

INTRODUCCIÓN

Las leyendas han estado presentes desde las épocas más antiguas de la humanidad, y en toda civilización han perdurado historias contadas de generación en generación, gracias a las cuales pueblos y culturas famosas como: Griegos, Romanos y Egipcios han ganado fama mundial, debido a que su gente se identificaba perfectamente con sus tradiciones y leyendas ancestrales. Los sucesos históricos como: guerras, conquistas, migraciones, descubrimientos tienen en su haber leyendas que cada pueblo conserva como su más preciado tesoro.

El presente proyecto trata sobre una PROPUESTA GRÁFICA MULTIMEDIA DE LAS LEYENDAS POPULARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ DURANTE EL PERÍODO 2011 – 2012, la cual está elaborada y pensada como material didáctico para los niños de la provincia, y contiene animaciones de las leyendas populares de la ciudad, contadas de una forma nueva y diferente.

La importancia de esta investigación se estableció principalmente por la falta de información que existe en bibliotecas e instituciones acerca de las leyendas de la ciudad, lo cual ha afectado en la identidad cultural y el sentido de pertenencia que tienen los niños hacia su propia tierra. La falta de difusión de estas leyendas y tradiciones amenaza la desaparición de las mismas, ya que incluso los propios autores e historiadores carecen del material escrito.

El proyecto busca elaborar una moderna propuesta gráfica multimedia que utilice la animación por computador para llamar la atención de los niños, aplicando ilustraciones infantiles, teniendo en cuenta los conceptos básicos de diseño gráfico y diseño multimedia, investigando las principales necesidades de los estudiantes del 7mo. año del centro de educación básica: Dr. Otto Arosemena Gómez y diseñar la propuesta utilizando el software adecuado para realizar las ilustraciones, animaciones, audio y video.

Por lo tanto, el presente trabajo investigativo está estructurado por los siguientes capítulos:

El Capítulo I detalla el marco teórico que contiene la categorización conceptual necesaria para la elaboración de la propuesta, como: diseño, diseño gráfico, diseño multimedia, animación e ilustración.

El Capítulo II comprende la caracterización del centro de educación básica: Dr. Otto Arosemena Gómez, análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a los niños y representantes del 7mo. año, así como también las encuestas aplicadas a los diseñadores del área de la carrera de diseño gráfico computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi y entrevistas a autoridades, historiadores y expertos del tema.

El Capítulo III describe la elaboración y planeación de la propuesta que permitirá animar las leyendas populares de la ciudad de Latacunga (la virgen del volcán, la viuda de Santo Domingo y la señora del Brinco), para difundirlas y ayudar en el rescate de la identidad cultural de los niños.

Finalmente, se demuestra el desconocimiento de las diferentes leyendas existentes dentro de nuestra ciudad y que la propuesta ayudará en el rescate de la identidad cultural de los niños mediante la utilización de medios modernos como el CD – ROM y el internet.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño

1.1.1 Definición

Según WUCIUS Wong, 2008, en su libro “*Fundamentos del Diseño*”, Argentina, define al Diseño como:

Un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor (Pág. 41).

En pocas palabras un buen diseño es la mejor expresión visual, la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto. Para efectuarlo eficazmente, el diseñador debe buscar que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de la época.

Los campos de actuación del diseño son muchos, casi tantos como los objetos que usamos y consumimos cada día. No obstante, se establece una primera clasificación del diseño por tipos:

- Bidimensional o tridimensional. Según se actué en el plano o en espacio.
- Según el tipo de aplicación o finalidad. (Diseño gráfico, de modas, muebles, interiores, etc.)

Bajo un punto de vista esencialmente pedagógico resulta más interesante una clasificación en dos grandes grupos:

- Diseño gráfico que integra la edición, la publicidad y la identidad.
- Diseño industrial. Esencialmente orientado a proyectar desde una doble capacidad expresiva y funcional objetos que se puedan fabricar a través de un proceso industrial.

1.2 Diseño Gráfico

1.2.1 Definición









La Universidad de Londres, 2010, “ *Teoría conceptual del diseño*”, México en <http://www.udlondres.com>, define al Diseño Gráfico como: **“una disciplina teórico – práctica que pretende resolver los problemas de una comunidad en materia de comunicación visual, de una manera lógica y con un sentido estético, funcional del manejo de la forma, color y textura”**. (Pág. 20).

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros.

1.2.2 Elementos del Diseño Gráfico

Según WUCIUS Wong, 2008, en su libro *“Fundamentos del Diseño”*, Argentina, establece que: **“los elementos del diseño están relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño”**. (Pág. 42).

GRÁFICO N° 1.1: ELEMENTOS DEL DISEÑO

			
Punto	Línea	Plano	Volumen
			
Forma	Medida	Color	Textura

FUENTE: WUCIUS Wong, *“Fundamentos del Diseño”*
REALIZADO POR: Grupo investigador

Los elementos del diseño gráfico, se clasifican en:

a. Elementos conceptuales.- Son los elementos que no son visibles, pero se encuentran presentes, como:

- Punto
- Línea
- Plano
- Volumen

b. Elementos visuales.- Son aquellos que cuando se dibujan en papel representan los elementos conceptuales, y se emplean de forma visible, estos son:

- Forma
- Medida
- Color
- Textura

c. Elementos de relación.- Son el grupo de elementos que gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en el diseño, como:

- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad

d. Elementos prácticos.- Subyacen el contenido y el alcance del diseño, es decir van más allá del diseño al trabajar con conceptos abstractos, entre ellos:

- Representación
- Significado
- Función

1.3 Diseño Multimedia

1.3.1 Definición

Según RÁFOLS Rafael, 2007 en su libro “**Diseño Audiovisual**”, Colombia, define a la MULTIMEDIA, como:

Un sistema que utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo en la presentación de la información, como texto, imagen, animación, video y sonido, aunque este concepto es tan antiguo como la comunicación humana, ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación), apenas ahora, con el auge de las aplicaciones multimedia para computador, este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. (Pág. 20).

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

1.3.2 Elementos del diseño multimedia

Muchos de los componentes del diseño multimedia son los que están presentes en cualquier otro medio gráfico: color, forma, tipografía, etc. sin embargo, en

algunos de ellos hay que romper las normas tradicionales o darles totalmente la vuelta. Otros elementos son exclusivos de este medio.

1.3.2.1 Tipografía

Una consideración importante en el diseño multimedia es la incomodidad de la lectura en un monitor de computador. Las letras se forman a base de pixeles a una resolución bastante baja, lo que nos condiciona en al menos dos aspectos. Por un lado, hay que limitar, en la medida de lo posible, la longitud de los textos. Si el texto es largo conviene presentarlo en bloques pequeños fáciles de abarcar a simple vista.

Por otro lado, el tamaño de la tipografía no puede corresponder al que utilizamos en los medios impresos. Si bien un cuerpo 9 ó 10 es más que suficiente en un periódico, en pantalla resulta incómodo un cuerpo inferior a los 14 puntos para leer una serie de párrafos.

En los medios impresos, lo normal es componer los textos largos con tipografías como la Serif (los patines que les sirven de remate), y con variaciones en los anchos de los diversos rasgos, mientras que se reservan las letras a palo seco, como la Arial, de anchos uniformes y sin Serif, para los titulares o textos cortos. Para componer texto para leer en pantalla conviene hacer exactamente lo contrario, ya que las modulaciones de los anchos dan muy mal resultado cuando se forman a base de pixeles, sobre todo en letras relativamente pequeñas. Si además utilizamos cursivas, el texto resulta muy poco legible.

- **Tipografía para niños**

Según ANIA Kruk, 2010, en *“Tratamiento tipográfico de libros infantiles”*, España, disponible en: www.eina.edu/docs_1/KRUK_Ania.pdf. Establece que:

Los rasgos de las letras que les gustaban a los niños para leer correspondían en principio con los rasgos recomendados para el aprendizaje de la escritura. Se dejó el modelo de print script y se introdujo las letras con la construcción fluida y con las terminaciones de los trazos que marcan la salida hacía la letra siguiente (exit strokes). (Pág. 15).

En cuanto a la forma de las letras se constató la necesidad de crear una nueva fuente que respondiera mejor a las expectativas de los niños. La tipografía Sassoon Primary es resultado de un proceso científico y de un análisis profundo de unos usuarios específicos. Se le traspasó por lo tanto las características indicadas por los niños. Así lo explica Rosemary Sassoon en su libro *Why Sassoon?*.

- **Kerning y Tracking**

La Universidad Nacional del Nordeste, 2011, en *“Cátedra Tipográfica 1”*, Argentina disponible en: www.tunyecmb.files.wordpress.com/20125/kerning-tracking.pdf, manifiesta: **“Hoy en día la palabra kerning describe el ajuste automático del espacio entre pares de letras, tal como prescribe una tabla para los diferentes grupos concretos de letras que están incrustadas en la fuente digital”**. (Pág. 1).

Los tipógrafos han usado el **track o tracking** para alterar la densidad visual del texto o el espacio global entre un grupo seleccionado de caracteres. Esta alteración afecta a todos los caracteres, como regla general, cuanto más grande es el cuerpo más apretado debe ser el track.

El track ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.

GRÁFICO N° 1.2: KERNING Y TRACKING



FUENTE: KANE John “Manual de Tipografía” - Editorial Gustavo Gili

REALIZADO POR: KANE John.

El **Kern o kerning** es el espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados. El kern es proporcional, ya que es del mismo tamaño en puntos que el cuerpo de los caracteres. Si un texto es de 10 puntos, el kern mide 10 puntos.

1.3.2.2 Color

Según Netdisseny, 2009, en *“Diseño Industrial”*, *“Teoría del Color”*, España, disponible en www.weblogicnet.com/descargas/teoria-del-color.pdf. Enuncia que el color:

En sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Por tanto, podemos definirlo como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda. (Pág. 3).

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista.

La paleta de colores destinada al uso de la multimedia, puede resultar seriamente modificada al verse en pantalla. Por ello conviene utilizar los colores web safe, o gama de web. Eso nos limita a poco más de 200 colores genéricos.

Significación e importancia del color

Según MOLES, Abraham, 2003, en su libro: *“Grafismo Fundamental”*, Argentina, define al significado del color como: **"El color fabrica todo un**

universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo". (Pág. 43).

Hablaremos en esta parte de una característica fundamental del color, que es tenerlo en cuenta como elemento expresivo que puede ser utilizado por grafistas, ilustradores, fotógrafos. Aquí estudiaremos tres diferentes aplicaciones del color en el ámbito gráfico (siguiendo la clasificación que se realiza en "Grafismo Fundamental"): el color denotativo, el color connotativo y el color esquemático.

- **El color denotativo:** Aquí hablamos del color cuando está siendo utilizado como representación de la figura, es decir, el color como atributo realista o natural de los objetos o figuras. En el color denotativo podemos distinguir tres categorías: Icónico, saturado y fantasioso.

El color icónico: La expresividad cromática en este caso ejerce una función de aceleración identificadora: la vegetación es verde, los labios rosados y el cielo es azul. El color es un elemento esencial de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes.

El color saturado: Una segunda variable del color denotativo es el color saturado. Este es un cromatismo exaltado de la realidad, más brillante, más pregnante.

El color fantasioso: Otro matiz de la denotación cromática realista es el color fantasioso, en el que la fantasía o manipulación nace como una nueva forma expresiva. Por ejemplo las fotografías solarizadas o coloreadas a mano, en las que no se altera la forma, pero sí el color.

- **El color connotativo:** La connotación es la acción de factores no descriptivos, sino precisamente psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

El color psicológico: Hace referencia a las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia.

GRÁFICO N° 1.3: COLOR PSICOLÓGICO



FUENTE: <http://elmaterialdidactico.blogspot.com>

REALIZADO POR: <http://carpetapedagogica.com>

El blanco: Como el negro, se hallan en los extremos de la gama de los grises. Tienen un valor límite, frecuentemente extremos de brillo y de saturación, y también un valor neutro (ausencia de color).

También es un valor latente capaz de potenciar los otros colores vecinos. El blanco puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito.

El negro: Es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

El gris: Es el centro de todo, pero es un centro neutro y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Simbólicamente, el blanco y el negro, con sus gradaciones de gris, son del color de la lógica y de lo esencial: la forma. Por otra parte, el blanco y el negro junto con el oro y plata, son los colores del prestigio.

El amarillo: Es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Está también relacionado con la naturaleza.

El naranja: Más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

El rojo: Significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Asimismo se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía... Estamos hablando de un color cálido, asociado con el sol, el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente pintado de rojo, aunque objetivamente la temperatura no haya variado.

El azul: es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde.

El violeta: (mezcla del rojo y azul) es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplanan y pierden su potencial de concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad.

El verde: es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.

El marrón: es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos. Hemos visto algunas reacciones que producen los colores según nos los describe A. Moles y L. Janiszewski.

El color simbólico: Aquí analizaremos el color no en cuanto a su significado psicológico, sino como una significación simbólica o codificación cultural.

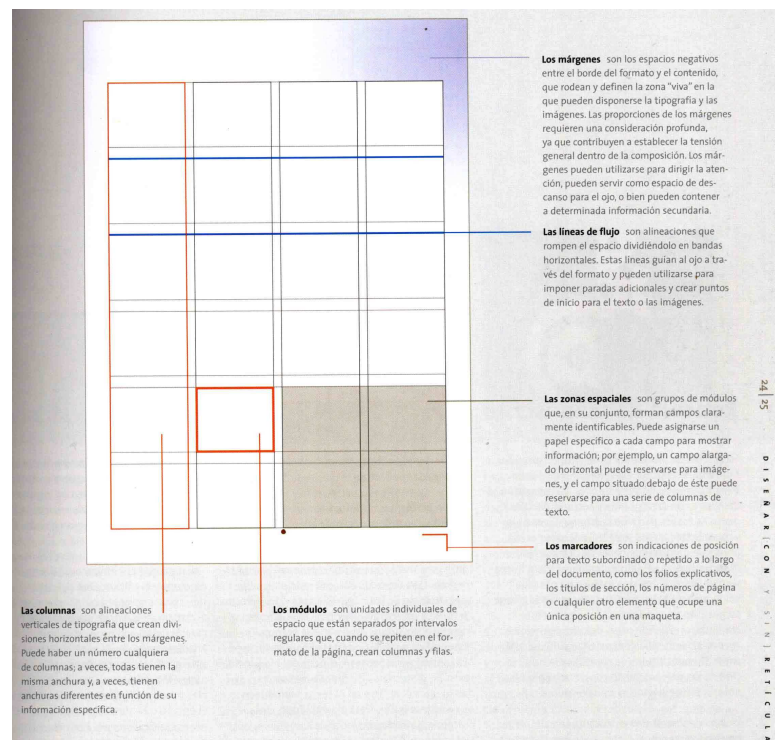
- **El color esquemático:** Aquí consideramos el color extraído de su contexto, icónico o denotativo, y considerarlo sólo en cuanto a materia cromática. Se convierte así en una propiedad autónoma, utilizable para los objetos de diseño y los mensajes gráficos. El color esquemático es combinable infinitamente con todos sus tonos y matices, pero siempre color plano.

1.3.2.3 Retícula

El diseño editorial siempre se basa en una retícula, una rejilla de módulos verticales y horizontales que organizan todos los elementos. Ninguna parte de una revista o libro está dispuesta de forma caprichosa, sino siguiendo dicho esquema.

Según THYMOTY, Samara, 2006, en su libro: *“Diseñar con y sin retícula”*, España, define a la retícula como **“Un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato”**. (Pág. 22).

GRÁFICO N° 1.4: RETICULA



FUENTE: Timothy Tamara, *Diseñar con o sin Retícula*.

REALIZADO POR: Timothy Tamara

La retícula es una forma estructural que estandariza los elementos en un espacio virtualmente ordenado, según la factibilidad del diseño permitiendo la funcionalidad de los mismos.

- **Tipos de retícula**

Retícula de Manuscrito.- Es un módulo cuadrado que facilita la composición de los elementos de un diseño, se la utiliza para diseños más complejos en los cuales se va a integrar texto e imagen, posee una sola medida según acuerdo al tamaño y el formato.

Retícula Modular.- Son los bloques, cajones o cuadros en los que se ha dividido la retícula, constituyéndose en una especie de unidad más pequeña en la que se ha dividido una página, de medida que determina el ancho de una columna, de un título o de una ilustración. Los módulos se agrupan indistintamente de varias forma como recuadros, rectángulos y columnas, a esta agrupación se la denomina conjuntos.

Retícula de Columnas.- Consiste en dividir el plano en diferentes módulos individuales separados por un margen blanco que son los medianiles creando de esta forma las columnas necesarias para el trabajo gráfico. Son utilizadas en diferentes tipos de composiciones, para acomodar cajas de texto pequeñas, pies de imagen, introducciones, entre otras.

Retícula Jerárquica.- Esta rompe con todos los esquemas anteriores, ya que está basada en suposición intuitiva de alineaciones relacionadas a las proporciones de los elementos.

1.3.2.4 Interactividad

Este es un elemento que no tiene contrapartida en otras aplicaciones del diseño gráfico. La interactividad tiene que ser creada con criterios de diseño, de eficacia comunicativa. Así, según el carácter de la obra será el tipo de interactividad: un trabajo más lúdico nos permitirá jugar más a los acertijos, mientras que algo serio requiere un tipo de interactividad más evidente y quizá algo convencional.

Es importante que la interactividad tenga coherencia: si hemos marcado en rojo los vínculos de hipertexto, no podemos utilizar el color rojo en ciertos textos como mero elemento decorativo o de énfasis.

También es importante que la respuesta sea inmediata, en la medida de lo posible. Incluso cuando un botón de un CD-ROM abre otro documento, con la consecuente demora, conviene que produzca algún resultado inmediato para indicar al usuario que su acción ha tenido efecto.

1.3.2.5 Navegación

Se trata de como organizamos la información y como accede a ella el usuario. Navegación significa desde donde se puede ir y hasta donde se puede llegar, pasando por que sitios, con cuanta capacidad de decisión, como se puede volver al inicio o donde estaba, y que posibilidades se tiene de hacerlo sin perderse.

Aquí también el diseño debe tomar en cuenta las características de cada proyecto. Hay ocasiones en que crear un mundo laberíntico tipo puede ser lo más indicado, con conexiones de todas las secciones con todas las demás, pero muchas veces

conviene el recurso del menú principal con tres o cuatro ramas, de las cuales sólo se puede volver al menú.

1.4 Ilustración

1.4.1 Definición

La ilustración es una disciplina del diseño gráfico que consiste en crear imágenes, formas, mezclar colores y plasmar la idea fundamental de un texto; es imprescindible, en el proceso de producción como en su exhibición, porque permiten transmitir un resumen visual del tema.

1.4.2 Clasificación de la Ilustración

1.4.2.1 Ilustración infantil

La ilustración infantil es la representación de imágenes mediante la utilización de formas como: predominio de la forma circular, asimétrico, que son simples y fáciles de visualizar, que contengan colores con bastante vida, permitiendo que estos sean parte del mundo imaginario, irreal, de aventura y fantasía de los más pequeños como son los niños y niñas.

1.4.2.2 Ilustración de cómics

La ilustración de cómics es la creación de personajes y ambientes que se transforman en pequeñas historietas sumamente interesantes, en donde se muestra una galería de imágenes continuas, acompañados de poco texto, estos suelen ser

de superhéroes, caricaturas, entre otros, estos dibujos son nacidos de la imaginación del artista y varían de acuerdo al público objetivo al que se encuentre enfocado, pueden ser niños, jóvenes o adultos.

Se clasifica en los siguientes grupos:

Manga

Humor gráfico

Informativo

Aventurero

Héroe (Cómic Americano)

1.4.2.3 Ilustración realista

Es la interpretación de la imagen, de una forma realista, es decir de la forma en que se percibe el mundo mediante la vista, tomando en cuenta cada una de las características que posee la ilustración, hasta el mínimo detalle, logrando muchas de las veces engañar al ojo humano, haciéndose pasar por real y auténtico.

1.4.2.4 Ilustración para adultos

Es la interpretación de una imagen mediante algunos factores específicos como transmitir los mensajes y las ideas mediante una manera más compleja, como son la utilización de formas simétricas, los personajes y la composición deben estar acorde a la esencia que se desea plasmar en la mente de los adultos.

1.4.3 Técnicas gráficas para ilustración infantil

1.4.3.1 Lápiz de color

Es una técnica en seco, se representa en gamas, permite sombrear, hacer puntos, trazos cortos, etc.

1.4.3.2 Ilustración digital

Complementa las técnicas clásicas porque se puede empezar en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y finalizarlo en el ordenador, en algunos casos aplicando una variedad de filtros que permitan tener una imagen de buena calidad.

Ventajas de la ilustración digital

Cualquier efecto que se aplique a los objetos puede rectificarse en cualquier momento, incluyendo la forma, orientación y orden de los elementos de la ilustración.

En la actualidad existen muchos programas para pintura digital y manipulación de imágenes como: Illustrator, Photoshop, Corel Painter, Flash entre otros.

1.4.3.3 Técnica mixta

Es aquella que se encuentra mezclada o yuxtapuesta dos o más técnicas, mediante diversos materiales que el artista utiliza, ya sea para resaltar algún aspecto o

detalle de la ilustración o para hacerla realmente interesante con una amplia variedad de texturas y formas.

1.4.4 Gama cromática en la ilustración infantil

El color de las ilustraciones infantiles es muy importante se basa en criterios pedagógicos como por ejemplo: un niño pequeño tiene sensibilidad a los colores vivos mientras que un niño mayor tiene mejor apreciación por la belleza de la línea pura.

El color en los niños depende de su preferencia con la relación a sus edades pero según criterio se dice que ni dentro del ámbito cultural ni en el intelectual existen fundamentos que permiten valorar las ilustraciones en función de los colores aplicados.

La gama cromática aplicada en las ilustraciones infantiles son comúnmente colores que denotan alegría y dinamismo, porque eso reflejan los niños, colores vivos que atraigan su mirada; además depende del diseño como el público objetivo, contenido y funcionalidad de un trabajo gráfico. Los colores expresan una recreación física y anímica según las percepciones de cada una de las personas en este caso de los niños y niñas. Por eso se puede afirmar que los colores expresan sentimientos y emociones de concreta significación síquica de cada individuo.

1.4.4.1 Círculo Cromático

Según Netdisseny, 2009, en “*Diseño Industrial, Teoría del Color*” España, disponible en: www.weblogienet.com/descargas/teoria-del-color.pdf. Enuncia que el círculo cromático, “Nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestro diseño”. (Pág. 4).

GRÁFICO N° 1.5: CÍRCULO CROMÁTICO



FUENTE: www.sobrecolors.blogspot.com

REALIZADO POR: Francesc Subirats

Es el resultado de la mezcla entre los colores primarios y secundarios originando combinaciones idóneas, constituyéndose una parte muy importante en el diseño.

Dentro del círculo cromático se tiene:

Colores cálidos.- Considerados como estimulantes, alegres y excitantes, dan sensación de actividad y confianza.

Colores fríos.- Son aquellos que evocan tranquilidad, posibilidad y confortabilidad.

Colores claros y oscuros.- Es el resultado del aumento o disminución la luminosidad del círculo cromático, los colores apagados denotan muerte, oscuridad y seriedad, y los colores oscuros o pastel significan frescura, luz y naturalidad.

Gama de grises.- Son los colores neutros que tienen igual cantidad de rojo, verde y azul, tienen seis caracteres iguales y se los expresa con RGB, en una escala porcentual de valor de tono negro. Estos colores representan seriedad, ambigüedad, elegancia y tristeza.

1.5 Animación

1.5.1 Definición

ARCE Hernán, 2011, en su libro: *“Animación Computarizada”*, Argentina, define a la animación como: **“al proceso de imágenes donde cada imagen es una alteración de la anterior. La presentación de una imagen a una velocidad suficiente produce la sensación de movimiento”**. (Pág. 4).

La animación no es únicamente sinónimo de movimiento en el espacio, en realidad se trata de un concepto más amplio, ya que además de cubrir todo los cambios que produce un efecto visual, incluye la situación en el tiempo, la forma, el color. La transparencia, la estructura, la textura de un objeto, los cambios de luz, la posición de la cámara, la orientación, el enfoque, e incluso la técnica de presentación.

Se puede decir que es una técnica en la que la ilusión del movimiento es creada por fotografías de dibujos individuales en sucesivos frames (fotogramas) de una película. La ilusión se produce al proyectar la película con una cierta frecuencia (24 frames/segundo).

1.5.2 Técnicas de animación

1.5.2.1 Animación por fotogramas clave o dibujos animados

Esta es la técnica utilizada en los dibujos animados tradicionales. En esta técnica, los dibujantes expertos crean las imágenes claves de una animación tales como las de inicio o finalización de un movimiento. A partir de estos fotogramas, el resto del equipo dibuja la serie de fotogramas que los conectan.

1.5.2.2 Stop Motion

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro". El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

1.5.2.3 Animación de recortes

Más conocido en inglés como cutout animation, es la técnica en que se usan figuras recortadas, esto significa que cuando se mueve un personaje no se vuelve a dibujar por completo, sino simplemente las partes móviles y luego se montan. De esta forma, se estudia previamente cada animación y se determinan que partes no van a realizar movimientos parciales y se dibujan y animan por separado.

1.5.2.4 Animación de gráficos vectoriales

Si en lugar de utilizar gráficos de tipo mapa de bits (como los sprites), se utilizan gráficos vectoriales (recordemos que son descripciones matemáticas de líneas, superficies, etc.) estaremos realizando animación por vectores.

1.5.2.5 Animación por trayectoria

Al mismo tiempo que cambia o se mantiene el mismo gráfico, un objeto puede desplazarse por la pantalla. A esto se le conoce como animación por trayectoria (pathbased animation).

También suele hablarse de control de movimiento (motion control). En los programas especializados se permite un control muy fino sobre aspectos del camino, como aceleración o trayectorias complejas. En realidad toda la animación por trayectoria se resume en dos aspectos: el camino a seguir y el tiempo de desplazamiento sobre ese camino.

1.6 Pre producción

1.6.1 Guión Multimedia (Storyboard)

Según La Universidad del Valle de México, en “**Metodología para una animación 2d**”, México, disponible en: <http://tlalpan.uvmnet.edu>, El storyboard consiste: “**en una serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia, de las acciones que se van a filmar, grabar o animar, de manera que la acción de cada escena se presenta en términos visuales**”. (Pág. 18).

GRÁFICO N° 1.6: STORYBOARD

Project:	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: ___ / ___

	Scene	Shot #
	Location	

	Scene	Shot #
	Location	

	Scene	Shot #
	Location	

FUENTE: Mark Simon, *Producing Independent 2D Character Animation*

REALIZADO POR: Mark Simon

En el storyboard, cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo. El producto final es muy parecido a una tira cómica con viñetas individuales, que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia. BAUZÁ Guillem, 2003, en su libro: **“El Guión Multimedia”**, Madrid, menciona que los objetivos principales del storyboard son:

- Narrar en imágenes el contenido del guión literario.
- Seleccionar los planos adecuados de dichas imágenes.
- Hacer una reflexión y análisis de las emociones de los personajes, para descubrir de qué manera se manifiestan a través de gestos o expresiones susceptibles para ser plasmadas en imágenes.

El nivel de complejidad del storyboard varía de los dibujos más rudimentarios, hasta los más elaborados, sin embargo, el objetivo siempre es el mismo: visualizar una historia a través de imágenes unidas en secuencia.

Características básicas de la estructura del storyboard:

- Formados por cuadros o viñetas en los que se dibujan las imágenes más importantes de la acción. Para fines de este proyecto, el tamaño de la viñeta debe ser proporcional al formato de pantalla utilizado en la producción final.
- Estas imágenes corresponden a planos o tomas específicas de cada escena.
- Se recomienda que la lectura del storyboard sea de arriba hacia abajo.
- A un costado de cada viñeta se escribe la siguiente información:
- Número de la escena, breve descripción de la acción, descripción del audio, observaciones técnicas.

1.6.2 Desarrollo o guión

ORTEGA Iván, 2012, en *“Cortometraje animado en 3D Studio Max de la leyenda: La capa de Goribar del cantón Riobamba”*, Ecuador, disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/138>, define al desarrollo del guión como:

La etapa en la cual se desarrollan las partes que va a constituir el multimedia, se debe determinar los espacios que se dará a cada tópico y la cantidad de información que constará en cada área, además se tendrá previsto todos los elementos que conforman el multimedia. La información se debe colocar en un orden jerárquico sin descuidar las necesidades del usuario. (Pág.46).

El Guió es el texto que contiene los diálogos y las indicaciones necesarias para realizar una obra audiovisual. Existen los guiones literarios, que son los que interesan desde el punto de vista del guionista, y los guiones técnicos, que son los guiones literarios, pero acotados con indicaciones técnicas para la realización de la película, capítulo de serie, spot publicitario, etc.

GRÁFICO N° 1.7: GUIÓN TÉCNICO

N°	locación	IMAGEN					EFECTOS	AUDIO - Observaciones
		¿DÓNDE SE VEERÁ? Indica el tipo de cámara que aparecerá en el plano y su distribución en el mismo	PLANO Descripción Narrativo Espacivo	PUNTO DE VISTA Punto Contrapicado Normal Inclinado	CÁMERA Fija PAN Traslating Zoom	EFECTOS		
1.	Colegio exterior	PG del colegio					Telón musical de intriga	
2.	Colegio exterior	PG el alumno entra por las puertas del colegio y se dirige al rectorado en el colegio						
3.	Colegio Interior	PC Braulio llega al rectorado,						
4.	Colegio Interior	PNC Braulio y el rector conversando, (el es un alumno nuevo) de los dos						
5.		PML Braulio y el rector llegan a su nueva aula para presentarlo ante todos sus compañeros						
6.		PG de todo el curso de espaldas						
7.		PC del profesor de química presentando a Braulio el nuevo alumno		normal	PAN			
8.		Toma de la mirada subjetiva de Braulio mira que sus compañeros se burlan y otros no les interesa						
9.		PC el profesor de química le manda a sentarse					Se escucha sus pensamientos negativos y denota su mal carácter	
10.		PMB roulo sentándose						
11.		La clase inicia						
12.		Braulio toma apuntes						
13.		PP la pésima letra de los apuntes (denota su mal humor)						
14.		PNC un compañero le pregunta sabes jugar fútbol?						
15.								

FUENTE: <http://caricatura-ya.blogspot.com/>

REALIZADO POR: Francisco Arias B.

1.6.3 Creación de personajes

Lo primero que se debe definir es: ¿Cuál es la necesidad de su personaje? Porque sin una necesidad, el personaje no existe, sin personaje no hay acción y sin acción no hay historia, así de sencillo. Si se conoce lo que desea el protagonista, puede interponerle obstáculos y la película va a contar la historia de cómo él logra superarlos. La acción es el personaje: una persona es lo que hace, no aquello que dice hacer.

¿Qué apariencia tiene? Crear la forma externa de un personaje es un proceso de prueba y error, su forma externa es la que comienza a definirlo. Luego se incorpora la acción: ¿cómo reacciona?, ¿cómo se comporta?, y finalmente lo más importante para los animadores: ¿cómo se mueve? Para definirlo totalmente se debe pasar por las siguientes etapas:

1. Habitualmente partimos de una idea que tomamos de la observación de uno o varios personajes reales. Una suma coherente de muchos y pequeños detalles terminarán conformando un personaje creíble.
2. Creamos su forma física. La forma del personaje se describe en nuestro caso a través de los distintos dibujos, que lo muestran desde distintos ángulos y en distintas actitudes.
3. Determinamos su esencia, para poder aumentar así su coherencia. Esto no significa que nuestro personaje debe ser totalmente previsible, sino más bien que tendrá una personalidad clara, la que pondrá de manifiesto quién es, anticipándonos cómo actuará. Si el personaje no cumple con esta consigna sus actos dejan de tener sentido y se torna inverosímil.

4. Hay que crear un cierto grado de complejidad en su personalidad, incorporándole ciertas paradojas a su conducta. Todo ser humano es algo más que un conjunto de coherencias, todas las personas en algún momento suelen hacer cosas ilógicas o imprevisibles.
5. Pero para lograr una real profundidad habrá que añadir además otras cualidades, tales como: emociones, actitudes y valores. Las emociones potencian la humanidad del personaje. Podemos clasificar las emociones como: locura, alegría, tristeza y miedo. Profundizando vemos que cada una de ellas contiene varias otras:
- Locura implica enfado, rabia, malhumor, frustración, y pérdida de control
 - Tristeza implica depresión, desesperación, desmoralización, autodestrucción y melancolía.
 - Alegría implica júbilo, felicidad y éxtasis.
 - Miedo implica temor, terror, horror y ansiedad.

1.7 Producción

1.7.1 Efectos

Los efectos especiales son un conjunto de técnicas utilizadas en el mundo del espectáculo o en el ámbito audiovisual: farándula, ilusionismo, teatro, ópera, cine, televisión, videos divulgados en Internet, conciertos de rock etc. Estas técnicas están destinadas a crear una ilusión visual gracias a la cual el espectador asiste a escenas que no pueden ser obtenidas por medios normales.

Los efectos especiales pueden ser usados para la representación de objetos o seres inexistentes, como por ejemplo un dragón, pero la mayor parte de veces se recurre a ellos cuando la obtención del efecto por medios normales es demasiado cara o peligrosa. Asimismo, en el cine, también se hace uso de efectos especiales para mejorar elementos reales previamente filmados con medios convencionales.

Los efectos especiales se dividen en varios tipos:

- Los efectos ópticos, llamados también efectos visuales o fotográficos, que consisten en la manipulación de una imagen fotografiada.
- Los efectos mecánicos (denominados también efectos prácticos o físicos), que se realizan durante el rodaje en vivo de la película. Estos incluyen marionetas animatrónicas, escenografía, pirotecnia, lluvia artificial etc.
- Los efectos de sonido.
- Los efectos especiales de maquillaje.
- Los efectos digitales.

1.7.2 Edición de Video

La edición de video por computadora es llamada edición de video no lineal, en contraste con la edición de videos lineal utilizada en los clásicos tapes en los primeros años de la edición de video analógica.

El video es digital en el computador, y puede manipularse fácilmente. Los clips son ordenados en una línea de tiempo y pistas de audio. Pueden agregarse título, efectos, y finalmente "renderizarse" en un nuevo video.

Los videos digitales pueden distribuirse de múltiples formas como DVD, web streaming, iPod, CD-ROM, o trasladarlos al sistema analógico en una casete.

Para la edición de videos por computadora se utilizan editores de videos y actualmente pueden exportarse a formatos de alta definición.

1.7.3 Edición de Sonido

La edición de sonido es el proceso de seleccionar e integrar grabaciones de sonido en preparación para la mezcla o grabación original del sonido final de un programa de televisión, película, videojuego, o cualquier producción que involucre sonido grabado o sintético.

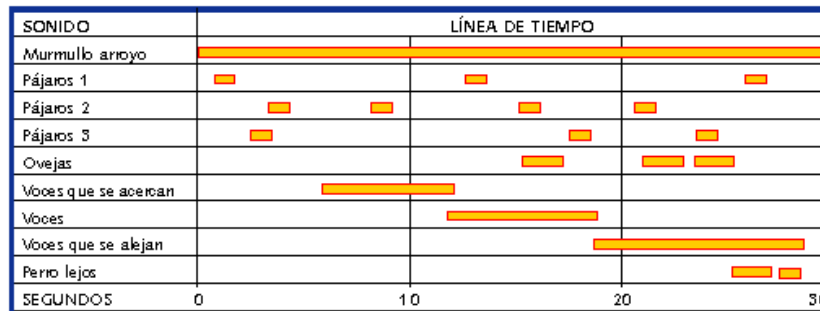
La edición de sonido se desarrolló debido a la necesidad de reparar las grabaciones de sonido incompletas, no dramáticas, o técnicamente inferior de las primeras películas sonoras, y que con el pasar de los años se han convertido en obras de la industria cinematográfica, en donde los editores de sonido han implementando metas estéticas en el diseño del sonido cinematográfico.

1.7.3.1 El guión de un clip de sonido

Como en muchos otros tipos de proyectos de comunicación, el guión proporcionará una guía de trabajo, que permitirá anticipar y prever necesidades, optimizando de mejor manera el tiempo invertido en realizar el proyecto de audio o video.

Existen muchos tipos de guiones de sonido: desde un simple resumen escrito de la idea general, hasta un minucioso despliegue gráfico sobre una línea de tiempo de cada uno de los efectos que se introducirá.

GRÁFICO N° 1.8: GUIÓN PARA UN CLIP DE SONIDO



FUENTE: <http://coleccion.educ.ar>

REALIZADO POR: Juan Carlos Asinsten

1.8 Cultura

1.8.1 Definición

KUPER Adam, 2009 en: *“La cultura popular en el capitalismo”*, España, disponible en: <http://es.scribd.com/Diferentes-Definiciones-de-Cultura/>, define a la cultura como: **“La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad.”**

Al hablar de cultura, nos estamos refiriendo a elementos materiales y espirituales, que han sido organizados con lógica y coherencia, donde participan los

conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres, etc. que fueron adquiridos por un grupo humano organizado socialmente, oficialmente reconocida o marginal.

1.8.2 Cultura Popular

STOREY John, 2004, en su libro: **“Teoría cultural y cultura popular”**, Estados Unidos, define a la cultura popular, como:

Una categoría residual, que existe para acomodar los textos y las prácticas culturales que no cumplen con los requisitos necesarios para ser cualificados como alta cultura. En otras palabras, es una definición de cultura popular como una cultura inferior. Un test para decidir lo que es cultura o lo que es cultura popular puede incluir una gama de juicios de valor sobre un texto o una práctica cultural específica. (Pág.20).

El término “cultura popular” comparte asimismo su gloria con la palabra folclor (Voz inglesa compuesta por Folk - Pueblo y lore - saber tradicional) un corpus cultural integrado por creencias, leyendas proverbios cantos y artes populares que están incorporados a la tradición de una comunidad y, en sentido amplio las costumbres y usos que se esfuerzan en perpetuar las formas culturales antiguas

1.8.3 Identidad Cultural

WHITTEN Alexis, 2005 en **“Tradiciones e identidad cultural”**, México, disponible en: <http://www.mitecnologico.com/Main/IdentidadCultural>. Define a la identidad cultural como: **“El sentimiento de identidad de un grupo o**

cultura, o de un individuo, en la medida en la que él o ella es afectado por su pertenencia a tal grupo o cultura”.

Se entiende por identidad a todos aquellos elementos que permiten identificarnos, caracterizamos, mostrar que tenemos en común y que nos diferencia de otros pueblos.

La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración.

1.8.4 Patrimonio Oral

Uno de los mayores avances realizados por la UNESCO y otras instancias dedicadas al tema cultural, ha sido el de generar un reconocimiento internacional del patrimonio que no es monumental, que forma parte de los pueblos, de su creatividad e identidad cultural: el oral e intangible.

La Conferencia General de la UNESCO en 1997 adoptó la resolución 23 con el fin de evitar la desaparición de este patrimonio y creó una distinción internacional (Proclamación por la UNESCO de las obras maestras del patrimonio oral inmaterial de la humanidad), para fomentar la presentación de candidaturas por parte de los países miembros.

En marzo del 2001 en Turín, en una reunión realizada por la UNESCO, se definió patrimonio oral e inmaterial como “las creaciones de una comunidad cultural fundadas en las tradiciones expresadas por individuos que responden a las

expectativas de su grupo, como expresión de identidad cultural y social, además de los valores transmitidos oralmente. Son testimonio de ello la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, los conocimientos ancestrales, la arquitectura y la manufactura de artesanías”.

1.8.5 Identidad Nacional

La Identidad Nacional es una conciencia social que da sentido de equivalencia y pertenencia del individuo y su comunidad con el Estado Nacional, y se diferencia de otros Estados, afirmando su unión o independencia ante otras comunidades, en función de rasgos específicos; la fuerza integradora fundamental de esta unión es su historia común, reforzada mediante estructuras políticas, económicas y sociales.

NAVARRO Raúl Béjar, 2007, en su libro “**El mexicano**”, México, define la identidad nacional, como:

La sensibilidad afectivo-emocional que produce el apropiarse del pasado, del presente y del futuro de una nación; el correr su misma suerte histórica y que pudiera describirse como orgullo de ser parte de esas experiencias colectivas de la cultura y de la vida en grupo, sean positivas o negativas y de expresarlas como un conjunto de actitudes de solidaridad y de lealtad a los símbolos de la unidad colectiva del grupo nacional. (Pág. 145).

Es preciso señalar que la integración de un pueblo requiere de la unidad territorial, que implica el desarrollo de un sentimiento de comunidad y de la identificación entre sus pobladores; todos ellos aspectos fundamentales de la identidad nacional.

1.8.6 Leyenda

La **LEYENDA** según VILLA Eugenia, 2005, Flacso Andes, en *“La literatura oral: mito y leyenda”*, Ecuador, disponible en: <http://hdl.handle.net/10469/821>, se define como: **“narraciones que han venido pasando de una generación a otra, transmitidas verbalmente, que cumplen funciones básicas en grupos sociales y culturas humanas, en las cuales estos relatos son parte de su vida cotidiana”**. (Pág. 40).

Una leyenda es una narración de hechos extraordinarios, muchas veces enriquecidos por la fantasía popular, los cuales buscan transmitir una lección o mensaje a las generaciones venideras. Por esta razón las leyendas, cuentos y mitos de un pueblo son transmitidos de generación en generación.

Una leyenda es un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe tanto por el emisor como por el receptor, como parte de la historia. La leyenda posee cualidades que le dan cierta credibilidad, pero al ser transmitidas de boca en boca, se va modificando y mezclando con historias fantásticas. Parte de una leyenda es que es contada con la intención de hacer creer que es un acontecimiento verdadero, pero, en realidad, una leyenda se compone de hechos tradicionales y no históricos.

1.9 Registro de leyendas populares de la ciudad de Latacunga

Las siguientes leyendas han sido recopiladas del texto de *PAREDES Ortega, 1986* de su libro **“Documentos de Oro”**, Ecuador.

1.9.1 La señora del Brinco

Arcuchaca en sus orígenes, el Brinco lo apodaron luego a causa del Yanayacu, río que deseosa de juntar sus riveras en aquel sector, afinaba su cauce facilitando el paso peatonal sin necesidad de puente.

El Brinco lo denominaron unos, el Salto dijeron otros, en fin, hoy todos lo conocemos como el barrio Chile, tradicional y alegre, pródigos de efluvios que embelesan y añoros que cautivan; en este rincón Latacungueño nuestros abuelos plasmaron con singular fervor la leyenda de la virgen en cuyo honor levanto se el templo lugareño.

En aquel alborada, el calendario del tiempo señalaba 4 de abril de 1.768, día aciago que marca la mas horrenda de las erupciones del anciano Cotopaxi, volcán que esa ocasión anuncio el reventón con extraños ruidos que repercútanse a grandes distancias; el monstruo nevado arrojó millares de piedras, encendidas, escorias, ceniza y arena menuda, materiales que desolaron los campos, los techados de ciertas casas hundiéronse y durante aquel día reino la oscuridad en el ambiente taciturno, varios documentos afirman que llegada la noche mirábase las piedras disparadas por el Cotopaxi cual brillantes ascuas en el firmamento andino, el torrente de agua, lodo y lava derrámose en tres direcciones y acarreo con todo cuanto encontraba a su paso en el ya deshecho asiento; sea esto un preámbulo para recordar que uno de los tres causes enunciados anteriormente, motivó la creciente del rio de las aguas negras en el gran Yanayacu, que al pasar por el sector del Brinco, arrebató una piedra que servía de puente entre margen y margen del reducido lecho. Conscientes de la falta que hacia dicha piedra, los moradores del Brinco promocionaron una minga y al poco tiempo, con esfuerzo admirable lograron ubicar un pedrusco de singulares dimensiones en el sitio ideal para poder cruzar el rio Yanayacu, la rectangular piedra fue traída desde el barrio de la compañía de Jesús, en este entonces abandonado por los religiosos Jesuitas; pues

el convento, las aulas escolares y el noviciado de Latacunga se destruyeron en un terremoto de grandes magnitudes que asoló la querida urbe el 22 de febrero de 1757.

Transcurría el tiempo al compás de las horas; el rudimentario puente que motiva este comentario, servía de paso obligatorio hacia varios lugares de la ciudad; mientras, en sus alrededores grandes porciones de basura eran atractivo de los muchachos que entre travesuras y curiosidades hurgaban en la basura con la esperanza de hallar alguna baratija que motivara su distracción.

Cierta vez que el río cruzaba apacible por el Brinco, un pequeñuelo metido en la bóveda que formaba el puente, observó la superficie inferior de la piedra coloreada vivamente, busco comodidad para mirarla bien, la limpio con sus manos... entonces con asombro descubrió una imagen... a grito abierto comento el suceso y al poco rato todos pregonaban el acontecimiento hacia los cuatro vientos. Un buen número de curiosos congregaron se en el sitio aquel y al remover la pesada piedra encontraron una artística pintura da la Virgen; los vecinos del barrio, llenos de fervor religioso llevaron la imagen de María hacia un adecuado lugar y allí inmediatamente levantaron un pequeño santuario para venerarla con fe profunda ; sabemos a ciencia cierta que este templo fue remplazado por otro de mayores dimensiones y mejor estructura, el cual con las remodelaciones del caso se yergue aún evocando reverente ese hallazgo prodigioso.

1.9.2 La virgen del volcán

Desde 1.742 y durante los años 1.743, 44, 46, 57, 66 y 68 el Cotopaxi, ese maravilloso monstruo vigía del valle provinciano, desmanteló furente la campiña. Desfogues piroclásticos y caudales de agua incontenibles, en menos de una hora,

robaban gente, casas, molinos, obrajes, ganado, sembradíos, olorantes huertos y cuanto hallaban al paso.

La nube volcánica enneguecía el horizonte, mientras el “cerro” abortaba coladas lávicas y avalanchas incandescentes con efectos infernales. Algún momento de los 26 años insufribles por causa de vulcano; cuando los bramidos del descabezado rey de la muerte maduraban zozobra, los laticungueños contritos confluyeron en el antiguo templo mercedario, y en tropel, sacaron a la Virgen de las Mercedes, improvisando una muy triste procesión de penitencia que fue a dar en el Calvario, en la cima del monte salvador, los más lejanos a las lomas de San Felipe. La muchedumbre se confesaba a gritos e imploraba perdón al cielo, “acogida al amparo del señor Jesucristo y su bendita madre.”

Una tradición con ruido de milagro, señala que, cuando el torbellino de agua demolía el bajial, incluyendo el barrio caliente del Villorrio...cuando todo parecía concluir para los infortunados, la taumaturga patrona y especial protectora contra las furias del volcán, levantó su mano diestra e inmediatamente, las lenguas de fuego que fluían de las entrañas volcánicas y la nubosidad que oscurecía el día, cesaron, el aluvión fue calmándose poco a poco.

Milagro, milagro gritaban todos al unísono! Vivaban a la Virgen y elevaban cánticos, sin prescindir de asperísimas y absurdas penitencias.

Trágicos acontecimientos, opacaron el donaire y señorío de nuestra ciudad, que cual ave Fénix, iba surgiendo tantas veces de la ceniza. El milagro de la Virgen de las Mercedes, registrado en la página 345 del cedulaario Real de Latacunga, y más aún, en la mentalidad sublime de antepasados abuelos, alimenta en cavilar emotivo, el recuerdo de inminentes riesgos por la furia de una volcán.

1.9.3 La caja ronca de Shairucu

Fueron años de faroles y callejuelas con sombras y misterios insondables, Latacunga erguía majestuosa y pujante; eran las postrimerías del siglo XIX, tiempos en que nacieron un sin fin de tradiciones, todas entrelazadas con el dulzor de la charla hogareña y el recuerdo de aparecidos y almas en pena que aceleraban el latir de humanos corazones.

Han escuchado comentarios acerca de la caja ronca?...pues, yo si he tenido esa oportunidad y por más señas comentarios sobre aquella del barrio Shairucu; sea esta pequeña ventaja si la hay, el motivo suficiente para narrar algo sobre tan especial personaje, que al evocarlo, cripa el músculo más fuerte e invade la conciencia con meditaciones fantásticas.

Una, dos, muchas veces el misterio repetíase, y en amaneceres andinos cuando los vientos fríos descendían por las empinadas crestas de los montes en Shairucu (San Sebastián), vivíanse momentos de curioso comentario, la caja ronca por aquí, la caja ronca por allá...y el caso tomaba tintes de fábula encendida. Ciertamente había motivos para inquietarse, los sonidos estridentes de la caja ronca se producían de continuo, por qué no decirlo, todas las noches, sonidos que arrancaban desde las entrañas del antiguo cementerio lugareño y laceraban el silencio nocturnal.

Molestia tamaña, extraña molestia, causaba la caja ronca a los temerosos moradores de Shairucu, moradores que ni con rezos y plegarias podían alejar aquella ánima de seguro maldita. El espeluznante tam, tam,...de la caja ronca cobró huellas de marcada actualidad y no faltaron quienes decían mirar en la

penumbra de las noches con luna grandiosa, el alma de un condenado que portando una gigantesca caja de fuego musicalizaba inoportunos ruidos, ruidos que al rasgar las distancias interferían el sueño de los vecinos de Shairucu.

Cuentan que sin otra solución al contratiempo motivado por seres de ultratumba, hicieron preparativos para celebrar una misa y hallar así el alivio y descanso del alma condenada, aquel domingo el templo dio cabida a todos los habitantes del sector, más, cuando el sacerdote refería el suceso como algo de autenticidad marcada, un humilde cargador que vivía por las cercanías de Gualundún, demostrando arrepentimiento cabal, confesó con palabras entrecortadas que no había tal caja ronca y que era él quien al paso por el camposanto golpeaba las cruces protegidas por viejos latones produciendo los escandalizantes ruidos; esta constancia cotidiana, motivó que en Shairucu se originara la fabulesca historia de la CAJA RONCA.

1.9.4 La viuda de Santo Domingo

Angostas callejuelas bañadas por luz de radiante luna, faroles testigos silenciosos de romances nocturnales, tiempos de añoranza que viajan incansables dejando recuerdos nostálgicos de antepasados abuelos que entre caricias y cálido arrullo nos brindaron añosas tradiciones de la tierra madre; producto de aquel néctar hogareño narraré algo que por más señas aconteció allá por el año 1938 en el histórico y tradicional barrio Santo Domingo de la hermosa Latacunga.

La vida en la ciudad se desarrollaba en tranquila calma, de cuando en cuando las burlonas calles miraban incansables el desfilar de damas y caballeros y en la penumbra de lunadas noches los campanarios conventuales estremeciánse al paso de solitarios fantasmas viajeros de las sombras, del espacio y del misterio; la noche retorciáse en su manto de silencio mientras ancianas beatas al alborar el

día hacían su ingreso al imponente templo de Santo domingo y en interrogante quizá de la otra esquina; una mujer alta, toda vestida de negro hizo macabra parición allá en un oscuro recodo del sector entre miedosos temblores de una señora que con misal y rosario cayó adormecida por aquel pavor borrascoso de ultratumba.

Gotas de lluvia azotaban el paisaje latacungueño, el sol clareaba y la ciudad despertábase conmovida con el tremebundo suceso de la madrugada; Dolores así se llamaba la anciana que luego de oportuna atención médica y reanimada del diabólico momento vivido relató que iba apresuradamente hacia Santo Domingo dijo, cuando encontré a una señora de negro que se acercaba, le pregunté la hora y ella entonces abriéndose la manta me hizo ver que era solo un descarnado esqueleto.

El hecho se repitió una y otra vez causando pánico y comentarios espeluznantes; a poco de la primera aparición en los hogares cerraban las puertas y temprano que pasadas las siete de la noche el barrio quedaba totalmente desolado, desaparecieron los trasnochadores y si algún valeroso se atrevía a salir seguramente tenía que vérselas con la nada agradable viuda, así nacieron los más variados comentarios y falsos rumores: decían que la aparecida acompañaba engañosamente a ebrios caminantes hasta que perdían el sendero del hogar y repentinamente se hallaban paseando por calles hermosas de brillantes luces, caminaban mucho y al clarear el día se encontraban generalmente lejos de la casa; los más fantásticos creían ver a la viuda flotando en el ambiente mientras cerca, el vecindario dejaba oír aullido lastimero de canes asustados.

Cierto día una de las víctimas apareció con varios flecos de pañolón magdalena en su cerrado puño lo que hizo meditar en el origen bien humano de la fantasmal viudita, desde entonces grupos juveniles emprendieron sigilosa y decidida

persecución dispuestos a terminar con la reinante incertidumbre. En el patrullaje constante se dio con la que llamaron la LOCA VIUDA DE SANTO DOMINGO que siendo descubierta emprendió precipitada fuga hacia el viejo cementerio desapareciendo en su interior sin dejar el menor rastro de su presencia; pues, solo quedaron interrogantes y pesimismo en aquellos que buscaban por sí mismos claridad bajo un sol taciturno; sin embargo hay quienes dicen haber dado cuenta de la misteriosa loca viuda que resultó ser un vecino de mal gusto que se disfrazaba presentando el aterrador espectáculo y engañaba a muchos ingenuos, apoderándose de los objetos de valor que llevaban encima; en fin, el ingrato causante de espanto y miedo general tuvo su buena parte y muchos días esperó a que su pobre humanidad sanara de los rudos golpes recibidos; hasta el día de hoy no se ha vuelto a ver la siniestra figura pero.... ¿Qué tal si hubiera de vérselas usted con la LOCA VIUDA DE SANTO DOMINGO en confusa noche de lluvia, soledad y almas de pena?.

1.9.5 El tradicional Uña “Guilli”

Invisibles fantasmas silbaban entre los cabuya les cercanos al camino, cercanos al camino la noche mostraba mil agujeros rutilantes en su manto de obscuridad lejana, entonces un galopar presuroso hablaba de alguien que en su tordillo buscaba anhelante llegar cuanto antes a su fundo comarcano. Quien comentaba me con detalles fabulescos la escena distante ya por la bruma de los años, decía: cuando de realizar una diligencia retornaría hacia propiedad cercana a la parroquia de Tanicuchí fue que el vórtice de las horas nocturnas llegó a mi vera; mi fiel amigo, jadeante devoraba las distancias mientras yo en grueso poncho lanudo aplacaba el azote ambiental; las alforjas entre repletas y vacías de cuando en cuando parecían castañuelas que repercutían en lontananzas de canes atemorizados por luces de efímeras luciérnagas, era un panorama de serranía que duerme sus madrugadas comentaba balbuceante ese grato anciano archivo de acogedoras pláticas.

La curiosidad que despierta nuestra tradición popular, embelléceme con efluvios de misterio y mientras la lluvia salpicaba su transparencia hacia los ventanales, aquel grato amigo continuaba: llantos de niño repercutiéndose en mis oídos, llantos que vertían de cercana quebrada y confundiéndose con el murmullo de las aguas que apacibles cruzaban por el valle; ¿Qué era aquello?, avanzada estaba la noche y ese lloriquear constante mezclado y con graznidos de búho y temblores de espanto no podía ser si no fehaciente manifestación de la presencia del UÑA-GUILLI . Cuando el querido viejo hizo una pausa, recordé al Uña-Guilli como un ser de mitología en nuestro medio, se dice que es una pequeña criatura endemoniada, criatura resultado de haber muerto sin bautizo, son creencias de las gentes y no hay derecho de inculparles, pues el mismo ambiente de nuestras comarcas se presta fácilmente a la superstición y al comentario fabuloso.

Nuestro anciano comentarista, embelesado en lo que hacía dijo entonces: yo nunca en mi juventud supe achicarme a las circunstancias, y aquella vez, ni el recuerdo de las charlas sobre el Uña-Guilli hicieronme retroceder, más bien, decididamente fui adentrándome en la tenebrosa quebrada para aclarar las cosas tan solo de realidad, de dura y fea realidad.

Lo que sucedió efectivamente, fue que no se trataba del ser que con pocos meses de edad en apariencia aseguran que tiene provista dentadura, vivaces ojos, largas uñas, y un rabo que espanta, no era el Uña-Guilli quien lloraba sin parar, a la orilla de aquel riachuelo, era un niño común y corriente que lamentándose en el frío de la madrugada, mientras su madre; obligada por circunstancias económicas lavaba una gran cantidad de ropa que debía entregar llegado el nuevo día.

Con esta corta transcripción de cosas que me conto un noble anciano no quiero destruir la tradición del endiablado pequeño que aparece a los valientes en cualquier rincón de la noche, diciendo con voz ronca y desafinada “Ve, uñas

tengo; Ve, rabo tengo” y luego desaparece entre olores de azufre e infernales risotadas, bañados con sudores de espanto a quienes incrédulos comentan “no existe el Uña Guilli”.

1.9.6 Los Cucuruchos de Latacunga

Seguramente no van a creerme, pese a ello, sin hay curiosidad en vosotros os pido me hagáis compañía por senderos de ficción y realidad, senderos que voy a recorrer incentivando con platicas que fueron algo y dulzor de mi vida tempranera.

Si en año 1.909, con carruaje de esperanzas llego la primera planta de alumbrado eléctrico a Latacunga, la época que vamos a enmarcar nuestras ideas se alumbro con noctámbulos faroles y hogareños candiles, todos testigos de secretos ancestrales, de romances, de bohemias y de rosarios cotidianos con voces de oración.

Los cucuruchos de Latacunga, llamó el vulgo a los truhanescos amigos de lo ajeno que al amparo de negruzcos capirotos y oscuras madrugadas, hacían de las suya en esta ciudad, por la noche aparecían en Shairucu, noche en el barrio Mitimas, ya en el barrio Caliente o en la misma plaza mayor (Parque Vicente León), guarecidos en el aromoso jardín de trepadoras , parras y arboles que vestían el cenador de la tradicional glorieta Latacungueña, paseo predilecto de nuestros antepasados abuelos y que ubicaba haciendo gala de su artística cúpula frente a terrenos de hoy Palacio Municipal.

Dios averigüe y perdone pero los espantosos sustos que causaban nuestros “paisas” los cucuruchos , no eran propiamente por necesidad sino mas bien por

diversión, por maldad, qué se yo, tal vez por “deporte”; así, delimitábase desplumando a sus víctimas unas veces y otras por lo menos haciéndolas danzar y cantar para de seguido propinarlas buena tunda con chichones y ojos morados.

Ocasión de definir el misterio hubo al fin, cuando un grupo de manifestantes incentivando agilidad y rapidez a sus jumentos, venían de moler sus cereales desde Rumipamba a sus hogares en la loma de el Calvario; la noche envejecía entre convulsiones de misterio, las altas torres en respaldo de viejos campanarios, elevándose cual queriendo agujerar los cielos; mientras con alegría musicante los gallos del vecindario anunciaban presurosos la proximidad del alba.

¿Aparecerán los malévolos cucuruchos?, ¿nos despojarán de nuestra carga que es nuestro único medio de subsistencia?, estas y otras preguntas hacíanse los humildes arrieros en tanto soportaban el viento frío de la madrugada... de pronto, cerca al atrio de la iglesia Matriz estaba uno de los encapuchados, pero ¿Y los demás?... ¿Por qué estaba solo y recostado?... Al pasar junto a él los temerosos e intrigados caminantes, atisbando realidades rieron de muy buena gana, no era para menos pues indefenso cual manso cordero cobijábase con manto de latacungueña noche mientras su almohada era pedrusco de regular tamaño, el capuchón que había cubierto antes su rostro estaba a un lado, el cucurucho daba la impresión de haber libado tragos, los que acabo habíanle puesto en brazos de Morfeo... ¡Qué calamidad cucuruchesca! ,comentaron los comerciantes luego de reconocer a quien por cierto distintivo era justamente cabeza mayor de los singulares cucuruchos.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

2.1 Descripción del centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez"

2.1.1 Históricos, creación y fundación

La Escuela Fiscal Mixta Dr. "Otto Arosemena Gómez", fue creada el 14 de Octubre de 1968, mediante Acuerdo Ministerial N°4526 del 21 de noviembre de 2002, Art. 2 literal a. Es una institución de Educación Básica al servicio de los niños y niñas del Cantón Latacunga y de los diferentes barrios adyacentes.

Posteriormente el 1 de septiembre del 2009 incrementa el Nivel de Educación Inicial mediante Resolución Ministerial N° E.I. 05-048 del 27 de octubre de 2009.

Dando cumplimiento al Acuerdo Ministerial N° 0282 del 27 de Agosto del 2008 la escuela se convierte en Centro Educativo, dándose inicio con el Octavo año de Educación Básica, el 5 de septiembre del 2010 para en el próximo año lectivo aperturar el Noveno año y así completar los diez años de educación Básica, lo que demuestra que la Institución ha crecido notablemente.

2.1.2 Visión

La Reforma Curricular continuará siendo puesta en marcha a nivel del plantel procurando permanentemente la implementación de modelos y estrategias que permitan eficiencia y eficacia en su rol, con la coordinación de la Supervisión provincial de Educación.

Ante este reto se compromete a la actualización permanente de los Docentes para elaborar instrumentos curriculares pertinentes y equipamiento con materiales y recursos de acuerdo a los avances tecnológicos y científicos.

2.1.3 Misión

El Personal Docente del Centro Educativo “Dr. Otto Arosemena Gómez”, con su único afán de servicio desinteresado, pretende llevar a cabo una de sus propuestas: Formar, orientar, modelar, a los estudiantes a través del cumplimiento de los ejes transversales contemplados en la Reforma Curricular, que será el resultado final de nuestros esfuerzos y deben ser los mejores para servir a nuestros educandos y comunidad en general.

2.1.4 Objetivos

2.1.4.1 Objetivo General

Mejorar la capacidad de los estudiantes mediante el desarrollo armónico de sus aptitudes, físicas, intelectuales y espirituales que transformando en habilidades y destrezas les permita el acceso a los avances vertiginosos de la ciencia y de la técnica.

2.1.4.2 Objetivos Específicos

- Conseguir el mejoramiento profesional del Personal Docente, capacitándole en informática para la aplicación de una metodología moderna que permita conseguir una educación de calidad.
- Orientar a los Padres de familia sobre el control de sus hijos en la realización de tareas escolares y el cumplimiento de sus responsabilidades.
- Cultivar y practicar valores en los niños/as, inspiradas en el bien común y los principios éticos, pluralistas, democráticos, humanísticos así como en la interculturalidad, la solidaridad, la paz, equidad de género y respeto al medio ambiente.

2.2 Población y muestra

Para la investigación se contó con la colaboración de autoridades, padres de familia y alumnos del centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", ayudando a la correcta realización y culminación de la investigación.

2.2.1 Población

La investigación se realizará en el centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez” del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi. En donde la población está constituida por 75 niños y niñas pertenecientes al séptimo año de educación básica y a los padres de familia de los 75 niños.

Adicionalmente para el sustento técnico de la propuesta se ha encuestado a los 7 profesionales en diseño, que se desempeñan como docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.2.2 Muestra

Dentro la presente investigación no se utilizará la muestra ya que la población con la cual se trabajar es muy pequeña como para poder aplicar la fórmula y no sobrepasa los 100 datos en cada sector.

TABLA N° 2.1: POBLACIÓN Y MUESTRA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ”

SECTOR	DESCRIPCION	POBLACION
Estudiantes	7mos años paralelos A y B del centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”	75
Padres de familia	Padres de Familia del 7mo año A y B del centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez” (Un representante por alumno)	75
TOTAL		150

FUENTE: Archivos de la Institución
REALIZADO POR: Grupo investigador

TABLA N° 2.2: POBLACIÓN Y MUESTRA DE LOS DOCENTES PROFESIONALES EN DISEÑO DE LA “UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI”

SECTOR	DESCRIPCION	POBLACION
Docentes	Docentes profesionales en diseño de la “Universidad Técnica de Cotopaxi”	7
TOTAL		7

FUENTE: Coordinación de Carrera de Diseño Gráfico Computarizado.

REALIZADO POR: Grupo investigador

2.3 Análisis e Interpretación de Resultados

Para recopilar la información se aplicó encuestas y entrevistas a la población involucrada en esta investigación.

La entrevista será orientada a autoridades del centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", un historiador y un docente experto en multimedia del área de diseño de la universidad, y la encuesta dirigida a los niños de 7mo. año de educación básica, a los padres de familia y a los docentes profesionales en diseño de la universidad. Con el objetivo de investigar acerca de la falta de conocimiento de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga y de la elaboración de la propuesta.

2.3.1 Entrevista Dirigida a la Lcda. Fanny Jiménez de Tinajero
Directora del Centro de educación básica Dr. Otto Arosemena
Gómez

1.- ¿Cuál es su opinión de las Leyendas populares de la ciudad de Latacunga con respecto a la identidad cultural?

La Lcda. Fanny Jiménez de Tinajero, considera que la identidad cultural de los latacungueños se está perdiendo, por el desconocimiento y falta de difusión de nuestras tradiciones autóctonas, entre éstas, incluidas las leyendas de nuestra ciudad.

Adicionalmente, manifiesta que los niños son el principal medio por el cual se puede continuar con las tradiciones que están desapareciendo, pero lastimosamente no existe material didáctico disponible.

2.- ¿Por qué considera importante difundir las leyendas de nuestra ciudad en los niños, para enrumbarlos a tener un principio de pertenencia?

Considero que es muy importante la difusión de las leyendas de nuestra ciudad, no solamente de forma teórica sino también de una manera práctica, para que las escuelas por lo menos se inculquen los principios culturales acerca de nuestras tradiciones y así en un futuro ayudarlos a estar orgullosos de su ciudad y provincia.

Lastimosamente, la juventud se avergüenza de decir que es de la ciudad de Latacunga, o “Latacungueño” y prefiere decir que es de otra ciudad como Quito o

Ambato, lo cual nos indica claramente que este principio de pertenencia está perdiéndose.

3.- ¿Cuáles considera Ud. que son las leyendas populares más importantes de la ciudad de Latacunga?

La leyenda de la virgen del Salto, del milagro del volcán como también, los cuentos y leyendas referentes a las iglesias o lugares históricos de la ciudad de Latacunga.

Interpretación:

Después de haber analizado cada pregunta de la entrevista, se concluye que, la Lcda. Fanny Jiménez de Tinajero, considera necesario la elaboración de un material didáctico para rescatar la identidad cultural en los niños, en especial del Centro de educación básica Dr. Otto Arosemena Gómez, de forma que contribuya en la formación cultural del niño, aportando con una fuente de consulta y de trabajo tecnológico con el docente.

Además, menciona algunas leyendas populares de la ciudad, que se han identificado con los siguientes nombres: La señora del Brinco, La Virgen del Volcán y la viuda de Santo Domingo.

***2.3.2 Entrevista Dirigida al Dr. Edmundo Oswaldo Rivera Robayo
Director de La Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi***

1.- ¿Cuál es su opinión de las Leyendas populares de la ciudad de Latacunga con respecto a la identidad cultural?

Todo pueblo tiene su identidad cultural, y esta se recoge a través de leyendas, cuentos, mitos y tradiciones. Y Latacunga no es la excepción, ya que la ciudad posee sus propias tradiciones que han sido recogidas por la sucesión del conocimiento a través de generaciones de manera oral y gracias a la investigación de los escritores o historiadores; lo que refleja las costumbres propias de la ciudad, es decir nuestra identidad cultural.

Lastimosamente la información es muy escasa y el esquema “original” de la leyenda se va deteriorando y perdiendo con el paso del tiempo.

2.- ¿Por qué considera importante difundir las leyendas de nuestra ciudad en los niños, para enrumbarlos a tener un principio de pertenencia?

Porque tenemos los medios, ya que actualmente se tiene acceso a herramientas tecnológicas modernas, como la multimedia donde se incluye la imagen en sí. Ya que el niño y el joven, aprenden más de una imagen que de un largo texto que le pueda dar un profesor; recordemos que las generaciones de hoy están creciendo con el Internet y la computadora. La tecnología debe ser la ayuda y complemento para el proceso del aprendizaje, son estos medios los que visualmente le permite al niño captar de mejor manera los mensajes que se desean transmitir, por estas razones es importante la difusión de las leyendas en los niños.

3.- ¿Cuáles considera Ud. que son las leyendas populares más importantes de la ciudad de Latacunga?

Existen varias leyendas que lastimosamente no recordamos con exactitud, La leyenda de la Churona, el descabezado de San Francisco, la virgen del Salto. Se tendría que revisar los libros de varios autores como: Eduardo Paredes, Oswaldo Rivera, Neptalí Zuñiga, etc. o recolectar las leyendas directamente de la gente.

Interpretación:

Al aplicar el instrumento de la entrevista, al Dr. Edmundo Oswaldo Rivera Robayo, se puede expresar que la elaboración de una propuesta multimedia, es vista de buena manera por parte de la autoridad provincial de la Casa de la Cultura, cuya opinión acerca del uso de las nuevas tecnologías es muy valiosa para el desarrollo del trabajo investigativo.

Menciona que un medio visual sería de mucha trascendencia para los niños de las escuelas, y recomienda consultar los libros de varios autores y de la gente nativa de la ciudad de Latacunga que tenga conocimiento de las leyendas.

2.3.3 Entrevista Dirigida al Lcdo. Fausto Eduardo Paredes Ortega Escritor e Historiador de la ciudad de Latacunga

1.-¿Cuál es su opinión de las Leyendas populares de la ciudad de Latacunga con respecto a la identidad cultural?

Son las raíces de los pueblos, lo que hace que la gente de una ciudad o país se identifique como parte del mismo, por esto cada Cultura llega a desarrollarse en base a sus creencias y aporte común en beneficio de los suyos. Y en mi caso he estado trabajando desde mi juventud hasta lograr 3 volúmenes de las tradiciones y leyendas no solo de Latacunga sino de todo Cotopaxi, mirando la falta de este material en archivos o bibliotecas.

Los latacungueños no solo somos la fiesta de la Mama Negra, Hallulas, Chugchucaras o Quesos de hoja, somos un conjunto de tradiciones, hombres insignes en la historia que lastimosamente se están perdiendo.

2.- ¿Por qué considera importante difundir las leyendas de nuestra ciudad en los niños, para enrumbarlos a tener un principio de pertenencia?

La Leyenda, el cuento y la novela tienen mucha similitud y estas guardan el espíritu que motiva a los niños y jóvenes. Como maestro de toda la vida, yo sé que los niños desde el primer peldaño de su vida les gusta que se les participe de las leyendas y cuentos autóctonos. Esto les llena de fe, religiosidad y de una lección moral e histórica. Los hechos satisfacen plenamente el carácter propio y sentido de pertenencia de los niños, los cuales se están perdiendo por la influencia de las comunicaciones, la televisión y el internet.

El conocimiento se ha estancado en las cabelleras blancas de la gente, antiguas escribanías y documentos que se mantienen en hogares particulares, por esta razón es muy importante que las nuevas generaciones rescaten y difundan estas leyendas mediante diferentes alternativas.

3.- ¿Cuáles considera Ud. que son las leyendas populares más importantes de la ciudad de Latacunga?

Eduardo Paredes considera entre las leyendas más importantes destacan las siguientes: La señora del Brinco, la virgen del volcán y la viuda de Santo Domingo.

Interpretación:

Una vez analizadas las preguntas realizadas en la entrevista, al Lcdo. Eduardo Paredes Ortega, se puede extraer que es necesario rescatar las leyendas populares de la ciudad de Latacunga utilizando un medio moderno para aplicarlo posteriormente en los niños, los cuales son el público indicado para que conserve el conocimiento.

Como autor directo de varios libros, escritos e investigaciones acerca de las Leyendas de la ciudad de Latacunga, identifica 4 leyendas principales: La señora del Brinco, la virgen del volcán, la caja ronca de Shairucu y la viuda de Santo Domingo.

2.3.4 Entrevista Dirigida al Dis. Luis Raúl Jiménez Tello Docente y experto multimedia de la Universidad Técnica de Cotopaxi

1.- ¿Cuál es su opinión acerca de la elaboración de una propuesta gráfica multimedia destinada al público infantil?

Cualquier multimedia, aplicada a determinado sector del mercado, debe estar acompañada de un estudio y diseño de su estructura o función. La gráfica muchas veces no debe ser muy compleja, puede resumirse en formas básicas y sencillas, lo que es importante es que estas se utilicen de forma adecuada y realicen las tareas que se asignen dentro del multimedia; de esta forma cumple su objetivo que es el de enseñar o comunicar.

La idea de proponer un material para niños es muy buena ya que inclusive el gobierno está impulsando nuevas ideas metodológicas aplicadas a las entidades educativas, y desarrollando así: Videos, audio, páginas web y multimedia en general.

2.- ¿Qué aspectos técnicos considera importantes para el diseño de la propuesta planteada?

Lo primero que se debe tomar en cuenta es la plataforma en la cual se desarrolla la multimedia y la utilización del internet para llegar a varios usuarios. La parte importante de este material se debe centrar en la forma pedagógica empleada para su utilización en niños; puede ser un video multimedia y no necesariamente un interactivo. Dentro de una animación los requisitos técnicos básicos a utilizarse son: Los bocetos, tipo de producción, storyboard, guiones gráficos, de video y de audio.

3.- ¿Según Ud. que características debe contener la animación para causar impacto en los niños?

La manera de saber con seguridad que características debe contener la animación es trabajando con los niños y averiguar si les gusta un producto multimedia o no. Es decir que mediante las encuestas se pueden determinar la forma correcta de desarrollar la animación.

Interpretación:

Estimando el cuestionamiento del Dis. Luis Raúl Jiménez Tello se puede concluir que la mejor forma de elaborar una animación multimedia es aplicando un cuestionario al grupo objetivo y extraer las características con las cuales se van a desarrollar la propuesta. Menciona que la parte gráfica puede quedar como segundo punto, tras desarrollar primero la metodología adecuada para dar el mensaje que se desea al público infantil.

2.3.5 Encuesta dirigida a niños/as de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A Y B

2.3.5.1 PREGUNTA #1: ¿Conoce alguna leyenda popular de la ciudad de Latacunga?

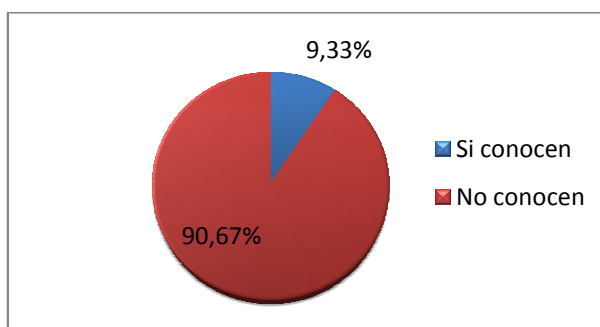
TABLA N° 2.3: CONOCIMIENTO DE LEYENDAS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si conocen	6	9.33
No conocen	68	90.67
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Gráfico N° 2.1: CONOCIMIENTO DE LEYENDAS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos el 9.33% de los niños/niñas encuestados/as manifiestan conocer las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, y el 90.67% manifiestan que desconocen.

En base a estos resultados se pudo analizar que el desconocimiento de las leyendas populares de la ciudad es mayoritario en el grupo de niños encuestados, debido a que nadie les transmite el contenido de las mismas.

2.3.5.2 PREGUNTA #2: ¿Ha leído o escuchado alguna leyenda popular de la ciudad de Latacunga por computadora?

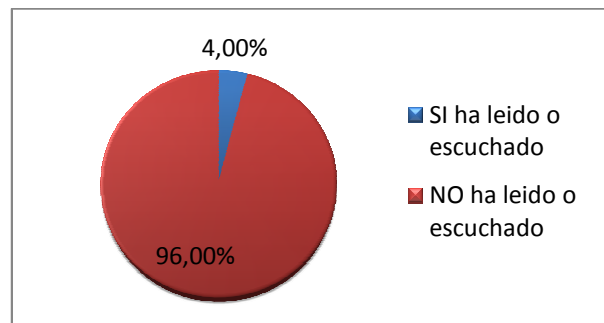
TABLA N° 2.4: LEYENDAS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA POR COMPUTADORA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si ha leído o escuchado	3	4.00
No ha leído o escuchado	72	96.00
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.2: LEYENDAS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA POR COMPUTADORA



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Al realizar la encuesta se ha podido observar que el 4.00% de niños/as manifiestan haber visto y escuchado leyendas de la ciudad de Latacunga por medio del computador, mientras que el 96.00% que no lo han hecho.

Llegando a la conclusión de que la mayoría de los niños no han tenido acceso a un producto multimedia por computador sobre las leyendas de la ciudad, debido a la carencia de este material didáctico adaptado hacia el público infantil.

2.3.5.3 PREGUNTA #3: ¿Te gustaría que en tu escuela te enseñen las leyendas de tu ciudad?

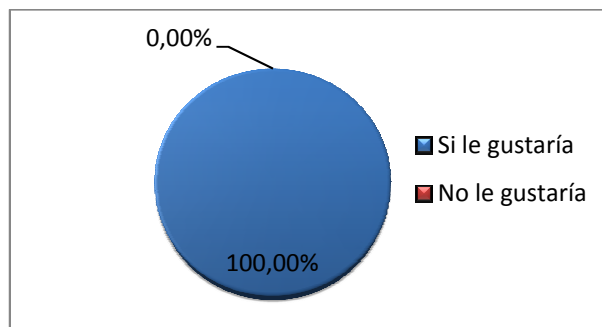
TABLA N° 2.5: ENSEÑANZA DE LAS LEYENDAS EN LA ESCUELA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si le gustaría	75	100
No le gustaría	0	0
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.3: ENSEÑANZA DE LAS LEYENDAS EN LA ESCUELA



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Al preguntar a los niños de la escuela si les gusta que sus maestros les enseñen las leyendas populares de la ciudad, el 100% expresa que les atrae mucho la enseñanza de historias del pueblo.

Por lo tanto, todos los niños encuestados que estudian en el 7^{mo} año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", considera que es muy importante aprender las leyendas de nuestra ciudad porque es una de las formas de demostrar el interés de conocer las tradiciones que han perdurado de generación en generación.

2.3.5.4 PREGUNTA #4: ¿Te agradaría ver las leyendas populares de tu ciudad en forma animada?

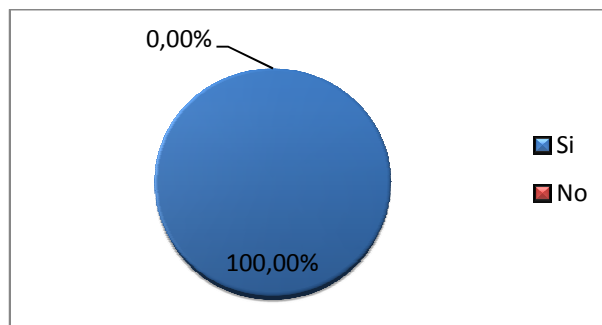
TABLA N° 2.6: LEYENDAS POPULARES EN FORMA ANIMADA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si le agradaría	75	100
No le agradaría	0	0
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.4: LEYENDAS POPULARES EN FORMA ANIMADA



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Los datos recopilados muestran que un 100% de la población, disfrutaría mucho si las leyendas populares del cantón son ilustradas mediante un formato animado.

Al parecer los estudiantes sienten la necesidad de disponer de una forma mucho más agradable y moderna de conocer las leyendas tradicionales de su ciudad. Además de tener una baja cultura lectora en nuestro medio, no existen libros adecuados para el target infantil, lo cual motiva la elaboración de este material.

2.3.5.5 PREGUNTA #5: ¿Te gustaría que estas leyendas las puedas encontrar en un CD?

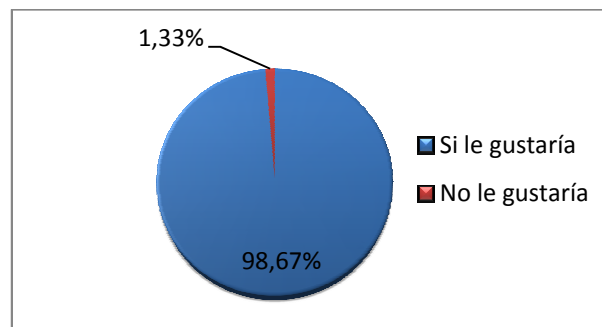
TABLA N° 2.7: LEYENDAS EN FORMATO CD - ROM

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si le gustaría	74	100
No le gustaría	1	1.33
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.5: LEYENDAS EN FORMATO CD – ROM



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Al preguntar a los niños si les gustaría acceder al contenido de las leyendas por medio de un CD, el 98.67% dicen que sí, mientras el 1.33% dice que no.

La mayoría del tiempo o al menos una gran parte del tiempo libre de los niños, pasan frente al computador o un reproductor multimedia; entonces es una enorme ventaja disponer de estas leyendas en CD – ROM ya que conducirá al niño a realizar tareas extra curriculares o deberes de forma que a ellos les guste.

2.3.5.6 PREGUNTA #6: ¿Compartirías tu experiencia adquirida de las leyendas, con tus amigos y/o familiares?

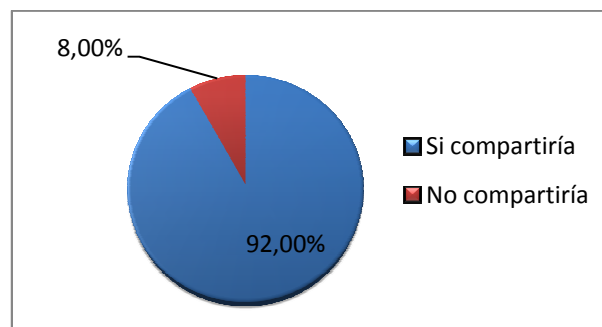
TABLA N° 2.8: COMPARTIR EL CONOCIMIENTO DE LAS LEYENDAS, CON AMIGOS Y/O FAMILIARES

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si compartiría	69	92
No compartiría	6	8
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.6: COMPARTIR EL CONOCIMIENTO DE LAS LEYENDAS, CON AMIGOS Y/O FAMILIARES



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

El 92.00% de niños/as podrían contar las experiencias adquiridas después de ver las leyendas populares de la ciudad de Latacunga.

De los resultados obtenidos la mayor parte de los niños/as de la escuela, se encuentran de acuerdo en compartir la experiencia que adquirió, ya que de esta manera se convertiría el niño en porta voz de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, permitiendo así recuperar nuestra identidad cultural.

2.3.5.7 PREGUNTA #7: ¿Crees que conocer nuestras leyendas es importante?

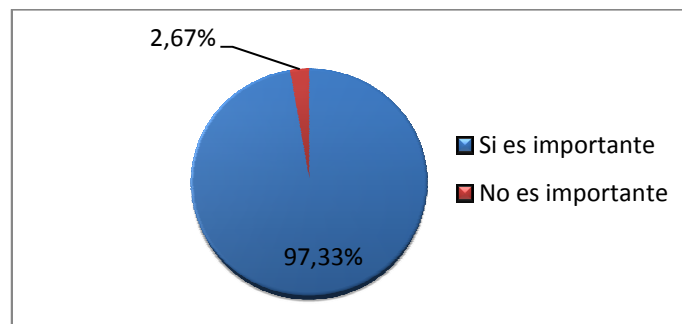
TABLA N° 2.9: ¿CONOCER NUESTRAS LEYENDAS ES IMPORTANTE?

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si es importante	73	97.33
No es importante	2	2.67
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.7: ¿CONOCER NUESTRAS LEYENDAS ES IMPORTANTE?



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

El 97.33% de los menores consideran importante conocer acerca de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga.

Los niños encuestados, manifiestan que es muy importante conocer nuestras leyendas autóctonas, ya que de esa manera ellos podrán relatárselo a otros niños/as, permitiendo al niño poder desarrollar sus destrezas y el sentido de pertenencia de su ciudad, reconociendo una importancia cultural de nuestras tradiciones.

2.3.5.8 PREGUNTA #8: ¿Cuál de estos colores te parece más agradable?

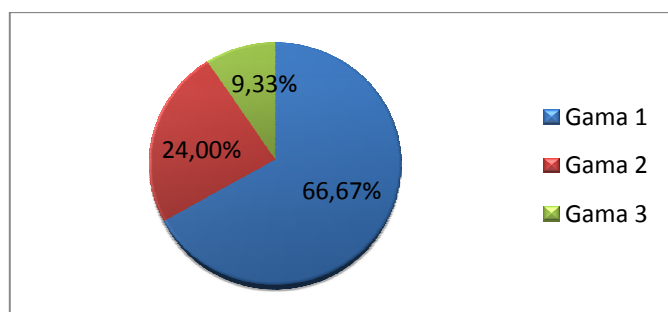
TABLA N° 2.10: COLORES QUE MÁS AGRADAN A LOS NIÑOS

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Gama 1 (niños)	50	66.67
Gama 2 (cálido)	18	24.00
Gama 3 (cercanía)	7	9.33
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.8: COLORES QUE MÁS AGRADAN A LOS NIÑOS



FUENTE: Encuesta aplicada a los alumnos de 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Con relación a la gama de colores, se les preguntó a los niños/as cuál de ellos les parecía más atractivo, el 66.67% considera que la gama 1 es importante al momento de poder hacer ilustraciones con colores, el 24.00% les gusta los colores cálidos y el 9.33% les gusta la gama de colores que representa cercanía.

La mayor parte de los niños considera más atractiva la gama de colores destinada para su uso en público infantil, confirmándose la elección y percepción de los menores; concluyendo entonces, que este tipo de colores se pueden usar en el diseño multimedia a ser desarrollado durante la investigación.

2.3.6 Encuesta dirigida a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”.

2.3.6.1 PREGUNTA #1: ¿De acuerdo a su percepción, las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, están desapareciendo?

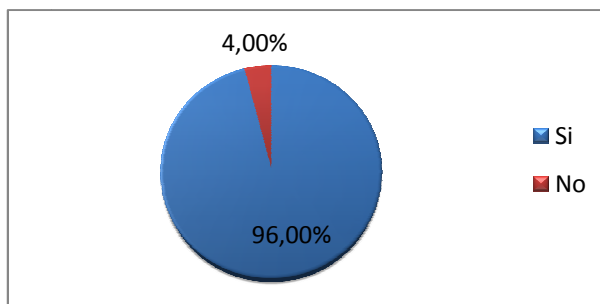
TABLA N° 2.11: ¿LAS LEYENDAS DE LA CIUDAD, ESTÁN DESAPARECIENDO?

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	72	96.00
No	3	4.00
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.9: ¿LAS LEYENDAS DE LA CIUDAD, ESTÁN DESAPARECIENDO?



FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

De igual forma al analizar los resultados obtenidos se pudo apreciar que el 96% de los padres encuestados, contestaron afirmativamente que según su percepción las leyendas populares de la ciudad de Latacunga están desapareciendo.

Concluyendo que la mayor parte de padres de familia, creen que las leyendas han desaparecido al no traspasar el conocimiento de generación en generación, como se hacía en la antigüedad; también coinciden que no existen registros escritos o visuales de estas tradiciones que ayuden a la remembranza de las mismas.

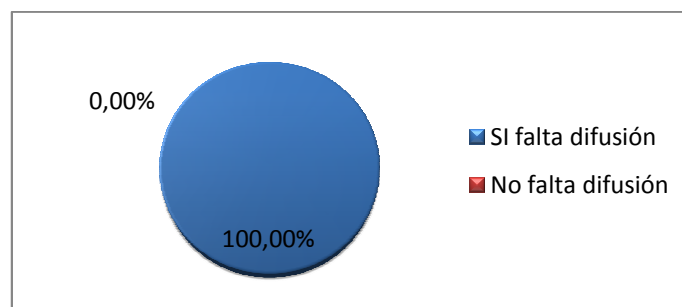
2.3.6.2 PREGUNTA #2: ¿Según Ud. cree que ha faltado la difusión de estas leyendas populares por parte de autoridades pertinentes?

TABLA N° 2.12: FALTA DE DIFUSIÓN DE LEYENDAS POPULARES POR PARTE DE AUTORIDADES PERTINENTES

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si falta difusión	75	100
No falta difusión	0	0
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B
REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.10: FALTA DE DIFUSIÓN DE LEYENDAS POPULARES POR PARTE DE AUTORIDADES PERTINENTES



FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B
REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Al realizar la encuesta se puede observar que el 100% de los padres, piensan que ha faltado la difusión de estas leyendas por parte de las autoridades pertinentes.

Los padres de familia manifiestan que existe despreocupación y desidia acerca de este tema cultural, para lo cual les gustaría que se emprendiera alguna propuesta para hacer conocer las leyendas a sus hijos y así poder rescatar las tradiciones de antaño.

2.3.6.3 PREGUNTA #3: De los siguientes grupos escoja las leyendas populares que Ud. más recuerda.

TABLA N° 2.13: GRUPOS DE LEYENDAS QUE MÁS RECUERDA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
La señora del Brinco, la virgen del volcán y la viuda de Santo Domingo	73	97.33
La caja ronca de Shairucu, el tradicional Uña “Guilli” y los Cucuruchos de Latacunga	2	2.67
TOTAL		100

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.11: GRUPOS DE LEYENDAS QUE MÁS RECUERDA



FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez”, Paralelo A y B

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Del total de encuestados, el 97.33% expresa que recuerdan el grupo de leyendas conformado por: La leyenda de la señora del brinco, la virgen del volcán y la viuda de Santo Domingo.

Entre el historial de leyendas proporcionado por el historiador, el primer grupo de leyendas son las de mayor recordación y dominio popular de los padres de familia, debido a que son las que más han perdurado con el pasar del tiempo debido a su contenido religioso y místico.

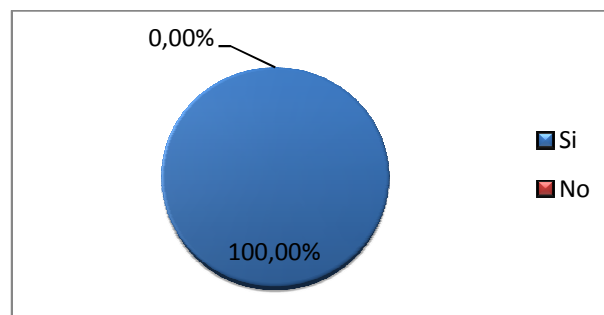
2.3.6.4 PREGUNTA #4: ¿A su criterio, es importante que los niños conozcan estas leyendas?

TABLA N° 2.14: ¿ES IMPORTANTE QUE LOS NIÑOS CONOZCAN ESTAS LEYENDAS?

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	75	100
No	0	0
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B
REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.12: ¿ES IMPORTANTE QUE LOS NIÑOS CONOZCAN ESTAS LEYENDAS?



FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B
REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Los datos recopilados muestran que un 100% de los padres de familia encuestados, creen que es muy importante que los niños conozcan de estas leyendas.

Los padres quieren mantener vivas las tradiciones Latacungueñas para las próximas generaciones, por medio de sus hijos y así ayudar a que se identifiquen con su ciudad y provincia.

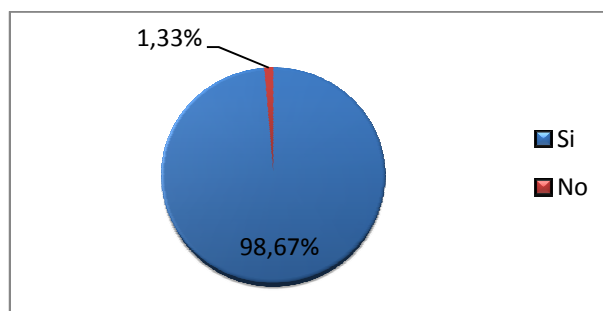
2.3.6.5 PREGUNTA #5: ¿Cree Ud. Que el material propuesto ayudará a rescatar la identidad cultural en los niños?

TABLA N° 2.15: ¿EL MATERIAL PROPUESTO AYUDARÁ A RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS NIÑOS?

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	74	100
No	1	0
TOTAL	75	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B
REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.13: ¿EL MATERIAL PROPUESTO AYUDARÁ A RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS NIÑOS?



FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia del 7mo año del Centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", Paralelo A y B
REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Al preguntar a los padres de familia si creen que el material propuesto ayudará a rescatar la identidad cultural en los niños, el 98.67% responde que sí.

Los padres de familia miran de forma positiva que exista un material didáctico moderno que ayude a rescatar la identidad cultural en sus hijos, ya que puede estar disponible en todo momento porque los niños manejan desde temprana edad el computador.

2.3.7 Encuesta dirigida a los docentes profesionales en diseño de la “Universidad Técnica de Cotopaxi”.

2.3.7.1 PREGUNTA #1: Seleccione que tipo de propuesta gráfica es más efectiva para capturar la atención del público infantil:

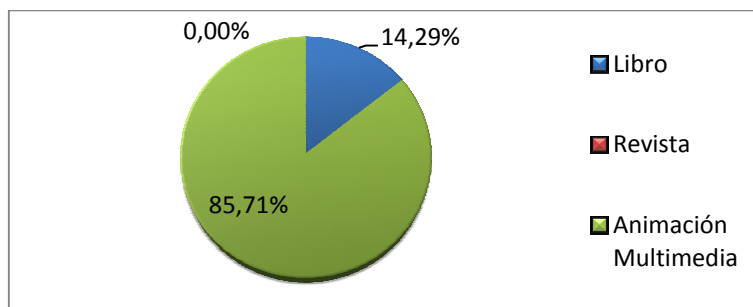
TABLA N° 2.16: PROPUESTA GRÁFICA MÁS EFECTIVA PARA CAPTURAR LA ATENCIÓN DEL PÚBLICO INFANTIL.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Libro	1	14.29
Revista	0	0
Animación multimedia	6	85.71
TOTAL	7	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.14: PROPUESTA GRÁFICA MÁS EFECTIVA PARA CAPTURAR LA ATENCIÓN DEL PÚBLICO INFANTIL.



FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Al preguntar a los docentes profesionales en diseño, que propuesta es la más efectiva para capturar la atención del público infantil, el 85.71% dicen que la más adecuada es una animación multimedia.

La mayoría de diseñadores, piensan que una animación multimedia es la más adecuada para capturar la atención del público infantil, ya que es mucho más llamativa que un libro o revista y utiliza medios modernos.

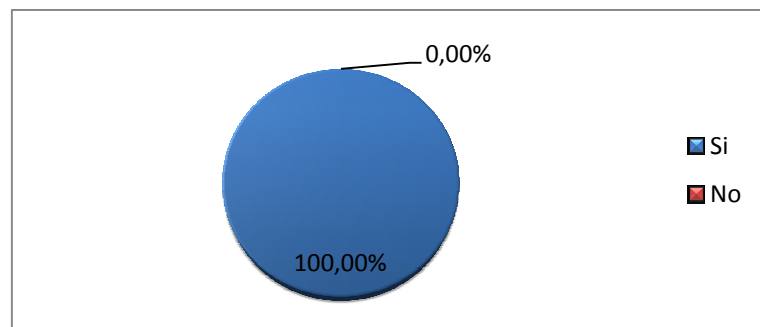
2.3.7.2 PREGUNTA #2: ¿Cree Ud. Adobe Flash es un programa adecuado para la animación multimedia de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga?

TABLA N° 2.17: ¿ADOBE FLASH ES ADECUADO PARA LA ANIMACIÓN MULTIMEDIA?

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	100
No	0	0
TOTAL	7	100

*FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.
REALIZADO POR: Grupo investigador*

GRÁFICO N° 2.15: ¿ADOBE FLASH ES ADECUADO PARA LA ANIMACIÓN MULTIMEDIA?



*FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.
REALIZADO POR: Grupo investigador*

Interpretación:

Al realizar la encuesta al sector de docentes, si creen que el software Adobe Flash es un programa adecuado para la animación multimedia de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, el 100% dicen que si es el más adecuado.

El software Adobe Flash es un programa adecuado para aplicar la propuesta multimedia, ya que combina las herramientas necesarias para su elaboración y porque es compatible con el software de diseño gráfico computarizado que pueden dominar los estudiantes de la carrera.

2.3.7.3 PREGUNTA #3: Según su criterio, de los siguientes tipos de ilustración, ¿cuál es la más adecuada para los niños?

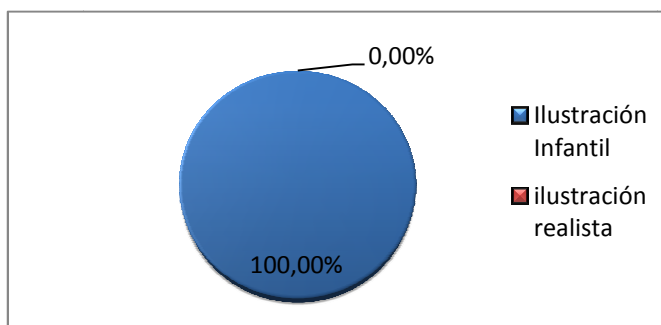
TABLA N° 2.18: ILUSTRACIÓN MÁS ADECUADA PARA NIÑOS

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Ilustración infantil	7	100
Ilustración realista	0	0
TOTAL	7	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.16: ILUSTRACIÓN MÁS ADECUADA PARA NIÑOS



FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.

REALIZADO POR: Grupo investigador

Interpretación:

Con la ejecución de la encuesta, al preguntarle a los docentes, según su criterio, cuál es el tipo de ilustración más adecuada para los niños, el 100% responde que la Ilustración infantil es la más adecuada.

La ilustración infantil puede utilizarse para la elaboración de la propuesta multimedia, debido a las características y naturaleza ilustrativa de las mismas, ya que aporta con distintos estilos dependiendo de la visión y habilidades del diseñador gráfico.

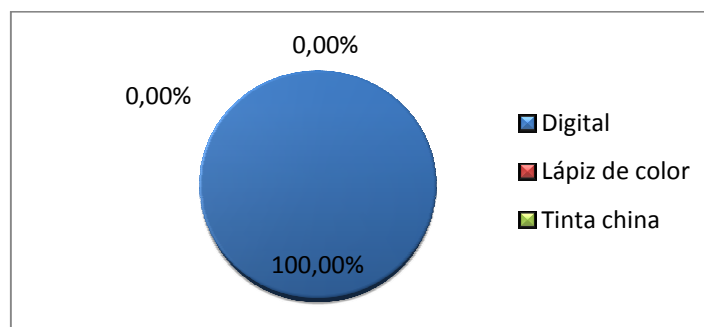
2.3.7.4 PREGUNTA #4: Según usted, las técnicas de ilustración adecuadas para la animación, deben ser:

TABLA N° 2.19: TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ADECUADAS PARA LA ANIMACIÓN

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Digital	7	100
Lápiz de color	0	0
Tinta china	0	0
TOTAL	7	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.
REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.17: TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ADECUADAS PARA LA ANIMACIÓN



FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.
REALIZADO POR: Grupo investigador

INTERPRETACIÓN:

Al preguntarle a los docentes, cuál de las técnicas de ilustración es adecuada para la animación, el 100% concuerda en que la técnica de ilustración adecuada es la digital.

Según los docentes es lo más adecuado el uso de la tecnología digital en la elaboración del proyecto multimedia ya que se acopla con el objetivo sin necesidad de utilizar medios tecnológicos adicionales.

2.3.7.5 PREGUNTA #5: Desde el punto de vista del color connotativo. ¿Cuál de estas sub categorías considera la adecuada para realizar la propuesta planteada?

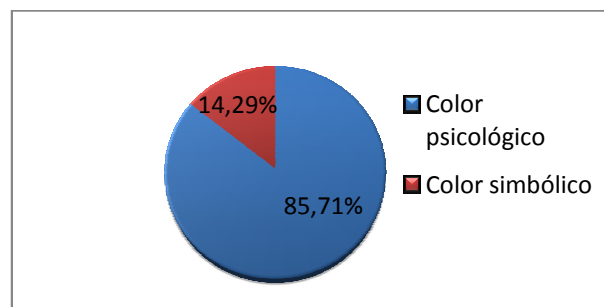
TABLA N° 2.20: SUB CATEGORÍA CONNOTATIVA PARA LA PROPUESTA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Color psicológico	6	85.71
Color simbólico	1	14.29
TOTAL	7	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 2.18: SUB CATEGORÍA CONNOTATIVA PARA LA PROPUESTA



FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes profesionales en diseño de la UTC.

REALIZADO POR: Grupo investigador

INTERPRETACIÓN:

Al preguntar a los docentes profesionales en diseño de la Universidad Técnica de Cotopaxi, que sub categoría connotativa debería aplicarse para la elaboración de la propuesta, el 85.71% dicen que el uso del color psicológico es la más efectiva.

La mayoría de diseñadores, piensan que en la elaboración de la propuesta multimedia se debe recurrir al uso del significado psicológico del color, ya que su buen uso promueve la correcta transmisión del mensaje al usuario, en este caso el público infantil.

2.4 Conclusiones y Recomendaciones

Luego del trabajo investigativo realizado se ha podido establecer las siguientes conclusiones y recomendaciones.

2.4.1 Conclusiones

- Los niños/as y los padres de familia del 7mo año de la escuela de educación básica Dr. Otto Arosemena Gómez, reconocen el desconocimiento de las leyendas existentes en la ciudad, motivo por el cual solicitan que los profesores impartan de forma dinámica las leyendas, para conservar la identidad cultural del cantón.
- Los niños sugieren que las leyendas puedan ser visualizadas por medio de un CD, con el fin de que puedan socializar y compartir el contenido con los demás.
- EL diseño multimedia de las leyendas del cantón, ayudará a conservar la tradición del pueblo, se propone entonces que la enseñanza se realice a través de medios modernos, como la multimedia, la cual permite realizar ilustraciones de forma animada, y así capturar la atención de los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Para el desarrollo y elaboración de la propuesta multimedia, se aplicará las herramientas técnicas y software de diseño más idóneos, lo que nos permitirá reafirmar los conocimientos específicos de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado y poner nuestro trabajo a consideración de la ciudadanía.

2.4.2 Recomendaciones

- Las autoridades encargadas del área cultural deberían apoyar y emprender campañas de difusión de nuestras leyendas populares, ya que lastimosamente existe poco material destinado a los niños.
- El centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", se comprometa en la utilización de la propuesta desarrollada para rescatar la identidad cultural de la ciudad y además compartirla con otras instituciones educativas.
- Colocar los videos desarrollados de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, en el sitio web Youtube, así como lo ha hecho la municipalidad del distrito metropolitano de Quito con sus leyendas más trascendentales, ya que han tenido buena aceptación del público en general a nivel mundial.
- Dotar el material didáctico a la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi y a la jefatura de Cultura del GAD Municipal del Latacunga para su libre reproducción y difusión.

2.5 Verificación de las preguntas directrices

1. ¿Define las bases teóricas de diseño multimedia e identidad cultural?

Mediante la investigación realizada se ha definido las bases teóricas del diseño multimedia, realizando una correcta categorización del diseño y el diseño gráfico, así como los conceptos necesarios para la realización de la propuesta multimedia. Adicionalmente se ha definido los conceptos de cultura e identidad cultural lo cual aportó en la comprensión del problema.

2. ¿Caracteriza al centro de educación básica Dr. Otto Arosemena Gómez y la identidad cultural en los niños de séptimo año?

Realizada las encuestas y entrevistas a la población de alumnos y padres de familia del 7mo año del centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez” se ha caracterizado los requerimientos de la institución, analizando los datos para la implementación de la propuesta.

Se determina que la propuesta gráfica multimedia es necesaria para rescatar la identidad cultural y las leyendas de la ciudad, el 100% de los niños encuestados consideran que las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, deberían trasladarse a un formato animado por computadora.

3. ¿Diseña una propuesta gráfica multimedia acerca de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga?

Después del análisis de resultados, es factible el diseño de la propuesta gráfica multimedia de las leyendas de la ciudad de Latacunga, mediante la definición de los conceptos técnicos necesarios y la aplicación de la ilustración infantil. Así como también la aplicación del guión y storyboard.

El proceso de diseño se realizará en el software de Adobe: Illustrator, Photoshop, Flash, After Effects y Premiere. Realizando un proceso de preproducción y desarrollo multidisciplinario.

Además se crea una herramienta de fácil acceso y utilización para docentes y alumnos del centro de educación básica "Dr. Otto Arosemena Gómez", abriendo la posibilidad de que se pueda utilizar a nivel macro gracias al Internet.

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA A LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

3.1 Propuesta

3.1.1 Tema

Propuesta Gráfica Multimedia: “Mis Leyendas”.

3.1.2 Presentación

El presente proyecto trata sobre una animación digital multimedia acerca de las Leyendas Populares de la Ciudad de Latacunga, la cual busca rescatar el contenido histórico y cultural de las mismas, aplicadas a los niños de séptimo año del Centro de Educación Básica Dr. Otto Arosemena Gómez.

La propuesta desarrollada por el grupo investigador, constituye una herramienta tecnológica didáctica que permitirá al Centro de Educación Básica Dr. Otto Arosemena Gómez, difundir en los niños de séptimo año un material nuevo e innovador acerca de nuestras propias leyendas autóctonas, cambiando el

paradigma tradicional de la sucesión del conocimiento de generación en generación.

La propuesta multimedia se encuentra elaborada con la fusión de programas de diseño y animación de la familia Adobe, los cuales se utilizaron en el transcurso de la formación profesional. Estos programas permiten implementar y desarrollar efectos multimedia generando un excelente producto final.

Las ilustraciones, escenarios y personajes que componen las animaciones están diseñados para captar la atención del público infantil, pudiendo asimilar y recordar el mensaje de la historia contada de una forma clara y directa; todos los contenidos multimedia se han complementado de tal forma que guardan relación con respecto al diseño y función de la propuesta.

3.1.3 Justificación

El presente proyecto ha sido elaborado pensando en la realidad actual de la ciudad de Latacunga y el aporte al rescate de la identidad cultural en los niños del Centro de Educación Básica Dr. Otto Arosemena Gómez mediante el uso innovador de la tecnología, de acuerdo a los resultados obtenidos, resulta evidente la existencia de poco material y escasa difusión cultural.

Por lo tanto se ha considerado esencial aportar a la “Vinculación de la Universidad con el Pueblo” a través de los conocimientos obtenidos, implementando una animación multimedia de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, el cual resulta muy importante al momento de comunicar su contenido histórico - cultural a nuestros niños y público en general.

La propuesta gráfica contendrá formas, ilustraciones y animaciones, diseñados exclusivamente para el público infantil, pudiéndose extender su uso como material didáctico en las escuelas, con el fin de ayudar a la conservación de nuestras

tradiciones y creencias, aportando con innovación y retentiva por medio del diseño.

El público objetivo beneficiado es la población infantil comprendida entre los 10 a 12 años de edad, teniendo un público de arrastre donde se incluyen todas aquellas personas interesadas en el tema; ya que al visualizar esta animación multimedia, es enriquecerse visualmente hacia un modelo diferente de aprendizaje, observar e interactuar con el gusto personal del usuario.

Este proyecto de animación multimedia recoge las leyendas más representativas de la ciudad de Latacunga, ayudando a obtener un material didáctico a disposición de los niños y docentes.

3.1.4 Objetivos

3.1.4.1 Objetivo General

- ✓ Elaborar una propuesta gráfica multimedia de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga para rescatar la identidad cultural de los niños de séptimo año del centro de educación básica Dr. Otto Arosemena Gómez durante el periodo 2011 – 2012.

3.1.4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Ilustrar los escenarios y personajes en los que se desarrollaron las leyendas más populares de la ciudad de Latacunga.
- ✓ Diseñar una animación gráfica de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga en un formato multimedia, utilizando software de la familia Adobe.

- ✓ Ayudar en el rescate de las leyendas populares y de la identidad cultural de los niños de la ciudad de Latacunga.

3.2 Planeación y desarrollo de la animación multimedia

La planeación del proyecto multimedia es esencial para entender los requerimientos técnicos, así como reclutar los recursos materiales y humanos para la elaboración del mismo.

3.2.1 Análisis de la Información

Una animación multimedia acerca de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga brinda la oportunidad de maximizar su portabilidad y utilizar medios flexibles de difusión, como el propio Internet. Después de analizar los resultados obtenidos por la aplicación de encuestas y entrevistas realizadas a autoridades, docentes y estudiantes de las instituciones involucradas, se ha elaborado un material didáctico funcional y amigable que contribuirá a rescatar la identidad cultural de los niños.

3.2.1.1 Contenidos de la animación multimedia

De la investigación realizada conjuntamente con los expertos, historiadores y escritores del tema, se han podido identificar 4 leyendas que sobresalen por el resto las registradas; las que corresponden al dominio popular la ciudad de Latacunga, estos autores han proporcionado el contenido oral y escrito de las leyendas originales desde los documentos más antiguos existentes.

La señora del Brinco

Leyenda que data del siglo XVIII, y los orígenes de la famosa iglesia del Salto y del barrio que lleva el mismo nombre, detalla como un niño descubre la imagen de la virgen María en el envés de la piedra que fue utilizada como puente y vía de acceso en un trecho del río Yanayacu. La cual fue trasladada hacia un templo para su veneración, el cual ha cambiado su estructura al pasar del tiempo.

Esta leyenda posee connotaciones históricas y religiosas, las cuales aún se conservan por pocos moradores del barrio El Salto en la actualidad, pero con información errónea.

La virgen del Volcán

Leyenda que data del siglo XVII, narra las erupciones volcánicas del Cotopaxi desarrolladas desde el año de 1.742, y los hechos que acontecieron al desarrollarse una procesión de Latacungueños llevando consigo a la Virgen de las Mercedes hacia el cerro del Calvario, suscitándose que la efigie levantara la mano diestra y calmara la furia del volcán, lo cual propició a la creencia del milagro de la virgen del volcán.

Igualmente esta narración registrada en la página 345 del cedulaario Real de Latacunga, posee características históricas y religiosas.

La viuda de Santo Domingo

Leyenda que data del siglo XIX, cuenta las apariciones de una señora vestida de negro con rostro de calavera, cuyas apariciones se repitieron una y otra vez causando pánico y comentarios espeluznantes de los lugareños. A poco de la primera aparición en los hogares se cerraban puertas y ventanas, alentando a los

grupos juveniles a darle caza; dando resultado del patrullaje a un vecino de mal gusto quien se disfrazaba para engañar y robar a los ingenuos.

3.2.2 Selección de Hardware y Software

Para la elaboración de la propuesta multimedia al momento de realizar esta investigación, se ha seleccionado tecnología moderna y actual, la cual se describe a continuación:

HARDWARE:

- **Computador Intel Core 2 duo:** Para la elaboración del trabajo escrito y la recopilación de información.
- **Computador Intel Core i3:** Para la instalación de los paquetes informáticos necesarios para la elaboración la propuesta.
- **Impresora, Scanner EPSON stylus TX730WD:** Necesaria para la realizar la digitalización de los bocetos a mano y para la impresión de la tesis.
- **Tableta digitalizadora WACOM:** Para redibujar digitalmente los bocetos y diagramar directamente las ilustraciones digitales.
- **Cámara digital NIKON Coolpix 16 megapixeles:** Utilizada para fotografiar los escenarios donde se desarrollaron las leyendas y grabar las opiniones de los entrevistados.
- **Memory flash Kingston:** Utilizada para copiar y grabar los archivos digitales utilizados en el transcurso de la investigación.

SOFTWARE:

Epson Scan Software

- **Epson Scan:** Interfaz con la impresora multifunción, el cual provee la capacidad de seleccionar la resolución y archivo de imagen adecuado para la digitalización de los bocetos realizados a mano.

Adobe Cs5 Master Collection

- **Adobe Illustrator:** Software necesario para la ilustración y diseño de las artes digitales utilizadas en la propuesta multimedia.
- **Adobe Photoshop:** Programa por computador, capaz de aplicar filtros y efectos fotográficos con la finalidad de mejorar y pintar digitalmente las ilustraciones.
- **Adobe Flash:** Software de animación multimedia con la capacidad de integrar múltiples formatos para la propuesta, integra una línea de tiempo y capas progresivas, en donde se colocarán los archivos de texto, imagen y audio. Adicionalmente se aplicará códigos en el lenguaje: Action Script para realizar la navegación interactiva.
- **Adobe After Effects:** Software que agrega efectos visuales a los archivos digitales de la familia Adobe, ayudando a exportar e importar estas animaciones mejoradas hacia el programa Adobe Premiere.

- **Adobe Sound Booth:** Utilizado para la captura de audio, limpieza y manipulación de ruido. Capaz de exportar el audio en formato mp3 y wav para su utilización en el mix de audio.
- **Adobe Premiere:** Software que combina las bondades de los distintos programas enumerados anteriormente para la edición de audio y video de la propuesta multimedia, y su posterior exportación a un formato digital de video compatible.

3.2.3 Selección y función del equipo de producción

Para la realización de la propuesta se ha considerado las siguientes funciones del equipo de producción:

Diseñador Gráfico: Su función es la de aplicar sus conocimientos para la ilustración y diseño visual de la propuesta, esto incluye:

- Ilustración de imágenes
- Manipulación de programas de diseño
- Diseño de ambientes, personajes, interfaces, packaging y logotipo.

Programador Multimedia: Su función es la de realizar las exportaciones e importaciones de archivos para su tratamiento digital y la programación de la navegación dentro del multimedia, esto incluye también:

- Manipulación y organización de archivos digitales.
- Entendimiento y dominio del lenguaje de programación ActionScript.
- Animación de las escenas y personajes.

Editor de Audio: Persona capaz de capturar el audio de forma adecuada, su función será:

- Manipulación de programas de edición de audio.
- Capturar el audio del narrador.
- Aplicar efectos de sonido en el mix de la animación.
- Editar el audio para eliminar errores en la grabación y ruidos de fondo.

Editor de Video: La función del editor de video es de combinar todos los archivos digitales propuestos para la elaboración del video final, entre sus destrezas podemos enumerar:

- Manipulación de programas de edición de video.
- Conocimiento de estándares y formatos de archivos digitales.
- Capacidad de sintetizar y elaborar un video digital.

3.3 Pre producción

3.3.1 Elaboración del Guión

Para la elaboración del guión técnico se utilizó la siguiente plantilla, la cual nos ayudará en la elaboración de la animación digital, la narración ha sido tomada directamente de la experiencia del historiador para poderla trasladar hacia un lenguaje comprensivo para los niños, de la siguiente manera:

La Viuda de Santo Domingo

TABLA N° 3.1: GUIÓN TÉCNICO DE LA VIUDA DE SANTO DOMINGO

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
1	12 s	Ninguno	PG	Nubes	Angostas callejuelas y misteriosas noches son testigos de la leyenda de la viuda de Santo Domingo. Viento
2	12s	Dolores y socorrista	PM	Personajes	Dolores, una anciana beata... narró temblando del miedo... que al dirigirse hacia Santo Domingo se encontró con una señora de negro y se acercó para preguntarle la hora. Llantos
3	12s	Dolores y Viuda	PG y PM	Personajes	Se encontró con una señora de negro y se acercó para preguntarle la hora. Descubriendo con horror que era un descarnado esqueleto. Pasos, risa diabólica
4	9s	Viuda y persona que corre	PG	Persona corriendo	El hecho se repitió una y otra vez, causando pánico y comentario espeluznante.
5	12s	Señorita	PG y PM	Puertas cerrándose	Los habitantes huían asustados a sus casas, asegurando muy bien las puertas y dormían pasadas las 7 de la noche. Cierre de puertas

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
6	13s	Viuda	PM	Viuda caminando	Las calles quedaban vacías y había quienes juraban haber visto a la viuda flotando en el ambiente, y se le apodó "La viuda de Santo Domingo" Pasos tenebrosos
7	9s	Perros	PP	Perros aullando	Todo quedaba desolado, solo se escuchaba el aullido de los perros. Aullidos
8	14s	Grupo de jóvenes	PG	Jóvenes caminando	Desde ese momento, con mucho valor y coraje, grupos juveniles emprendieron la persecución del alma condenada. De repente la viuda desapareció y no se supo más de ella. Pasos
9	12s	Viuda disfrazada y grupo de jóvenes	PM	Viuda retrocediendo y jóvenes caminando	Algunos dicen que el fantasma huyó de miedo al cementerio y otros afirman que se trataba de un vecino que se disfrazaba para engañar y robar a los ingenuos. Viento
10	12s	Viuda	PG	Viuda acercándose	Hasta el día de hoy no se ha vuelto a ver, pero ¿Qué harías si te encontraras con la tenebrosa Viuda de Santo Domingo? Risa

FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes

REALIZADO POR: Grupo investigador

La Virgen del Volcán

TABLA N° 3.2: GUIÓN TÉCNICO DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
1	16 s	Ninguno	PGL	Nubes, árboles y montañas	Desde el año de 1742 el Cotopaxi, ese maravilloso monstruo volcánico, mantuvo con gran inquietud a los Latacungueños por casi 26 largos años. Debido a sus continuas y peligrosas erupciones. Viento
2	8s	Latacungueños	PG	Personajes, montaña y nubes	Un día, repentinamente, cuando el Cotopaxi despertó Una nube volcánica enceguecía el horizonte. Murmullos
3	10s	Muchedumbre	PM	Volcán, gente y nubes	Asustados, los Latacungueños fueron hacia el antiguo templo, en busca de la virgen de las Mercedes. Murmullos
4	8s	Procesión	PG	Gente moviéndose	Improvisando una triste procesión fue a dar en el cerro del calvario. Murmullos
5	9s	Familia	PM	Brazos y expresiones faciales	La muchedumbre se confesaba a gritos e imploraban perdón al cielo...ofreciendo incluso absurdas penitencias. Llantos

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
6	7s	Virgen de las Mercedes	PP	Expresión de los ojos	Cuando todo se veía perdido, de repente la virgen de las Mercedes tomó vida Efecto de aparición
7	9s	Ninguno	PPP	Mano moviéndose	Levantó su manto e inmediatamente calmó la furia del volcán. Calmándose de poco a poco Flash
8	6s	Gente feliz	PG	Gente moviendo los brazos	La gente gritaba Milagro, milagro ¡viva la Virgen! Risas
9	10s	Virgen de las Mercedes	PG	Ninguno	Desde entonces hasta nuestros días se celebran rituales y fiestas en honor a la fe y agradecimiento a la Virgen del Volcán.

FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes

REALIZADO POR: Grupo investigador

La Señora del Brinco

TABLA N° 3.3: GUIÓN TÉCNICO DE LA SEÑORA DEL BRINCO

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
1	14 s	Ninguno	PGL y PG	Nubes y escenario	Arcuchaca en sus orígenes... el brinco lo apodaron luego, A causa del rio Yanayácu, Hoy el barrio Chile, más conocido como el Salto. Vamos a relatar los orígenes de aquel nombre. Naturaleza

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
2	10s	Ninguno	PG	Erupción	El 4 de abril de 1768 ocurre una de las más grandes erupciones del volcán Cotopaxi. Explosión
3	12s	Ninguno	PG	Río, animales y piedras	Motivando la creciente del río Yanayácu y llevándose todo lo que encontraba a su paso, incluyendo una piedra que servía de puente en el sector. Sonido fluvial
4	9s	Gente cargando piedra	PM	Personas caminado	Con esfuerzo lograron traer una enorme piedra desde el templo abandonado por los religiosos jesuitas hacia el Brinco. Pasos
5	10s	Niño	PG	Niño saltando	El improvisado puente servía para que la gente pueda pasar de un lado al otro dando un “Salto” o “Brinco”, de ahí su nombre. Ruido de caída
6	9s	Niños	PM	Niños corriendo	En sus alrededores existían grandes porciones de basura que eran atractivos para las travesuras de los niños. Risas
7	6s	Niño	PP	Niño saliendo detrás de la piedra	Uno de ellos entre juegos y curiosidad se metió debajo de la piedra

Escena	Tiempo	Personaje	Plano	Movimiento	Qué y cómo se oirá?
8	10s	Niño	PPP	Mano limpiando la piedra	Después de limpiarla descubrió la imagen de la virgen con gran asombro!! Al poco rato la gente pregonó el acontecimiento Asombro
9	7s	Gente trasladando la piedra	PG	Gente caminado	Levantaron la imagen y la llevaron a un pequeño santuario para venerarla con fe. Pasos
10	12s	Ninguno	PG	Velas	El templo fue adecuado con el tiempo y cambiado hasta lo que hoy conocemos como la Iglesia de "El Salto" dando fe del hallazgo prodigioso de aquellas épocas.

FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes

REALIZADO POR: Grupo investigador

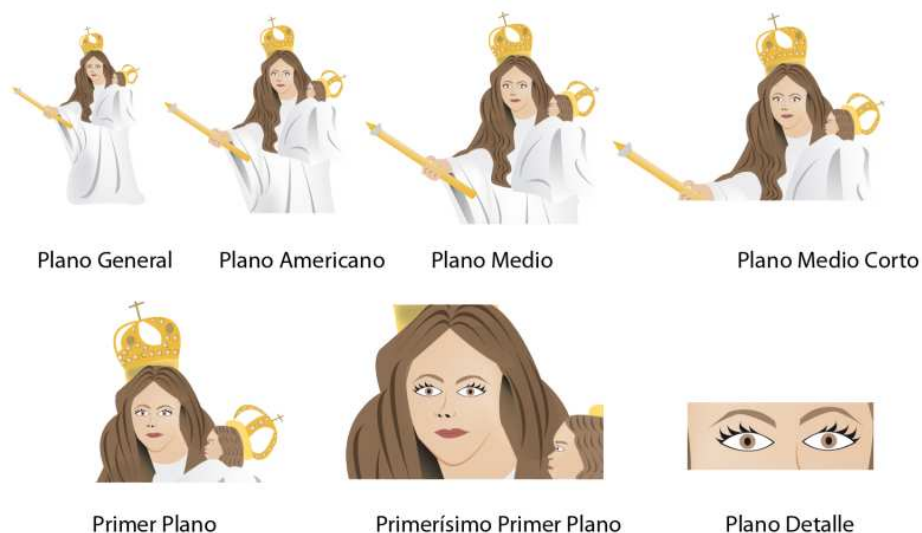
3.3.1.1 Clases de plano

Según las siguientes definiciones existen varios planos, los cuales se han utilizado en la elaboración de la animación, para brindar mayor dinamismo a la narración de la historia:

- **Plano general lejano (P.G.L.):** Toma entera y general de un decorado o paisaje completo.
- **Plano general:** Aquí ya aparece el personaje, se lo sitúa físicamente en el lugar, aunque no es lo más importante.
- **Plano conjunto:** muestra a varios personajes de forma completa, es más utilizado para describir acciones que lugares.

- **Plano americano (P.A.):** Enmarca al personaje desde las rodillas hacia arriba.
- **Plano medio (PM):** Toma al personaje desde el pecho o la cintura.
- **Plano medio corto (P.M.C):** Toma al personaje desde la cintura hacia arriba, frecuentemente se lo utiliza en conversaciones para mostrar a 2 personajes juntos.
- **Primer plano (P.P.):** Encuadra al personaje desde los hombros hacia arriba.
- **Primerísimo primer plano (P.P.P.):** El más expresivo de los planos al rostro, la imagen se enmarca entre la frente y la barbilla, por lo que se registran las expresiones faciales con detalle.
- **Plano detalle:** Es el plano más cercano, sirve para destacar elementos y darles mayor énfasis o importancia.

GRÁFICO N° 3.1: CLASES DE PLANOS



FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.1.2 Iluminación

Hablando de dibujo, pintura e ilustración, se asocia el factor iluminación a la idea de volumen y expresión. La posibilidad de expresar con luz es tomada en cuenta por todo buen ilustrador, en el momento de proyectar y realizar su obra. En este caso se ha tomado en cuenta la iluminación en las escenas desarrolladas en la animación.

El dibujo de las leyendas ha de ser ante todo narrativo, ha de explicar con claridad un argumento, para lograr esto la iluminación más apropiada para la ilustración es de dirección frontal o frontal lateral.

GRÁFICO N° 3.2 ILUMINACIÓN FRONTAL O FRONTAL LATERAL



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.2 Desarrollo del Storyboard

El Storyboard lleva a cabo un montaje de la estructura del proyecto que se va a desarrollar, basados en los modelos de storyboard de Mark Simon, leyéndose de

izquierda a derecha en formato A4, dividida en cuatro paneles: imagen, sonido, acción y notas.

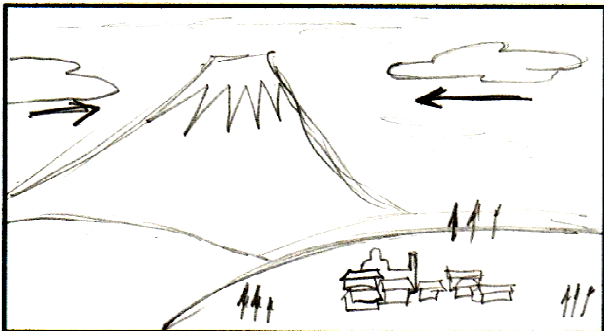

Definiéndose parámetros básicos:

- **Formato A4.** Porque es de uso común en todo el mundo y se puede escanear sin complicación alguna.
- **Información escrita.** Debajo de los cuadros destinados a las imágenes, se ubicó los “espacios”, donde se escribió la información necesaria como: efectos de sonido, acción y notas.
- **Caja de imagen.** Este espacio se utilizó para describir el dibujo que ilustra el plano.
- **Caja de locución en off.** Se detalló el relato sobre la historia e indicaciones técnicas.
- **Caja de notas.** Espacio para notas como: efectos especiales o notas sobre la música.

A continuación se muestra el storyboard de la virgen del volcán. La leyenda de la viuda de Santo Domingo y la leyenda de la señora del Brinco se incluyen en los anexos. (**Anexo 9**).

GRÁFICO N° 3.3
STORYBOARD DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN PÁGINA 1

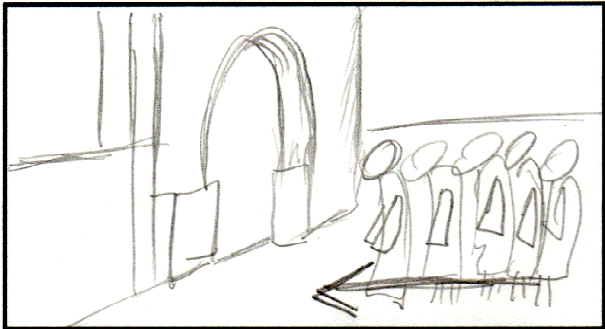

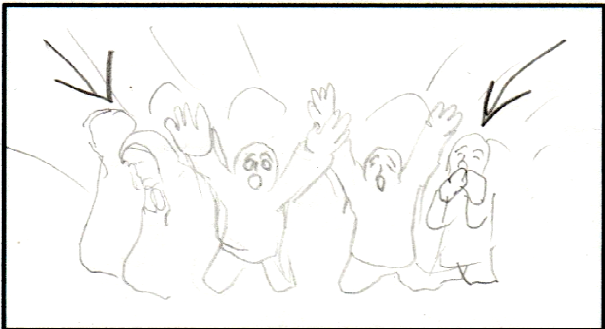
Project: <i>La Virgen del Volcán</i>	Date:
Director:	Storyboards: <i>1</i>
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <i>114</i>

<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;"><i>La Leyenda de "La Virgen del Volcán"</i></p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="font-size: 0.8em;">Scene <i>1</i></td> <td style="font-size: 0.8em;">Shot #</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>Texto: La leyenda de la virgen del volcán</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;">Location</td> </tr> </table>	Scene <i>1</i>	Shot #	<i>Texto: La leyenda de la virgen del volcán</i>										Location			
Scene <i>1</i>	Shot #																
<i>Texto: La leyenda de la virgen del volcán</i>																	
Location																	
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="font-size: 0.8em;">Scene <i>2</i></td> <td style="font-size: 0.8em;">Shot #</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>Plano General exterior</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>Zoom out desde la ciudad</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>- Narración</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;">Location</td> </tr> </table>	Scene <i>2</i>	Shot #	<i>Plano General exterior</i>		<i>Zoom out desde la ciudad</i>		<i>- Narración</i>								Location	
Scene <i>2</i>	Shot #																
<i>Plano General exterior</i>																	
<i>Zoom out desde la ciudad</i>																	
<i>- Narración</i>																	
Location																	
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="font-size: 0.8em;">Scene <i>3</i></td> <td style="font-size: 0.8em;">Shot #</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>Plano Medio</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>- Explosión</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"><i>- Narración</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;">Location</td> </tr> </table>	Scene <i>3</i>	Shot #	<i>Plano Medio</i>		<i>- Explosión</i>		<i>- Narración</i>								Location	
Scene <i>3</i>	Shot #																
<i>Plano Medio</i>																	
<i>- Explosión</i>																	
<i>- Narración</i>																	
Location																	

FUENTE: Grupo investigador
 REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.4
STORYBOARD DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN PÁGINA 2

Project: <i>La Virgen del Volcán</i>	Date:
Director:	Storyboards: <i>1</i>
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <i>214</i>


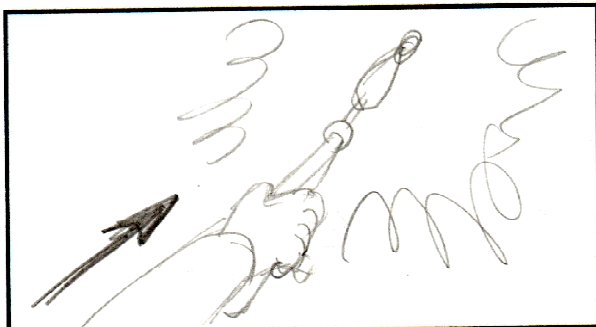
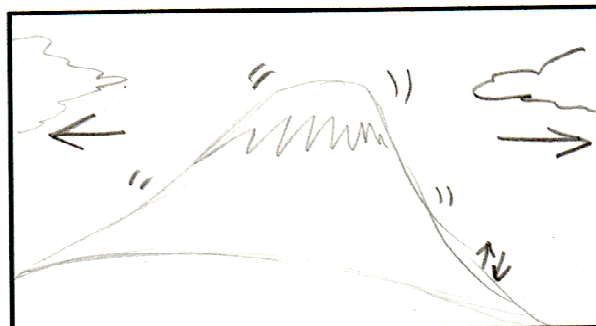
	Scene <i>4</i> Shot # <i>Plano Medio</i> - Narración - Pasos - Murmullos Location
	Scene <i>5</i> Shot # <i>Plano General</i> - Narración - Temblor Location
	Scene <i>6</i> Shot # <i>Primer Plano</i> - Narración - Gritos Location

FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.5
STORYBOARD DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN PÁGINA 3


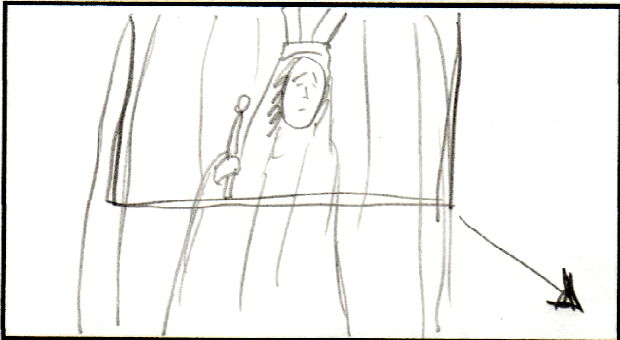
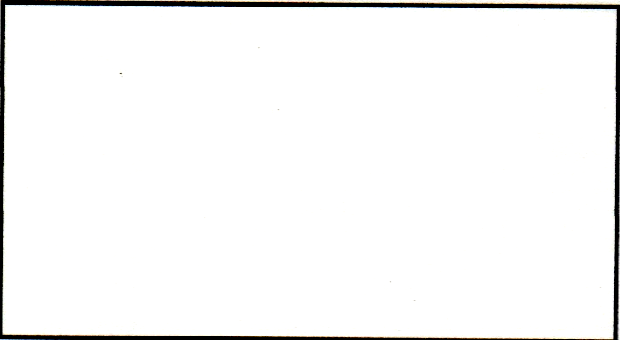
Project: <i>La Virgen del Volcán</i>	Date:
Director:	Storyboards: <i>1</i>
1st A.D.:	U.P.M.:
Page: <i>314</i>	

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Scene <i>7</i></td> <td style="padding: 2px;">Shot #</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"><i>Primerísimo</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"><i>Primer Plano</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">- Narración</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Location</td> </tr> </table>	Scene <i>7</i>	Shot #	<i>Primerísimo</i>		<i>Primer Plano</i>		- Narración								Location			
Scene <i>7</i>	Shot #																		
<i>Primerísimo</i>																			
<i>Primer Plano</i>																			
- Narración																			
Location																			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Scene <i>8</i></td> <td style="padding: 2px;">Shot #</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"><i>Primerísimo</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"><i>Primer Plano</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">- Narración</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">- Suido Magia</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Location</td> </tr> </table>	Scene <i>8</i>	Shot #	<i>Primerísimo</i>		<i>Primer Plano</i>		- Narración		- Suido Magia								Location	
Scene <i>8</i>	Shot #																		
<i>Primerísimo</i>																			
<i>Primer Plano</i>																			
- Narración																			
- Suido Magia																			
Location																			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Scene <i>9</i></td> <td style="padding: 2px;">Shot #</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"><i>Plano general</i></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">- Narración</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">- Teublox Fadeout</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Location</td> </tr> </table>	Scene <i>9</i>	Shot #	<i>Plano general</i>		- Narración		- Teublox Fadeout								Location			
Scene <i>9</i>	Shot #																		
<i>Plano general</i>																			
- Narración																			
- Teublox Fadeout																			
Location																			

FUENTE: Grupo investigador
 REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.6
STORYBOARD DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN PÁGINA 4

Project: <i>La Virgen del Volcán</i>	Date:
Director:	Storyboards: <i>1</i>
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <i>414</i>

	Scene <i>10</i> Shot # <i>Primer Plano</i> -Narracion -Risas / Ohhh Location
	Scene <i>11</i> Shot # <i>Plano Medio</i> -Narracion Location
	Scene Shot # Location

FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.3 Agenda de producción

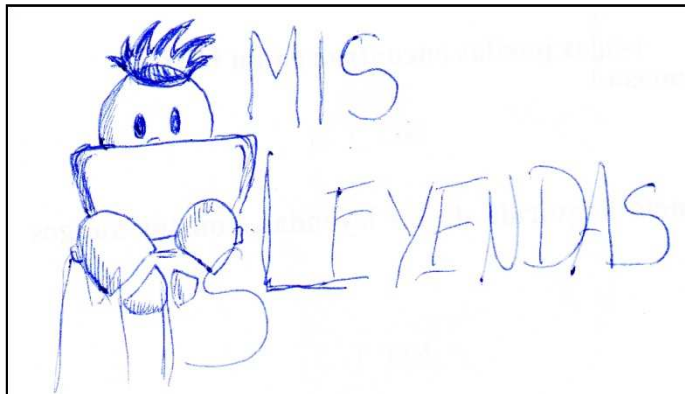
3.3.3.1 Desarrollo del logotipo

El logotipo es un elemento gráfico desarrollado para identificar a una persona, empresa o producto, el cual debe cumplir con características específicas que ayuden a la retentiva y gusto del público objetivo.

3.3.3.2 Bocetaje del logotipo

Se efectuaron varias propuestas para el logotipo socializadas con los niños, de los cuales se seleccionó la más adecuada para aplicarse como identidad de la propuesta multimedia, guardando un mensaje y estructura semiótica de un niño sentado frente al computador, mostrando interés sobre la información que dispone. Este logotipo tuvo una evolución la cual se detallará a continuación.

GRÁFICO N° 3.7: BOCETAJE DEL LOGOTIPO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.3.3 Construcción del logotipo

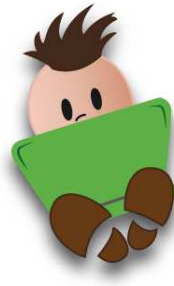
- **Identidad**

En este punto se busca comunicar el mensaje de la propuesta, lograr la fusión de lo antiguo con lo nuevo, utilizando colores y formas que el niño pueda interpretar y a la vez auto – identificarse.

- **Isotipo simbólico**

Corresponde a la composición de formas infantiles que se identifican con la búsqueda del saber y conocimiento, así como la utilización de medios modernos para la consecución pedagógica, que es aprender.

GRÁFICO N° 3.8: ISOTIPO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

- **Logo**

Corresponde a la identificación formada por tipografía que se relaciona con las leyendas de la ciudad, fusionada en un solo módulo para facilitar su comprensión.

GRÁFICO N° 3.9: LOGO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

• Logotipo

Está conformado por el isotipo y el logo, en el cual se está utilizando la composición de imagen – texto, simbolizando el encuentro de las leyendas antiguas de la ciudad de Latacunga con los niños a través de la tecnología. El texto corresponde a las palabras “Mis Leyendas”.

GRÁFICO N° 3.10: LOGOTIPO



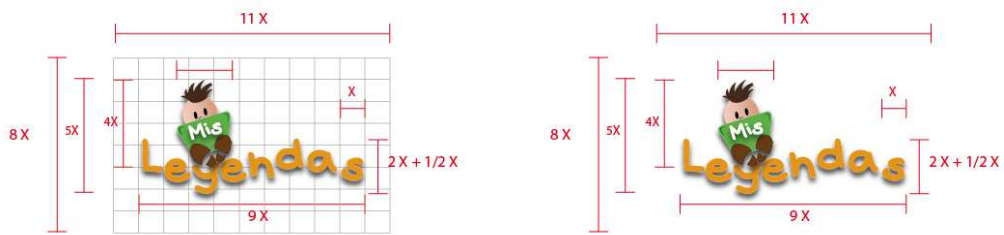
FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.3.4 Construcción geométrica

Para facilitar la construcción y reproducción del logotipo se procede a especificar las dimensiones de los elementos que lo conforman mediante una cuadrícula.

GRÁFICO N° 3.11: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

- **Espacio fuera del logotipo**

Corresponde al área de protección del logotipo, tiene un espacio que no puede ser invadido por ningún elemento gráfico adicional.

GRÁFICO N° 3.12: ESPACIO FUERA DEL LOGOTIPO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

- **Normalización de tamaño**

Este proceso nos ayuda a determinar el tamaño mínimo al que puede ser reproducido el logotipo, sin perder sus características de visualización.

GRÁFICO N° 3.13: NORMALIZACIÓN DE TAMAÑO







FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.3.5 Justificación cromática del logotipo

En la composición del logotipo se utilizó los colores connotativos, en especial los colores psicológicos que llamen la atención al niño. Los modelos RGB y CYMK que son detallados en la siguiente tabla:

TABLA N° 3.4: JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL LOGOTIPO

Color	Modelo RGB	Modelo CYMK	Justificación
<p>Verde</p> 	<p>R = 204 G = 194 B = 59</p>	<p>C = 26,8 Y = 14,69 M = 85,93 K = 0</p>	<p>Las leyendas se desarrollan en medio de ambientes naturales, simbolizando tranquilidad y tradicionalidad. Al aplicarse dentro del computador connotan los atributos que se desea que el niño interprete.</p>
<p>Marrón</p> 	<p>R = 86 G = 50 B = 17</p>	<p>C = 45,9 Y = 70,3 M = 100 K = 57,7</p>	<p>El marrón, da la impresión de gravedad y equilibrio, da realismo y evoca épocas antiguas. Se simboliza estas cualidades en el propio niño: en su cabello y en sus zapatos, con lo que se pretende recordar la sabiduría.</p>
<p>Naranja</p> 	<p>R = 248 G = 176 B = 50</p>	<p>C = 0 Y = 36,6 M = 85,45 K = 0</p>	<p>El naranja, es un color que representa actividad. Tiene un carácter cálido y estimulante, transmite mucha energía.</p>
<p>Rosado</p> 	<p>R = 175 G = 51 B = 35</p>	<p>C = 22,04 Y = 89,8 M = 94,7 K = 14,18</p>	<p>El rosado deriva del color rojo más el blanco, que transmite vitalidad. Se desea transmitir el significado de la sangre y piel de nuestros ancestros al incluir el tono de piel del niño como muestra de identificación con sus raíces.</p>

FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.3.6 Justificación tipográfica del logotipo

En la composición del logotipo, se utilizó una sola tipografía que brinda legibilidad impresa y en pantalla. Se tomó en cuenta la claridad de lectura, proporciones y contraste de los trazos aplicados. La fuente utilizada en el logotipo es:

Hyperbole.- Esta tipografía pertenece a la familia de las san serif para niños “tipo cómic”, adecuada para ilustraciones impresas o para pantalla, la cual brinda legibilidad incluso en tamaños pequeños.

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

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

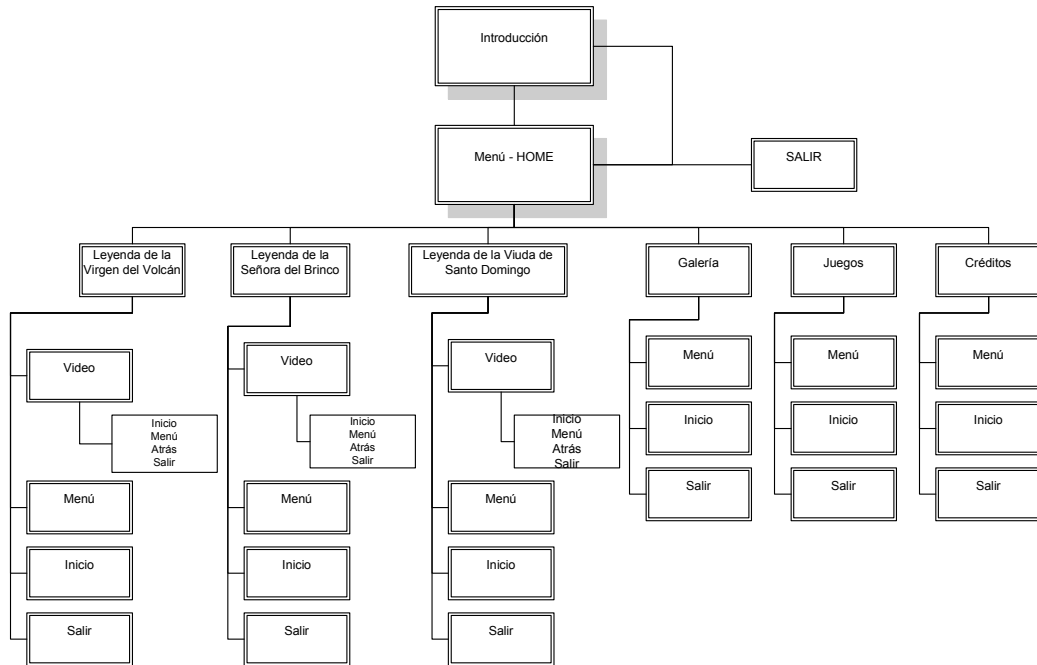
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / * - + () % # @ ! ? & \$ ^ " ' * < >

3.3.3.7 Diseño de la navegación

Para él diseño de la navegación del proyecto multimedia se consideró la navegación jerárquica, ya que estas estructuras agrupan la información en subsecciones que están subordinadas a una sección “madre”, en este caso el menú que contiene toda la información acerca de las leyendas, animaciones, galería, etc.

A su vez, cada sección del menú, pueden contener otras subsecciones importantes que se pueden desglosar. La ventaja que nos brinda este tipo de estructuras es que es fácilmente comprensible por los niños, ya que las estructuras jerarquizadas se utilizan ampliamente en la vida cotidiana, lo que permite que los usuarios pueden generar una estructura mental del sitio donde se encuentran y de su posición.

**GRÁFICO N° 3.14: ESTRUCTURA JERÁRQUICA DEL PROYECTO
“MIS LEYENDAS”**



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

Como se puede ver en el gráfico se ha dividido el menú en 6 accesos principales:

- Leyenda de la virgen del volcán.
- Leyenda de la señora del Brinco.
- Leyenda de la viuda de Santo Domingo.
- Galería
- Juegos
- Créditos

Los accesos restantes se encuentran dentro de cada leyenda principal:

- Video
- Menú

- Inicio
- Salir

Dando un total de 10 iconos que comprenden la navegación, los cuales conectan las distintas interfaces de la propuesta multimedia.

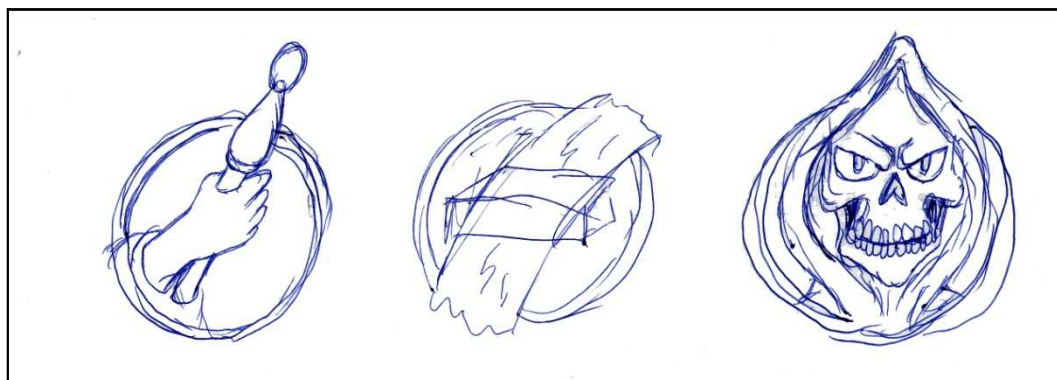
3.3.3.8 Diseño y justificación de los iconos de navegación

Para la facilidad de navegación dentro del multimedia se ha procedido a bocetar los iconos de cada leyenda, manejando un mismo estilo gráfico. La justificación de este tipo de ilustración, es la facilidad de identificación que tiene el niño con la imagen, entendiendo su significado visual de inmediato.

Debido al manejo de las leyendas, escenarios y personajes se ha utilizado un medio visual que identifique a cada uno de ellos sin necesidad de recurrir a la lectura. La diagramación y elaboración de los iconos se la realizó mediante el siguiente proceso:

Bocetaje. Proceso de bocetaje de cada ícono con la finalidad de identificarlo con el segmento o información a la cual se va a acceder.

GRÁFICO N° 3.15: BOCETO DE ICONOS



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

Digitalización. Después de escanear la imagen del boceto se procedió a tratarla digitalmente mediante el programa Adobe Illustrator y posteriormente se diseñó un modulo común para todos los iconos del proyecto.

GRÁFICO N° 3.16: ICONOS DIGITALES



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

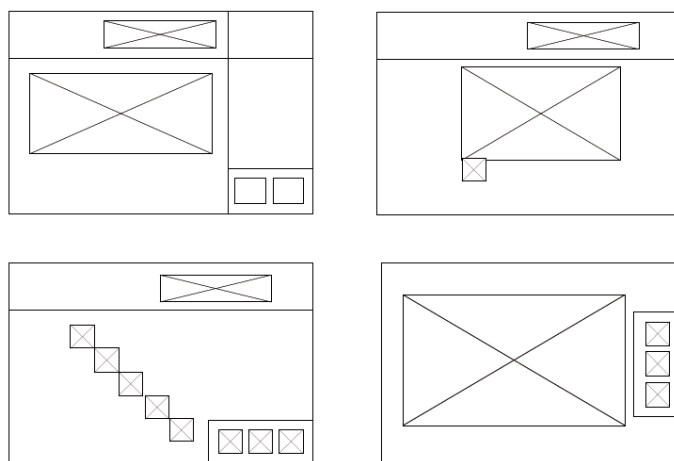
Justificación cromática: La justificación cromática de los iconos, se basa en la utilización connotativa del color, en especial el uso del color psicológico el cual se ha relacionado con cada icono. Brindando la interpretación y percepción personal del niño al causar un impacto visual.

3.3.3.9 Diseño y justificación de la interfaz gráfica

El diseño de las interfaces gráficas se ha realizado de acuerdo a un estilo clásico y antiguo para resaltar las leyendas como un contenido tradicional y ancestral. Para lograr esto se aplicó los mismos estilos e ilustraciones que se utilizaron en la elaboración de los escenarios y personajes.

Se utilizó en total 4 plantillas, basadas en la retícula jerárquica, utilizada en los proyectos multimedia, ya que provee de una posición intuitiva, de fácil diseño y navegación para el usuario. Y se aplicó a las distintas interfaces enumeradas anteriormente.

GRÁFICO N° 3.17: PLANTILLAS JERÁRQUICAS



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.18: INTERFAZ DE INICIO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.19: INTERFAZ DE MENÚ



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

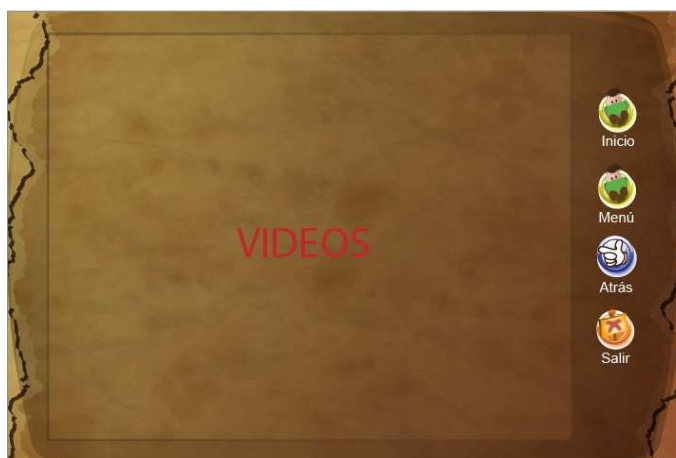
GRÁFICO N° 3.20: INTERFAZ DE LEYENDA



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.21: INTERFAZ DE VIDEOS, GALERÍA Y CRÉDITOS



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

Las secciones de la interfaz se detallan a continuación:

Intro. El contenido de intro pretende dar una bienvenida a la propuesta multimedia antes de acceder al menú principal.

Menú. El contenido de menú pretende dar acceso a todas las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, galería, créditos, juegos, inicio y salir. Gracias a la identificación con iconos, se brinda una navegación de fácil acceso.

Leyenda. El contenido de leyenda pretende informar en texto claro una síntesis de la leyenda descrita, la cual puede ser observada mediante un video que contiene la animación. Esta interfaz también posee los accesos al menú principal.

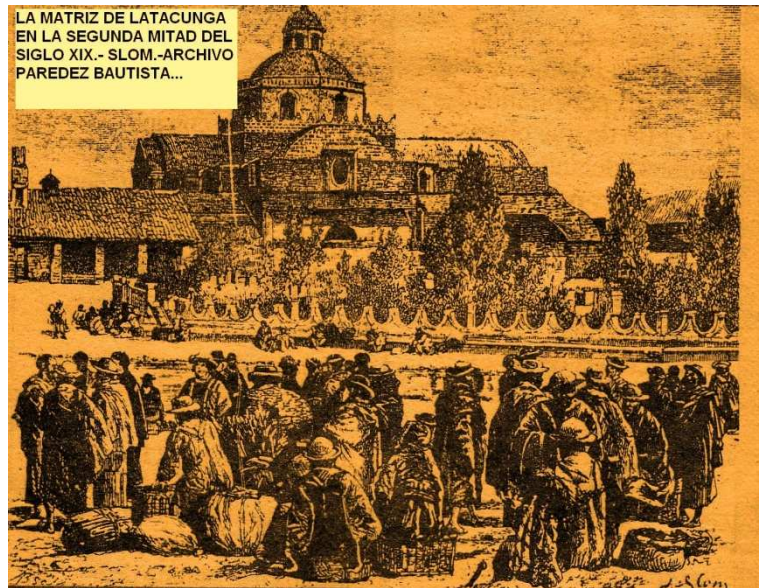
Galería, juegos, videos y créditos. El contenido dentro de esta interfaz pretende dar información directa y concisa, por lo cual se ha utilizado la misma plantilla reticular. Posee accesos al menú principal y a la salida de la aplicación.

3.3.3.10 Desarrollo de personajes y ambientes

Para el desarrollo de los personajes y ambientes se basó en los datos que proporciona el relato y las fotografías del historiador Lcdo. Eduardo Paredes Ortega. La vestimenta de los personajes, los objetos que se usaban en esa época y una que otra costumbre, son parte de la historia con el fin de trasladar a los niños por un instante a la ciudad de Latacunga del siglo XVII.

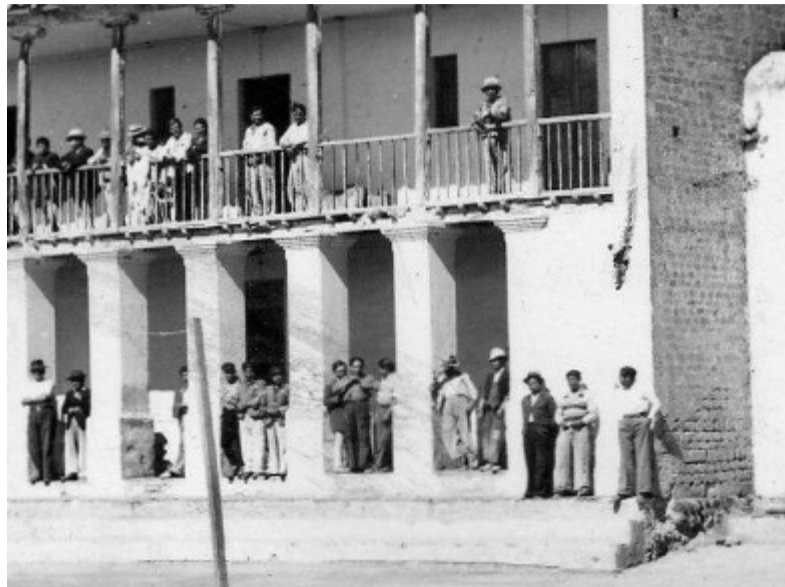
Es necesario que todo esté de acuerdo al tiempo y espacio en que se desarrollará la animación para darle mayor coherencia a la historia, adaptada para el público infantil.

GRÁFICO N° 3.22: ILUSTRACIÓN DE LA VESTIMENTA DEL SIGLO XIX



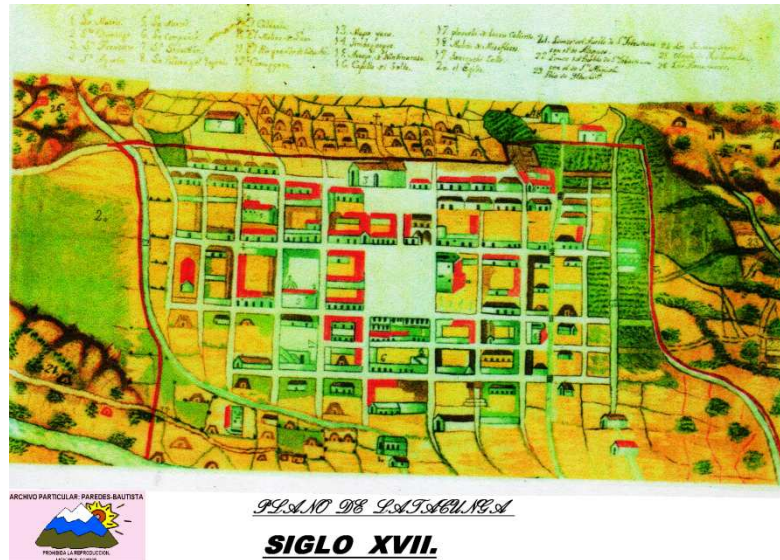
FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes
REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.23: FOTORAFÍA DE LA VESTIMENTA DEL SIGLO XIX



FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes
REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.24: ILUSTRACIÓN DE LA CIUDAD DE LATACUNGA SIGLO XVII



FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes
REALIZADO POR: Grupo investigador

Posteriormente se procede a realizar el boceto preliminar adaptado para la animación tanto de personajes como de ambientes.

3.3.3.11 Desarrollo y diseño de ilustraciones digitales

El bocetaje de los personajes es parte esencial del proyecto, ya que se utilizará estilos de ilustración para niños, como: ilustración literaria e histórica, basados en los ilustradores ecuatorianos: Paola y Gabriel Karolys quienes tienen larga e importante trayectoria en la elaboración de múltiples proyectos editoriales para niños. Sus ilustraciones han alcanzado importancia en el país, tras ganar el premio Darío Guevara Mayorga en la categoría de mejor ilustración, otorgado por la ciudad de Quito.

Además se incluyó el aporte “original” como diseñadores al incluir técnicas y tendencias, dando como resultado la visión de los personajes Latacungueños.

Se seleccionó los personajes principales y se procedió a la categorización por leyenda. Cada categorización determinó:

- Definir personajes y ambientes con la ayuda del storyboard y el guión técnico.
- Dibujo a lápiz y carboncillo de los bocetos.
- Digitalización de los bocetos definitivos.
- Retoque e ilustración digital con Wacom Tablet y pintura digital con software de diseño fotográfico.

Leyenda de la Señora del Brinco

TABLA N° 3.5: RESUMEN DE ILUSTRACIONES DE LA LEYENDA DE LA SEÑORA DEL BRINCO

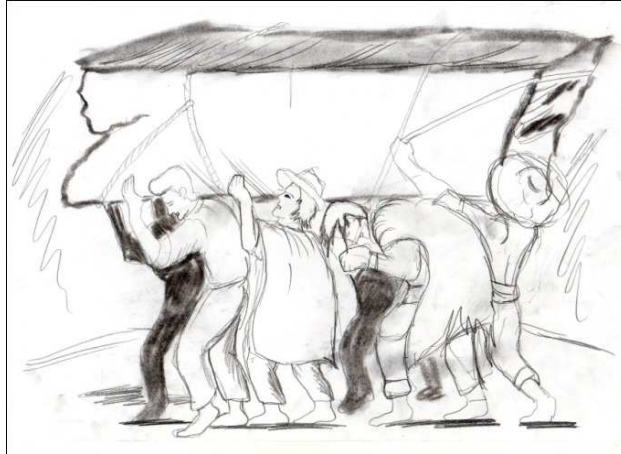
Personajes	Ambientes
Personas.	Rio Yanayácu
Niños	Erupción del Cotopaxi
Virgen del Salto	Iglesia del Salto

FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes

REALIZADO POR: Grupo investigador

A) BOCETOS

GRÁFICO N° 3.25: BOCETO DE PERSONAS



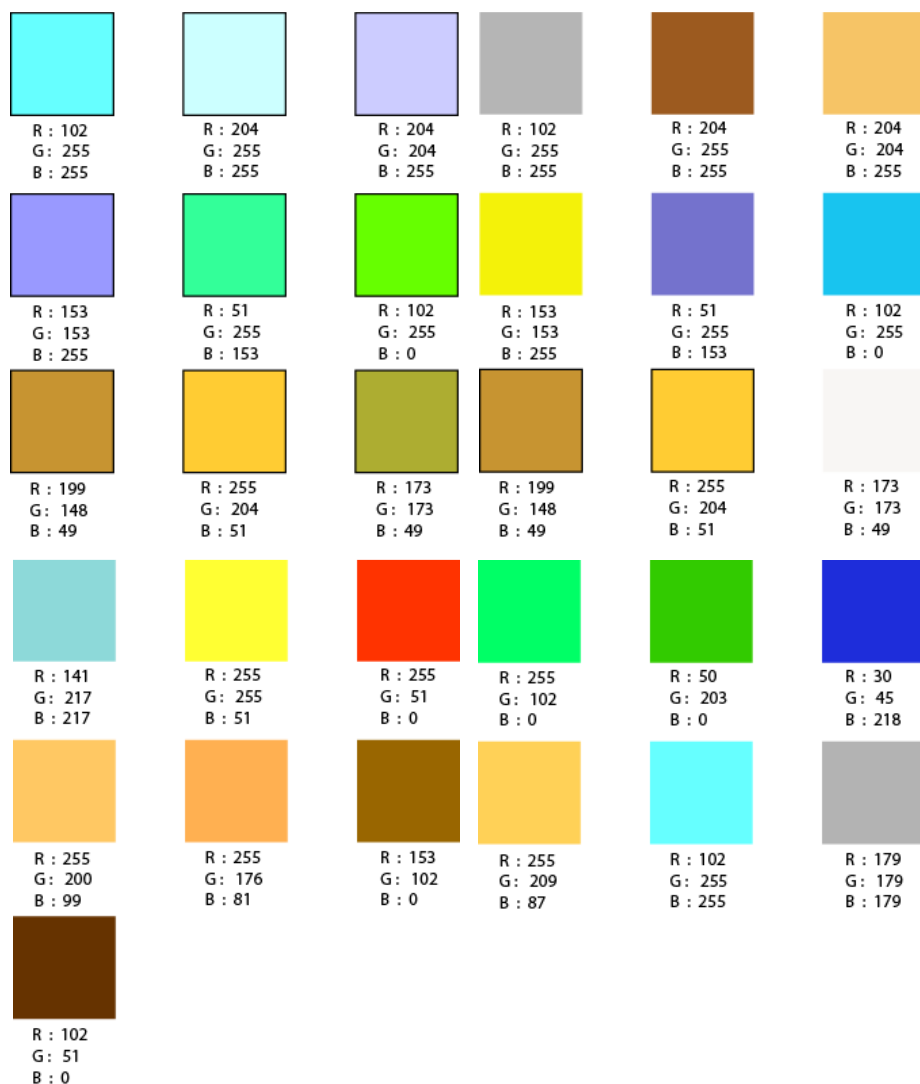
FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

DESARROLLO

- **Tipo de ilustración:** Literaria
- **Técnica de ilustración:** Infantil
- **Estilo de ilustración:** Técnica digital con Wacom Tablet
- **Cromática:** Tonos de Web en cromática infantil.
- **RGB:**

GRÁFICO N° 3.26: TONOS RGB UTILIZADOS EN LA LEYENDA DE LA SEÑORA DEL BRINCO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

B) ARTE FINAL

GRÁFICO N° 3.27: ARTE FINAL DE LA LEYENDA DE LA SEÑORA DEL BRINCO



FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

Leyenda de la Virgen del Volcán

TABLA N° 3.6: RESUMEN DE ILUSTRACIONES DE LA LEYENDA DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN

Personajes	Ambientes
Personas.	Cotopaxi
Virgen de las Mercedes	Iglesia de la Merced

FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes
REALIZADO POR: Grupo investigador

A) BOCETO

GRÁFICO N° 3.28: BOCETO DEL COTOPAXI



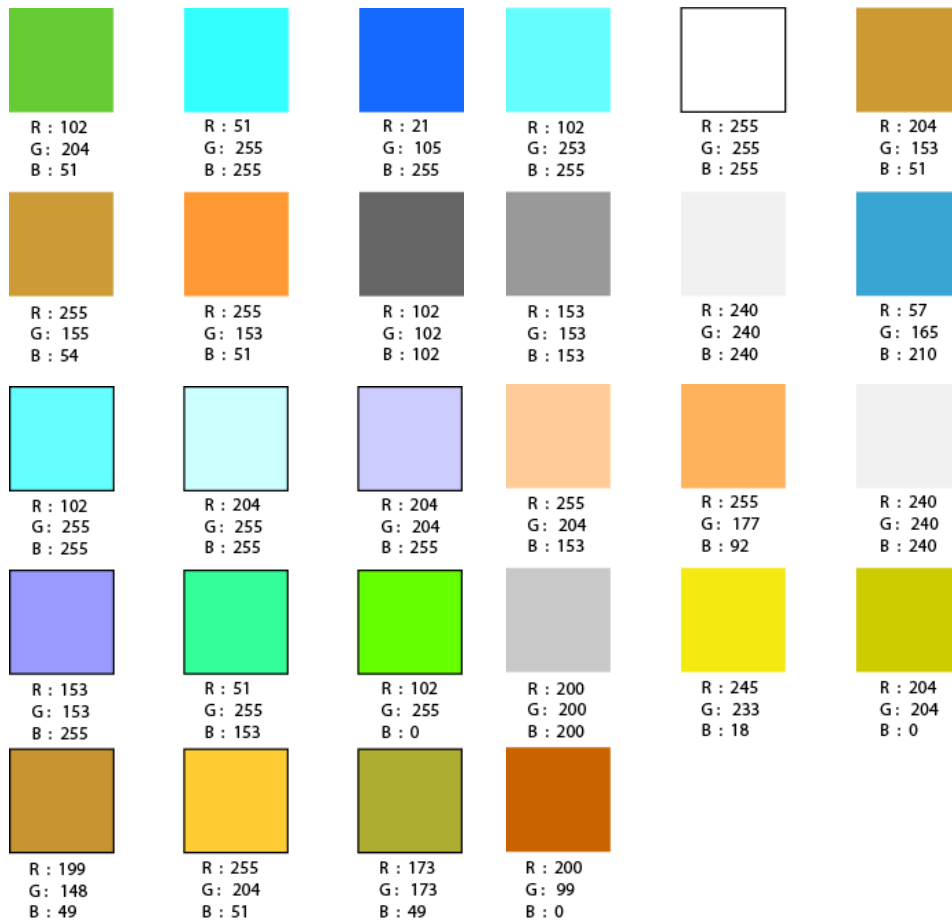
FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

DESARROLLO

- **Tipo de ilustración:** Literaria
- **Técnica de ilustración:** Infantil
- **Estilo de ilustración:** Técnica digital con Wacom Tablet
- **Cromática:** Tonos de Web en cromática infantil.
- **RGB:**

GRÁFICO N° 3.29 TONOS RGB UTILIZADOS EN LA LEYENDA DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

B) ARTE FINAL

GRÁFICO N° 3.30: ARTE FINAL DE LA LEYENDA DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

Leyenda de la Viuda de Santo Domingo

TABLA N° 3.7: RESUMEN DE ILUSTRACIONES DE LA LEYENDA DE LA VIUDA DE SANTO DOMINGO

Personajes	Ambientes
Dolores	Santo Domingo
Personas	Calles desoladas
Viuda	

FUENTE: Lcdo. Eduardo Paredes

REALIZADO POR: Grupo investigador

A) BOCETO

BOCETO

GRÁFICO N° 3.31: BOCETO DE CALLES DE LATACUNGA



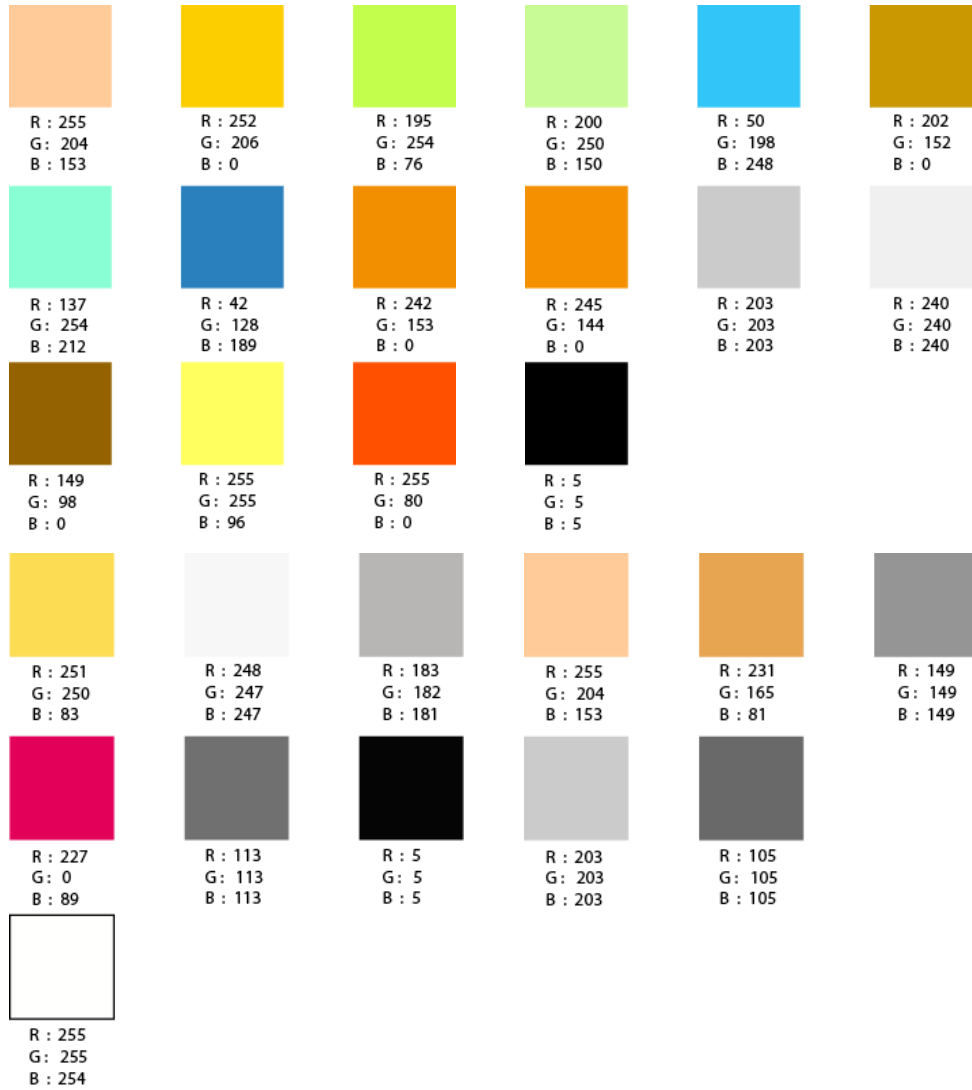
FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

DESARROLLO

- **Tipo de ilustración:** Literaria
- **Técnica de ilustración:** Infantil
- **Estilo de ilustración:** Técnica digital con Wacom Tablet
- **Cromática:** Tonos de Web en cromática infantil.
- **RGB:**

GRÁFICO N° 3.32: TONOS RGB UTILIZADOS EN LA LEYENDA DE LA VIUDA DE SANTO DOMINGO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

B) ARTE FINAL

GRÁFICO N° 3.33: ARTE FINAL DE LA LEYENDA DE LA VIUDA DE SANTO DOMINGO



FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

3.3.3.12 Justificación cromática de las ilustraciones

Se aplicó la gama cromática destinada al público infantil de acuerdo al estudio de Ingrid Calvo, diseñadora gráfica miembro de la Asociación Internacional del Color y al resultado de las encuestas, orientada al diseño RGB para monitor y colores utilizados en web.

Las variaciones de los primarios aditivos (rojo, azul y verde) constituyen el esquema básico de la gama cromática de los niños. A medida que se van combinando entre sí, se va sofisticando la paleta, y se va complejizando al igual que las habilidades que va adquiriendo el niño.

A medida que aumenta la edad del niño, también se incrementa su gusto por los colores y combinaciones más complejas. El negro y el gris se introducen como

colores neutros y también entran en juego relaciones cromáticas de tres o sistemáticas.

3.3.3.13 Justificación tipográfica de los títulos

En la composición utilizada en cada título de las leyendas está presente la siguiente tipografía para niños que brindan legibilidad y realce:

- **TurbayneRunningHand.-** Tipografía perteneciente a las familias caligráficas rotuladas basada en la mano que las creó. Esta característica es deseada para transmitir seriedad y tradición. Se ha seleccionado esta tipografía debido a este atributo que transmite el mensaje histórico de las leyendas populares.

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
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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | ' - + () % # @ ! & £ \$ ^ " " * . "

- **Brush Script Std Medium.-** Al igual que la tipografía anterior, pertenece a la familia de tipo rotulados, pero cursivas. Suelen reproducir escritura de mano informal, lo cual connota a la vez el estilo popular que transmite las leyendas de la ciudad.

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
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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | * - + () % # @ ! ; ? & \$ ^ " " * < >

- **Ar Darling.-** Pertenece a la familia de tipos decorativos San Serif, creada en 1997, la cual se considera contemporánea. Se ha seleccionado esta tipografía

ya que combina su estilo moderno con el medio tecnológico con el cual se ha elaborado la propuesta.

**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
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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / * - + () % # @ ! ; ? & \$ ^ _ ' * < >**

3.4 Producción

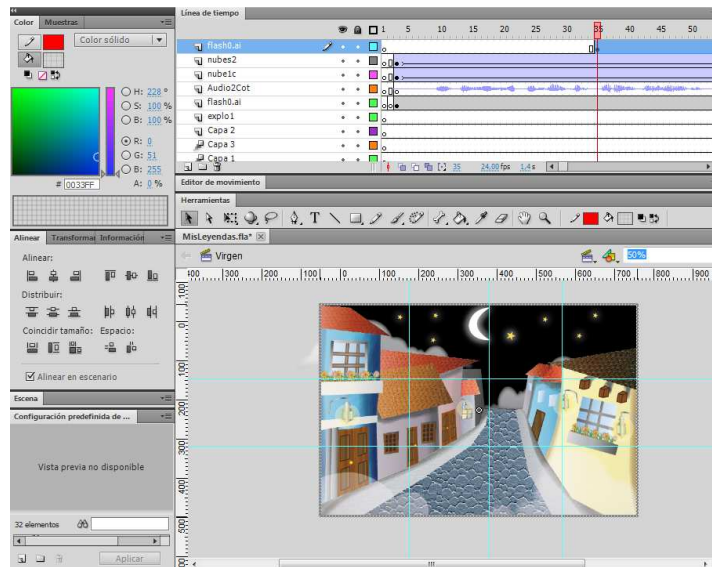
3.4.1 Justificación de elementos de la animación

El estándar NTSC describe la relación entre la anchura y la altura de dimensiones de una imagen, descritas a continuación:

- **Formato:** El formato estándar de NTSC de 720 x 480 px. Se obtuvo este formato tomando en cuenta el que NTSC es utilizado en YouTube y en cualquier medio visual en toda América.
- **Márgenes:** En el diseño de las ilustraciones y la animación se ha utilizado un margen de seguridad de 24 x 36 px predefinido por los programas de edición fotográfica. La animación no utiliza márgenes al exportarse ya que respeta la totalidad del espacio asignado (720 x 480px).
- **Retícula:** Para la ubicación de los elementos se empleó la retícula jerárquica, ya que gracias a las columnas y filas se forma una matriz en la cual se puede intuir la colocación de los elementos, permitiendo la mejor disposición de las ilustraciones dentro del espacio de pantalla. Se utiliza la matriz generada de

manera automática de 4 x 3 (180 x 160 px), debido a la proporción de aspecto o ratio de 4:3 que posee el formato NTSC.

GRÁFICO N° 3.34: DIAGRAMACIÓN DE LA LEYENDA



FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

3.4.1.1 Proceso de narración y captura de audio

Para realizar la leyenda animada se utilizó el género de la narración, ya que en los tipos de narraciones encontramos el cuento, la novela, el mito y la leyenda.

Para el proceso de narración se trabajó conjuntamente con el historiador, Lcdo. Eduardo Paredes, llegando a un guión resumido y adaptado para los niños, el cual se adjuntó al guión técnico enunciado en la pre – producción.

- **Proceso de captura de Audio.**

Para la captura de audio se recurrió a un estudio de grabación en el que se pudo realizar la narración de cada leyenda con equipos y micrófonos profesionales para reducir el ruido ambiental, posteriormente grabada en formato WAV que asegura la máxima calidad de sonido digital.

Se utilizó la ayuda del guión técnico para poder narrar la historia con soltura y ajustar las tonalidades de voz. Debido a pruebas de ensayo – error se recurrió para la edición final a la ayuda de una locutora profesional.

GRÁFICO N° 3.35: GRABACIÓN DE LA NARRACIÓN DE LAS LEYENDAS EN UN ESTUDIO DE AUDIO



FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

El programa que se utilizó para este cometido es Adobe Audition y Soundbooth, los cuales sirven para manipular las señales de audio y poder aplicarles filtros para reducir el ruido y para su conversión a formatos menos pesados.

GRÁFICO N° 3.36: PROCESO DE FILTRADO EN ADOBE AUDITION



FUENTE: Grupo investigador
REALIZADO POR: Grupo investigador

3.4.1.2 Proceso de digitalización de ilustraciones

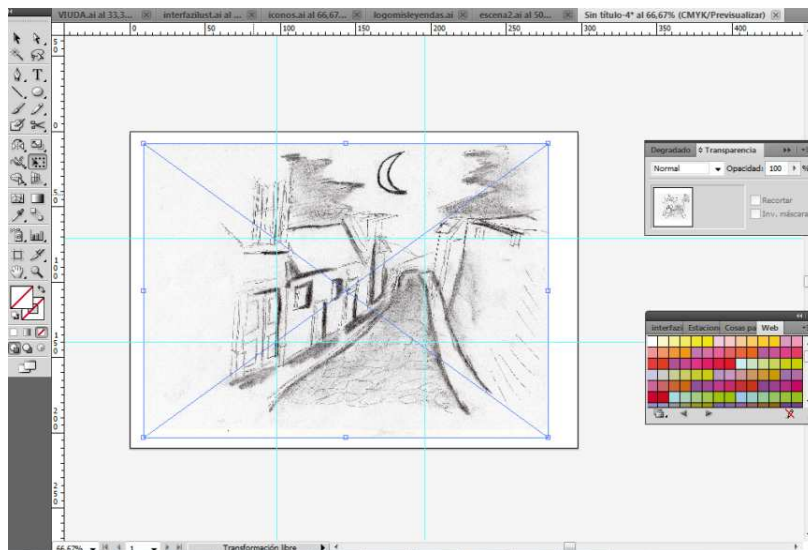
El proceso de digitalización comienza con la ilustración escaneada en papel a una resolución de 300pdi para asegurar la captura de detalles. La ilustración digital se realiza mediante el uso de herramientas digitales (computador, tablet Wacom, software) para realzar los atributos de la ilustración para hacerlos más llamativos para los niños.

- **Proceso de limpieza de ilustraciones**

Este proceso se realiza en software de manipulación y edición fotográfica a una resolución para video de 720 x 480 píxeles en RGB, para asegurar la compatibilidad de formatos, con la ayuda de tablet Wacom, utilizando las bondades de la superficie y el hardware parecido a un lápiz, el cual ayuda a

eliminar y aportar con nuevos atributos a la ilustración. Para la limpieza se cuenta con herramientas propias del software como diferentes tipos de pinceles, capas, borrador, etc.

GRÁFICO N° 3.37: LIMPIEZA DE ILUSTRACIONES



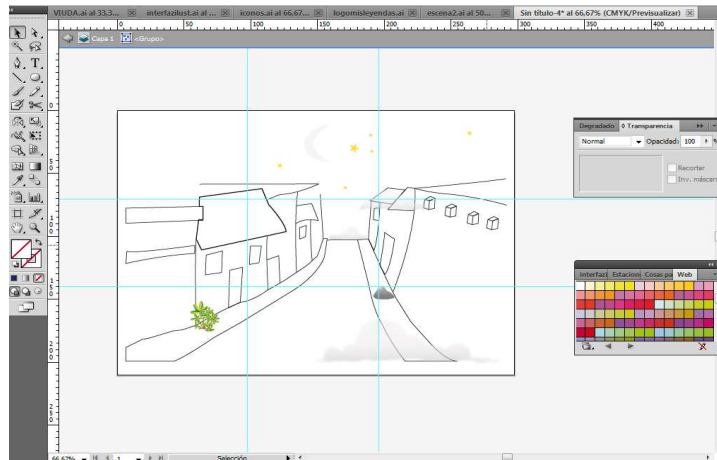
FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

- **Proceso de pintura digital**

En este apartado se inicia con la pintura digital tomando en cuenta la gama de colores destinada al público infantil, combinada con la gama utilizada para web. Debido a que las ilustraciones y la animación serán dirigidas a los niños y niñas de séptimo año.

GRÁFICO N° 3.38: PINTURA DIGITAL



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

- **Proceso de terminado**

Finalmente se aplica a las imágenes efectos artísticos a discreción del ilustrador, tales como: Sombras, claro y oscuro, texturas, etc. Lo cual le dará más realce y realidad a la ilustración, tomando ventaja del uso de capas, herramientas y filtros digitales que posee el software de manipulación y edición de fotografías.

GRÁFICO N° 3.39: PROCESO DE TERMINADO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.4.2 Desarrollo de la animación

Para realizar la animación se ha utilizado el formato estándar de animación sugerido por Mark Simon de 24fps (frames por segundo), así como también, la resolución para película y video NTSC DV de 720 x 480 píxeles.

El software de animación seleccionado está basado en fotogramas a lo largo de una línea de tiempo, en este caso la animación se dará lugar en 24 fotogramas o frames por segundo, cada capa dentro de la línea de tiempo puede contener ilustraciones, animaciones o audio.

Los formatos de la ilustración (.psd) son compatibles con el software de animación, lo cual encaja en la mesa de trabajo digital. El audio a lo largo de las animaciones, se encuentra en formato estándar de 128kbps de compresión de audio en formato mp3.

TABLA N° 3.8: FORMATOS DIGITALES UTILIZADOS EN LA ANIMACIÓN

Formatos	Características
Ilustraciones	Psd (720 x 480 píxeles) 100dpi
Audio	Mp3 128kbps
Video	AVI NTSC (720 x 480 píxeles)

FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

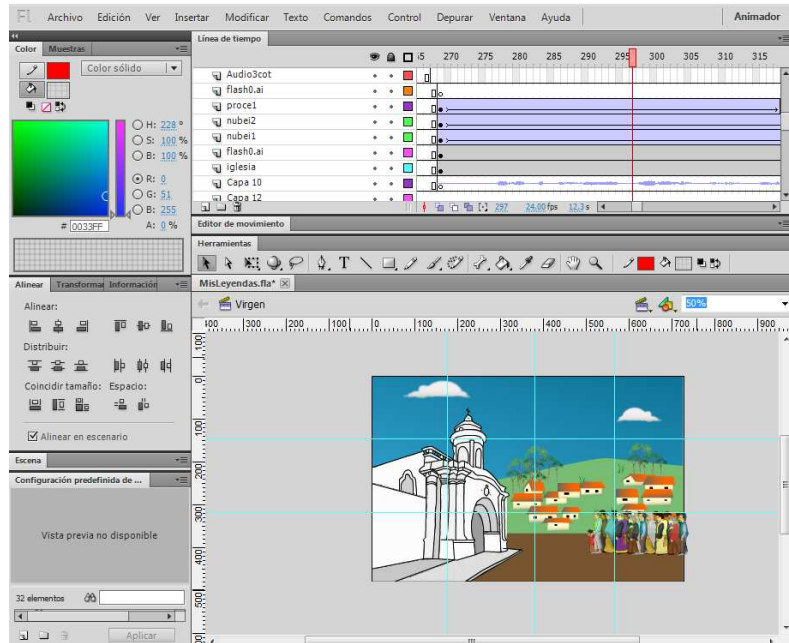
3.4.2.1 Animación de ambientes

Para la animación de ambientes se ha trasladado el formato de 720 x 480 píxeles, acompañada con un nombre de capa, cuya duración estará en función de las acciones desarrolladas en cada ambiente y de la longitud de la narración de audio. El nombre de las capas se las ha atribuido en función del nombre de la escena ilustrada acompañada con un número.

Las ilustraciones se apilan por capas, representadas en la línea de tiempo con fotogramas de color gris, las cuales se han apilado de tal forma que el final de una capa coincida con el inicio de una nueva, dándole la impresión de cambio de ambiente en el transcurso del tiempo.

Se ha aplicado la animación de fotograma en fotograma, la animación por movimiento y la interpolación clásica.

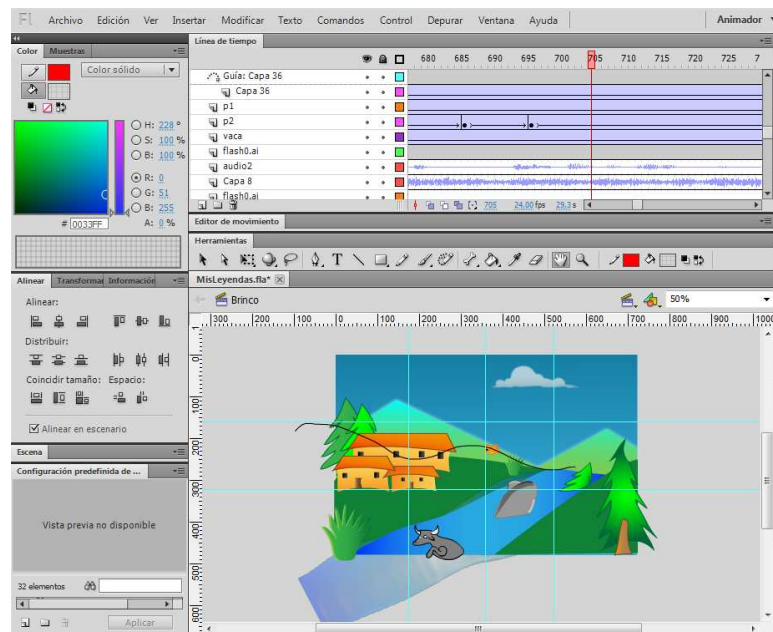
GRÁFICO N° 3.40: ANIMACIÓN DE ESCENA DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

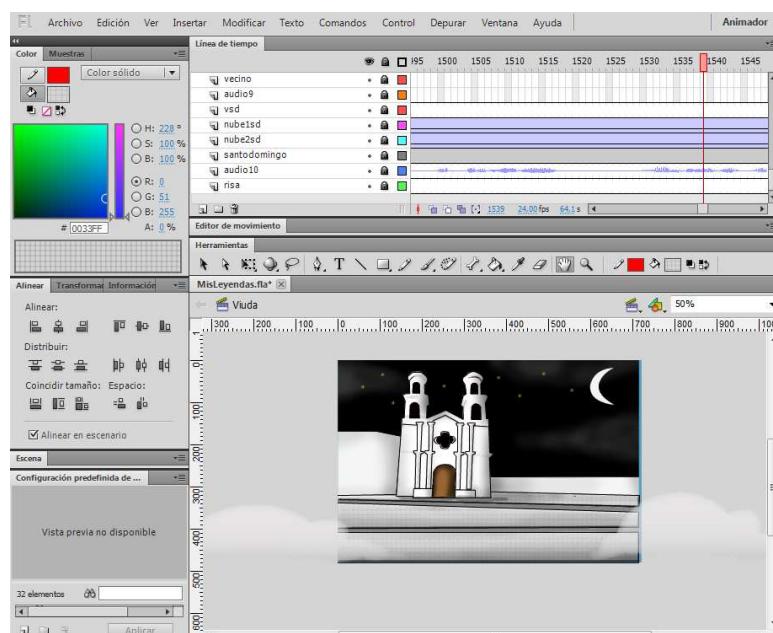
GRÁFICO N° 3.41: ANIMACIÓN DE ESCENA DEL SALTO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.42: ANIMACIÓN DE ESCENA DE SANTO DOMINGO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

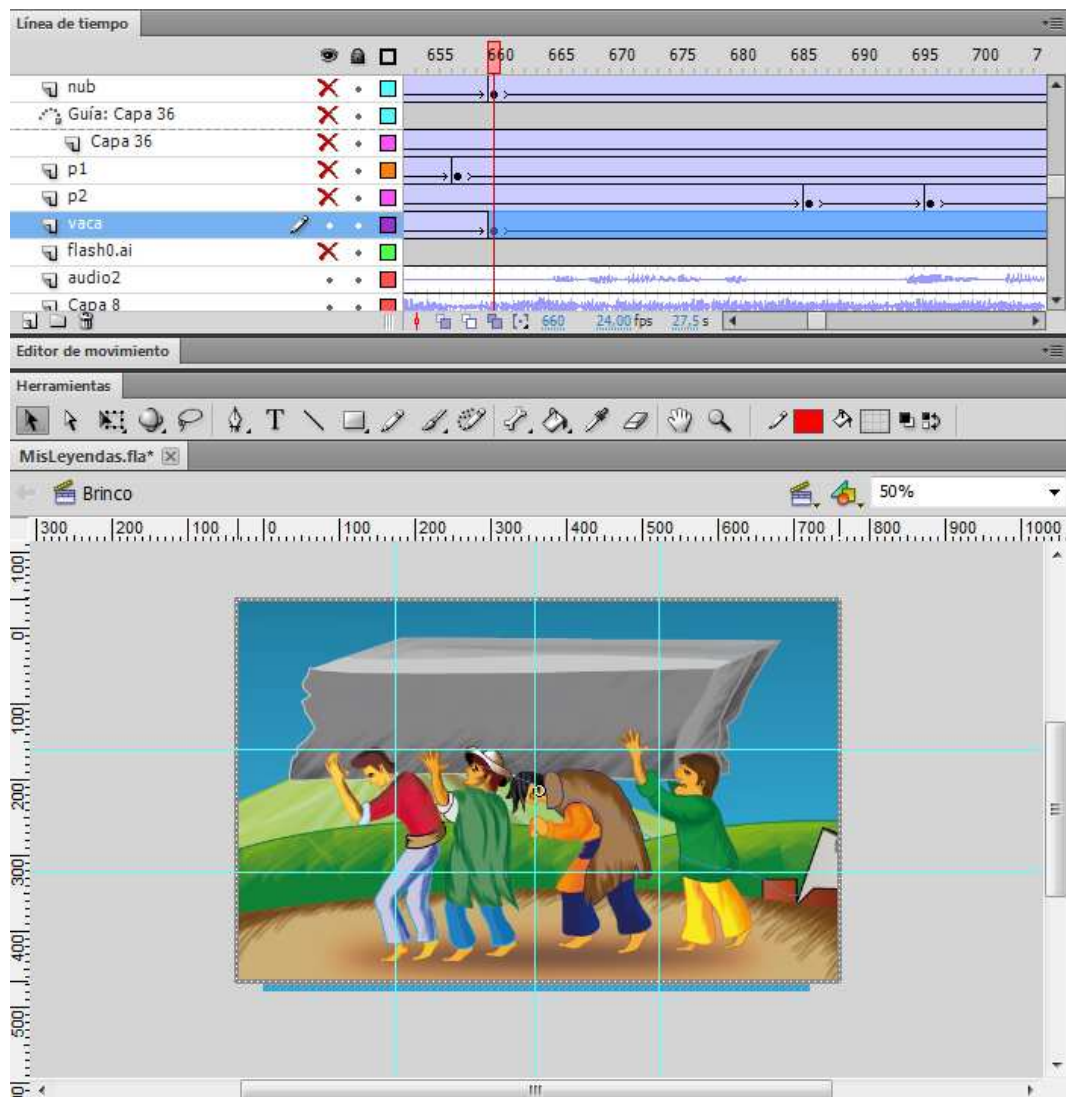
3.4.2.2 Animación de personajes

En la animación de personajes se utilizó la técnica de interpolación clásica STOP MOTION, es decir, se modifica los atributos del objeto que se está animando, como: Posición, tamaño y rotación. Aplicando efectos de desvanecimiento modificando el atributo de transparencia (Alpha).

La animación se realiza básicamente dentro de una línea de tiempo ordenada por capas. Se ha importado las ilustraciones vectorizadas y retocadas en Photoshop hacia Flash y se han asignado nombres, los cuales se mantienen a lo largo de la animación.

Al igual manera que los ambientes, se aplican nombres a las ilustraciones de los personajes y se modifican los atributos de posición y tamaño para dar la impresión de movimiento.

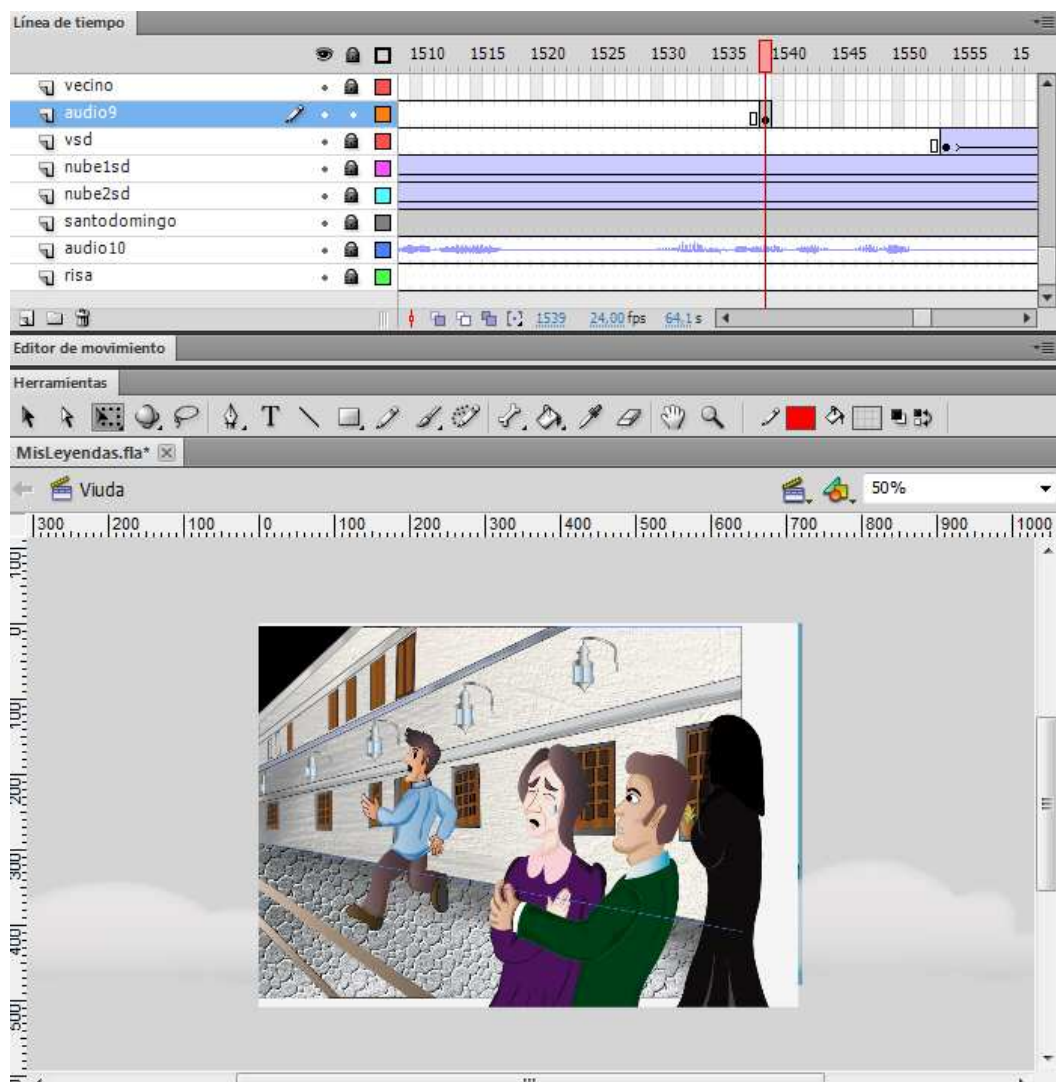
GRÁFICO N° 3.43 ANIMACIÓN DE PERSONAJES DE LA LEYENDA DE LA SEÑORA DEL BRINCO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

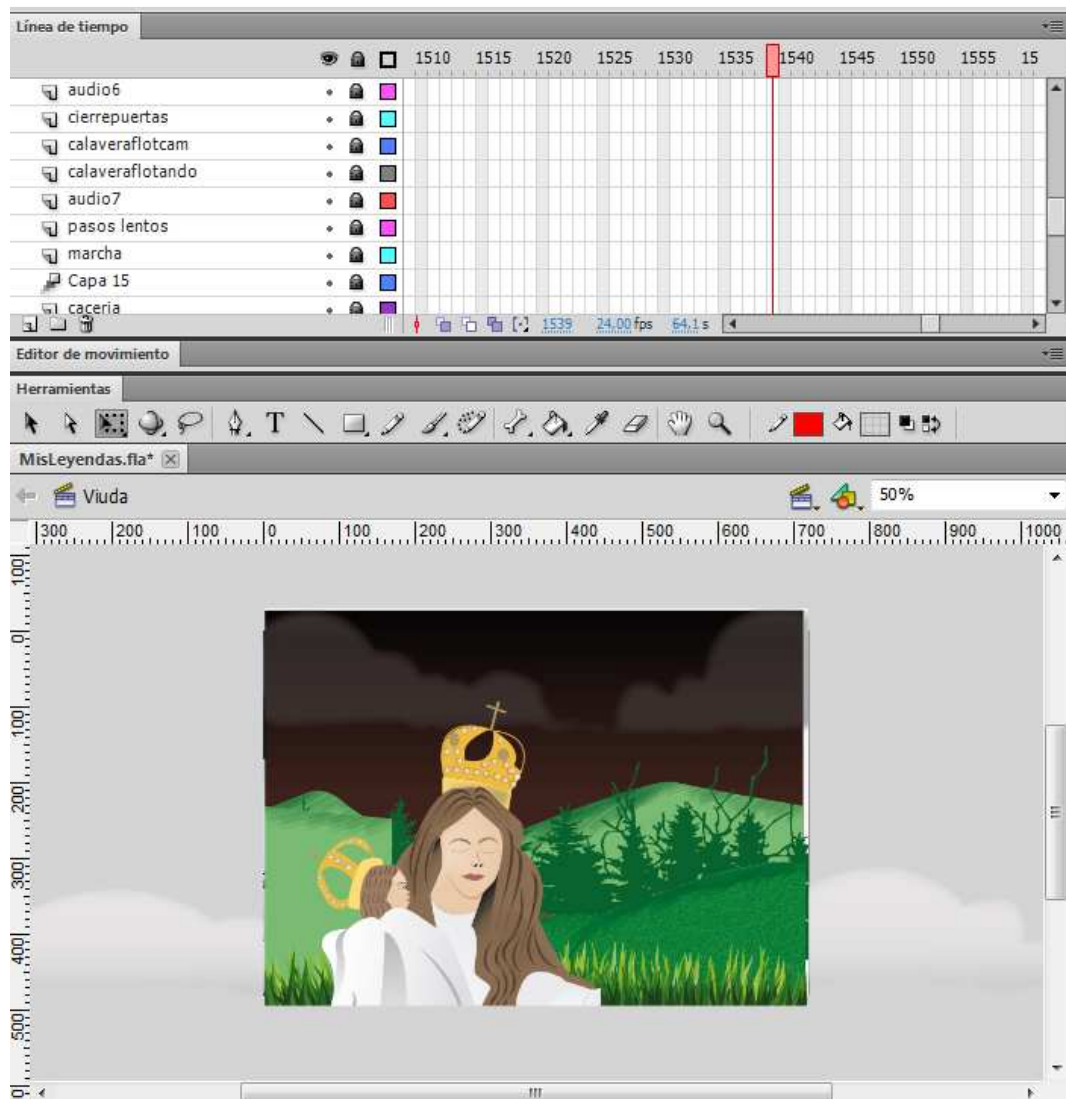
GRÁFICO N° 3.44 ANIMACIÓN DE PERSONAJES DE LA LEYENDA DE LA VIUDA DE SANTO DOMINGO



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

GRÁFICO N° 3.45 ANIMACIÓN DE PERSONAJES DE LA LEYENDA DE LA VIRGEN DEL VOLCÁN



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.4.2.3 Exportación de la animación

Para exportar la animación como película para su posterior edición, es necesario seleccionar un formato estándar de calidad que guarde la mayor parte de los atributos de audio y video. Para esto se seleccionó el formato AVI que permite almacenar simultáneamente el flujo de audio y video de la animación.

3.5 Pos producción

3.5.1 Edición

3.5.1.1 Efectos de video

La postproducción del video se lo ha realizado gracias a Adobe After Effects que añade efectos de audio y video dentro de la misma animación. Tales como close – ups, zooms o fundidos entre escenas. El programa funciona de manera similar a Adobe Flash, ya que maneja una línea de tiempo y capas, pero a diferencia de este último. Se inicia el efecto y se modifican los atributos conforme se realiza una composición.

GRÁFICO N° 3.46 ADICIÓN DE EFECTOS EN AFTER EFFECTS



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

Los efectos se han aplicado en distintas ilustraciones de cada animación con el fin de añadir suspenso o realzar los acontecimientos narrados. After Effects es capaz de ayudar a modificar los efectos de video que Adobe Flash no puede realizar.

3.5.1.2 Edición de video

En la edición de video se ha incluido el audio y título de cada leyenda, acompañados con efectos de audio que ayuden a la interpretación de los acontecimientos dentro de la leyenda y de la narración.

3.5.1.3 Pruebas de la aplicación

La aplicación fue diseñada para ejecutarse en un PC o MAC, debido a la popularidad y uso extendido de ambos sistemas. Debido a que el centro de educación básica “Dr. Otto Arosemena Gómez” utiliza en sus aulas y laboratorios computadores PC se ha realizado la prueba en los siguientes equipos con excelentes resultados, sus características técnicas se enumeran a continuación:

- Intel 2 Core Duo
- 2GB RAM
- 320 GB de Disco Duro
- Monitor Standard VGA

3.5.1.4 Requisitos del sistema

Debido a que la animación se ha realizado en un sistema de visualización multimedia a nivel global, se asegura la reproducción y compatibilidad en gran

parte de dispositivos que acepten el software Flash Player 11, a continuación se detalla los requisitos del sistema para pc.

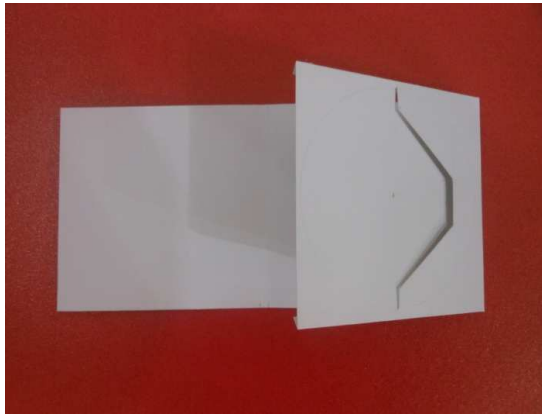
- Unidad lectora de CD/DVD.
- Procesador a 2,33 GHz o superior compatible con x86, o procesador Intel® Atom™ a 1,6 GHz o superior para netbooks.
- Microsoft® Windows® XP (32 bits), Windows Vista® (32 bits), Windows 7 (32 y 64 bits).
- Internet Explorer 7.0, Mozilla Firefox 4.0, Google Chrome, Safari 5.0 y superiores, Opera 11.
- 128 MB de RAM (se recomienda 1 GB de RAM en netbooks); memoria gráfica de 128 MB.

3.5.2 Diseño de la portada del CD

3.5.2.1 Bocetaje del packaging del CD

De los distintos bocetos para la caja del CD, se seleccionó uno que cumpla con las especificaciones de diseño - función, buscando la simplicidad del ensamblado y uso posterior que le darán los niños. Adicionalmente se ha tomado en cuenta este factor debido al costo de producción del packaging del CD.

GRÁFICO N° 3.47 BOCETO DEL CD



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.5.2.2 Ilustración y portada del CD

El diseño de la portada del packaging y del CD, tiene como objetivo utilizar el logotipo diseñado a lo largo de la propuesta, combinado con las imágenes e ilustraciones que se encuentran presentes en las animaciones multimedia, para guardar un mismo estilo de ilustración, el cual se podrá identificar de manera directa en ambas portadas.

GRÁFICO N° 3.48 ILUSTRACIÓN Y PORTADA DEL CD



FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

3.5.2.3 Justificación de la ilustración y portada del CD

Debido al manejo de colores y formas clásicas, se ha utilizado la misma línea gráfica de la animación y las interfaces. Esto se realizó para que los niños observen el producto multimedia desde la portada del disco e identifiquen el mismo como un producto antiguo – tradicional, animando a nuestro target a descubrir el contenido digital del CD.

Adicionalmente se ha incluido el manual de usuario dentro del packaging del disco, el cual también brinda valiosa información de los iconos y su función dentro de la propuesta. También se utilizó el logotipo del sitio web Youtube para que prevalezca el interés y difusión de las animaciones.

3.6 Producción de la propuesta gráfica multimedia para ayudar al rescate de la identidad cultural de los niños de séptimo año del centro de educación básica Dr. Otto Arosemena Gómez durante el período 2011 – 2012.

3.6.1 Costo general del proyecto:

TABLA N° 3.9: COSTO GENERAL DEL PROYECTO

NOMBRE	CANTIDAD	VALOR UNIT	TOTAL
RECURSOS PARA LA MONOGRAFÍA			
Lápices	4	\$ 0,25	\$ 1,00
Esferos	4	\$ 0,25	\$ 1,00
Borradores	6	\$ 0,25	\$ 1,50
Impresiones	1000	\$ 0,15	\$ 150,00

RECURSOS PARA LA MONOGRAFÍA			
Copias	500	\$ 0,02	\$ 10,00
Anillados	8	\$ 2,00	\$ 16,00
Empastados	2	\$ 20,00	\$ 40,00
RECURSOS PARA LA PROPUESTA			
Horas de ilustración y animación	60h	\$ 5,00	\$ 300,00
Alquiler de Estudio de Audio	1h	\$ 180,00	\$ 180,00
Computador Intel Core i3	1	\$ 700,00	\$ 700,00
Impresora y Scanner Multifunción	1	\$ 380,00	\$ 380,00
Tarjeta digitalizadora	1	\$ 150,00	\$ 150,00
Flash memory	2	\$ 15,00	\$ 30,00
Cámara digital	1	\$ 150,00	\$ 150,00
CD'S imprimibles	100	\$ 0,27	\$ 27,00
RECURSOS PARA LA PRODUCCIÓN			
Impresiones en CD	100	\$ 0,50	\$ 50,00
Packaging impreso	100	\$ 0,50	\$ 50,00
Proceso de grabación del CD	100	\$ 0,50	\$ 50,00
Imprevistos (10%)			\$ 230,00
		TOTAL	\$ 2.516,50

FUENTE: Grupo investigador

REALIZADO POR: Grupo investigador

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Con la definición del marco teórico y conceptual del diseño multimedia, se ha comprendido de mejor forma los conceptos técnicos y científicos necesarios para llevar a cabo la elaboración de la propuesta, lo cual fundamenta técnicamente las características visuales que posee la misma.
- Con la aplicación de la investigación logramos descubrir las necesidades que tienen los niños, al desconocer de sus leyendas autóctonas. Colaborando y a la vez incentivando la curiosidad de ellos hacia lo nuestro, abriendo el camino para rescatar nuestra propia identidad.
- Las expectativas de los padres de familia, es que sus hijos puedan utilizar este material como medio visual para evocar las viejas leyendas que cada vez se están perdiendo, y así ellos mismos ayudar en el proceso de revivir estas tradiciones.
- Con el desarrollo de la propuesta gráfica multimedia, se ha brindado un material didáctico al cual se puede acceder de forma libre gracias a un CD, puesto que en la actualidad todo el conocimiento ha migrado a la multimedia y al video. Brindando a las nuevas generaciones de niños y maestros un material que rescata las leyendas de antaño que se están perdiendo.

- En la elaboración de la propuesta, se ha alcanzado experiencia y se ha logrado aplicar los conocimientos adquiridos en la Universidad Técnica de Cotopaxi y aún más al emprender proyectos como estos donde se necesita conocer el funcionamiento de la tecnología actual.
- La propuesta multimedia: “Mis Leyendas” es un proyecto completamente operativo, gracias a la gestión y socialización con la Jefatura de Educación, Cultura y Deporte del GAD Municipal del Cantón Latacunga y la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo Cotopaxi, con lo que se podrá difundir dentro de las mismas en sus programas culturales regulares.

Recomendaciones

- Reproducir con los escritores e historiadores nuevos libros de las tradiciones y leyendas de Latacunga, para que ésta información no desaparezca de las bibliotecas públicas, ya que actualmente queda tan solo un ejemplar en la ciudad, el cual se puede hallar en la biblioteca Municipal.
- Que las autoridades de la Casa de la Cultura, tomen parte de estos proyectos para recuperar nuestras tradiciones autóctonas y apoyen la difusión de esta información.
- Se recomienda que la Jefatura de Educación, Cultura y Deporte del GAD Municipal del Cantón Latacunga incluya en sus programas vacacionales para niños y jóvenes la difusión de este material como medio de rescate de la identidad cultural.
- Orientar a los niños y niñas para que sepan valorar e interpretar el mensaje que cada leyenda pretende dar a las generaciones más jóvenes, y no solo eso, sino también animarlos a la investigación de su propia ciudad y provincia. Para que den cuenta de la realidad de su entorno y su país.
- Utilizar este material en trabajos, deberes y consultas para ayudar a su completa difusión a corto y mediano plazo.
- Es necesario que la Universidad Técnica de Cotopaxi, tome en cuenta la enseñanza de distintos software de actualidad, no solamente de ilustración y edición fotográfica, sino también de edición de audio, video y efectos especiales, como alternativa para el desarrollo profesional del diseñador gráfico computarizado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CITADA:

- WUCIUS Wong, *“Fundamentos del Diseño”*, octava edición, editorial Gustavo Gili, Argentina. 2008.
- ÁLVAREZ Dalia, **Universidad de Londres**, *“Introducción a la tipografía”*, <http://www.udlondres.com>,2010
- ROFOLS Rafael, *“Diseño Audiovisual”*, Gustavo Gill, Colombia, 2007.
- ANIA Kruk, *“Tratamiento tipográfico de libros infantiles”*, http://www.eina.edu/postgraus/arxiu/docs_1/KRUK_Ania.pdf,2010.
- Universidad Nacional del Nordeste, *“Cátedra Tipográfica 1”*, **Argentina**.[www:tunyecmb.files.wordpress.com/20125/kerning-tracking.pdf](http://www.tunyecmb.files.wordpress.com/20125/kerning-tracking.pdf). 2011.
- Netdisseny, *“Diseño Industrial, Teoría del Color”*, Primera edición, editorial Clapissa, España. 2009.
- MOLES, Abraham, *“Grafismo Fundamental”*, quinta edición, editorial Ceac, Argentina.2003.
- ARCE Hernán, *“Animación Computarizada”*, tercera edición, editorial Hober, Argentina.2011.
- BAUZÁ Guillem, *“El Guión Multimedia”*, segunda edición, editorial Anaya Multimedia, Madrid.2003.
- ORTEGA Iván, *“Cortometraje animado en 3D Studio Max de la leyenda: La capa de Goribar del cantón Riobamba”*, Ecuador.2012.
- KUPER Adam, 2009, en: *“La cultura popular en el capitalismo”*, España, disponible en: <http://es.scribd.com/Diferentes-Definiciones-de-Cultura/>

- STOREY John, *“Teoría cultural y cultura popular”*, editorial Octaedro, Estados Unidos.2004.
- WHITTEN Alexis, en *“Tradiciones e identidad cultural”*, México, disponible en: <http://www.mitecnologico.com/Main/IdentidadCultural>. 2005.
- NAVARRO Raúl Béjar, *“El mexicano”*, editorial Unam, México.2007
- VILLA Eugenia, *Flacso Andes*, en *La literatura oral: mito y leyenda, Ecuador*, disponible en: <http://hdl.handle.net/10469/821,2005>.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **BARRIGA, López**, Leyendas Y Tradiciones de Cotopaxi. primera edición, editorial PIO XII, Ambato, 1970.
- **DABNER, David**; Diseño Gráfico – Fundamentos y prácticas, primera edición, editorial Blume, 2005.
- **MARK, Christy**; Writing for animation, cómics and games, primera edición, editorial Elsevier, Oxford, 2007.
- **MARK, Simon**, Producing Independent 2D Character Animation, primera edición, editorial Focal press, London, 2003.
- **PAREDES, Ortega**, Documentos de Oro. editorial Gutemberg, Latacunga, 1986.
- **PAREDES, Ortega**, Páginas de Latacunga. editorial Gutemberg, Latacunga, 1986.
- **PAREDES, Ortega**, Tradiciones de Cotopaxi. editorial Gutemberg, Latacunga, 1986.
- **PRESTON, Blair**, Cartoon Animation, primera edición, editorial Walter Foster, 1994.
- **SULLIVAN, Karen**, Ideas for the animated shorts, primera edición, editorial Elsevier, Oxford, 2008.
- **TWEMLOW, Alice**; ¿Qué es el Diseño Gráfico?, primera edición, editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

- **VON WODTKE, Mark;** Diseño con Herramientas Digitales, primera edición, editorial Mc Graw Hill, 2001.
- **WEBSTER, Chris;** Animation, the mechanics of motion, primera edición, editorial Elsevier, Oxford, 2005.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- **ANTIOROKU,** El proceso de la animación, *<http://blog.antioroku.com/archivo>*
- **DEFINICIÓN,** Definición de popular, *<http://definicion.de/popular/>*
- **MAILXMAIL,** Multimedia, *<http://www.mailxmail.com/curso-componentes-pc-s/multimedia>*
- **WIKIPEDIA,** Leyenda, *<http://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda>*

Anexos

ANEXO NRO.1



***FOTO:** Lcdo. Eduardo Paredes Ortega, Historiador de Latacunga*

ANEXO NRO.2



***FOTO:** Dr. Edmundo Oswaldo Rivera Robayo,
Director de La Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi*

ANEXO NRO.3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ

Objetivo: Reunir información necesaria que coadyuve a la realización de una propuesta multimedia, tendiente a desarrollar el proyecto de investigación cuyo tema es: **“PROPUESTA GRÁFICA MULTIMEDIA DE LAS LEYENDAS POPULARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ DURANTE EL PERIODO 2011 – 2012”**

INSTRUCCIONES:

- Escoja una opción colocando una **X**
- Responda de manera concreta y precisa

1. ¿Conoces alguna leyenda popular de la ciudad de Latacunga?

SI ()

NO ()

2. ¿Has visto alguna leyenda popular de la ciudad de Latacunga por computadora?

SI ()

NO ()

3. ¿Te gustaría que en tu escuela te enseñen las leyendas de tu ciudad?

SI ()

NO ()

4. ¿Te agradaría ver las leyendas populares de tu ciudad en dibujos animados?

SI ()

NO ()

5. ¿Te gustaría que estas leyendas las puedas encontrar en un CD?

SI ()

NO ()

6. ¿Compartirías tu experiencia adquirida de las leyendas, con tus amigos y/o familiares?

SI ()

NO ()

7. ¿Crees que conocer nuestras leyendas es importante?

SI ()

NO ()

8. ¿Cuál de estos colores te parece más agradable?



()



()



()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO NRO.4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL 7MO AÑO
DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. OTTO AROSEMENA
GÓMEZ**

Objetivo: Reunir información necesaria que coadyuve a la realización de una propuesta multimedia, tendiente a desarrollar el proyecto de investigación cuyo tema es: **“PROPUESTA GRÁFICA MULTIMEDIA DE LAS LEYENDAS POPULARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ DURANTE EL PERÍODO 2011 – 2012”**

INSTRUCCIONES:

- Escoja una opción colocando una **X**
- Responda de manera concreta y precisa

1. ¿De acuerdo a su percepción, las leyendas populares de la ciudad de Latacunga, están desapareciendo?

SI ()

NO ()

2. ¿Según Ud. cree que ha faltado la difusión de estas leyendas populares por parte de autoridades pertinentes?

SI ()

NO ()

3. De los siguientes grupos escoja las leyendas populares que Ud. más recuerda.

La señora del Brinco,

La virgen del volcán y la viuda de Santo Domingo ()

La caja ronca de Shairucu,

El tradicional “Uña Guilli” y los cucuruchos de Latacunga ()

4. ¿A su criterio, es importante que los niños conozcan estas leyendas?

SI ()

NO ()

5. ¿Cree Ud. Que el material propuesto ayudará a rescatar la identidad cultural en los niños?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO NRO.5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES PROFESIONALES DE
DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

Objetivo: Reunir información necesaria que coadyuve a la realización de una propuesta multimedia, tendiente a desarrollar el proyecto de investigación cuyo tema es: **“PROPUESTA GRÁFICA MULTIMEDIA DE LAS LEYENDAS POPULARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ DURANTE EL PERÍODO 2011 – 2012”**

INSTRUCCIONES:

- Escoja una opción colocando una **X**
- Responda de manera concreta y precisa

1. Seleccione que tipo de propuesta gráfica es más efectiva para capturar la atención del público infantil:

Libro ()

Revista ()

Animación multimedia ()

2. ¿Cree Ud. Adobe Flash es un programa adecuado para la animación multimedia de las leyendas populares de la ciudad de Latacunga?

SI ()

NO ()

3. Según su criterio, de los siguientes tipos de ilustración, ¿cuál es la más adecuada para los niños?

Ilustración Infantil ()

Ilustración realista ()

4. Según usted, las técnicas de ilustración adecuadas para la animación, deben ser:

Digital ()

Lápiz de color ()

Tinta china ()

5. Desde el punto de vista del color connotativo, cuál de estas sub categorías considera la adecuada para realizar la propuesta planteada?

Color psicológico ()

Color simbólico ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO NRO.6

ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Nro.: _____

SECTOR: _____

FECHA: _____

ENTREVISTADO: _____

ENTREVISTADOR: _____

TEMA: “PROPUESTA GRAFICA MULTIMEDIA DE LAS LEYENDAS POPULARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PARA SU DIFUSIÓN EN NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OTTO AROSEMENA DURANTE EL PERÍODO 2011”

PREGUNTAS	INTERPRETACION O VALORACION
<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="300 1364 890 1507">1. ¿Cuál es su opinión de las Leyendas populares de la ciudad de Latacunga con respecto a la identidad cultural?<li data-bbox="300 1554 890 1753">2. ¿Por qué considera importante difundir las leyendas de nuestra ciudad en los niños, para enrumbarlos a tener un principio de pertenencia?<li data-bbox="300 1800 890 1944">3. ¿Cuáles considera Ud. que son las leyendas populares más importantes de la ciudad de Latacunga?	

ANEXO NRO.7

ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Nro.: _____

SECTOR: _____

FECHA: _____

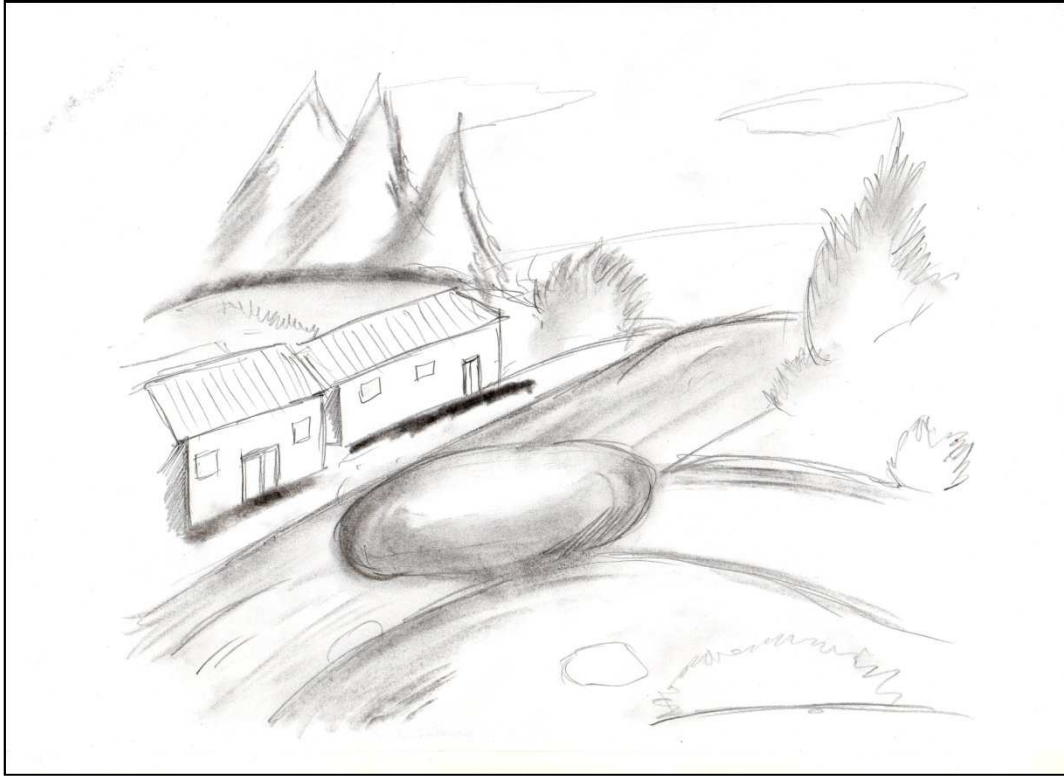
ENTREVISTADO: _____

ENTREVISTADOR: _____

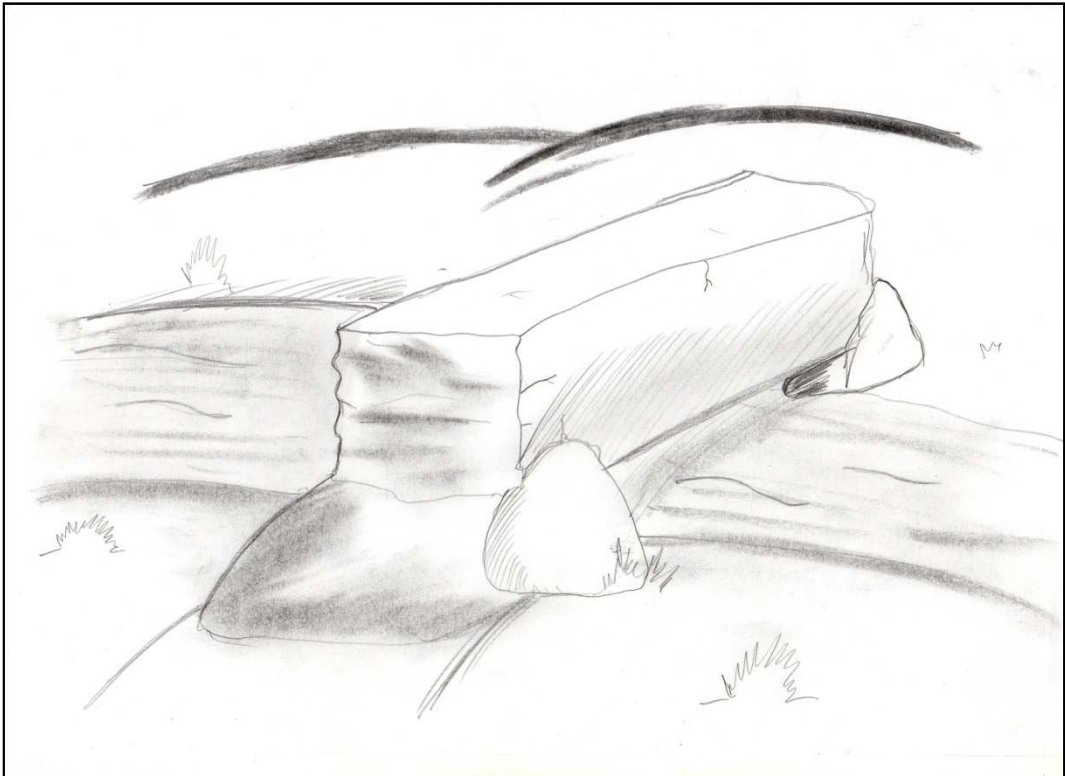
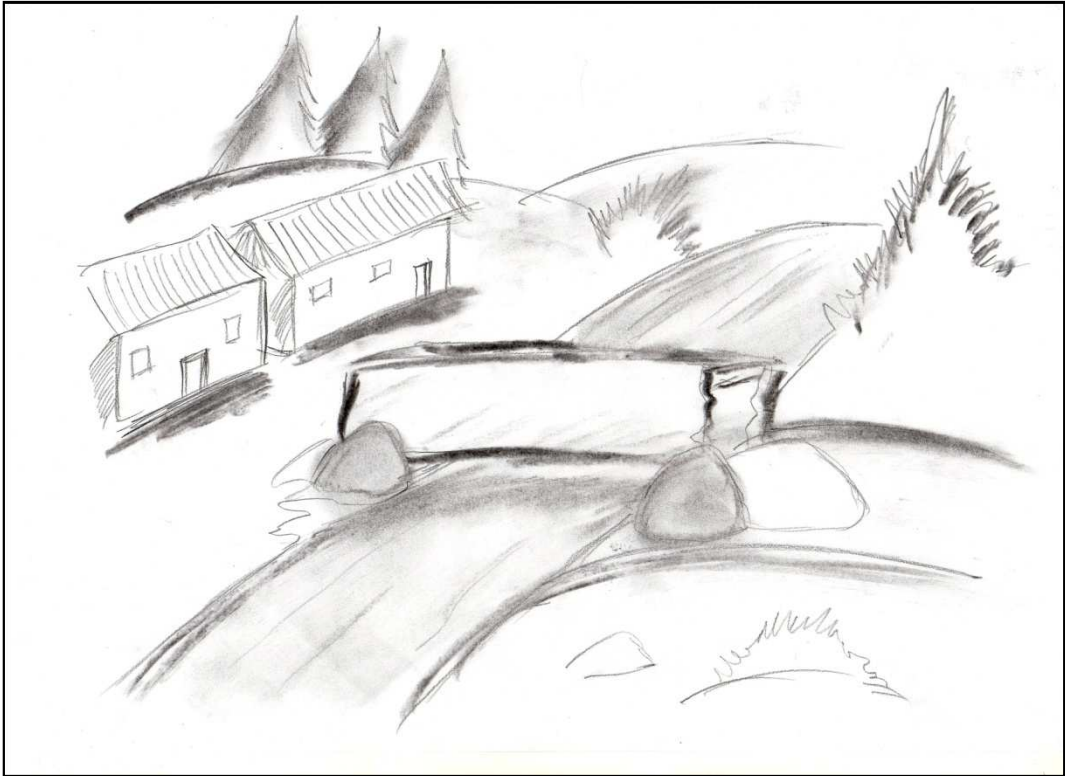
TEMA: “PROPUESTA GRAFICA MULTIMEDIA DE LAS LEYENDAS POPULARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PARA SU DIFUSIÓN EN NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OTTO AROSEMENA DURANTE EL PERÍODO 2011”

PREGUNTAS	INTERPRETACION O VALORACION
1. ¿Cuál es su opinión acerca de la elaboración de una propuesta gráfica multimedia destinada al público infantil? 2. ¿Qué aspectos técnicos considera importantes para el diseño de la propuesta planteada? 3. ¿Según Ud. que características debe contener la animación para causar impacto en los niños?	

ANEXO NRO.8 BOCETOS





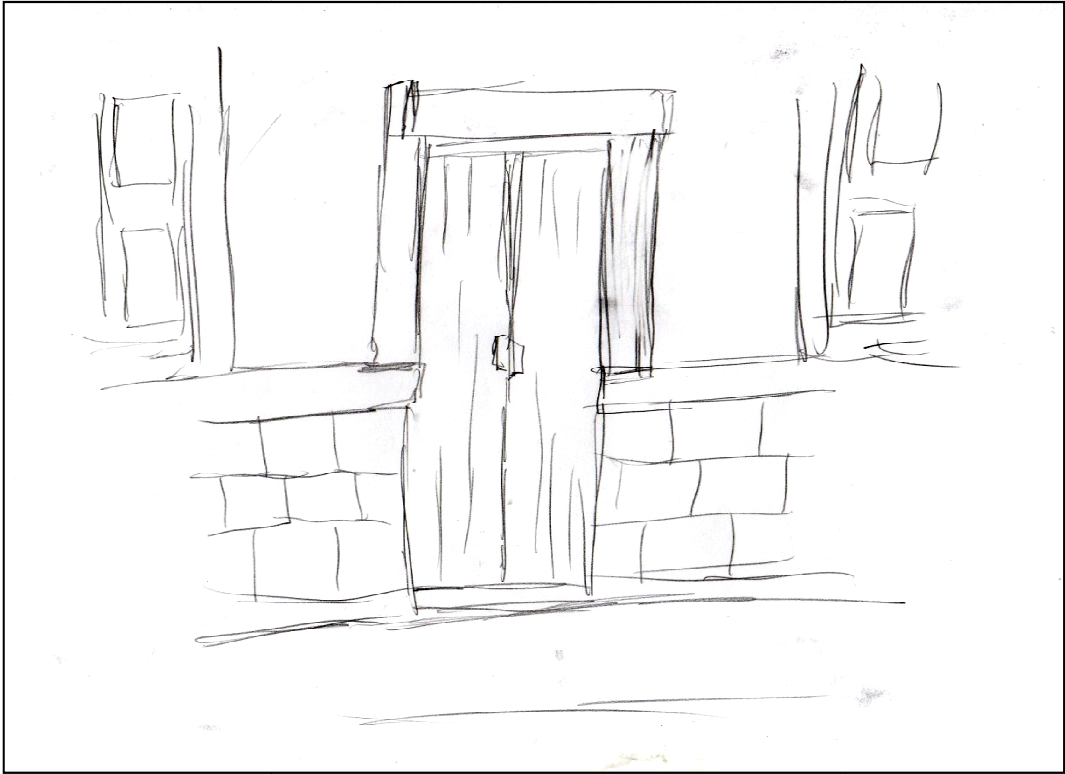












ANEXO NRO.9 STORYBOARDS

Project: <i>La Viuda de Santo Domingo</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>1/4</u>

*La Leyenda
de la
"Viuda de Santo Domingo"*

Scene <u>1</u>	Shot #
Location	

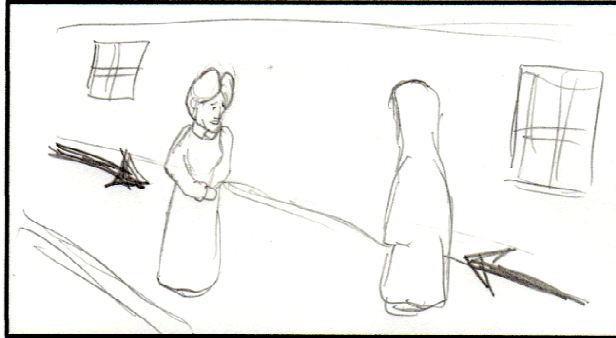


Scene <u>2</u>	Shot #
<i>Plano General</i>	
- Narración	
- Viento	
- Desolación	
Location	



Scene	Shot #
<i>Primer Plano</i>	
- Narración	
- Zoom	
Location	

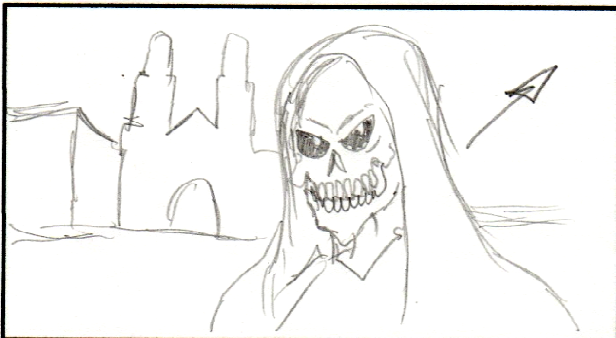
Project: <i>La Viuda de Santo Domingo</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>214</u>



Scene	Shot #
<i>Plano Medio</i>	
- Narración	
- Pasos	
Location	



Scene	Shot #
<i>Primer Plano</i>	
- Grito	
- Narración	
Location	



Scene	Shot #
<i>Primer Plano</i>	
- Risa	
- Narración	
Location	

Project: <i>La vuda de Santo Domingo</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>314</u>



Scene	Shot #
<i>Plano Medio</i>	
- Pasos	
- Narración	
Location	

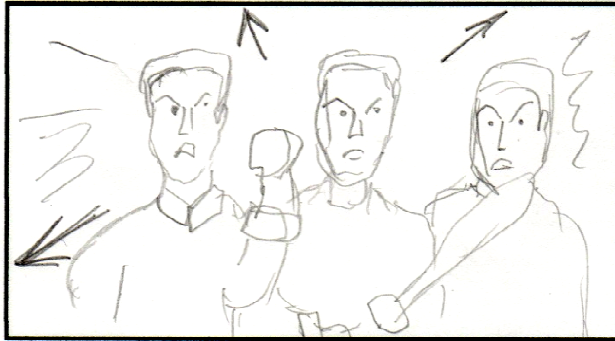


Scene	Shot #
<i>Primer Plano</i>	
- Cierre de Puertas	
- Narración	
Location	



Scene	Shot #
<i>Plano Medio</i>	
- Risa diabólica	
- Narración	
Location	

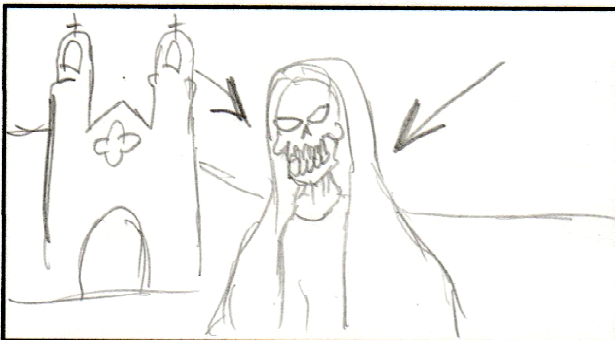
Project: <i>La Viuda de Santo Domingo</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>411</u>



Scene	Shot #
<i>Primer Plano</i>	
- Pasos	
- Murmullos	
- Narración	
Location	

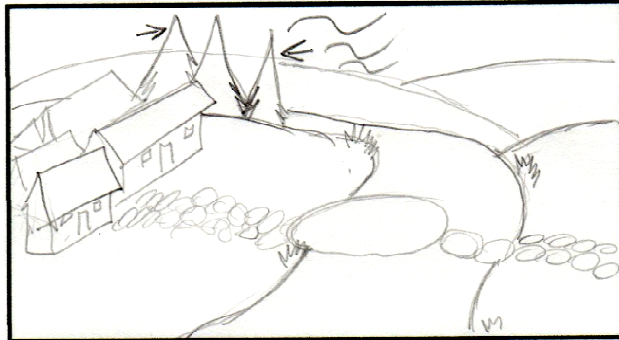


Scene	Shot #
<i>Primer Plano / Plano Medio</i>	
- Pasos	
- Narración	
Location	



Scene	Shot #
<i>Primer Plano</i>	
- Risa diabólica	
- Narración	
Location	

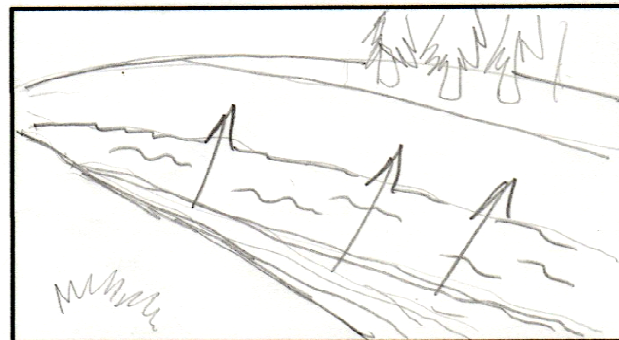
Project: <i>La Señora del Bronco</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>114</u>



Scene <u>1</u>	Shot #
<i>Plano General</i>	
- Narración	
- Naturaleza	
Location	

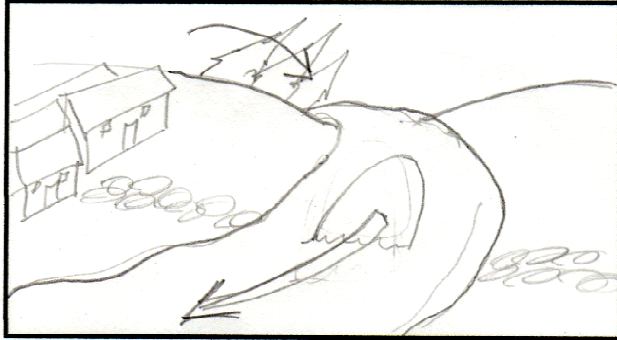


Scene <u>2</u>	Shot #
<i>Plano Medio</i>	
- Explosión	
- Drama	
Location	

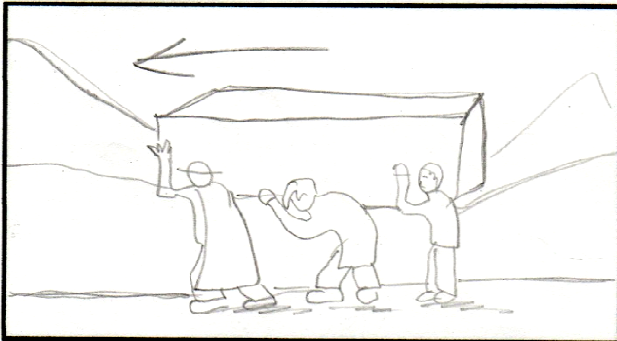


Scene <u>3</u>	Shot #
<i>Plano General</i>	
- Narración	
- Ruido Fluvial	
Location	

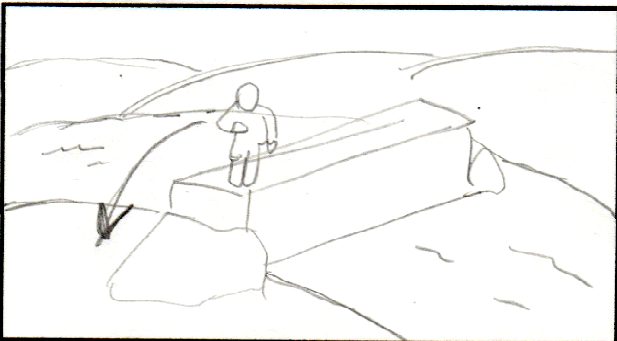
Project: <i>La Señora del Brinco</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <i>214</i>



Scene *4* Shot #
Plano General
 - *Ruido Fluvial*
 - *Narración*
 Location

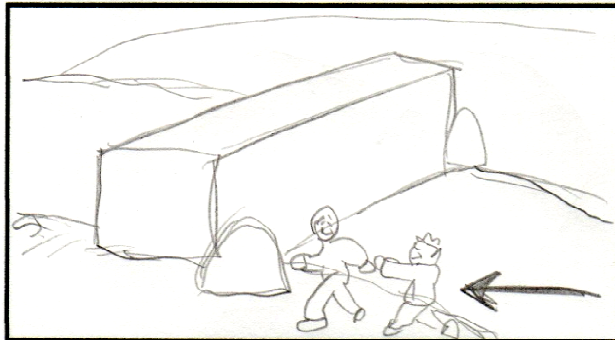


Scene *5* Shot #
Plano Medio
 - *Pasos*
 - *Narración*
 Location



Scene *6* Shot #
Plano Medio / Primer Plano
 - *Balto*
 - *Narración*
 Location

Project: <i>La Niña del Bronco</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>314</u>



Scene 7 Shot #
Plano General
 - *Risas*
 - *Narración*
 Location

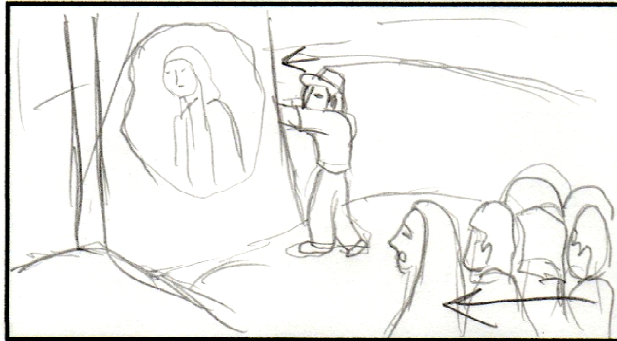


Scene 8 Shot #
Primer Plano
 - *Risa*
 - *Narración*
 Location



Scene 9 Shot #
Primerísimo Primer Plano
 - *Asombro*
 - *Narración*
 Location

Project: <i>La Señora del Brinco</i>	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: <u>414</u>



Scene 10 Shot #
Plano general

- Mover
- Narración
- Muy millos

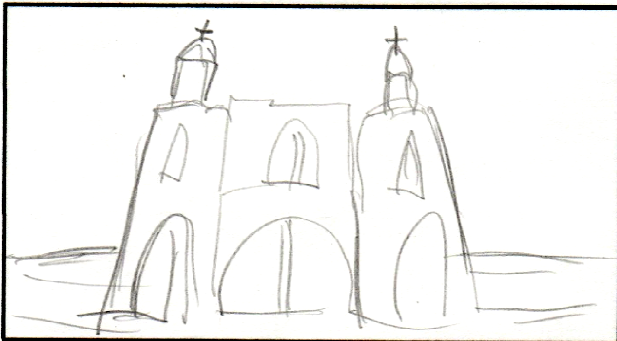
Location



Scene 11 Shot #
Primer Plano

- Zoom
- Narración

Location



Scene 12 Shot #
Primer Plano

- Narración

Location

ANEXO NRO.10



Gobierno Autónomo Descentralizado
Municipal del Cantón
LATACUNGA



JEFATURA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

ACTA DE ENTREGA RECEPCIÓN

En la ciudad de Latacunga a los 20 días del mes de julio de 2012, se procede a suscribir la presente Acta de Entrega Recepción entre la Licenciada Cynthia Maya Zurita, Jefe de Educación, Cultura y Deporte del GAD Municipal del cantón Latacunga, y la señora Johana Elizabeth Aldana Pérez y el señor Marcelo Andrés Toscano Borja, mediante la que se da fe de que los señores realiza la donación de un C'D con el nombre "Mis Leyendas" previo análisis del material se dará la respuesta requerida.

Lic. Cynthia Maya Zurita
Jefe de Educación, Cultura y Deporte
GAD Municipal del cantón Latacunga



Johana Elizabeth Aldana Pérez
C. I. 0502498009

Marcelo Andrés Toscano Borja
C. I. 0502280845