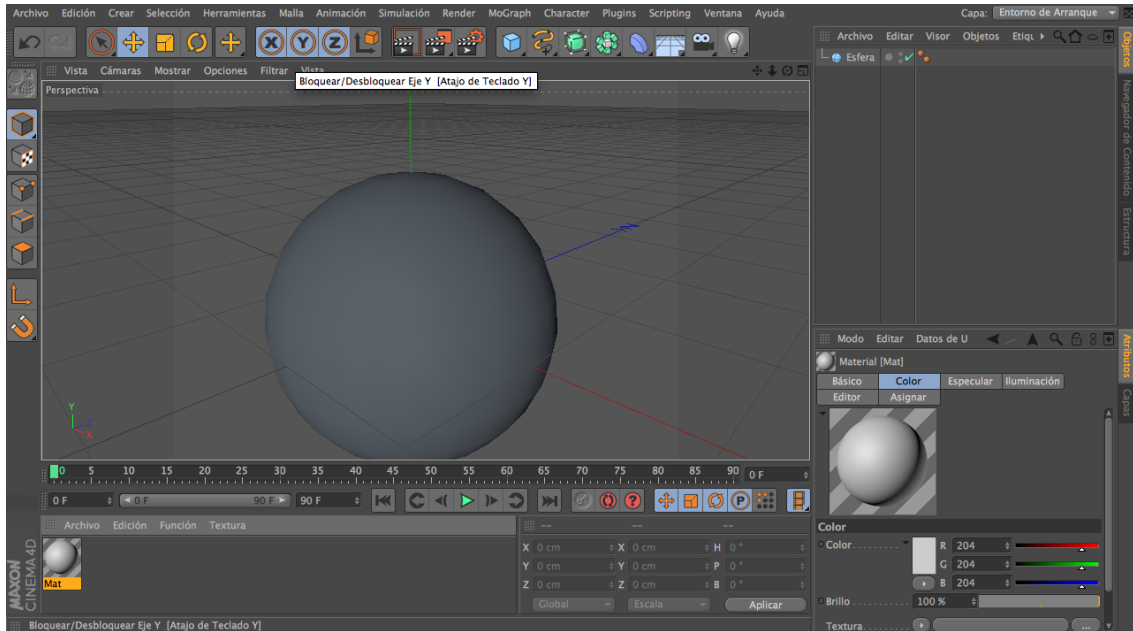
3.8.1.2. Novedades:

“Una imagen vale más que mil palabras”, las nuevas teorías acerca de la didáctica nos enseñan que para promover un proceso de aprendizaje, existen diferentes canales que captan la atención del estudiante o de la persona. Estos tres canales son: visual, auditivo y kinestésico. Las ciencias pedagógicas han determinado que el canal visual es uno de los más efectivos al momento de inducir un conocimiento.

El objetivo de este trabajo de grado es precisamente llegar a los niños y jóvenes de la Escuela Simón Bolívar, a través de la historia de Kunturi y Killari, para que puedan interactuar con la historia de los panzaleos y de esta manera fortalecer la identidad cultural en nuestra provincia.

La imagen es la principal herramienta que tenemos a disposición para lograr los objetivos mencionados. Lo que requerimos fue tener una imagen desarrollada a través de un estudio de los principales caracteres de la cultura Panzaleo, así como de un arduo trabajo en la ilustración del personaje, mismo que ha sido desarrollado en Cinema 4D, para lograr la precisión de sus rasgos.

Gráfico 47: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.8.1.3 Proceso de modelado 3d de los personajes.

- Se inició el modelado de los personajes en el programa cinema 4D a partir de un cubo como figura primitiva para obtener nuestro personaje.
- Para darle forma se realizó la segmentación del cubo, utilizando la herramienta seccionar en forma cíclica, posteriormente se extruyeron los polígonos para sacar las extremidades de los personajes utilizando la herramienta “extracción”.
- Para definir los rasgos como son los las partes de la cabeza, las manos y los pies, se segmentó las zonas de las mismas generando puntos y con la herramienta puntos se procedió a dar las formas esperadas.
- Una vez terminado el proceso de modelado y para que el personaje no quede geométrico, se aplicó un hiperNURBS.
- Para dotarle al modelo de cabello utilizamos la herramienta “poner pelo”.

- Para aplicar la vestimenta de los personajes se trabajó de una manera diferente, ya que además de modelar las prendas, se las acopló a los personajes mediante la herramienta clot, que permite que la ropa no quede rígida, sino que colisione contra el personaje dando una sensación más realista.
 - Una vez terminado este proceso se texturizó los personajes. Para eso se crearon materiales con los colores para la piel, formas para los ojos, y texturas para las vestimentas.
 - Para la imagen se acopló a los personajes esqueletos móviles con la herramienta hueso, la que permite manipular al personaje como una marioneta.
 - Para sacar los diferentes ángulos se utilizó cámaras para tomar las imágenes de distintos puntos.
 - Una vez realizada la imagen se procedió a la renderización de los movimientos de los personajes uno por uno, con la cual se obtuvo un banco de imágenes Tiff enlazadas.
- a) Modelado del objeto en 3d

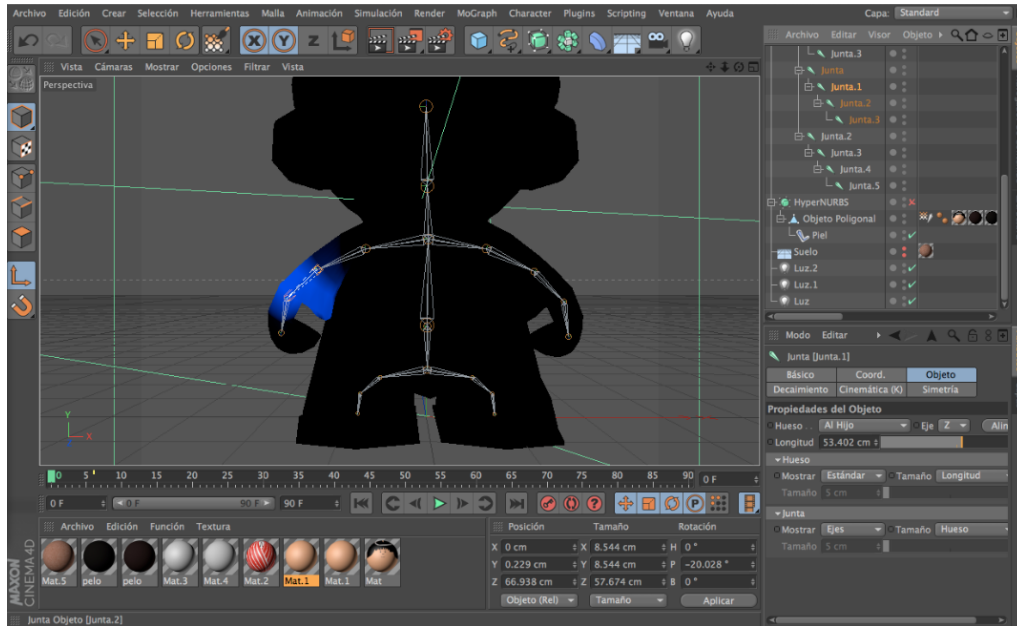
Gráfico 48: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

b) Huesos en brazos

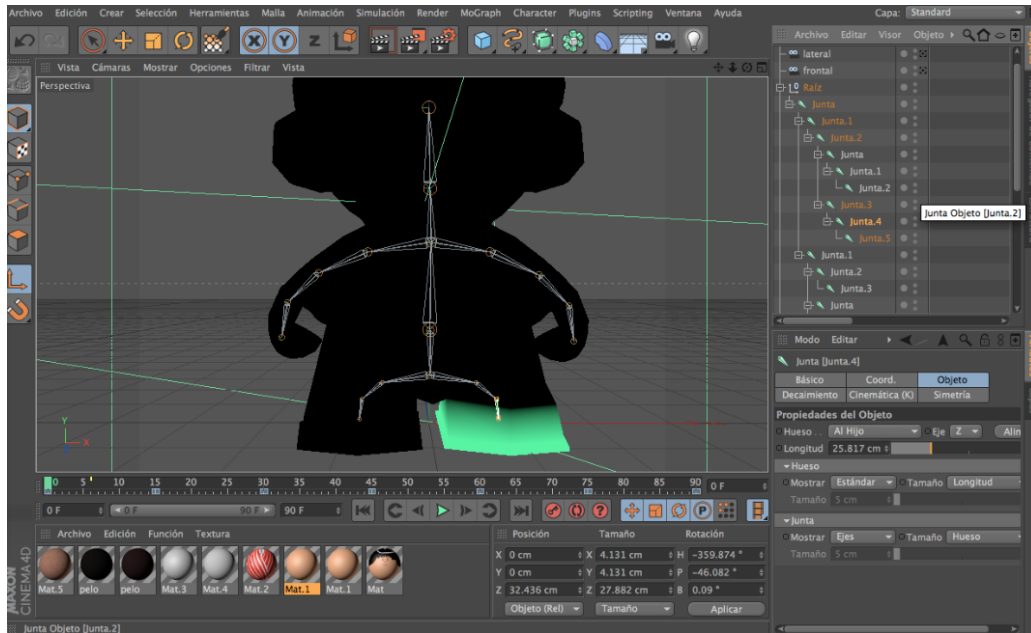
Gráfico 49: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

c) Huesos en Piernas

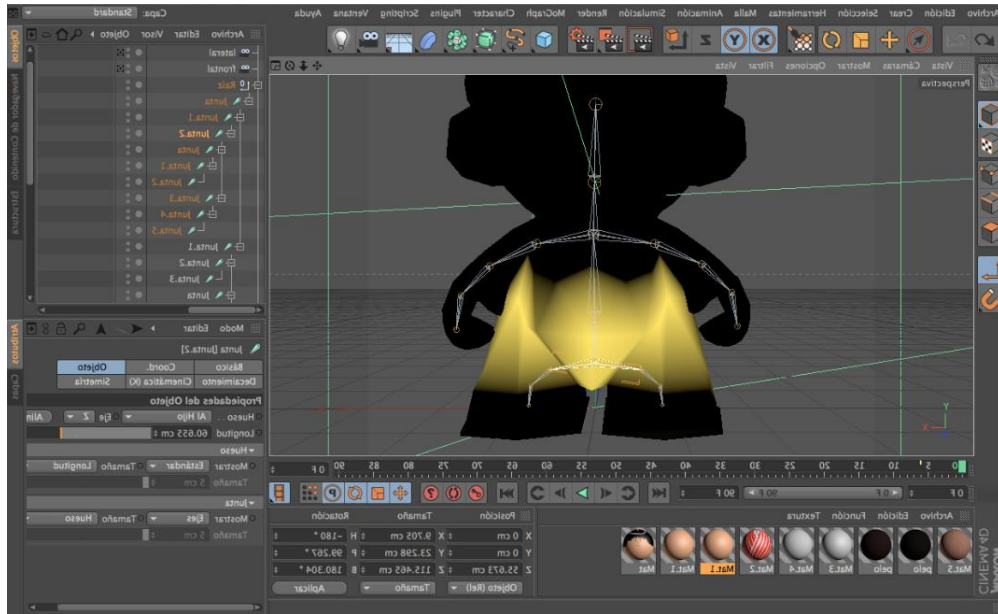
Gráfico 50: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

d) Huesos en abdomen

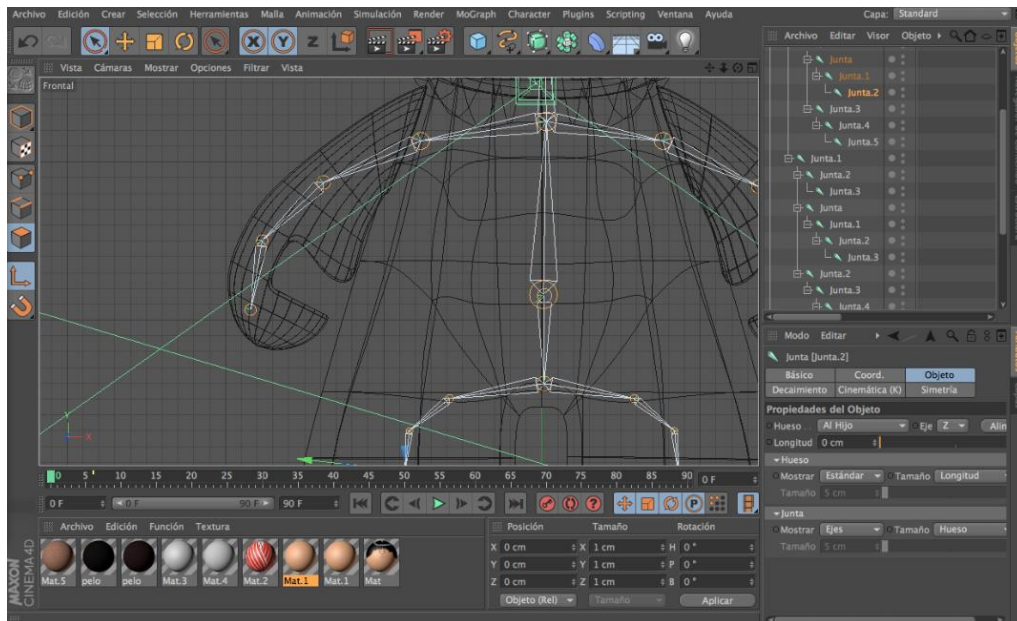
Gráfico 51: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

e) Huesos completos en el personaje

Gráfico 52: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

f) Personaje renderizado

Gráfico 53: Modelado del personaje.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.9.- MOVIMIENTOS 3D

A continuación detallamos los movimientos de los personajes ilustrados.

VISTA FRONTAL HOMBRE

Gráfico 54: Modelado del personaje masculino vista frontal.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

VISTA LATAERAL HOMBRE

Gráfico 55: Modelado del personaje masculino vista lateral.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

VISTA DE PASOS DEL HOMBRE

Gráfico 56: Modelado del personaje masculino pasos.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

VISTA FRONTAL MUJER

Gráfico 57: Modelado del personaje femenino vista frontal.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

VISTA SALUDO

Gráfico 58: Modelado del personaje femenino saludo.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

VISTA DE PASOS DE LA MUJER

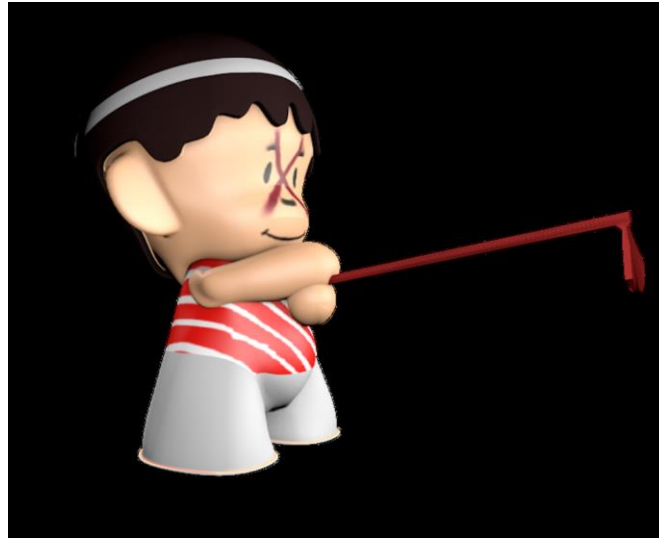
Gráfico 59: Modelado del personaje femenino pasos.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

AGRICULTOR

Gráfico 60: Modelado del trabajo.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

ALFARERO

Gráfico 61: Modelado del alfarero.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.10.- AUDIO:

Para grabar el audio del documental acudimos a un estudio de grabación profesional, en donde, mediante la colaboración del Ing. Freddy Culqui, obtuvimos el audio en una pista formato mp3.

Para la grabación se utilizaron dos voces: una masculina: del Profesor Darwin Enríquez y la voz femenina de la Lic. Agnese Bosisio.

Cuadro 2: Características del audio.

Descripción	
Titulo de audio	Documental Panzaleo
Formato de audio	WAV
Clase	Audio de onda
Tamaño	51.026.968 bytes
Frecuencia de muestreo	44.100
Bits por muestra	16
Duración	04:49
Canales de audio	2

Fuente: Autores

3.11.- PROGRAMA DE EDICIÓN DE IMAGEN

Se utilizaron caracteres con textura de tierra fisurada, a la cual se le aplico un trazo negro, para el título “Panzaleo”

Gráfico 62: Edición de la imagen.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Para los fondos de pantalla se trabajo en trazos pastel.

Gráfico 63: Trazos pastel.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.11.1.- Programa de animación

El último paso fue el de recopilar todo el trabajo generado en imágenes Tiff para obtener el video, este proceso se realizó mediante el programa Adobe Premiere C.C.

Se trata de una herramienta del paquete Adobe Creative Suite, creada en 1991. Se utiliza para editar videos profesionales se caracteriza por la amplitud de sus funciones, métodos abreviados de teclado, paneles y comandos comunes y por su gran rendimiento ya que el video se edita en tiempo real.

Este programa puede funcionar tanto en el sistema Windows como en Macintosh, para lo cual requiere de algunas características de funcionamiento: mínimo 2 GB de memoria RAM, 80 GB de disco duro, 512 MB de memoria en tarjeta gráfica.

A partir del año 1991, Premiere ha ido evolucionando y mejorando su oferta, por lo que existen alrededor de quince versiones del programa. En nuestro caso hemos utilizado la versión: 0.6. El interfaz de Premiere se encuentra dividido en 5 partes como son: Proyecto, Efectos, Herramientas, Línea de tiempo y Monitor.

3.11.2.- Elementos:

Proyecto: Esta herramienta nos sirve en el caso de que utilicemos el programa para realizar diferentes trabajos de video. Nos permite importar y guardar archivos y mantiene el orden y los enlaces correspondientes.

Efectos: como su nombre lo indica, en esta parte del programa podemos encontrar diferentes tipos de efectos, tanto de audio como de video.

Herramientas: corresponde a una barra de comandos que puede variar de posición y desde donde podemos controlar los procesos básicos para la edición del video.

Línea de Tiempo: constituye la secuencia del video, o sea la sección que nos permite armar el video a través de segmentos, transiciones y efectos. Se trata de un elemento de medición del video que se puede subdividir en unidades de comprobación que permiten verificar la perfección del trabajo.

Monitor: se trata de dos pantallas que nos permiten revisar imágenes, videos, y audios durante la ejecución y desarrollo del programa. Esta sección cuenta con los comandos de: stop (finalizar), pausa (detener), forward (adelantar), y rewind (regresar).

3.11.3.-. Curiosidades:

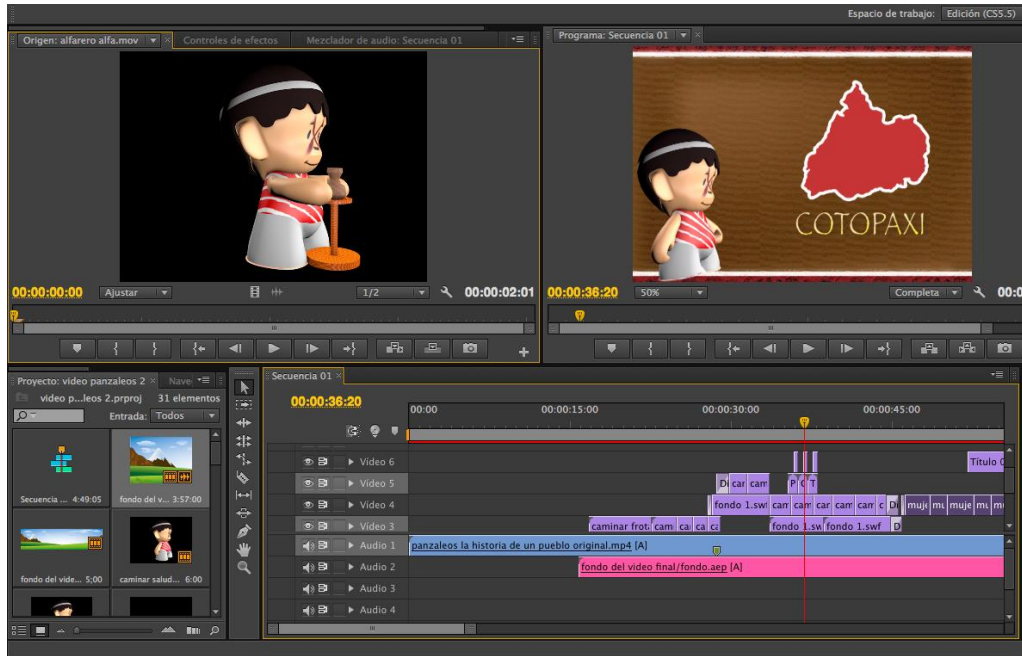
El programa Premiere ha sido utilizado para la realización de algunas películas como: The social network, Capitán Abu Raed, y Monsters. También ha sido utilizado en la edición de programas televisivos, por ejemplo The Tonight Show y la BBC.

Gráfico 64: Programa de animación.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 66: Proceso de animación.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 67: Proceso de animación.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 68: Proceso de animación.



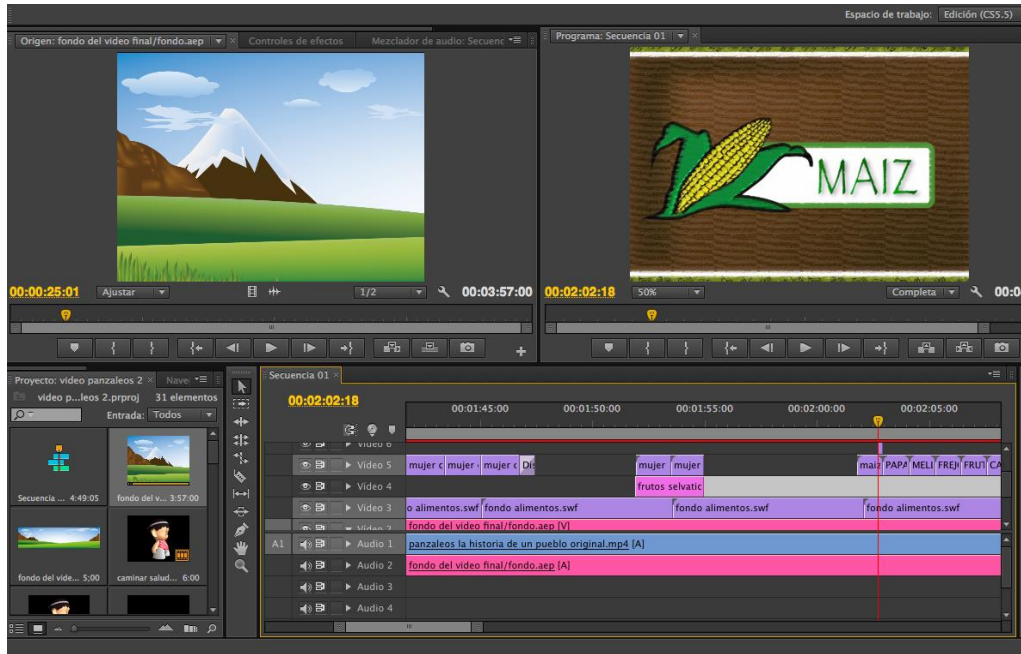
Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 69: Proceso de animación.



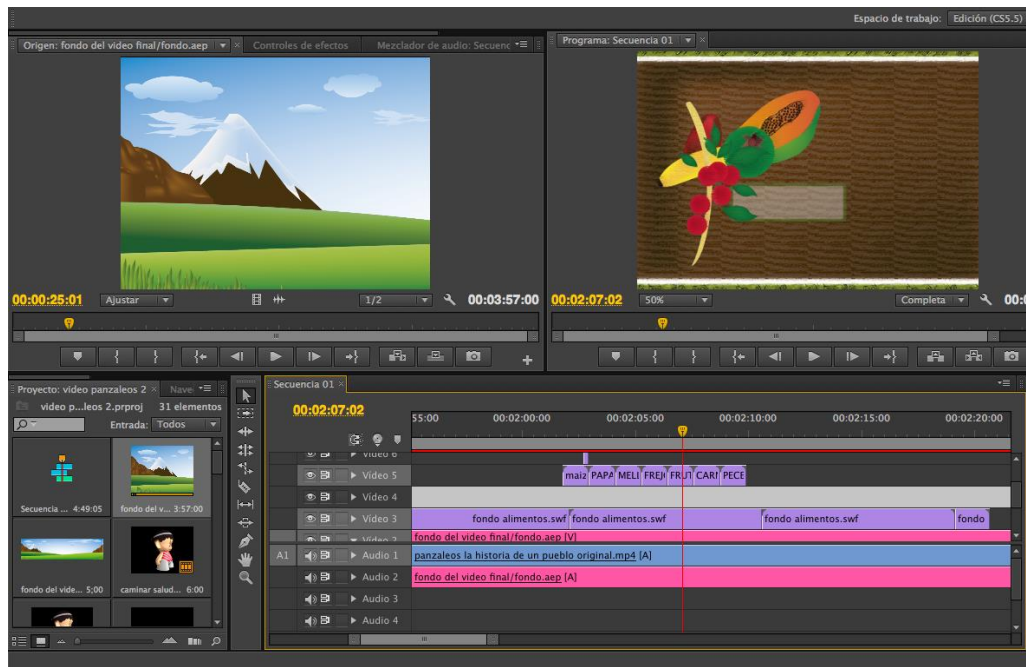
Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 70: Proceso de animación.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 71: Proceso de animación.



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.12.- TIPOGRAFÍA.

La tipografía que aparece en el video y la portada, tiene las características detalladas a continuación:

Cuadro 3: Tipografía

Letras (video, intro, estuche y cd)	Nombre
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>MAWNSrock1 (Regular)</p>
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>Lithos Pro (black)</p>
<p><i>abcdefghijklmnop</i> <i>qrstuvwxyz</i> <i>1234567890</i></p>	<p>Brush Script MT Italic (Italic)</p>
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>Blair Md ITC TT Medium</p>
<p><i>abecdefghijklmn</i> <i>opqrstuvwxyz</i> <i>1234567890</i></p>	<p>Papyrus Condensed</p>

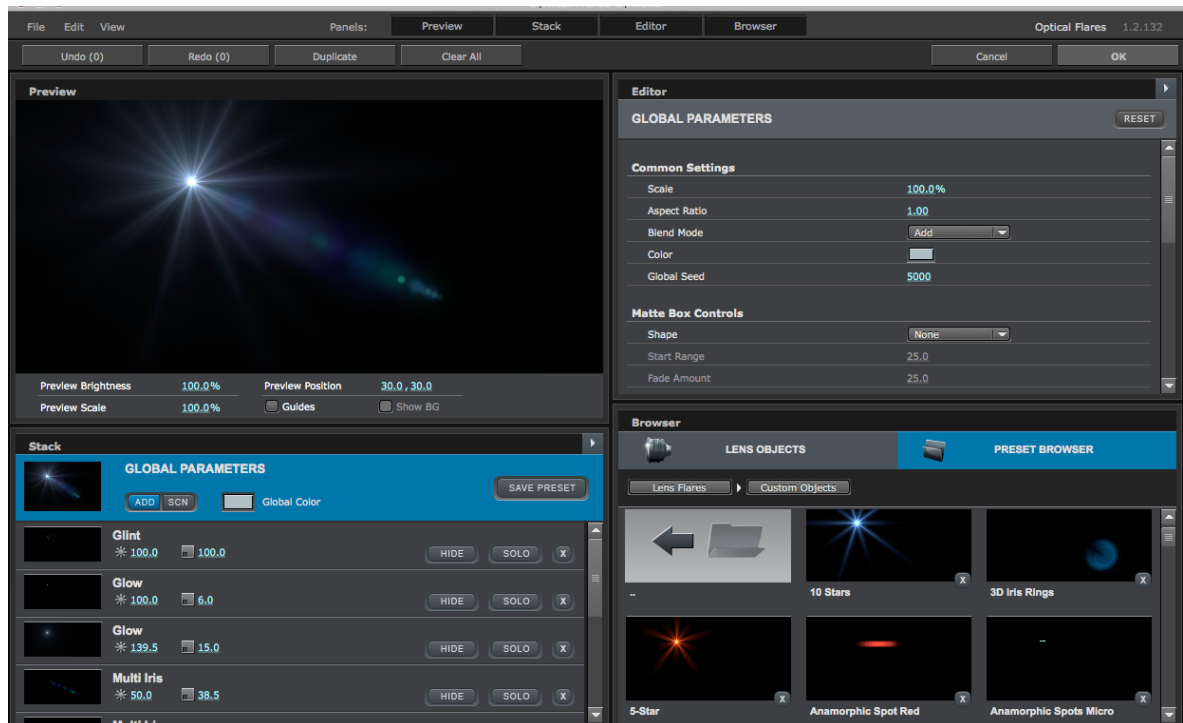
Fuente: Autores

3.13.-PROGRAMA DE EFECTOS

En este programa se realizó el intro y los créditos del video, para lo cual se utilizaron distintos elementos como son: las capas en donde se distribuyen los objetos, imágenes usadas para los créditos y efectos para el intro.

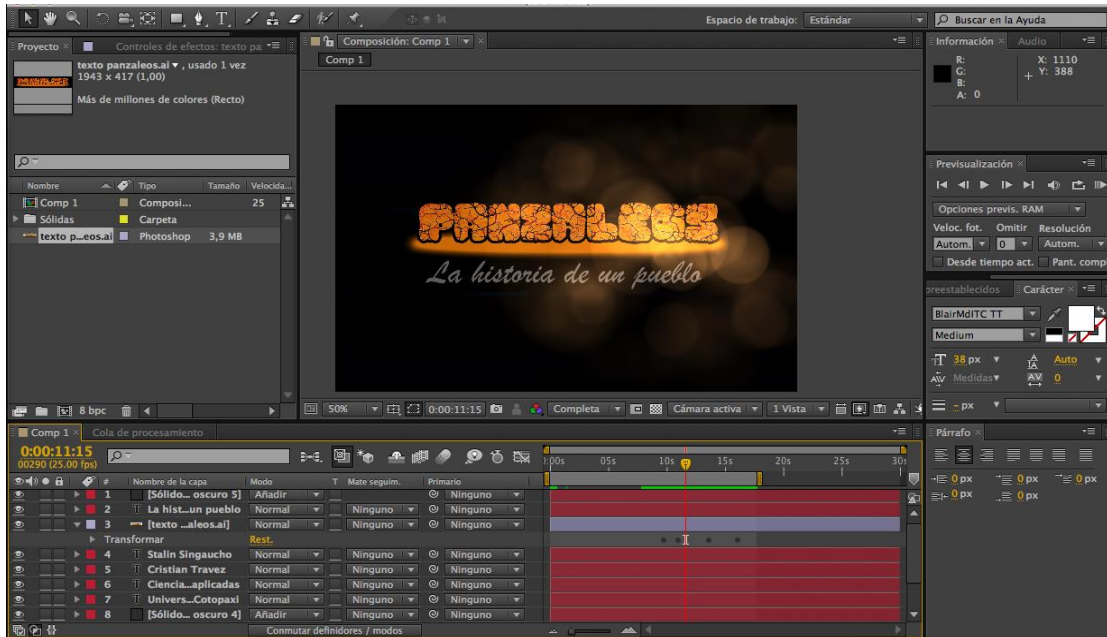
El efecto utilizado se denomina Optical Flares.

Gráfico 72: Efecto Optical Flares



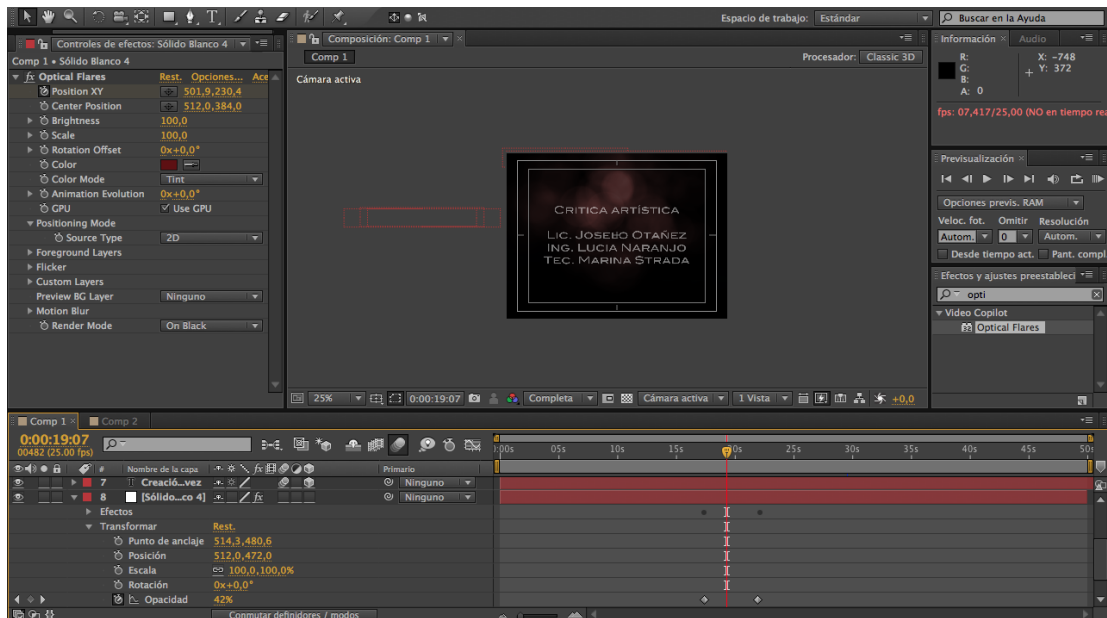
Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 73: Efecto del Intro



Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

Gráfico 74: Créditos









Fuente: Macbook Pro, Figura realizada por autores

3.14.- RGB:









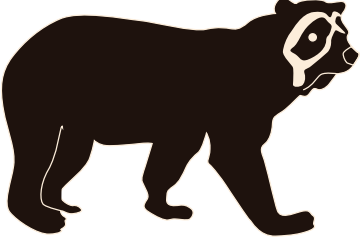

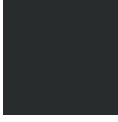
A continuación detallamos los valores de los colores utilizados para la creación de los personajes y elementos del video documental:

Cuadro 4: Valores

Personaje	Color	RGB
		R: 214 G:5 B:5
		R: 255 G:255 B:255
		R: 149 G:53 B:53
		R: 255 G:255 B:255




Fuente: Autores

Cuadro 5: Animales

Animales	Color	RGB
		R:226 G:68 B:45
		R:255 G:255 B:0
		R:198 G:106 B:66
		R:40 G:44 B:44
		R:113 G:110 B:110
		R:240 G:159 B:128
		R:255 G:255 B:255
		
		R:40 G:44 B:44

Fuente: Autores

Cuadro 6: Provincias

Provincias	Color	RGB
QUITO		R: 0 G:55 B:138
COTOPAXI		R:196 G:67 B:51
TUNGURAHUA		R:32 G:132 B:64

Fuente: Autores

3.15.- PORTADA DEL CD.

Por último creamos una portada para el CD de nuestro documental. La portada quedó ilustrada de la siguiente manera:

Gráfico 75: Portada

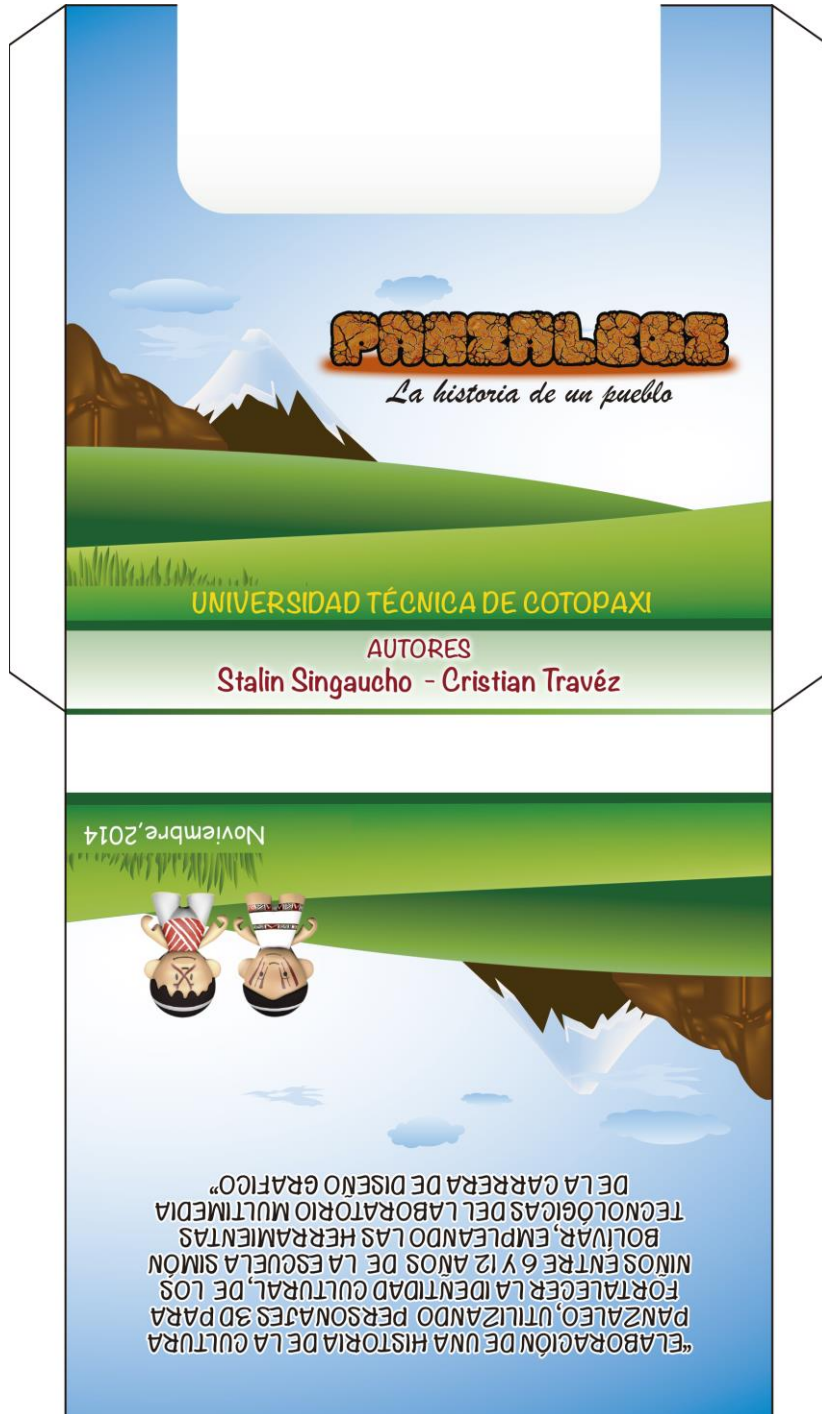


Fuente: Autores

3.16.- ESTUCHE CD.

El estuche que contendrá al CD del documental contiene datos relativos al video y se presenta de la siguiente manera:

Gráfico 76: Estuche



Fuente: Autores

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

4.1.- CONCLUSIONES

Una vez culminado este trabajo de grado se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- En función de la recopilación de los datos para la historia de la cultura Panzaleo, fue necesario profundizar la investigación de los panzaleos y aclarar algunos aspectos de su existencia.
- Las técnicas de diseño gráfico, al ser utilizadas con destreza, constituyen una herramienta fundamental para la creación de material didáctico. Los procesos de enseñanza y aprendizaje pueden ser fortalecidos mediante el uso de la informática.
- Los niños de la Escuela Simón Bolívar están deseosos de aprender la historia de los panzaleos a través de materiales audiovisuales.
- Existe la necesidad de implementar materiales audiovisuales para la enseñanza de la historia de los panzaleos en la Escuela Simón Bolívar.
- Los personajes 3D con estilo de caricatura pueden captar la atención de los niños que tienen entre 6 y 12 años, sin dificultad, lo cual ha sido probado mediante la aplicación del video a los niños de la Escuela Simón Bolívar.
- Se pueden utilizar dibujos y colores para transmitir conceptos de historia de manera dinámica y de esta manera obtener aprendizajes significativos.

4.2.-RECOMENDACIONES

Al finalizar este trabajo de grado y en base a las conclusiones a las que hemos llegado, podemos recomendar:

- La Escuela Simón Bolívar y la Universidad Técnica de Cotopaxi, incentivarán el desarrollo de estudios e investigaciones, para fortalecer los conocimientos acerca de la Cultura Panzaleo.
- Las técnicas de diseño gráfico se deben utilizar para mejorar los materiales didácticos, aportando al desarrollo del sector educativo, a través de las tecnologías.
- Los docentes de la Escuela Simón Bolívar deben incluir en las clases de historia y estudios sociales, materiales de tipo audiovisual.
- Los niños de la Escuela Simón Bolívar podrán utilizar el documental de nuestro trabajo de tesis para aprender más acerca de los panzaleos.
- Los niños de la Escuela Simón Bolívar, a través de Kunturi y Killari, podrán captar de manera más rápida todos los conocimientos históricos sobre el Pueblo Panzaleo.
- Los docentes de la Escuela Simón Bolívar, deben considerar la utilización de dibujos y colores para transmitir conocimientos que generen aprendizajes de tipo significativo.

5. GLOSARIO DE TERMINOS Y SIGNOS

Antropológico: La ciencia que se encarga de estudiar la realidad del ser humano a través de un enfoque holístico.

Byte: Un byte es la unidad fundamental de datos en los ordenadores personales, un byte son ocho bits contiguos. El byte es también la unidad de medida básica para memoria, almacenando el equivalente a un carácter.

Filántropo: Se entiende por todo aquel individuo que sienta y manifieste puro y total amor hacia la Humanidad.

Formas poligonales: Es una porción de superficie, contenida en el interior de la figura resultante de unir varios puntos del plano no alineados, de tal modo, que ninguna de las líneas de unión pase por más de dos de ellos a la vez.

Laicismo:

Doctrina que propugna la independencia del hombre y de sus instituciones en relación con una influencia religiosa

Periodo Prehispánico: Dícese de la época anterior a la llegada de los conquistadores españoles al continente americano.

Profundidad de Campo: Es la zona en la cual la imagen captada por el objetivo es nítida de manera que en la fotografía que se realice, las personas y objetos que se encuentren dentro de esa zona aparecerán también nítidos.

Render: Proceso de generar una imagen desde un modelo.

Repujado: Técnica de artesanía que consiste en trabajar planchas de metal, cuero u otros materiales de similares características para obtener un dibujo ornamental.

Translucidez: Es el efecto de la luz que atraviesa la superficie de materiales que no son totalmente opacos.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

AGUIRRE ROSERO, Jesús Jair. (2012) “Modulo de fotografía judicial”, “Pdf” (Pag. 6)

AYALA, Enrique. (2008) “Resumen de Historia del Ecuador”, Corporación Editorial Nacional, Quito, (Pag 16,17)

AYALA, Enrique. (2008) “Manual de Historia del Ecuador 1”. Corporación Editorial Nacional, Quito, (Pag 135)

BLUME, Ilustración 1(2004), Título Original: The New Guide to Illustration. Varios Autores, (Pag. 11).

BORRÁS, Lluís. (2005) “Atlas básico de historia del Arte”, Parramón Ediciones, Barcelona (España), 96 pp.

CHIGUANO VIRACUCHA EDISON FERNANDO (2012) “Creación de un personaje en 3D e implantación de este en un cd multimedia para prevenir el maltrato infantil en la ciudad de Riobamba” (Pag 21,22)

CHOZA, JACINTO. Antropología filosófica - Las representaciones de sí mismo. Madrid: Biblioteca Nueva, 2002.

LÓPEZ MARÍN, Enrique, Manual de Buenas Prácticas del Diseño 3 (La profesión del Diseño). Córdoba (España): surgenia, 2009. (Pag.19)

PORRAS, Pedro. (2006) “Pensamiento Antropológico Ecuatoriano segunda Parte”, Ediciones del Banco Central del Ecuador, Quito, Ecuador 11,12 pp.

RODRÍGUEZ PÉREZ FRANCISCO JOSÉ, TOCINO ALMUDENA VICENTE (2007) “Capitulo 9: Modelo 3d y composición de objetos” (Pag. 4, 9, 10, 11,12 y 13)

SALVADOR, Jorge. (2009) “Breve Historia Contemporánea del Ecuador”, Fondo de Cultura Económico, Bogotá, Colombia, 693 pp.

SCHOENING PABLO. (2008) “Especial 10 de noviembre- Dirección de producción de contenido- OCG y E” (195)

6.2. BIBLIOGRAFÍA CITADA

AXIS- ARTE (2006) Pag.8 “Cerámica a mano “Guía de proyectos iniciación laboral.

J. FERNAD (2005) Pag. 6,7 “Tecnologías para los Sistemas Multimedia”

6.3 BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

ADOBE CREATIVE CLOUD (2014) “Adobe Premiere Pro CC” (en línea)

Disponible en:

<http://www.adobe.com/mx/products/premiere.html>

BLASTER. sketchcolor.blogspot.com. (2007), (en línea) Disponible en:.

<http://sketchcolor.blogspot.com/2007/09/cuestionario-de-ilustracin.html>.

DEFINICIONES.COM (2007/2013), “Definición de Costumbres” (en línea)

Disponible en: <http://www.definicionabc.com/social/costumbres.php>

GALLEGOS, Lenin (2012) “Historia Precolombina del Ecuador” (en línea) Disponible en: <http://historiaprecolombinaecuatoriana.blogspot.com/2012/06/cultura-panzaleo.html>.

REINOS DE IMAGINACIÓN (2013) “Resumen de Antropología filosófica de Jacinto Choza” . (en línea) Disponible en:
<http://reinosdemiimaginacion.blogspot.com/2013/10/resumen-de-antropologia-filosofica-de.html>

SLIDESHARE (2013) “Adobe Premiere Pro”(en línea) Disponible en:
<http://www.slideshare.net/Ariadnagreen/adobe-premiere-pro-17088037>

TARINGA.COM. (2010) “Que es el 3D, definición”,(en línea) Disponible en
http://www.taringa.net/posts/info/7317756/Que-es-el-3D_-definiciones_.html.

TIPOS.COM. (2011),(en línea) Disponible en:<http://tipos.com.mx/tipos-de-ilustracion>.

TRI DIMENSIONAL.net (2013) “7 Herramientas de modelado indispensables en Cinema 4D” (en línea) Disponible en:
<http://www.3dimentional.net/7-herramientas-de-modelado-indispensables-en-cinema-4d/>

7. ANEXOS

Anexo 1: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 2: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 3: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 4: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 5: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 6: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 7: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 8: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)
Elaborado por: Autores

Anexo 9: Foto de la Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)



Fuente: Casa de la Cultura del Ecuador (Quito)

Elaborado por: Autores

Anexo 10:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO.

Señores:

Estudiantes de la Escuela Simón Bolívar

“Proyecto de Tesis” : “Elaboración de una historia de la cultura panzaleo, utilizando personajes 3d para fortalecer la identidad cultural, de los niños entre 6 y 12 años de la escuela Simón Bolívar, empleando las herramientas tecnológicas del laboratorio multimedia de la carrera de Diseño Gráfico”.

La presente encuesta está dirigida a los estudiantes de sexto y séptimo año de educación básica, con la finalidad de conocer su opinión y recabar información de la historia de la Cultura Panzaleo, por tal razón le agradecemos se dignen contestar las siguientes preguntas.

A continuación marque con una X la alternativa o respuesta que considere pertinente.

1. ¿Con qué asocia palabra Panzaleo?

a. Es una Cultura () Es una Religión () Desconoce ()

2. ¿En tu escuela has escuchado hablar de los Panzaleos?

a. Si () No ()

3. ¿En qué país se ubicó la Cultura Panzaleo?

a. Ecuador () Perú () Colombia ()

4. ¿En qué región habitaron los Panzaleos?
- a. Costa () Sierra y Oriente () Desconoce ()
5. ¿Te gustaría aprender más sobre la historia de los Panzaleos?
- a. Si () No ()
6. ¿Qué material didáctico utiliza tu profesor de Estudios Sociales en clases?
- a. Libros () Mapas () Fotografías ()
7. ¿Para qué las clases sean más dinámicas te gustaría que el profesor de Estudios Sociales utilice?
- a. Videos () Animaciones () Narraciones de historias ()
8. ¿Has visto algún video animado sobre la Cultura Panzaleo?
- a. Si () No ()

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.

Anexo 11:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

“Proyecto de Tesis” : “Elaboración de una historia de la cultura panzaleo, utilizando personajes 3d para fortalecer la identidad cultural, de los niños entre 6 y 12 años de la escuela Simón Bolívar, empleando las herramientas tecnológicas del laboratorio multimedia de la carrera de Diseño Gráfico”.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES QUE IMPARTEN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES

1. ¿En qué año de educación básica se imparte la historia de las culturas del Ecuador, específicamente la Cultura Panzaleo?

.....

2. Considera que la metodología empleada por los docentes de historia es la más adecuada para los niños.

.....

3. ¿Qué recursos y materiales didácticos utilizan los docentes para generar interés en la asignatura de Estudios Sociales?

.....

4. ¿Emplea recursos audio visual durante las clases de Estudios Sociales ?

.....

5. ¿La Institución cuenta con materiales audio visual para la enseñanza de Estudios Sociales?

.....

6. ¿Conoce de algún material audio visual de la cultura panzaleo que se pueda emplear como recurso dinámico para la clase?

.....

7. ¿Es necesario elaborar un material audio visual de la historia de la cultura panzaleo, con personajes animados?

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Anexo 12: Fotos de la Entrevista



Fuente: Autores

Anexo 13: Fotos de la Entrevista



Fuente: Autores

Anexo 14: Fotos de la Encuesta



Fuente: Autores

Anexo 15: Cd del Documental



Fuente: Autores