



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“DIFUSIÓN DE LEYENDAS RELACIONADAS CON LA LAGUNA  
DE COLTA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS. MEDIANTE  
MATERIAL DIDÁCTICO”.**

Trabajo de titulación para optar al grado académico de:  
**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORES:** GUAMÁN YUPA MANUEL PATRICIO  
ORTÍZ GODOY TANIA ISABEL  
**TUTOR:** ING. ANDRÉS RODRÍGUEZ

Riobamba – Ecuador

2015

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DISEÑO GRÁFICO**

El tribunal de Tesis certifica que: El trabajo de investigación: DIFUSIÓN DE LEYENDAS RELACIONADAS CON LA LAGUNA DE COLTA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS. MEDIANTE MATERIAL DIDÁCTICO, de responsabilidad de los señores Manuel Patricio Guamán Yupa y Tania Isabel Ortíz Godoy, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Tesis, quedando autorizada su presentación.

<b>Nombre</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha</b>
Ing. Nicolás Samaniego <b>DECANO DE LA FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA</b>	.....	.....
Lic. Fabián Calderón <b>DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO</b>	.....	.....
Ing. Andrés Rodríguez <b>DIRECTOR DE TESIS</b>	.....	.....
Dis. Mónica Sandoval <b>MIEMBRO DE TESIS</b>	.....	.....
Lic. Diego Tapia <b>MIEMBRO DEL TRIBUNAL DOCUMENTALISTA SISBIB ESPOCH</b>	.....	.....

Nosotros Manuel Patricio Guamán Yupa y Tania Isabel Ortíz Godoy, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis de Grado, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

.....

.....

MANUEL PATRICIO GUAMÁN YUPA

TANIA ISABEL ORTÍZ GODOY

## AGRADECIMIENTOS

Primera mente a Dios por ser el responsable de mis logros, a mi madre Transito Yupa quien con sus consejos y sabidurías supo guiarme por el camino del bien, a mi padre Manuel Guamán por el apoyo incondicional que me dedico, a mis dos hermanos Jaime y José G. quienes siempre estuvieron dispuestos para escucharme en mis triunfos y derrotas, a mi esposa Alexandra Guamán por el apoyo brindado.

A todos los maestros que contribuyeron con sus conocimientos para formar una persona capacitada y preparado para el mundo laboral, de manera especial a mi director de tesis Ing. Andrés Rodríguez y miembro Dis. Mónica Sandoval.

**Patricio**

A Dios y a la virgen santísima por guiarme y darme fortaleza para poder seguir adelante en cada momento difícil de mi vida. A mi Hijo Dennys, que es la fuerza de mí ser y el centro de mi mundo, es por ti mi niño la lucha de seguir adelante.

A mí querida mami Rosita G., por su motivación constante en mi estudio lo que me parecía imposible terminar. A mi padre José O., quien con su cariño y apoyo incondicional, ha sido un pilar fundamental en mi vida.

De manera especial a mi director de tesis, Ing. Andrés Rodríguez por brindarnos su buena voluntad, tiempo, y dedicación, y a nuestra querida miembro Dis. Mónica Sandoval, por ofrecernos sus conocimientos, sabiduría y participación activa en el desarrollo de esta tesis, un ejemplo a seguir a ustedes queridos docentes un Dios me los Bendiga Siempre.

**Tania**

## **DEDICATORIA**

A Dios por ser partícipe de mis triunfos, a mi madre querida que me apoyo en todo sentido tanto moral como económicamente, dejando de un lado sus intereses personales para que yo triunfe en la vida, a mi hermano Jaime quien supo ser más que un hermano, fue un padre, amigo y confidente, siempre me dio todo lo mejor de su persona, gracias a él pude cristalizar mis sueños, a mi hija Emily por ser la razón más fuerte de mi vida, con su inocencia me dio la fortaleza necesaria para afrontar cualquier adversidad.

A mis primos Segundo José y Cayetano Guamán quienes desde la distancia ayudaron con su granito de arena, a mi primo Mesías Yupa porque siempre estuvo dispuesto en esos momentos cuando más necesitaba de una ayuda, gracias primos por su ayuda brindada.

**Patricio**

A Dios ya que gracias a él, he logrado concluir mi carrera. A mis padres Rosita G. y José O. por ser el pilar fundamental en mi vida, quienes me han motivado en mi formación académica y con su apoyo constante hacen de mi cada vez una mejor persona. A mis hermanas Mónica y Tatiana, porque siempre han estado conmigo brindándome su apoyo y cariño incondicional.

A mi esposo Edgar G. Por sus palabras, amor, confianza y ofrecerme su tiempo necesario para realizarme profesionalmente, a mi hijo Dennys por ser el eje principal para poder lograr mis metas.

A mis queridos docentes de la EDG quienes con su enseñanza educativa, han contribuido con el logro de mis objetivos.

**Tania**

## TABLA DE CONTENIDO

	Páginas
<b>RESUMEN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>SUMARY</b> .....	<b>xviii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 Cultura</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1.1 <i>Identidad Cultural</i></b> .....	<b>5</b>
<b>1.1.2 <i>Interculturalidad</i></b> .....	<b>5</b>
<b>1.1.3 <i>Valores de la interculturalidad</i></b> .....	<b>6</b>
<b>1.1.4 <i>Cambios de la cultura</i></b> .....	<b>6</b>
<b>1.1.4.1 <i>Enculturación</i></b> .....	<b>7</b>
<b>1.1.4.2 <i>Aculturación</i></b> .....	<b>8</b>
<b>1.1.4.3 <i>Transculturación</i></b> .....	<b>8</b>
<b>1.1.4.4 <i>Inculturación</i></b> .....	<b>9</b>
<b>1.1.5 <i>Patrimonios</i></b> .....	<b>9</b>
<b>1.1.5.1 <i>Patrimonio cultural</i></b> .....	<b>10</b>
<b>1.1.5.2 <i>Patrimonio cultural intangible</i></b> .....	<b>11</b>
<b>1.2 Leyendas</b> .....	<b>11</b>
<b>1.2.1 <i>Clases de leyendas</i></b> .....	<b>12</b>
<b>1.2.2 <i>Leyendas por su temática</i></b> .....	<b>12</b>
<b>1.2.2.1 <i>Leyendas etiológicas</i></b> .....	<b>12</b>
<b>1.2.2.2 <i>Leyendas escatológicas</i></b> .....	<b>12</b>
<b>1.2.2.3 <i>Leyendas religiosas</i></b> .....	<b>13</b>
<b>1.2.3 <i>Leyendas por su origen</i></b> .....	<b>13</b>
<b>1.2.3.1 <i>Leyendas urbanas</i></b> .....	<b>14</b>
<b>1.2.3.2 <i>Leyendas rurales</i></b> .....	<b>14</b>
<b>1.2.3.3 <i>Leyendas locales</i></b> .....	<b>14</b>
<b>1.3 Material didáctico</b> .....	<b>14</b>

1.3.1.1	<i>Importancia del material didáctico</i> .....	15
1.3.1.2	<i>Clasificación del material didáctico</i> .....	15
1.3.1.3	<i>Características del material didáctico</i> .....	16
1.3.1.4	<i>Componente físico</i> .....	16
1.3.1.5	<i>Componente simbólico</i> .....	17
1.3.2	<b><i>La ilustración</i></b> .....	17
1.3.2.1	<i>Tipos de ilustración</i> .....	18
1.3.2.2	<i>Ilustración para niños</i> .....	18
1.4	<b>Fundamentos del Diseño Gráfico</b> .....	19
1.4.1	<i>Elementos gráficos</i> .....	20
1.4.2	<i>Color</i> .....	21
1.4.3	<i>Tipografía</i> .....	21
<b>CAPÍTULO II</b>		
2.	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	22
2.1.	<b>Leyendas sobre la laguna de Colta</b> .....	22
2.2.	<b>Cantón Colta</b> .....	22
2.3.	<b>La Laguna de Colta</b> .....	23
2.3.1.	<i>Leyendas de Colta</i> .....	24
2.3.2.	<i>Leyendas encontradas en los documentos</i> .....	25
2.3.3.	<i>Leyendas encontradas en la memoria viva de la población</i> .....	29
<b>CAPÍTULO III:</b>		
<b>MARCO DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE</b>		
3.	<b>RESULTADOS</b> .....	45
3.1.	<b>Estudio del público objetivo</b> .....	45
3.1.1.	<i>Escuela “Unidad Educativa Riobamba”</i> .....	45
3.2.	<b>Características de los niños y niñas de 8 años de edad escolar</b> .....	46
3.2.1.	<i>Tipos de desarrollo</i> .....	46
3.2.2.	<i>Desarrollo físico</i> .....	46
3.2.3.	<i>Desarrollo cognitivo</i> .....	47
3.2.4.	<i>Desarrollo emocional y social</i> .....	47
3.2.5.	<i>Desarrollo intelectual</i> .....	47
3.3.	<b>Medios apropiados para el target</b> .....	48

3.3.1.	<i>Lenguaje Gráfico</i> .....	54
3.3.2.	<i>Características del material didáctico apropiados</i> .....	54
3.3.3.	<i>Investigación descriptiva encuestas</i> .....	55
3.4.	<b>Investigación descriptiva entrevista a maestros y padres de familia</b> .....	61
3.4.1.	<i>Investigación descriptiva observación</i> .....	65
3.4.2.	<i>Resultado de los materiales didácticos a considerar</i> .....	66
3.4.3.	<i>Materiales impresos</i> .....	66
3.4.4.	<i>Materiales Gráficos</i> .....	66
3.4.5.	<b>Materiales mixtos</b> .....	66
3.4.6.	<i>Materiales Audiovisuales</i> .....	66
3.5.	<i>Códigos gráficos</i> .....	67
3.5.1.	<i>Personajes de videojuegos</i> .....	67
3.5.2.	<i>Rasgos a considerar para el diseño de videojuegos</i> .....	72
3.6.	<b>Elementos del cuento</b> .....	73
3.6.1.	<i>Rasgos a considerar para el diseño del cuento</i> .....	78
3.7.	<b>Elementos del multimedia</b> .....	79
3.7.1.	<i>Rasgos a considerar para el diseño del multimedia</i> .....	84
<b>CAPÍTULO IV:</b>		
4.	<b>PROPUESTA</b> .....	85
4.1.	<b>Diseño de las aplicaciones didácticas</b> .....	85
4.2.	<b>Diseño del material didáctico educativo</b> .....	85
4.3.	<b>Información a transmitirse</b> .....	86
4.4.	<b>Planificación de las estrategias a utilizarse</b> .....	90
4.4.1.	<i>Proceso de creación de personajes</i> .....	91
4.4.2.	<i>Representación de personajes</i> .....	91
4.4.3.	<i>Pasos a seguir para la creación de los personajes</i> .....	93
4.5.	<b>Diseño editorial</b> .....	94
4.5.1.	<i>Maquetación</i> .....	94
4.5.2.	<i>Organización de las paginas</i> .....	95
4.5.2.1.	<i>Caja</i> .....	95
4.5.2.2.	<i>Márgenes</i> .....	95
4.5.2.3.	<i>Retícula</i> .....	96

<b>4.6.</b>	<b>Elementos compositivos de la página</b> .....	<b>96</b>
<b>4.6.1.</b>	<b>Gráfico</b> .....	<b>96</b>
<b>4.6.2.</b>	<b>Texto</b> .....	<b>97</b>
<b>4.6.3.</b>	<b>Manchas de color</b> .....	<b>97</b>
<b>4.6.4.</b>	<b>Color</b> .....	<b>97</b>
<b>4.6.5.</b>	<b>Tipos y estilos de páginas</b> .....	<b>98</b>
<b>4.7.</b>	<b>Configuración y prototipo del multimedia</b> .....	<b>100</b>
<b>4.7.1.</b>	<b>Formato</b> .....	<b>100</b>
<b>4.7.2.</b>	<b>Prototipo</b> .....	<b>100</b>
<b>4.7.3.</b>	<b>Contenido del multimedia</b> .....	<b>101</b>
<b>4.7.4.</b>	<b>Mapa de navegación</b> .....	<b>102</b>
<b>4.7.5.</b>	<b>Retícula del multimedia</b> .....	<b>103</b>
<b>4.7.6.</b>	<b>Tipografía</b> .....	<b>104</b>
<b>4.7.7.</b>	<b>Colores principales del multimedia</b> .....	<b>104</b>
<b>4.8.</b>	<b>Validación del material didáctico</b> .....	<b>106</b>
<b>4.8.1.</b>	<b>Validación del cuento</b> .....	<b>106</b>
<b>4.8.2.</b>	<b>Validación del multimedia</b> .....	<b>114</b>
<b>4.9.</b>	<b>Corrección del cuento validado</b> .....	<b>122</b>
<b>4.9.1.</b>	<b>Propuesta final de las 7 leyendas de la laguna de Colta</b> .....	<b>122</b>
<b>4.10.</b>	<b>Corrección del multimedia validado</b> .....	<b>136</b>
<b>4.10.1.</b>	<b>Propuesta final del multimedia</b> .....	<b>136</b>
	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>139</b>
	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>140</b>
	<b>GLOSARIO</b>	
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
	<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1-1</b>	Componente físico.....	17
<b>Tabla 2-1</b>	Componente simbólico. ....	17
<b>Tabla 3-1</b>	Tipos de ilustración. ....	18
<b>Tabla 4-2</b>	Leyenda Los novios. ....	29
<b>Tabla 5-2</b>	Leyenda La niña blanca. ....	30
<b>Tabla 6-2</b>	Leyenda Guerreros sanados por la laguna. ....	30
<b>Tabla 7-2</b>	Leyenda La paila de 4 orejas.....	31
<b>Tabla 8-2</b>	Leyenda La virgen de Balbanera. ....	32
<b>Tabla 9-2</b>	Leyenda Muere y resucita al tercer día.....	32
<b>Tabla 10-2</b>	Leyenda Las pailas pequeñas y la balsa. ....	33
<b>Tabla 11-2</b>	Leyenda El toro guardián de las totoras. ....	34
<b>Tabla 12-2</b>	Leyenda La primera iglesia del Ecuador.....	35
<b>Tabla 13-2</b>	Leyenda El ojo de agua con el mar.....	35
<b>Tabla 14-2</b>	Leyenda La mujer lavandera. ....	36
<b>Tabla 15-2</b>	Leyenda El sueño del campesino. ....	37
<b>Tabla 16-2</b>	Leyenda El remolino. ....	37
<b>Tabla 17-2</b>	Leyenda El pato encantado. ....	38
<b>Tabla 18-2</b>	Leyenda Los novios en la balsa. ....	38
<b>Tabla 19-2</b>	Leyenda El toro del pawkar raymi.....	39
<b>Tabla 20-2</b>	Leyenda El huracán de Cacha. ....	40
<b>Tabla 21-2</b>	Leyenda El tesoro del cerro. ....	40
<b>Tabla 22-2</b>	Leyenda El tren. ....	41
<b>Tabla 23-2</b>	Leyenda Llanto de la niña. ....	41
<b>Tabla 24-2</b>	Leyenda Los tres borrachos. ....	42
<b>Tabla 25-2</b>	Leyenda Los abuelitos. ....	43
<b>Tabla 26-2</b>	Leyenda Los españoles. ....	43
<b>Tabla 27-2</b>	Leyenda El toro del pueblo. ....	44
<b>Tabla 28-3</b>	Material didáctico Cuento. ....	48
<b>Tabla 29-3</b>	Material didáctico Revista Infantil. ....	48
<b>Tabla 30-3</b>	Material didáctico Afiche Infantil. ....	49

<b>Tabla 31-3</b>	Material didáctico Fotografía. ....	49
<b>Tabla 32-3</b>	Material didáctico Postal. ....	50
<b>Tabla 33-3</b>	Material didáctico Dibujos Animados. ....	50
<b>Tabla 34-3</b>	Material didáctico Juegos de mesa. ....	51
<b>Tabla 35-3</b>	Material didáctico Diagrama. ....	51
<b>Tabla 36-3</b>	Material didáctico Multimedia. ....	52
<b>Tabla 37-3</b>	Material didáctico Video. ....	52
<b>Tabla 38-3</b>	Material didáctico Radio. ....	53
<b>Tabla 39-3</b>	Video Juegos. ....	53
<b>Tabla 40-3</b>	Material Icónico.....	54
<b>Tabla 41-3</b>	Preferencia de los niños y niñas sobre material didáctico. ....	61
<b>Tabla 42-3</b>	Interpretación de las entrevistas a los docentes. ....	63
<b>Tabla 43-3</b>	Interpretación de las entrevistas a los padres de familia... ..	64
<b>Tabla 44-3</b>	Interpretación de la investigación descriptiva. ....	65
<b>Tabla 45-3</b>	Análisis de los resultados de los Videojuegos. ....	72
<b>Tabla 46-3</b>	Análisis de los resultados de los Cuentos. ....	78
<b>Tabla 47-3</b>	Análisis de los resultados del Multimedia. ....	84
<b>Tabla 48-4</b>	Argumento leyenda los novios. ....	86
<b>Tabla 49-4</b>	Argumento leyenda la niña blanca. ....	87
<b>Tabla 50-4</b>	Argumento leyenda la niña blanca muere y resucita al tercer día.....	87
<b>Tabla 51-4</b>	Argumento leyenda El toro guardián de las totoras.....	88
<b>Tabla 52-4</b>	Argumento leyenda El toro del pawkar raymi.....	88
<b>Tabla 53-4</b>	Argumento leyenda los abuelitos.....	89
<b>Tabla 54-4</b>	Argumento leyenda El tren. ....	90
<b>Tabla 55-4</b>	Personajes del material didáctico.....	94
<b>Tabla 56-4</b>	Definición del producto del multimedia.....	100
<b>Tabla 57-4</b>	Construcción de la información del multimedia. ....	101

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1</b>	Material didáctico Abaco. ....	14
<b>Figura 2-1</b>	Tipos de Material didáctico. ....	15
<b>Figura 3-1</b>	Ilustración del cuento. ....	18
<b>Figura 4-1</b>	Ilustración el volcán. ....	19
<b>Figura 5-1</b>	Combinación de técnicas de diseño. ....	19
<b>Figura 6-1</b>	Elementos gráficos del diseño. ....	20
<b>Figura 7-3</b>	Niños leyendo el cuento. ....	48
<b>Figura 8-3</b>	Página de una revista. ....	48
<b>Figura 9-3</b>	Afiche infantil. ....	49
<b>Figura 10-3</b>	Tarjeta postal. ....	50
<b>Figura 11-3</b>	Personaje ilustrado. ....	50
<b>Figura 12-3</b>	Juegos de mesa. ....	51
<b>Figura 13-3</b>	Estilo de un diagrama. ....	51
<b>Figura 14-3</b>	Representación digital de diseño. ....	52
<b>Figura 15-3</b>	Cinta de un video con imágenes mixtas. ....	52
<b>Figura 16-3</b>	Locutor de radio. ....	53
<b>Figura 17-3</b>	Juego digital. ....	53
<b>Figura 18-3</b>	Videojuego súper Mario. ....	67
<b>Figura 19-3</b>	Juego Monkey puzzle. ....	69
<b>Figura 20-3</b>	Juego educativo infantil. ....	70
<b>Figura 21-3</b>	Portada de árboles gigantes. ....	73
<b>Figura 22-3</b>	Portada del Tino Cochino. ....	75
<b>Figura 23-3</b>	Portada de Monstruos. ....	77
<b>Figura 24-3</b>	Interfaz del multimedia ocean fun. ....	79
<b>Figura 25-3</b>	Interfaz del multimedia peque plantas. ....	81
<b>Figura 26-3</b>	Interfaz del multimedia peque tic. ....	82
<b>Figura 27-4</b>	Canon con factor $x=1$ . ....	92
<b>Figura 28-4</b>	Canon posiciones. ....	93
<b>Figura 29-4</b>	Proporciones del rostro. ....	93
<b>Figura 30-4</b>	Portada y contra-portada del cuento. ....	95

<b>Figura 31-4</b>	Esquema de Van de Graaf. ....	96
<b>Figura 32-4</b>	Retícula y hoja tipo. ....	96
<b>Figura 33-4</b>	Códigos de RGB y CMYK. ....	98
<b>Figura 34-4</b>	Retícula del cuento. ....	99
<b>Figura 35-4</b>	Páginas del cuento. ....	99
<b>Figura 36-4</b>	Mapa de navegación del multimedia. ....	102
<b>Figura 37-4</b>	Retícula primaria del multimedia. ....	103
<b>Figura 38-4</b>	Retícula secundaria del multimedia. ....	103
<b>Figura 39-4</b>	Retícula terciaria del multimedia. ....	103
<b>Figura 40-4</b>	Códigos de color del multimedia. ....	105
<b>Figura 41-4</b>	Interfaz principal del multimedia. ....	105
<b>Figura 42-4</b>	Interfaz secundario del multimedia. ....	105
<b>Figura 43-4</b>	Niños y niñas en la validación del cuento. ....	107
<b>Figura 44-4</b>	Niños y niñas en la validación del multimedia. ....	115
<b>Figura 45-4</b>	Propuesta del cuento los novios. ....	123
<b>Figura 46-4</b>	Propuesta del cuento los abuelitos. ....	125
<b>Figura 47-4</b>	Propuesta del cuento muere y resucita al tercer día. ....	127
<b>Figura 48-4</b>	Propuesta del cuento el toro guardián de las totoras. ....	129
<b>Figura 49-4</b>	Propuesta del cuento la niña blanca. ....	131
<b>Figura 50-4</b>	Propuesta del cuento el toro del pawkar raymi. ....	133
<b>Figura 51-4</b>	Propuesta del cuento el tren. ....	135
<b>Figura 52-4</b>	Propuestas final del multimedia. ....	138

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-3</b>	Resultados de medios didácticos. ....	55
<b>Gráfico 2-3</b>	Resultados de actividades del domingo. ....	56
<b>Gráfico 3-3</b>	Resultado súper héroe niños. ....	56
<b>Gráfico 4-3</b>	Resultado súper héroe niñas. ....	57
<b>Gráfico 5-3</b>	Resultado del juego laberinto. ....	57
<b>Gráfico 6-3</b>	Resultado del juego sopa de letras. ....	58
<b>Gráfico 7-3</b>	Resultado de los juegos de niñas. ....	59
<b>Gráfico 8-3</b>	Resultado de los juegos de niños. ....	60
<b>Gráfico 9-4</b>	Resultados lugar de la laguna. ....	108
<b>Gráfico 10-4</b>	Resultado celebración de fiesta. ....	108
<b>Gráfico 11-4</b>	Resultado que traían en los novios en el burro. ....	108
<b>Gráfico 12-4</b>	Resultado los novios descansaban. ....	109
<b>Gráfico 13-4</b>	Resultado a quienes pidieron ayuda los novios. ....	109
<b>Gráfico 14-4</b>	Resultado aparece la paila. ....	110
<b>Gráfico 15-4</b>	Resultado colores utilizados en el cuento. ....	110
<b>Gráfico 16-4</b>	Resultado son agradables las ilustraciones. ....	110
<b>Gráfico 17-4</b>	Resultado tipografía es clara. ....	111
<b>Gráfico 18-4</b>	Resultado muñecos que sobresalen. ....	111
<b>Gráfico 19-4</b>	Resultado resistente el material del cuento. ....	112
<b>Gráfico 20-4</b>	Resultado gusto de la porta. ....	112
<b>Gráfico 21-4</b>	Resultados gusto de contra-portada. ....	112
<b>Gráfico 22-4</b>	Resultado tamaño del cuento. ....	113
<b>Gráfico 23-4</b>	Resultado interesante el cuento. ....	113
<b>Gráfico 24-4</b>	Resultado de que es el multimedia. ....	116
<b>Gráfico 25-4</b>	Resultado gusto de las ilustraciones del multimedia. ....	116
<b>Gráfico 26-4</b>	Resultado diversión con el juego de puzzle. ....	117
<b>Gráfico 27-4</b>	Resultado diversión con el juego de sopa de letra. ....	117
<b>Gráfico 28-4</b>	Resultado diversión con el juego de laberinto. ....	117
<b>Gráfico 29-4</b>	Resultado fotografías atractivas. ....	118
<b>Gráfico 30-4</b>	Resultado gusto de colores del multimedia. ....	118

<b>Gráfico 31-4</b>	Resultado paisajes atractivos.....	119
<b>Gráfico 32-4</b>	Resultado facilidad de lectura. ....	119
<b>Gráfico 33-4</b>	Resultado sensaciones de la melodía. ....	120
<b>Gráfico 34-4</b>	Resultado facilidad de navegación del multimedia.....	120

## **ÍNDICE DE FOTOGRAFÍA**

<b>Fotografía 1-1</b>	Mujer indígena de Colta.....	4
<b>Fotografía 2-1</b>	Vestimenta tradicional de comunidad Magipamba.....	5
<b>Fotografía 3-1</b>	Diferencia de costumbres en el cantón Colta. ....	6
<b>Fotografía 4-1</b>	Reciprocidad.....	6
<b>Fotografía 5-1</b>	Estatua de mujer denotando la cultura. ....	7
<b>Fotografía 6-1</b>	Guía turística de Colta.....	7
<b>Fotografía 7-1</b>	Diferentes estilos de vida. ....	8
<b>Fotografía 8-1</b>	Religión adoptada por los coltences. ....	9
<b>Fotografía 9-1</b>	Colta en un día de feria. ....	9
<b>Fotografía 10-1</b>	Vasija de barro. ....	10
<b>Fotografía 11-1</b>	Iglesia de Balvanera.....	10
<b>Fotografía 12-1</b>	Virgen de Balvanera. ....	11
<b>Fotografía 13-1</b>	Representación simbólica de la laguna. ....	12
<b>Fotografía 14-2</b>	Panorámica de la laguna de Colta. ....	22
<b>Fotografía 15-2</b>	Laguna de Colta.....	23
<b>Fotografía 16-2</b>	Indígena de Colta en la valsa.....	24
<b>Fotografía 17-2</b>	Venta de artesanías en Colta.....	49

## ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo A:** Documento de autorización de la Unidad Educativa “Riobamba”
- Anexo B:** Encuesta materia didáctico (hija 1 y 2)
- Anexo C:** Bocetos de la leyenda “Los Novios”
- Anexo D:** Bocetos de la leyenda “La niñas blanca”
- Anexo E:** Bocetos de la leyenda “Los abuelitos”
- Anexo F:** Bocetos de la leyenda “El toro del pawkar raymi”
- Anexo G:** Bocetos de la leyenda “Muere y resucita al tercer día”
- Anexo H:** Bocetos de la leyenda “El toro guardián de las totoras”
- Anexo I:** Bocetos de la leyenda “El tren”
- Anexo J:** Check List (fichas con preguntas) del cuento
- Anexo K:** Check List (fichas con preguntas) del multimedia
- Anexo L:** Encuestas los niños y niñas de la escuela
- Anexo M:** Entrevista a la memoria viva de la población de Colta
- Anexo N:** Tras cámaras en la filmación del video leyenda “Los Novios”

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación recopila las leyendas del origen de la laguna de Colta de la provincia de Chimborazo, son 28 leyendas, de las cuales 24 fueron halladas en la memoria viva de la población y los 4 están en documentos físicos, se eligieron 7 para diseñar cuentos pop up 3D y un multimedia como material didáctico pertinente al público objetivo, que son: los niños y niñas de 8 años de edad de la Unidad Educativa “Riobamba”. Se utilizaron técnicas como entrevistas y fichas bibliográficas que ayudaron a la recolección de información sobre las leyendas tanto en la memoria viva de la población, como en documentos físicos. Se eligieron 7 leyendas para realizar arreglos en la redacción y posteriormente utilizarlos en el material didáctico. La temática del diseño tanto para el cuento y el multimedia están basados en escenas y personajes con características, rasgos propios de la zona poblacional de Colta. Para la validación se realizó a 38 niños del cuarto año de básica “B”, mediante un check list (fichas con preguntas) basados en 15 preguntas del cuento y 13 del multimedia, con una calificación de 2, 4, 6, 8, y 10. Obteniendo los siguientes resultados: el multimedia con el 97% de aceptación, gracias a los elementos gráficos que la componen y el cuento “Pop up” con el 93% de aceptación. Como conclusión se puede decir que la tecnología, ha influido en la desaparición de leyendas y narraciones populares. Para evitar esto se recomienda a los docentes utilizar material didáctico dinámico para un mejor aprendizaje, motivar a que los niños y niñas descubran por si solos habilidades y destrezas que les hagan sentir más cómodos al momento de aprender de una forma no convencional.

**PALABRAS CLAVES:** <LEYENDAS>, <MULTIMEDIA>, <CANTÓN COLTA>, <CUENTOS POP UP [3D]>, < FICHAS CON PREGUNTAS [CHECK LIST]>, <UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA>, <NIÑOS DE 8 AÑOS>

## **SUMMARY**

This research compiles legends of the origin of Colta lagoon in the Chimborazo province. There are 28 legends, of which 24 were found in the living memory of the population and 4 are in physical documents. They were chosen 7 to design pop up 3D stories and multimedia as teaching material relevant to the target audience, who are children of 8 years of Educational Unit "Riobamba". Techniques such as interviews and bibliographic records that helped collect information about legends both the living memory of the people, and physical documents are used. They were chosen 7 legends to make arrangements in writing and subsequently they use in the teaching materials. The design theme for both the story and the media are based on scenes and characters with characteristics, traits of Colta population. For validation 38 children in the fourth basic year "B" was performed. They used a check list (file questions) based on 15 questions of the story and 13 of multimedia, with a rating of 2, 4, 6, 8, and 10. They obtained the following results: the media with 97% acceptance. Thanks to the graphic elements that compose it and the story "Pop up" with the 93% acceptance. In conclusion we can say that technology has influenced the disappearance of legends and folktales. To avoid this we recommend teachers use dynamic teaching materials for better learning, motivating children to discover on their own skills and abilities that make them feel more comfortable when learning in an unconventional way.

**KEYWORDS:** <LEGENDS>, <MULTIMEDIA>, <COLTA CANTON>, <POP UP TALES [3D]>  
<SHEETS WITH QUESTIONS [CHECK LIST]>, <EDUCATIONAL UNIT RIOBAMBA>,  
<CHILDREN OF 8 YEARS>.

## INTRODUCCIÓN

### **Antecedentes**

En la zona andina de Colta junto a la Laguna están asentadas 11 comunidades y tres Barrios que corresponden a dos juntas parroquiales; la de Santiago de Quito y de Sicalpa con una población de 2,939.00 habitantes de pueblos indígenas que viven en casa de adobe, paja, y dueños de una cultura milenaria que sigue viva con el pasar de los años. Para seguir fortaleciendo las tradiciones ancestrales se debe construir espacios de trabajo común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

El mundo de las leyendas dentro del territorio ecuatoriano tiene una gran importancia en la sociedad, nuestros abuelos y antepasados cuentan innumerables relatos, que nos han ayudado para el enriquecimiento de nuestra cultura. Las leyendas relatadas son hechos naturales y sobrenaturales, que se transmiten de generación en generación de forma oral y muy pocas veces en forma escrita.

Nuestra geografía es muy rica en este tipo de narraciones pues cada población tiene sus propias historias y relatos que son cautivadores. El Cantón Colta también posee varias leyendas entre las cuales podemos mencionar: La laguna encantada de Colta tiene diferentes versiones en sus relatos como son:

Los viajeros de Cuenca, Asentamiento de los españoles colonizadores, la Virgen de Balbanera, la Virgen de Las Nieves, y la más famosa la de los novios que se iban a cazar. Las leyendas se narraron con el propósito de amedrentar a la sociedad y lograr que se sujeten a esquemas convencionales y enderecen su vida.

El propósito del trabajo investigativo es rescatar las leyendas tradicionales relatadas por las personas que habitan en este lugar que formaron parte de sus vidas y cultura.

Plasmar las leyendas en aplicaciones educativas que sirvan de gran ayuda a los niños y niñas de edad escolar. De esta manera rescatar los patrimonios tradicionales, para que no desaparezcan los mitos y leyendas con el paso del tiempo, a su vez sea transmitida de generación en generación.

## **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

La importancia del aprendizaje es sin duda alguna, un factor determinante para el desenvolvimiento ante la sociedad y estar preparados de manera correcta para la vida laboral. La educación forma parte de la cultura en nuestro país.

Las leyendas son un elemento importante en nuestra sociedad, caracterizándose por ser una cultura viva en nuestro Ecuador, recolectando de esta manera información de las diversas leyendas narradas por las personas sobre la Laguna de Colta, y según términos investigativos optar por la leyenda más principal y poder dar a conocer la cultura viva del cantón Colta.

## **JUSTIFICACIÓN APLICATIVA**

Rescatar los saberes ancestrales difundiendo el conocimiento real sobre la leyenda, y aplicar de mejor manera en diferentes materiales didácticos, es un aporte que se realiza para el desarrollo de un pueblo.

La importancia de implementar los materiales didácticos es para desarrollar las habilidades, capacidades creativas y organizativas de los niños y niñas de 8 años. La didáctica es importante al momento de transmitir el mensaje, de este modo va educando sobre la cultura, identidad cultural, saberes ancestrales, el buen vivir y las leyendas tradicionales.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GENERALES:**

Investigar las leyendas relacionadas con la Laguna de Colta, existentes en documentos y la memoria local, para su difusión en material didáctico dirigido a niños y niñas de 8 años.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

1. Identificar las leyendas existentes sobre la laguna de Colta y caracterizarlas.
2. Identificar las características, expectativas y necesidades del público objetivo en cuanto a la difusión de este tipo de información.
3. Diseñar un sistema de material didáctico para los niños y niñas de la escuela “Unidad Educativa Riobamba”.

## CAPÍTULO I

### 1. MARCO TEÓRICO

#### 1.1. Cultura

Es un conocimiento de la ciencia que encierra una sabiduría de vidas pasadas durante varios milenios atrás; la cultura está comprometida con el desarrollo y sostenibilidad de la colectividad, mediante las ideas basadas en el aprendizaje y los símbolos culturales como: arte, música, danza, teatro, religión, etc. cada expresión tiene una forma distinta de manifestar sus raíces y mostrar su evolución que ha adquirido con el pasar de los años.

Para algunas personas la expresión “cultura” no tiene gran significado por qué no comprende la magnitud de su alcance, todo lo contrario a sus ideologías, hay culturas, subculturas y contraculturas de indígenas, afros y mestizos que tienen sus raíces y descendencias basadas en personajes ancestrales, que dieron lugar a diferentes formas de vida. (RIOBAMBA, 2013 - 2014)



*Fotografía 1-1. Mujer Indígena de Colta*

Realizado por: Tania Ortíz G. 2015

### 1.1.1. Identidad Cultural

Es un conjunto de características, está vinculado a diversos elementos y cada uno tiene su propio significado, su forma de ser y sus tipologías principales, que forman un solo rasgo y hace que sea única y diferente al resto del mundo. Un ejemplo que podemos tomar como referencia es la cultura de los chimboracenses en específico la cultura de los puruhaes,

Ellos tienen rasgos que les hace diferenciar del resto, algunas costumbres pueden ser similares a otras muy parecidas, pero siempre habrá cosas que les ayude a saber identificarse como costumbres y tradiciones únicas que están grabadas definitivamente en la memoria de la gente.



**Fotografía 2 – 1.** Vestimenta tradicional comunidad Magipamba

Realizado por: Patricio Guamán Y. 2015

### 1.1.2. Interculturalidad

Es la diversidad de culturas, tradiciones, costumbres y formas de vida que podemos encontrar dentro de la geografía ecuatorial. No basta solo en saber el diferente nombre de las culturas existentes, se debe relacionar más a profundo para saber su desarrollo y su autonomía que los hace innato al resto de las nacionalidades.



**Fotografía 3–1.** Diferencia de costumbres en el cantón Colta

Realizado por: Tania Ortíz G. 2015

### 1.1.3. Valores de la Interculturalidad

Los elementos de la interculturalidad son normas y paradigmas que ayuda a la colectividad para el progreso. Si hablamos de respeto nos referimos a la diversidad cultural que posee el país; la tolerancia va ligada a diferencias entre los usos, costumbres, modo de ser, pensar, actuar e ideología; solidaridad tal vez este elemento sea uno de los más fuertes porque involucra dar o brindar un apoyo con los demás. Al hablar de los valores interculturales es necesario tener una convivencia cotidiana con la sociedad para saber el verdadero valor intercultural.



**Fotografía 4–1.** Reciprocidad

Realizado por: Patricio Guamán Y. 2015

### 1.1.4. Cambios de la cultura

La cultura con el pasar de los años va adquiriendo nuevos cambios para bien o para mal, eso depende desde el punto de vista que lo quiera analizar el interpretador. Los cambios son cada vez más notorios en los grupos que van evolucionando internamente, mientras más se vive más se

adquiere experiencia que va a ser transmitida a otras generaciones y así continua con el ciclo interminable. Otra de las influencias que predomina para el cambio cultural son los aspectos externos que de a poco se fueron impregnando en nuestra cultura y dando paso a otros grupos culturales con costumbres nuevas. (Mendoza, 2012)



**Fotografía 5–1.** Estatua de mujer denotando la cultura

**Realizado por:** Tania Ortíz G. 2015

#### 1.1.4.1. Enculturación

Está basado en los sucesos cotidianos que todos los días vamos adquiriendo, de esta manera denominamos las cosas vividas como “*experiencias*”. Cómo y dónde se adquiere los conocimientos en: la casa, escuela, iglesia, colegio, universidad, etc. Quien enseña y donde se enseña, son factores notables para la formación de los seres humanos y su expansión en la población. (Phillip Kottak, 2011)



**Fotografía 6–1.** Guía turística de Colta

**Realizado por:** Patricio Guamán Y. 2015

#### **1.1.4.2. Aculturación**

Hablamos de una adquisición de cultura y posteriormente el acogimiento de nuevas formas de vida y tradiciones tales como: música, arte, danza, religión, gastronomía, vestuario e idioma, en su mayoría son las culturas extranjeras; una de las más notorias en nuestro país es la aculturación de la cultura norte americana, por el simple hecho que la población ecuatoriana se ha visto en la obligación y necesidad de migrar a este país por buscar un estilo de vida mejor en el ámbito económico.

Nuestra cultura es única en el mundo y no debemos dejar que las prácticas de nuestro pueblo desaparezcan, siempre hay que tener en cuenta nuestras raíces y de donde provenimos. (Regalado, 2011)



**Fotografía 7-1.** Diferentes estilos de vida

Realizado por: Tania Ortíz G. 2015

#### **1.1.4.3. Transculturación**

Son elementos tomados de otras culturas, las que nuestro sub-consciente cree que son los más idóneos, consecutivamente las adoptamos a nuestras costumbres. De manera literal las hacemos nuestras, por lo tanto al fin de cuentas, la adaptación nueva de otras culturas termina sustituyendo las verdaderas prácticas culturales de nuestro país. Estos fenómenos de transculturación se da por la emigración, los residentes en otros países se adaptan a la nueva cultura y por ende cambia a un natal cultural. (Phillip Kottak, 2011)



**Fotografía 8-1.** Religión adoptada por los coltenses

Realizado por: Patricio Guamán Y. 2015

#### **1.1.4.4. Inculturación**

Se pierde la cultura, la modernización. La inculturación/socialización lo primero que ocurre en el niño o niña que pasa a ser parte de un determinado grupo cultural es que se incultura, se va estableciendo una relación con su propio grupo.



**Fotografía 9 –1.** Colta en un día de feria

Realizado por: Tania Ortíz G. 2015

Es decir, va interiorizando toda la sabiduría y valores de su propio pueblo, convirtiéndolos en parte de su propia estructura personal. Es un proceso que se irá consolidando en las siguientes fases del ciclo vital hasta el matrimonio. Los consejos y formalidades prematrimoniales por ejemplo, suelen tener muchos elementos de socialización en la vida pública del grupo cultural. (Phillip Kottak, 2011)

#### **1.1.5. Patrimonios**

Son todos los bienes materiales e inmateriales que posee una nación, estos patrimonios pueden ser edificios, arquitecturas, hallazgos arqueológicos, monumentos, personajes ilustres, arte, música, danza, gastronomía, herencias culturales y saberes ancestrales. El gobierno es responsable de

mantener los patrimonios, ya sean tangibles e intangibles; ser poseedor de patrimonios nos hace tener el derecho y la obligación de cuidar los bienes que nos fueron acreditados desde tiempos pasados. (INPC, 2010)



**Fotografía 10–1.** Vasijas de barro

**Realizado por:** Tania Ortíz G. 2015

#### **1.1.5.1. Patrimonio cultural**

El patrimonio cultural ecuatoriano es personal y dinámico, es la herencia cultural propicia de un pueblo o comunidad que nuestros antepasados han dejado a lo largo de la historia, basada en el presente y en el futuro, se caracteriza por ser transmitida de generación en generación. A su vez es la acumulación común y definitiva de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de una vida habitual. (INPC, 2010)



**Fotografía 11–1.** Iglesia de Balbanera

**Realizado por:** Patricio Guamán Y. 2015

### 1.1.5.2. Patrimonio Cultural Intangible

El termino patrimonio intangible nos hace referencia a la cultura que no podemos palpar a su máxima ex plenitud, simplemente admirar, mirar, escuchar y en algunos casos imaginarnos de cómo sería o como se verá en una representación real, el sentir la cultura intangible nos hace admirarlo de una forma diferente que nos ayudara al enriquecimiento del conocimiento personal.



**Fotografía 12-1.** Virgen de Balbanera

Realizado por Tania Ortíz G. 2015

Dentro de la geografía ecuatoriana existe una amplia gama de patrimonios intangibles que se presenta en diferentes formas, entre estos tenemos patrimonios de lenguaje, las expresiones artísticas (expresiones de danza), preparación de alimentos, sentimientos de música, costumbres ancestrales, etc. (INPC, 2010)

## 1.2. Leyendas

Las leyendas desde tiempos inmemorables son relatos que encierran mitos de naturaleza real y fantástico como son: fantasmas, personajes muertos (ultratumbas) de carácter religioso y entre otras afirmaciones que se nos hace difícil realizar algún tipo de explicación, en mucho de los casos son relatos vividos por personas que tuvieron algún tipo de experiencia sobre: las leyendas, mitos, cuentos, narraciones y fábulas. Estos tipos de crónicas han formado parte de las comunidades, pueblos y ciudades, que hace que nuestro país posea una riqueza en narraciones tradicionales. (Leguizamón, 2011)

### 1.2.1. Clases de leyendas

En nuestro país existe diferente clasificación de leyendas, que nos ayudan a entender mejor nuestra sabiduría y creencias, de esta manera seguir inmortalizando las narraciones más populares de nuestro entorno. Entre las que se mencionan están los más conocidos. (Leguizamón, 2011)



**Fotografía 13–1.** Representación simbólica de leyendas de la Laguna

**Realizado por:** Patricio Guamán Y. 2015

### 1.2.2. Leyendas por su temática

Embarcan diferentes temas sobre las leyendas, a su vez están organizados de manera correcta cada leyenda de acuerdo a los diferentes argumentos que presente cada una, según los relatos y hechos que sucedieron, las leyendas van relacionadas a los testimonios relatados por las personas que tuvieron algún tipo de contacto. Pero siempre llegara a un clímax, donde expresara el significado del relato. (Altamirano, 2013)

#### 1.2.2.1. Leyendas etiológicas

Tiene como base principal el género de las ciertas narraciones, relatos y mitos para relatar en base a que se fue expandiendo hacia las otras generaciones. Sus orígenes son inciertos pero las nuevas descendencias tratan de buscar su origen propio para dar una explicación a las singularidades sobre los mitos que se generaron. (Altamirano, 2013)

#### 1.2.2.2. Leyendas escatológicas

Las leyendas escatológicas son historias relacionadas con el fin del mundo como: las catástrofes naturales misteriosas.

- Agua
- Fuego
- Terremotos
- Creencias de ultratumba
- Sucesos de personas

El futuro son acontecimientos oscuros y tenebrosos, caracterizándose por ser informativo en los oyentes o lectores de manera útil en la humanidad. (Altamirano, 2013)

### **1.2.2.3. Leyendas religiosas**

Tiene un amplio vínculo con la religión ya sea católica y cristiana siendo las dos más predominantes dentro del territorio ecuatoriano, estas leyendas son aquellas narraciones sobre acontecimientos relacionados a una religión, fe o creencia, que son basados en hechos reales combinados con hechos sobrenaturales. Episodios que tiene que ver de la vida de santos, ejemplo: En Colta la Virgen de Balbanera, Virgen de las Nieves etc. Entre otros relacionados netamente a la religión. (Altamirano, 2013)

### **1.2.3. Leyendas por su origen**

Las leyendas son en su totalidad muy evidentes, surgen de anécdotas o experiencias vividas que en tiempos remotos sucedían en ciudad o población, siendo naturales, mágicos o malignos. Las leyendas en su originalidad son transmitidas de generación en generación, dejando huellas hasta convertirla en una historia real o ficticia. (Altamirano, 2013)

Es un patrimonio espiritual de la comunidad, con el paso del tiempo se determina en un ente fundamental e importante de la identidad y cultura. Se la considera de origen oral porque nace de ancestros y es comunicativa, convirtiéndose en parte de la vida con costumbres y tradiciones. (Altamirano, 2013)

### **1.2.3.1. Leyendas Urbanas.**

Relato perteneciente al folclore contemporáneo, se involucra a una tradición popular, son testimonios de hechos reales que existen en la actualidad.

Son leyendas mitológicas que especifican evidencias encontradas en nuestros ancestros, y la describen tal y como fueron ocasionadas las formas de vivir en ellos. (Altamirano, 2013)

### **1.2.3.2. Leyendas Rurales.**

Son aquellas leyendas que redactan su experiencia en diferentes comunidades, existiendo leyendas propias o de recorrido universal, son historias supersticiosas, de esas que van de boca en boca y llegan al misterio final, están al tanto de que ocurrió en dicho lugar. (Altamirano, 2013)

### **1.2.3.3. Leyendas Locales.**

Es un suceso que paso en un lugar específico, es una narración popular que ha sido ocasionada en un pueblo, comunidad o territorio residente en el que se habita, posee teorías de relatos reales pero también existen relatos salidos de la fantasía, posteriormente relatados como reales. (Altamirano, 2013)

## **1.3. Material didáctico**

El material didáctico es el conjunto de medios de los cuales se vale el maestro para la enseñanza-aprendizaje de los niños, para que éstos adquieran conocimientos a través del máximo número de sentidos. Es un medio que sirve para estimular el proceso educativo, permitiendo al niño adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conductas de acuerdo a las competencias que se quieren lograr.



**Figura 1-1.** Material Didáctico Abaco

**Fuente:** <http://www.didacticosmanitas.com/magia/images/wimage002.png>, 2015

Facilita el aprendizaje en los niños y consolidan los saberes con mayor eficacia; estimulan la función de los sentidos y los aprendizajes previos para acceder a la información en el desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores. (Mendoza, 2012)

### 1.3.1.1. Importancia del material didáctico

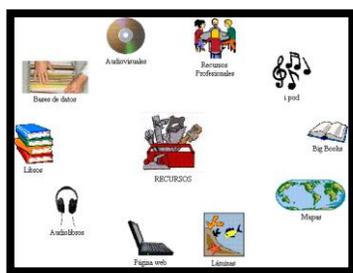
La jerarquía del material didáctico en el ámbito escolar es de vital importancia, porque brinda a los docentes ampliar los conocimientos y mejorar sus técnicas de enseñanza, ayudando a que los niños y niñas mejoren su capacidad de captar e ilustrarse de forma más rápida y espontánea.

En los niños el material didáctico brinda nuevas formas de crear sus propios mundos, para desarrollar nuevas técnicas y capacidades que permita ampliar sus propias habilidades, a su vez inmiscuirse en la sociedad sin ninguna clase de dificultades. No se limitan resolver los problemas desde un solo punto, por lo contrario buscan y analizan las diferentes soluciones que pueden desarrollar. (Ambrose - Harris, abril de 2010)

### 1.3.1.2. Clasificación del material didáctico

Los materiales didácticos son utilizados para instituciones educativas o en cualquier lugar que se requiera transmitir información, cada uno de estos promueve y garantiza el aprendizaje en su totalidad, dominando diferentes doctrinas de entendimiento en el estudiante. Son el apoyo mayoritario de captación en alguna asignatura o ideas a transmitir, las personas que visualizan forman un criterio propio de lo que han aprendido.

El material didáctico se clasifica en varios grupos:



**Figura 2–1.** Tipos de material didáctico

Fuente: <http://maaz.ihmc.us/rid=1K2YPCWV4-2CDK1SN-3H58/recursos.jpg>. 2015

- **Material Impreso:** Está el papel, libros revistas, folletos, trípticos, hojas volantes, periódicos y cuentos.
- **Material Gráficos:** Imágenes, textos, copy y diferentes formas de utilizar estos elementos.
- **Material mixto:** Es la combinación de los demás materiales.
- **Material Auditivo:** Mp3, cine, tv, películas y audiovisuales. (Sevillano García, 2011)

#### 1.3.1.3. Características del material didáctico

- Debe ser fácil para usarlo, tanto para profesores como para alumnos debe ser útil y adecuado.
- Que Permita la evaluación continua del proceso educativo.
- Que sean llamativos y motivadores.
- El material debe ser elaborado de acuerdo al público objetivo.
- Que sea funcional tanto para uso individual como colectivo.
- Debe ser apto para la utilización individual o social.
- Proporcionar información, que sea fácil de captar y sea de un aprendizaje favorable.
- Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos.
- Permite planificar, regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje, provocando la reflexión sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar. (Sevillano García, 2011)

#### 1.3.1.4. Componente Físico

Cuando nos referimos a los componentes físicos del material didáctico hace referencia a los soportes que podemos manipular de cierta manera; están implicados los medios impresos, sonoros, audiovisuales y tecnologías. Cada material nos ayuda diferentes alternativas, métodos de enseñanza. (Valderram, 2013)

**Tabla 1-1:** Componente físico

<b>TIPO DE MEDIO</b>	<b>COMPONENTE FÍSICO</b>
<b>Impresos:</b>	Toda clase de papel o documentos
<b>Sonoros:</b>	Para utilizar en CD de audios en diferentes formatos y canales de radio, depende como se transmite.
<b>Audiovisuales:</b>	Comprende la apreciación tanto auditiva como visual, DVD, TV, radio, cine, multimedia y depende el modo de transmitir.
<b>Tecnologías:</b>	Utiliza los instrumentos de la web 2.0 como redes sociales, blog y podcast.

Realizado por: Los tesisistas. 2015

### 1.3.1.5. Componente Simbólico

Contiene un sistema de comunicación a base de símbolos representativos para dar un mensaje a través de ellos, y los dispositivos físicos ayudan a que el trabajo sea más sencillo para que el mensaje sea entendible. (Valderram, 2013)

**Tabla 2-1:** Componente simbólico

<b>TIPO DE MEDIO</b>	<b>COMPONENTE SIMBÓLICO</b>
<b>Medios Sonoros:</b>	Referente al medio auditivo, entre ellos toda clase de música, efectos de audio y silencio.
<b>Audiovisuales:</b>	Mescla de audios y elementos visuales de naturaleza.
<b>Tecnologías:</b>	Todo los recursos tecnológicos como multimedia, textual, audio y audiovisuales.

Realizado por: Los tesisistas, 2015

### 1.3.2. La ilustración

La ilustración brinda un papel importante en la humanidad, distinguida por ser original, atractivo y creativo. Las técnicas que embarcan a la ilustración son maneras de enfatizar y alegrar el diseño ilustrado, manteniendo su forma y estilo. Son ideas que se transmiten mediante un tipo de imagen, haciendo que el lector visualice de una manera óptima y entendible, ocasionalmente las ilustraciones son de gran interés y llama la atención de quien la observa, conservando su género y clase.



**Figura 3-1.** Ilustración del Cuento

**Fuente:** <http://davidguirao.com/wp-content/uploads/2011/03/rayo.jpg>, 2015

### 1.3.2.1. Tipos de ilustración

**Tabla 3-1.** Tipos de ilustración

Ilustración	
<b>Infantil:</b>	Está integrada por imágenes que tienen como base las formas o figuras geométricas como: círculos, cuadrados, rectángulos, rombos, etc. Son figuras sencillas, pero que tienen impacto visual.
<b>Comic:</b>	Es una técnica muy utilizada, mediante los dibujos e ilustraciones representan movimientos, acciones e ideologías de los personajes, cuentan con escenas donde narran su propia historia.
<b>Realista:</b>	Es una técnica con la que podemos realizar ilustraciones casi reales o muy similares a los modelos originales, tomando como base principal los personajes, objetos, fotografías, ideas etc.
<b>Adulto:</b>	Es lo contrario al de los niños, tienen que tener dibujos bien detallados, con una combinación de color que les genere una percepción positiva.

**Realizado por:** Los tesistas, 2015

### 1.3.2.2. Ilustración para niños

La ilustración para niños juega un papel importante en la sociedad, determinándose por ser útil, entendible y eficaz. Para los niños el medio más rápido de captar y tener un aprendizaje alto, son las ilustraciones, obteniendo de esta manera un aprendizaje positivo. Las ilustraciones son métodos activos haciendo que el cuerpo y la mente del niño este siempre activo en cualquier sitio donde este visualizando algún tipo de ilustración, fomentando de esta forma un excelente desempeño académico.



**Figura 4-1.** Ilustración el volcán

**Fuente:**[http://www.ediciona.com/portafolio/image/7/9/7/2/ilustracion\\_3\\_2797.jpg](http://www.ediciona.com/portafolio/image/7/9/7/2/ilustracion_3_2797.jpg), 2015

#### **1.4. Fundamentos del Diseño Gráfico**

El termino diseño gráfico es apreciado por muchas personas como un simple trabajo, que implica dar color a las cosas y objetos para que se miren agradables a la vista del usuario; pero ignoran que el concepto de diseño es mucho más que eso.

Diseñar implica todo un proceso, basadas en las leyes de composición como son: ritmo, simetría, equilibrio, fondo y forma, y entre otras leyes que nos ayudan para dar un resultado final que contenga la estética adecuada, y sobre todo que cumpla con una función esencial, que es lo más primordial dentro del diseño. (Yáñez, 2013)



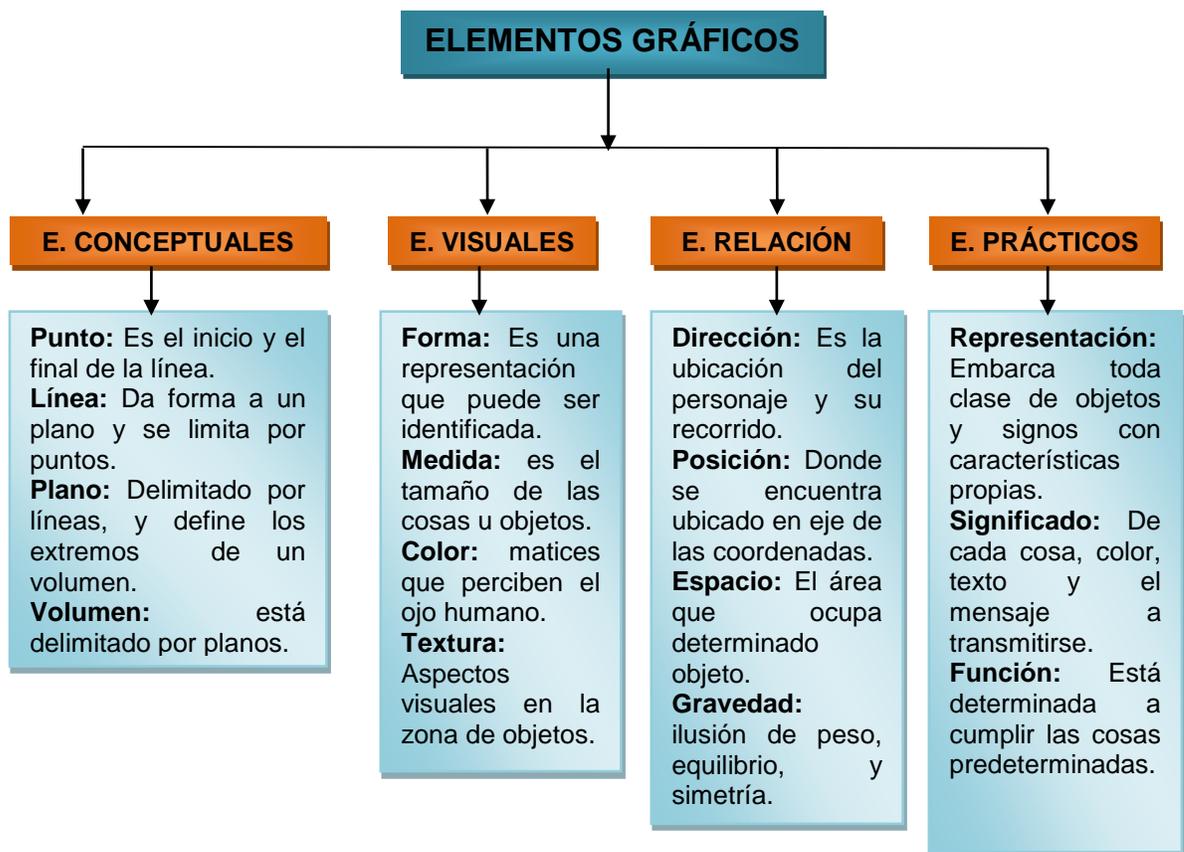
**Figura 5-1.** Combinación de técnicas de diseño.

**Fuente:** <http://prepa7.sems.udg.mx/sites/default/files/Dise%C3%B1oG6.png>, 2015

### 1.4.1. Elementos gráficos

Son elementos principales del diseño gráfico que nos ayuda a transmitir el mensaje claro y preciso, de esta manera puede ser interpretada por el target de forma positiva, a su vez es sintetizado el mensaje que receipto; la base principal de los elementos gráficos hace que se generen cosas simples pero de gran magnitud y alcance inimaginable.

Para el desarrollo recomendado de las piezas gráficas y de toda composición grafica se divide en 4 grupos principales, estas son: (Yáñez, 2013)



**Figura 6-1.** Elementos gráficos del diseño

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### **1.4.2. Color**

Es la tonalidad que todo objeto y cosa posee, existen innumerables tonalidades dentro de la gama cromática, cada matiz tiene su diferente significado y su percepción; los seres humanos a través de los colores podemos descubrir diferentes significados y emociones.

Los diseñadores pueden realizar diferentes combinaciones de color basándose en el círculo cromático, dan varias opciones de combinaciones como: triadas cromáticas, complementarias, análogas y entre otras posibles combinaciones, el color como base principal tiene los colores primarios, secundarios y terciarios; aquellas combinaciones ayuda a obtener diseños que contengan aspectos agradables y estéticos a la vista.

### **1.4.3. Tipografía**

Es el medio más visible y armonioso que incluye en algún argumento o diseño elaborado, es una técnica de impresión y el más importante en la publicación de distintos impresos en papel, caracterizándose por ser el más importante en el medio comunicacional. La tipografía es el arte y técnica del manejo y selección de tipos para crear trabajos de impresión.

Tipografía es la colocación de letras, repartir el espacio y organizar los tipos de acuerdo al requerimiento a utilizarse haciendo que sea de gran legibilidad y agrado del lector, permitiendo la comprensión del texto escrito verbalmente.

La tipografía es el oficio que trata del tema de letras, números y símbolos de un texto impreso, sea como un diseño, su forma, su tamaño, y las relaciones visuales que se establecen entre ellos.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO METODOLÓGICO

#### 2.1. Leyendas sobre la laguna de Colta.

El lago tiene varios años de haberse forma en las tremendas llanuras, desde entonces por sus alrededores se cuentan varias versiones de leyendas sobre su origen. Para los comuneros y todo los que habitan por el sector de Colta las leyendas son un patrimonio parte de su cultura.

#### 2.2. Cantón Colta.

Colta es uno de los cantones privilegiados de la provincia de Chimborazo, es un cantón que está ubicado en la Panamericana sur vía Cuenca Loja, la nacionalidad Puruhá tiene sus descendencias en este territorio. El cantón cuenta con la población de indígenas y muy poco son mestizos, los indígenas son los encargados de mantener vivo las tradiciones, costumbres y forma de vida. El lenguaje que predomina entre los indígenas tanto los antecesores y jóvenes es el quichua y el español, los longevos son los que no dejan morir este idioma; la nueva generación también habla pero son derivados más al idioma español.



**Fotografía 14-2.** Panorámica de la laguna de Colta

**Realizado por:** Patricio Guamán Y. 2015

Colta cuenta con parroquias urbanas como Cajabamba y Sicalpa, que con el paso del tiempo han ido avanzando con el desarrollo; también posee parroquias rurales que son: Cañi, Columbe; Juan de Velasco y Santiago de Quito. Conjuntamente todas las parroquias urbanas y rurales forman un solo

atractivo para cualquiera que lo quiera visitar. Entre algunos atractivos turísticos que se puede visitar cuando se desee salir de vacaciones encontramos los siguientes que nos ayudara para la distracción del momento: (Lindo y Milenario, 02 de agosto del 2014)

- La primera iglesia del Ecuador fundada en 1534, donde se encuentra la santísima virgen de Balbanera.
- La iglesia Archibasílica de Nuestra Señora de las Nieves en la cual se encuentran catatumbas.
- La laguna de Colta, llamada también en quichua Kulta Kucha.
- La pista de motocrós.
- Las ruinas arqueológicas, museos, y edificaciones antiguas, que atestiguan y guardan la identidad de la Nación Puruhá.
- El volcán Taita Alhajito situado en la parte posterior de la laguna.
- La feria indígena, punto de encuentro intercultural.

### 2.3. La Laguna de Colta.

La laguna de Colta es un lugar turístico muy atractivo por todas las bondades de la naturaleza que ofrece, podemos encontrar exuberante vegetación típica de la zona, el lago es el hogar de algunas especies de aves tanto acuáticas como los aéreos entre ellos podemos encontrar patos, garzas y gallaretas. Dentro del agua dulce encontramos peces de todos los colores y entre otros insectos y seres vivientes que hace que la laguna sea un paraíso natural.



**Fotografía 15-2.** Laguna de Colta

Realizado por: Patricio Guamán Y. 2015

Los turistas del extranjero y nacionales a esta predilecta laguna la conoce como “Laguna de Colta”; los que viven por sus alrededores y en especial puruhaes le llama “Kulta Kucha”, este nombre es en su idioma tradicional que traducido al español significa “Laguna de Pato”.

El lago tiene una dimensión de 2.5 km de largo por 1km de ancho, y tiene una fama de ser encantada, es de mucho interés de los turistas, conocen y recorren sus alrededores; para los que viven cerca a este, es una fuente de vida por las bondades que ofrece. El agua se utiliza para diferentes usos como dar de beber a los animales, para los indígenas sirve como agua de saneamiento “realizan la justicia indígena en el lago”.

La totora que crece en el lago se utiliza como alimento de ganado, lo más esencial la totora se utiliza como materia prima para realizar artesanías. Por ultimo su ubicación es de fácil acceso, por lo que queda a pocos metros de la vía principal, la línea férrea también está cerca del lago. (Revista, 02 de agosto del 2014)

#### **4.5.2 Leyendas de Colta**

Este pequeño cantón posee una riqueza intangible sobre las leyendas, la población entera creció con narraciones y mitos sobre la laguna encantada, los antepasados relataron fabulas, experiencias y vivencias que alguna vez forma parte de sus vidas.

Estas leyendas en muchos casos datan de hechos sobrenaturales relacionados directamente con el poder del agua y otros elementos que conjugan en una leyenda que ha trascendido durante varias generaciones y sigue viva en la memoria de los nuevos renacientes.



**Fotografía 16-2.** Indígena de Colta en la balsa

**Realizado por:** Patricio Guamán Y. 2015

Desde distintos puntos de vista las leyendas y hechos que sucedieron en este lugar en su totalidad se dejan ver como malignos, mágicos y pactos con seres sobrenaturales y de otro mundo; pero también se relatan hechos que tiene que ver con la bendición de algún tipo de divinidad religiosa relacionada con la virgen.

#### **4.5.3 Leyendas encontradas en los documentos**

##### **LEYENDA N.-1 ORIGEN DE LA LAGUNA DE COLTA**

###### **Narración:**

Relatan que antiguamente, la actual laguna de Colta no existía. En aquellos tiempos este lugar era simplemente una meseta semidesértica, poblada de escasas pajas y algunos pequeños matorrales que servían de pasto para los pequeños rebaños de ovejas y llamas que venían de los contornos de la misma. Por esta meseta pasaba un camino que venía desde el Norte, tal vez de Quito y se dirigía al sur, ósea a Cuenca. En aquellos tiempos dicen que unos viajeros que eran comerciantes, descansaban en esta meseta. Como de costumbre estos viajeros descargaron las mercaderías de las mulas y burros para que estos descansaran y comieran.

Entre las cosas de venta trajeron también una paila sumamente grande que tenía cuatro orejas. Mientras ellos comían el “cucayo” (fiambre) empezó a lloviznar, rápidamente el agua lluvia empezó a posarse en la paila que estaba en el suelo.

Los viajeros, apurados cargaron todas las mercaderías en los animales; más dejaron la paila porque querían cargarla al final. Ellos que querían cargar la paila, esta pesaba, puesto que estaba llena de agua. Trataron de inclinar la paila para vaciar el agua pero no pudieron. Entonces excavaron la tierra por un lado de la paila para que esta se inclinara fácilmente, más esta con el peso se asentó aún más en la tierra removida, y el agua ya llenaba la paila. Impotentes comprendieron que esto era sobrenatural, y con miedo a perder la paila rápidamente se dirigieron a la ciudad que estaba situada no lejos de esta meseta; esta era la ciudad de Liribamba.

Rápidamente entraron a la ciudad y se dirigieron al convento de los sacerdotes para explicar lo sucedido y pedir que ellos ayuden a quitar con sus bendiciones el mal que estaba en aquella paila.

Los asustados viajeros y los sacerdotes llegaron hasta la meseta, pero cuál fue su sorpresa que al contorno de la paila se había formado un gran charco de agua, la paila casi no se veía. En esto los sacerdotes no podían hacer nada, pero aun los temerosos viajeros, mientras los sacerdotes disparaban agua bendita sobre el charco; y expresaban palabras, importantes y triunfales del bien sobre el mal. El charco aumentaba más y más, hasta que la paila desapareció y así se formó con el pasar los días una pequeña laguna. Luego de un tiempo algunos viajeros trajeron de cuenca algunas plantas de totora para ver si criaba. Estas plantas crecieron bien y actualmente hay muchísimas al contorno de la laguna, que es un gran sustento vegetal para los animales, y aún más para fabricar esteras y otras cosas, que se benefician las comunidades que se asientan a las riveras de la laguna de Colta.

En cuanto al nombre de la laguna este lo han puesto tomado de un animal. Efectivamente cuando la laguna apareció y creció, además cuando había totora muchos animales empezaron a vivir en ella. Así aparecieron patos silvestres, “gliglicuna” (especie de pato) garzas etc., de esta manera los nativos dieron el nombre de “Colta Cucha” (Laguna de patos). Así fue como se formó la laguna de Colta. Recopilado: *Documento impreso en la Curia Riobamba 2015 LEYENDAS DEL CANTÓN COLTA*

## **LEYENDA N.-2**

### **CHAHUALUN (Animal Fabuloso)**

#### **Narración:**

Había una vez un guambra muchacho o jovencito desobediente de sus padres. Una tarde cuando todos cenaban, el guambra recostado sobre el “chautu rumi” (piedra del fogón) merendaba también. Cuando todos terminaron la comida se fueron a dormir, más el guambra no se movía de la piedra. Los padres le decían que se levantara de la piedra y que se fuera a la cama, pero el guambra era desobediente. Al fin los padres cansados de decirle que se levantara se durmieron. A la media noche los padres oyeron una voz que venía de la cocina donde el guambra dormía. La voz decía. - Ya estoy en la cabeza - Ya estoy en el cuello - Ya estoy en la barriga - Ya estoy en las piernas - Ya estoy en los pies Los padres creyeron que el guambra “hablaba sin sentido” por lo cual no le dieron mayor importancia. A la mañana siguiente los padres fueron a ver al guambra desobediente, pero no lo encontraron, solamente encontraron una porción de tripas (intestinos) que estaban sobre la piedra. Los padres muy tristes por lo acontecido, comprendieron que el “chahualun” se lo había comido al guambra por desobediente. Ya que este extraño animal siempre vive oculto en las piedras grandes,

especialmente en las del “tullpacuna” (fogones). Es por eso que los mayores dicen que no es bueno tener las piedras en un solo lugar, ya que el “chahualun” hace su vivienda allí. Aconsejan cambiar constantemente la tullpa (piedra para cocinar) juntamente con las piedras. Recopilado: Ángel Yuquilema I. Riobamba 1978 ÑUCANCHIJ LLAJTAMANTA PARLUCUNA

### **LEYENDA N.-3**

#### **LEYENDA SOBRE LA IGLESIA DE BALBANERA**

##### **Narración:**

Cuando los españoles miraron hacia las colinas quedaron estupefactos ante la presencia de millares de hombres que cubrían el horizonte. Estaban silenciosos y eran casi como una enorme sombra. No lanzaban gritos de guerra. No sonaban los tambores y las bocinas, no los timbullones, no los caracotes, solo miraban desde las atalayas naturales que circundan la lengua. Los conquistadores ágiles y prestos reunieron sus caballos y en su instante estuvieron ya en las sillas, sables en mano.

Los infantes mantenían en sus manos los arcabuces que tanto estrago había de traer en Tío Cajas, sonó el caluroso clarín anunciando la batalla, se replegaron los estandartes y los capitanes dieron órdenes a sus ejércitos para vencer o morir como valientes. Al dirigir sus pupilas al final de las llanuras, volvió aparecer aquella misma grande visión de las dunas y otra vez estuvo allí. El manto azul cubriendo el cuerpo y la cabeza de aquella bella señora que le sonreía maternalmente desde el cielo sin poder controlar la emoción pidió a sus hombres dirigir su mirada hacia el final de la llanura.

Todos vieron, creyeron ver aquella aparición inefable, volvieron a gritar. Milagro..... Milagro..... Nuestra madre nos protege. Animados por aquel fenómeno celestial se enardecieron sus espíritus marciales y volvieron en si al escuchar las estentóreas voces de mando de los oficiales. Cuando iniciaron la marcha para el combate al mirar hacia sus objetivos, encontraron que las colinas y las montañas aparecían ahora vacías con un horizonte azul sobre las cúspides. No había duda el milagro estaba consumado, cuántos soldados de esta empresa conquistadora habían venido desde lejanas cuencas, del lebro y de los viñedos de Logroño, cuantos de aquel grupo de valientes en sus pensamientos habían invocado a la portentosa virgen de Balbanera, venerada por los hijos Dalgo de Castilla, cuyos despojos reposan en las catatúas de la avería como los Ocampo, como los Leiva, los Castro, los Londoño es indudable que habrían invocado aquel incomparable santuario donde llegó la Reina Doña Isabela Católica a pedir a la virgen su protección en la dura tarea del

Reinado. Como no había recordado el milagro que pertenecía a aquella virgen portentosa invocado por la condesa de Chichón, como embajadora de su Rey Enrique Segundo, para suplicarle el alivio de sus padecimientos de su soberano.

Y en ese instante grandioso, todos aquellos soldados y capitanes oriundos de lejanas latitudes y devotos de la asombrosa virgen de Balbanera, piden al adelanto que en aquel lugar de la aparición se construya una hermita (iglesia) y se la dedique a la madre de Dios, bajo cuyo amparo se consolidó la conquista. Desde aquel sitio donde se clavó una cruz de madera, se construyó una blanca ermita o iglesia, donde se encuentra la fe católica desde los albores de la conquista.

Recopilado: Documento impreso en la Curia Riobamba 2015 *LEYENDAS DEL CANTÓN COLTA*

#### **LEYENDA N.-4**

### **LOS HOMBRES ESPAÑOLES**

#### **Narración:**

La tropa española cansada llegó hasta las riveras de la laguna por los aborígenes llamada Colta Cocha. El agua, cristalina del lago aplacó la sed de los conquistadores. Pero los extraños hombres ignoraban el origen de aquellas aguas. La leyenda dice: que en un día desdeñoso y tempestuoso surgió desde el firmamento, un flamígero rayo que se hundió estruendosamente en el centro de la llanura.

Los habitantes circunvecinos, estupefactos vieron que inmediatamente vertió un surtido de agua cristalina, que se elevó hasta el mismo sitio donde provino el rayo y luego las aguas llegaron a su lugar de origen en muchos días de lluvia que fueron acumulándose. Cuando los Riobambeños lograron acercarse a tocar sus aguas las encontraron frías y dulces, aptas para calmar la sed de las comarcas que año tras año han disfrutado de su delicia, clamaron a sus dioses y agradecieron su valiosa donación. Para recordar este increíble suceso desposaron a las más hermosas de las doncellas con el más fornido de los mancebos de tribu Puruhá y cuando surgió la aurora del día siguiente al de la boda de los esposos fueron lavados en las frías aguas de la laguna.

Desde entonces los novios y las viudas purificaban sus cuerpos en las cristalinas aguas, sin que se hayan olvidado de éste ceremonial con el paso de las generaciones. Los españoles descansaron de

sus fatigas, lavaron en la laguna sus cuerpos y sin saberlo se suman también a la leyenda de “Mushuchina” (purificación).

Cuando los aborígenes observaron desde las colinas, estas faenas, mitigaron su espíritu bélico y depusieron las armas. Aquellos hombres blancos también saldrían purificados con el baño y serían sus hermanos.

Con este gesto los españoles se ganaron la sumisión y obediencia de los aborígenes. Los habitantes de estas latitudes ya no levantarían sus armas para vengar la ocupación de sus dilatadas comarcas.

Recopilado: Ángel Yuquilema I. Riobamba 1978 ÑUCANCHIJ LLAJTAMANTA PARLUCUNA

#### 4.5.4 Leyendas encontradas en la memoria viva de la población

La recopilación de las diferentes versiones sobre la creación de la laguna de Colta fueron relatos de las personas que habitan en la zona poblacional de Colta. Los sujetos son conocedores de las narraciones populares que obtuvieron mediante las enseñanzas de sus antepasados.

**Tabla 4-2:** Leyenda de Los Novios

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS NOVIOS		
<b>1.DATOS DE LOCALIZACIÓN</b>		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Pardo
<b>2.DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Alonso Buñay / 50 años/ Agricultor	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Antes de que existiera la laguna de colta, en aquel lugar era una inmensa llanura cubierta de quicuyo, montes, matorrales y algunas plantas que servían como alimentos para los animales que pastaban en dicho lugar.</p> <p>Había una fiesta de matrimonio que se iba a celebrar mucho más antes que existiera la laguna; los novios en un burrito llevaban una paila de 4 orejas para cocinar en la fiesta, los novios por el largo viaje, se ponen a descansar en una tremenda llanura llena de quicuyo y otros montes tipos de la zona, en la mitad de la llanura había una pared, los novios se arrimaron y se quedaron descansando, mientras tanto empezó a llover de poco a poco, y se llenó el agua en la paila ellos querían levantar la paila ya no pudieron, los novios se asustaron y dejaron la paila en ese sitio, fueron a avisar al resto de la gente de la comunidad para que les ayude.</p>		

Cuando llego la gente al sitio, el agua ya estaba llena en la paila, empezaba a formarse un pequeño charco, toda la gente querían virar la paila para vaciar el agua pero no pudieron, así se empezó a formar una pequeña laguna con poca profundidad, al siguiente día el agua se empezó a llenar más y más para formar una laguna más grande.

Con el pasar de los años la laguna creció, hoy en día albergan toda clase de vida como gallaretas, peces y animales acuáticos. A esta consecuencia el matrimonio se canceló porque la gente estaba asustada, la paila se quedó ahí sumergida bajo el agua; algunos dice que la paila de 4 orejas asoma a las 12:00 del mediodía y las 12:00 de la madrugada.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 5-2:** leyenda La Niña Blanca

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA NIÑA BLANCA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Pardo
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Alonso Buñay /50 años / Agricultor	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Cuenta la leyenda que por Colta vivía una niña hermosa con cabello claro y rubio su rostro era de apariencia blanca esta niña era la virgen de Balbanera. Antes de que se construya la iglesia la laguna encantada era brava no dejaba que nadie se acerque, los comuneros miraban con asombro, para calmar esos disturbios del agua los comuneros junto con los españoles y sacerdotes decidieron construir la iglesia de Balbanera. Desde entonces la niña siempre visitaba el lago, bañándose en la mitad de la laguna, desde que se construyó la iglesia la laguna se volvió mansa y tranquila dejándoles navegar por sus aguas y cortar la totora. Misteriosamente la niña siempre se asoma a la media noche tomando un baño y cantando con alegría y fervor.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 6-2:** Leyenda Guerreros sanados por la laguna

NOMBRE DE LA LEYENDA: GUERREROS SANADOS POR LA LAGUNA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Pardo
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Alonso Buñay /50 años/ Agricultor	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> En época pasada la laguna era brava que no dejaba entrar a ninguna persona, a los alrededores del lago habitaban personas de buen corazón, también personas con los corazones oscuros y corrompidos.</p> <p>Estas personas siempre tenían enfrentamientos entre ellos disputándose la gloria, territorio y las riquezas del sector. A</p>		

causa de las peleas los guerreros quedaban malheridos, con las cabezas rotas, la cara golpeada, todo el cuerpo sangrando y con heridas de consideraciones graves.

Las personas de buen corazón luego de las luchas sangrientas que tenían ellos; para sanar sus heridas se sumergían en la laguna y cruzaban hacia al otro extremo, cuando salían a la orilla se presentaban con los cuerpos recuperados sin ninguna clase de golpes y rasgos de pelea prácticamente salían con todo el cuerpo sanado. La laguna les curaba todo los golpes recibidos por la pelea.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 7-2:** Leyenda La paila de 4 orejas

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PAILA DE 4 OREJAS		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Magipamba
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Petrona Guillin Lamar / 65 años / Artesana	<b>Fecha:</b> 27 de febrero 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Mucho más antes de que la laguna existiera la gente del sector solía pastar en esa basta llanura, era una inmensa plana llena de hierba que servía de alimento para los animales de los indígenas.</p> <p>Unos viajeros pasaban por las llanuras llevando consigo una paila inmensa de 4 orejas forjadas en bronce puro.</p> <p>El burro estaba cargada la paila y se cansó del largo viaje, los viajeros decidieron descansar, bajaron la paila y le asentaron en el suelo; después de un rato empezó a caer un poco de lluvia, cada vez era más intensa la lluvia, de a poco el agua se acumuló en la paila, luego de descansar , quisieron retomar el viaje, empezaron a alzar la paila para cargar en el burro y ya no pudieron, la paila estaba demasiada pesada, mientras la lluvia era más fuerte la paila se llenaba más de agua, hicieron todo tipo de intento para levantar la paila pero su esfuerzo fue en vano, no pudieron, al ver que no pueden levantarla, piden ayuda al resto de la gente para ver si así lo levantarían.</p> <p>La paila cada vez se hundía más, además el sitio o terreno en donde le colocaron la paila tenía un desnivel que era más hondo a un lado, y la paila fue ganando peso al lado del desnivel, la gente intentaba sacar la paila cada día y no pudieron desde entonces la laguna se formó en ese lugar y la paila se encuentra sumergida en medio de la laguna. Las totoras que se encuentran en la laguna antes no existían, cuentan que alguna persona trajo consigo 4 matas o plantas, que las introdujo en la laguna y desde entonces la magnitud de la totora fue creciendo conjuntamente con la laguna.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 8-2:** Leyenda la Virgen de Balbanera

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA VIRGEN DE BALBANERA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Magipamba
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Petrona Guillin Lamar / 65 años / Artesana	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Unos viajeros recorrían los caminos del Ecuador entre sus trayectorias caminaban con unos burros cargados de panela; en el transcurso del camino se han encontrado con una niña. Era la virgen de Balbanera que se presentaba como una niña para no ser reconocida, era un símbolo de fe; La niña les pide de favor que les ayude y les lleve con ellos, ya que la niña estaba cansada de tanto caminar. Los señores dijeron que en donde te podemos llevar porque los burros están de igual cansados, y con carga.</p> <p>La niña les dice que de eso no se preocupen porque si yo monto el burro caminara sin ningún problema, no se va a cansar, entonces los señores a la niña le hicieron subir encima de las panelas. Cuando llegaron a Colta justo donde hoy es la iglesia de Balbanera, la niña les pidió que le dejaran ahí bajo un árbol grande porque quería descansar. Los viajeros le preguntaron y a donde te vas a ir de aquí que vas hacer, la niña respondió ya vienen mis familiares a verme.</p> <p>Desde entonces mientras la niña vivió en ese lugar, todo producía bien los pastos eran verdes, se cosechaba toda clase de granos. La niña siempre andaba por los lugares del sector visitando los campos.</p> <p>La niña dormía en la iglesia de Balbanera, y los moradores de Sicalpa le llevaban a su iglesia pidiendo que se quede ahí, pero ella no les hacía caso y siempre se regresaba a Balbanera, al ver que no se quedaba en ese sitio, los campesinos le mandaron vendiendo a unos señores de Guaranda. Los de Balbanera fueron a rescatar a la virgen, cuando la rescataron, los guarandinos se apropiaron nuevamente, haciéndolos emborrachar a los rescatadores para arrebatarnos reiteradamente. Los curas de Cajabamba, le mandaron vendiendo a los de Loja porque decían que la virgen no amanecía en su iglesia, siempre se regresaba a Balbanera. Desde que la virgen se fue de Colta la producción ya no volvió a ser la misma todo cambio.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 9-2:** Leyenda Muere y resucita y al tercer día

NOMBRE DE LA LEYENDA: MUERE Y RESUCITA AL TERCER DÍA		
1.DATOS DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Magipamba
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Petrona Guillin Lamar / 65 años / Artesana	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		

**Descripción:** En la comunidad de Yanacocha cantón Colta, vivía una mujer llamada Juana, ella tenía unas ovejas que todos los días les iba a dejar en las llanuras cerca de la laguna para que coman pasto o quicuyo.

Por un accidente ella cae al agua, alrededor de la laguna no había ninguna persona que le pudiera rescatar y muere ahogada. La gente de la comunidad iban llegando de poco a poco a su vivienda para poderle dar el último adiós, todos muy tristes acudían para velarla y dar cristiana sepultura.

Habían transcurrido varias horas de su fallecimiento; al tercer día, a las 12am ella de manera inexplicable revive dejando en zozobra y asombro a todos los presentes.

Juana comienza a relatar que había caído a la laguna; una fuerza inexplicable le lleva al fondo del lago, y explica que ahí pudo apreciar una ciudad de sueños, algo mágico demasiado maravilloso para ser real; las casas tenían diseños y colores muy bonitos; los parques, jardines, las flores y los árboles son extraordinarios, el cielo azul con un sol resplandeciente, y al estar dentro de la laguna miraba fiestas magistrales como toros de pueblo. Igualmente miraba comparsas, y juegos pirotécnicos, comentaba que los animales y toros que se encuentran dentro de la laguna son los animales que una vez se perdieron, esos animales nunca murieron siempre estuvieron bien cuidados bajo el agua.

Mencionaba que la ciudad tenía dos calles principales, la una se dirigía al nevado Chimborazo y la otra al volcán Alhajito, este volcán está ubicado en el cerro perteneciente al cantón Colta.

Finalmente transcurrió tres años desde que resucitó, durante ese tiempo la vida de la señora fue común y corriente como al de los demás, continuó con su vida normal; desde entonces se dice que bajo la laguna de Colta hay una ciudad de ensueño, algo mágico y real.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 10-2:** Leyenda Las pailas pequeñas y la balsa

NOMBRE DE LA LEYENDA: LAS PAILAS PEQUEÑAS Y LA Balsa		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Leonpug
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Alejandro Guillin / 38 años / Guía Turístico	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Una vez un campesino se fue a cortar la totora cuando se estaba dirigiendo a la parte donde estaba la totora más verde y tierna para los animales el al mirar unos resplandores de luz bajo el agua, se movían como que estuvieran nadando los peces.</p> <p>Él se acuesta en la balsa para poder mirar lo que realmente era, avanza a divisar unas pailas pequeñitas que se movían de un lado al otro, él se asusta y da un grito de desesperación.</p>		

Cuando grito el agua se volvió turbia dando alusión a que algo iba a salir, de repente las pailas se emergen, levantando el agua como un remolino; él se quedó quieto y solo miro como las pailas salieron con una fuerza tremenda y de la misma manera las pailas se volvieron a sumergir impactando el agua de manera brusca generando una olas grandes que movieron la balsa.

El campesino una vez que paso esto salió a toda prisa del agua porque le genero un asombro que jamás volvió a ingresar a cortar la totora.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 11-2:** Leyenda El toro guardián de la totora

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TORO GUARDIÁN DE LA TOTORAS		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Leonpug
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Alejandro Guillin / 38 años / Guía Turístico	<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Había un señor llamado Rosalino Yuquilema era un indígena de 78 años, vivía en Yanacocha, un hombre dedicado a la agricultura y a la crianza de ganado vacuno.</p> <p>Rosalino no tenía yerba para dar de comer a los animales. Una noche decide ir a robar la totora en la laguna; Rosalino hizo eso porque a ellos les prohibían que toquen la totora por pertenecer a una comunidad lejana a la laguna.</p> <p>Rosalino estaba cortando deprisa la totora bajo la luz clara de la luna, de repente escucha un mugido de un toro grande, él no le da importancia y continúa cortando.</p> <p>De pronto nuevamente vuelve a escuchar el mugido, esta vez se escuchó más cerca el lloro, él continua cortando y la tercera vez el mugido suena más fuerte que antes, Rosalino al levantar su cabeza miro a un toro grande de color café que se acercaba donde él.</p> <p>Rosalino muy asustado y de la impresión que mira al toro caminando sobre el agua, los pelos se le rizan y se ponen de punta.</p> <p>Rosalino al mirar al grande toro, muy asustado sale corriendo dejando todo ahí.</p> <p>Desde esa noche, Rosalino jamás ha vuelto a robar la totora de la laguna, porque dice que la totora está protegida por el toro grande.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 12-2:** Leyenda La primera iglesia del Ecuador

NOMBRE DE LA LEYENDA: PRIMERA IGLESIA DEL ECUADOR		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Balbanera
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: María del Carmen Manzano / 76 años / Comerciante	<b>Fecha:</b> 2 de marzo del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> La llegada de los españoles y junto con ellos llega la santísima virgen de Balbanera, entonces los aborígenes en ese tiempo sabían que los españoles venían a conquistar nuestras tierras ellos armaron la guerra, el enfrentamiento fue en las llanura de Colta, junto con los españoles venía la virgen de Balbanera. Cuando pasa la guerra los españoles deciden retirarse de ese sitio y llevarse a la virgen; ellos ya no pudieron porque la virgen se volvió demasiada pesada, no pudieron cargarla.</p> <p>Le dejaron ahí, y armaron una choza de paja donde hoy es la iglesia, para el cuidado de la virgen le pusieron el pape llano que era un indígena llamado Agustín para que cuide la choza. La virgen cada mañana se desaparecía cuando el indígena llegaba a ver a la virgen, ella no estaba siempre sucedía lo mismo. Para ver a donde mismo se iba la virgen, Agustín se quedó escondido detrás de unos matorrales, cuando la virgen sale de la choza él le comienza a seguir.</p> <p>La virgen siempre que sale de la choza se dirigía a la laguna para lavarse sus pies; cuando la virgen en otras de sus salidas se dirigía a la laguna, el indígena le coge y le dice a donde se va andariega, entonces desde ahí por visiones a los nietos del indígena se le muestra en los sueños y les hablaba diciendo que ahí en ese lugar hagan la primera iglesia. Los españoles junto con los curas que viajaban con ellos hacen la iglesia y la bautizan como iglesia de Balbanera en honor a la virgen de Balbanera en España. Esta iglesia fue la primera del Ecuador en la ciudad de Santiago de Quito lo que hoy es conocida como Colta sector Balbanera.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 13-2:** Leyenda El ojo de agua con el mar

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL OJO DE AGUA CON EL MAR		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Balbanera
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Elsa María Vascones Espinoza / 75 años / Comerciante	<b>Fecha:</b> 2 de marzo del 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> En las tremendas llanuras que era anteriormente, o antes que se creara lo que hoy en día es la laguna de</p>		

Colta cuenta la leyenda que había un árbol en la mitad de la planicie, los viajeros españoles que estaban pasando por aquel lugar se acercaron a descansar bajo el árbol, junto con sus caballos, para que les proteja de la lluvia que caía de poco en poco. Ellos llevaban una paila, donde cocinaban los alimentos para toda la tripulación; la paila era demasiada grande, cuando estaba lloviendo la paila se comenzó a llenar, los viajeros intentaron levantarlas y ya no pudieron. Los viajeros dejaron esa paila en media llanura desde entonces se formó la laguna de Colta.

Desde ahí la laguna creció y creció más y más debido a que aseguran que en la mitad del lago y donde está asentada la paila está un misterioso ojo de agua, que mediante la paila se conecta con el mar por el sector de Guayaquil, por la unión del lago con el mar está cada vez va creciendo hasta lo que es hoy en día.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 14-2:** Leyenda de la mujer lavandera

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MUJER LAVANDERA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Balbanera
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: María Del Carmen Manzano /76 años / Tiendera	<b>Fecha:</b> 2 de marzo del 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Cuenta la leyenda que la laguna encantada de Colta tiene un pacto directo con el diablo, esta es una razón más para no acercarse a las orillas del lago. Antiguamente los moradores del lago solían lavar la ropa en las aguas de la laguna; aparentemente las aguas mansas no tenían ninguna clase de peligro, es por eso que la gente se acercaba sin ninguna precaución.</p> <p>Un día una mujer joven indígena que vivía por el sector de Zhuya Yanacocha, se fue a lavar la ropa en el lago, mientras lavaba con toda la tranquilidad un pequeño soplo de viento llevo algunas prendas de ropa a la laguna.</p> <p>Ella al ver que la ropa se cayó en el agua por el intento de coger las prendas, se introdujo a la laguna para ver si podía alcanzar; la ropa se empezó a ir un poco más al fondo, ella trato de alcanzar estirando las manos, mientras tanto el agua se empezó a formar como un pequeño remolino que le atraía cada vez más; el remolino se hizo más grande y de repente le jalo a la indígena haciéndola zambullir en el agua, en la parte que estaba ella no era profundo.</p> <p>Ella intento salir del agua pero no pudo, a la vista impotente de los demás presentes el remolino tomo fuerza y se tragó a la mujer joven. Su cuerpo nunca volvió a emerger no dejo rastro; el remolino dio la apariencia que tuviera un imán que le arrastraba dejándola sin posibilidades de salir. Luego de que se tragó a la mujer las aguas se calmaron en su totalidad. Desde ese día los moradores del sector del lago jamás han vuelto a lavar la ropa, siempre se acuerdan de la mujer que desapareció en el lago.</p>		

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 15-2:** Leyenda El sueño del campesino

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL SUEÑO DEL CAMPESINO		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Santiago de Quito
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Elsa María Vascones Espinoza / 75 años / Comerciante	<b>Fecha:</b> 2 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> En el barrio de Santiago de Quito ubicado alrededor de la laguna de Colta viven gentes campesinas dedicadas a la producción agrícola. Mucha gente se dedica a cortar la totora que crece en la laguna, con el fin de alimentar a sus animales, realizar artesanías, y para hacer las esteras que les servía para dormir en lugar de los colchones.</p> <p>Algunos campesinos del sector Pardo siempre salían por la media noche a cortar la totora, esto lo hacían porque ellos no tenían acceso a esta planta, solo podían cortar los dueños y ellos lo hacían entre el día. Una noche un campesino que vivía a las afueras del barrio de Santiago de Quito, se fue a cortar la totora mientras el cortaba lo más rápido que podía por el miedo a ser descubierto por los dueños, en la mitad de la laguna vio emergerse una paila. El campesino se acercó y cogió la paila y la llevo a su casa.</p> <p>Cuando pasaron algunos días; la paila cuando estaba en la casa del campesino, una noche le hizo soñar la paila, que le vaya a dejar donde le encontró, porque si no le iba a dejar; el agua cada vez subiría más el nivel, se haría más profunda y empezaría a cubrir las carreteras, el campesino del miedo de que el agua llegue por el lugar de donde vivía e inunde todo y le deje sin nada, él se decide ir a dejar la paila en el mismo sitio de donde lo cogió. Porque la paila no debe ser de nadie y nadie debe tener en su posesión. Una vez que la paila fue dejada en el mismo sitio de donde se sustrajo el nivel de agua que subía cada vez más, se calmó definitivamente.</p>		

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 16-2:** Leyenda el remolino

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL REMOLINO		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Santiago de Quito
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Elsa María Vascones Espinoza / 75 años / Comerciante	<b>Fecha:</b> 2 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		

**Descripción:** Un poco alejado del sector de Balbanera existe un remolino que hace más misteriosa y tenebrosa la laguna, cuenta la leyenda que unos estudiantes de Quito vinieron a conocer y dar un paseo por la provincia de Chimborazo, en especial en la laguna de Colta. Los estudiantes se subieron al barco a dar un paseo por el lago pero al llegar a la mitad, justo por donde se encuentra la paila, se hundió el barco sin razón alguna.

Cuando el barco se viro, 4 estudiantes fallecieron el resto de la tripulación fueron rescatados, los rescatistas buscaron los cadáveres sin fruto alguno, nunca se encontró. Desde aquel día dicen que la laguna se las traga y toda cosa o ser viviente cuando se acerca a este sector de la laguna se sumergen y jamás vuelve a salir.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 17-2:** Leyenda del pato encantado

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL PATO ENCANTADO		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Santiago de Quito
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Elsa María Vascones Espinoza / 75 años / Comerciante	<b>Fecha:</b> 3 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Un campesino del sector de Capilla junto a Colta, una mañana soleada cuando andaba por cerca del lago, se le presento en frente un pato enorme más grande que el resto, al ver al animal nadando tan cerca de la orilla, el campesino se decide ir a cogerlo, se sube en la balsa y le quiere golpear con el chaguarquero, el animal cada vez que daba el golpe con el chaguarquero se alejaba de poco a poco más a lo profundo; el campesino al ver q el animal no se asustaba y se movía despacio, le empieza a seguir hasta el punto de llegar en la mitad de la laguna.</p> <p>Una vez ahí, el campesino se acercó lo más que pudo donde el pato y le golpeo con tanta fuerza, para ver si le podía coger, pero él por el impacto de la fuerza, la balsa se viro, el campesino cayó al agua y se murió ahogado.</p> <p>El pato, cuando el campesino se estaba ahogando de a poco se empezó a desaparecer, no quedo rastro del pato fue solo un encantamiento y tentación del diablo, cuando la esposa vino a ver a su esposo pudo apreciar el cuerpo flotando en el agua; algunas veces el pato se les presenta tentándolos a que le pudieran atrapar.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 18-2:** Leyenda los novios en la balsa

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS NOVIOS EN LA BALSA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Santiago de Quito
2.DATOS INFORMATIVOS		

<b>Referencia:</b>	Sra.: Elsa María Vascones Espinoza / 75 años / Comerciante	<b>Fecha:</b> 3 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Eran dos jóvenes adolescentes que andaban por las llanuras de la laguna, mientras caminaban a lo lejos vieron una balsa, ellos corrieron hacia la balsa, Tomás le miro por todas partes, al ver que era seguro le propuso a María a subirse a la balsa y dar una vuelta por el lago. María no quería tenía miedo, ella presentía que algo malo les sucedería. Tomás dijo nada malo nos va a pasar, solo nos damos una vuelta rápida y regresamos, además la balsa es segura y ya la revise, María convencida por Tomás acepta subir a la balsa.</p> <p>Tomás remaba, María iba sentada, cuando empezaron acercarse a la mitad, la balsa se movía de una forma extraña, María dijo regresemos que me da miedo, Tomás le dijo no te asustes que más allá damos la vuelta, ya en la mitad la balsa se viro, los enamorados cayeron al agua y se ahogaron consecuentemente fallecieron, sus cadáveres estuvieron desaparecidos por tres días, nadie sabía nada que es lo que les sucedió.</p> <p>Al transcurrir los tres días y tres noches, al medio día los cuerpos sin vida asomaron en la orilla de la laguna. Nadie sabía qué les había sucedido en la mitad de la laguna. Atribuyendo a las fuerzas encantadas, que aseguran que tiene el lago.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 19-2:** Leyenda El toro del pawkar raymi

<b>NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TORO DEL PAWKAR RAYMI</b>		
<b>1.DATO DE LOCALIZACIÓN</b>		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	Barrio: Central
<b>2.DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Rebeca Mocha / 41 años / Agricultora	Fecha: 4 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Para la celebración del carnaval, los comuneros organizaban fiestas de toda clase como las comparsas y una de las atracciones de las fiestas más atractivas eran los toros del pueblo. Un campesino era el encargado de traer los toros bravos del cerro, cuando el campesino estaba llegando a la comunidad un toro de la manada se le escapa, el al ver esto, comienza a seguir al toro montado en un caballo.</p> <p>El toro entra en la alguna y el campesino también entra en el agua pretendiendo sacarle.</p> <p>Los dos desaparecieron en el agua, la gente espantada miraba lo sucedido, y nunca más se les volvió a ver.</p> <p>Cada fecha cuando se celebra el carnaval, misteriosamente a las 12:00 pm el toro y el jinete salen de la laguna.</p>		

El toro está corriendo y el campesino le persigue, lleva vestido un sombrero grande y capa de color negro que le cubre todo. Siempre causa revuelo por todo el lago, las aguas se vuelven turbias.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 20-2:** Leyenda El huracán de cacha

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL HURACÁN DE CACHA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Central
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Sandra Chunzho / 45 años / Agricultora	<b>Fecha:</b> 5 de marzo de 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> En la comunidad de Cacha ubicado en la provincia de Chimborazo, existía una pequeña laguna, que les abastecía de agua para el riego y el cultivo a los cachences. Un día nublado todo sombroso, con vientos que golpeaban fuerte las casas, árboles, y todas las cosas que se atravesaba por el frente; de repente se creó un tremendo huracán que arrasó con la pequeña laguna; el huracán se llevó la gran parte del agua, se dirigió por cerros y llegó a lo que hoy es Colta.</p> <p>En esa tremenda llanura, causó destrozos y el huracán se calmó soltando todo el agua que traía consigo, se derramó en el centro de la llanura y se formó una pequeña laguna, con el paso del tiempo la laguna fue creciendo. Esta agua dejada por el huracán sirvió a los campesinos a que tengan agua para los animales y los cultivos.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 21-2:** Leyenda El tesoro del cerro

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TESORO DEL CERRO		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Central
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra. Sandra Chunzho / 45 años / Agricultora	<b>Fecha:</b> 5 de marzo de 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Los cerros frente a la laguna son sagradas y tienen una relación estrecha con la misma; los pobladores que viven alrededor de la Laguna de Colta, en algunas ocasiones dicen que miran la paila a la media noche en la laguna, y esta paila como es tan brillante refleja una luz hacia los cerros que se encuentran al frente.</p> <p>Los que han visto dicen que esa luz indica donde está enterrado el oro de Atahualpa, algunos campesinos han tratado de ir a cavar el tesoro, esto hacen cuando la luz está en su máximo resplandor, pero esta luz siempre se pierde, cuando</p>		

está cerca los que quieren tener toda esa fortuna enterrada.

La paila se asoma durante 5 minutos, ese tiempo el cerro brilla como una noche de luces pirotécnicas que alumbran todo el lago. Esta luz y la paila se las puede observar en el mes de septiembre.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 22-2:** Leyenda el tren

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TREN		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Central
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Sandra Chunzho / 45 años / Agricultura	<b>Fecha:</b> 5 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Antes de que existiera la laguna, por las llanuras de Colta antiguamente pasaba la línea férrea, el tren recorría desde el lado norte al sur.</p> <p>Un día el tren cuando salió de la estación se dirigió por la ruta que siempre solía hacerlo. Los tripulantes del tren no se enteraron que en la llanura, asombrosamente se había formado una tremenda laguna encantada.</p> <p>Cuando ellos llegaron a Colta no se percataron, era demasiado tarde, no pudieron frenar y el tren se dirigió hacia la profundidad de la laguna.</p> <p>Las tremendas aguas encantadas, literalmente los trago al tren y a toda la gente que estaba abordo.</p> <p>Nunca más se volvió a saber del tren no hubo rescatados ni sobrevivientes. Misteriosamente a las 12:00 pm en medio de la laguna el tren se presenta con las luces prendidas, pitando y se escucha voces de la gente gritando, pidiendo auxilio de forma desesperada. Esto siempre sucede por el mes de noviembre.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 23-2:** Leyenda El llanto de la niña

NOMBRE DE LA LEYENDA: LLANTO DE LA NIÑA		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Cugnopollo
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Jaqueline Mosquera / 78 años / Artesana	<b>Fecha:</b> 5 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		

**Descripción:** Una niña de humilde condición que vivía por la comunidad Majipamba, ella siempre se iba a la laguna a traer la totora que ya estaba cortada.

En un día mientras ella cogía la totora, en un descuido ella pisa mal y cae a la laguna, muere ahogada.

Desde ese día la niña cada media noche a la mitad de la laguna sale y empieza a llorar, con llantos que se escucha por toda la laguna.

En sus llantos dice a sus padres que ella no está muerta, que se encuentra bien que les acompaña a los peces y el único trabajo que hace es el de coger y quitar los musgos y algas que crecen en la laguna. Les dice a sus padres que pasa bien y que no se preocupen por ella.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015.

**Tabla 24-2:** Leyenda los tres borrachos

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS TRES BORRACHOS		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Barrio:</b> Central
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sra.: Sandra Chunzho / 45 años / Agricultura	<b>Fecha:</b> 6 de marzo de 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Unos tres amigos inseparables salieron a tomar unas copas de alcohol por el barrio. Ellos bebieron tanto que se embriagaron hasta que ya no podían más, decidieron regresar a sus casas, cuando estaban caminando ellos disponen descansar un rato bajo unos tres árboles viejos que estaba cerca de la laguna, cuando ellos estaban descansando a lo lejos por el sector Tinko loma, se prendió una luz incandescente que reflejaba a la laguna, era tan fuerte la luz que ellos se asustaron y corrieron a la casa.</p> <p>Al siguiente día conversaron lo que les sucedió y los moradores les comentaron que eso era el tesoro encantado de la laguna.</p> <p>Desde ese día los tres árboles se secaron sin ninguna explicación, y de a poco se desaparecieron. Ellos nunca volvieron a salir por las noches a beber alcohol, así les estuvieran invitando.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 25-2:** Leyenda los abuelitos

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS ABUELITOS		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Chimborazo	Cantón: Colta	Comunidad: Leonpug
2.DATOS INFORMATIVOS		
Referencia:	Sr.: Alejandro Guillin / 38 años / Guía Turístico	Fecha: 6 de marzo de 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Cuenta la historia de unos abuelitos que vivían por el sector de Majipamba, con ellos vivía una niña que era su nieta, eran personas muy humildes. La niña siempre salir a jugar por las orillas del lago y todas las tardes ella regresaba a la casa. Un día la niña jamás regreso, los abuelitos salieron a buscarla por todos los alrededores del lago.</p> <p>Le buscaron hasta el cansancio, preguntaron a la gente que pasaba por ahí, pero nadie les dio razón alguna sobre su nieta. Todos los días los abuelitos le esperaban siempre tristes, angustiados y llorando su perdida porque no sabían exactamente lo que le sucedió; fueron días de incertidumbre. Al pasar del tiempo los abuelitos se acordaron de su nieta, se pusieron tristes y empezaron a llorar, de pronto la niña se asoma en la puerta de la casa, misteriosamente cargando oro y plata.</p> <p>Les dijo abuelitos porque lloran; no lloren por mí, yo paso bien, tengo una vida llena de alegría; la niña dijo es más les traje oro y plata para que puedan comprar lo que necesiten.</p> <p>El abuelo le dijo dónde te has ido, porque no vienes, ella respondió en la laguna ahí es mi nuevo hogar, no me dejan salir, y no puedo quedarme con ustedes. La niña se despidió de los abuelos y les dijo; no estén tristes que cuando pueda les volveré a visitar. Al despedirse de su abuelos, misteriosamente la niña se sumergió en el agua, actualmente donde vivía era la laguna, nadie volvió a saber de ella.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 26-2:** Leyenda Los españoles.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS ESPAÑOLES		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Chimborazo	Cantón: Colta	Comunidad: Leonpug
2.DATOS INFORMATIVOS		
Referencia:	Sr.: Alejandro Guillin / 38 años / Guía Turístico	Fecha: 6 de marzo de 2015
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Cuenta la leyenda, que la laguna de Colta tuvo su formación inexplicable, pasó algunos años antes de que llegaran los españoles; los indígenas de esas épocas vivían adorando a los montes, cerros, volcanes y tenían un respeto hacia la Pachamama, entre sus múltiples respetos estaba el agua y todo lo que representaba a seres vivientes, los indígenas de la laguna de Colta no se atrevían tocar, solo era para su adoración.</p>		

Cuando llegaron los españoles a Colta, los indígenas nos les querían por sus tierras y deciden empezar la lucha contra ellos si es posible matar a cada uno de los españoles; se asentaron junto a la laguna para descansar y conseguir provisiones de alimentos para continuar el viaje. Mientras duro su estancia en el lugar, los españoles utilizaron el agua para cocinar, bañarse, beber y dar de beber a los caballos y lavar su ropa y todo el uso que les podía dar el agua. Los indígenas al mirar que los españoles utilizaron el agua sagrada para ellos, deciden no matarlos y les perdona la vida; el jefe de los españoles al ver que les perdona la vida a él y su tripulación, él en honor a eso decide construir la iglesia como una forma de agradecimiento.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015.

**Tabla 27-2:** Leyenda el toro del pueblo

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TORO DEL PUEBLO		
1.DATO DE LOCALIZACIÓN		
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Colta	<b>Comunidad:</b> Leonpug
2.DATOS INFORMATIVOS		
<b>Referencia:</b>	Sr.: Alejandro Guillin 38 Años / Guía Turístico	<b>Fecha:</b> 6 de marzo de 2015
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz		
<p><b>Descripción:</b> Por el sector del Balbanera hace muchos años atrás existían festividades que se celebraban por todo lo alto, eventos religiosos, comparsas de todo tipo y para los más alegres había los toros del pueblo. La parroquia en sí se preparó para las festividades y realizar una plaza grande para la corrida taurina, cuando los toros estaban en la plaza y los habitantes toreando, uno de los toros se escapa, la multitud le quería coger pero este toro se les escapa a la laguna y se pierde totalmente en el agua jamás asomo el cuerpo nunca se le volvió a ver.</p> <p>Las sombras o la presencia del toro siempre se hacen presente cada septiembre cuando se celebraba las fiestas, los pobladores del lago miran a la media noche al toro, haciendo volteretas y llorando por toda la laguna.</p>		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## CAPÍTULO III

### **3. MARCO DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **3.1. Estudio del público objetivo**

Se realizara un estudio minucioso para determinar las características, rasgos principales y los tipos de motivación psicológica que poseen los niños y niñas, a su vez las principales influencias que tienen para involucrarse en la sociedad de una forma correcta.

##### **3.1.1. Escuela “Unidad Educativa Riobamba”**

“Arnaldo Merino Muñoz” la que ha sido reguero de amor, trabajo y responsabilidad a favor de la niñez. Fue creada el 11 de noviembre de 1969 según acuerdo emitido por el Sr. Alfonso Arroyo R. Ministro de Educación. Ubicándola en la Ciudadela San Juan donde sus moradores prestaron su valiosa colaboración. Las actividades de iniciación escolar lo realizaron en la iglesia de Santa Faz, conducidos por los profesores Srta. Blanca Navarrete, Señora Luz A. Costales y Sr. Javier Jarrin.

Gracias a la cooperativa de viviendas San Juan que dona un lote de terreno de 2.000m<sup>2</sup> y a la colaboración del Dr. Arnaldo Merino Muñoz, prefecto provincial, se construye el local, escolar que fuera inaugurada por el Dr. José María Velasco Ibarra, presidente de la República. En enero de 1971, con el director y los maestros consiguen la construcción de un nuevo tramo de aulas un pabellón nacional, mobiliario para maestros y alumnos y otros implementos.

Según acuerdo del 16 de Julio de 1971, toma el plantel el nombre de Dr. Arnaldo Merino Muñoz. A los 5 años de vida la escuela cuenta con 12 paralelos y una profesora de labores, razón por la que se propone de inmediato gestionar su reubicación. En 1979 el Sr. Alfredo Gallegos Araujo, hace efectiva la donación de un terreno de 20 mil m<sup>2</sup>, adjunto al colegio de música Vicente Anda Aguirre y se suscribe la escritura correspondiente entre el Ministro de Educación encargado Dr. Eduardo Granja Garcés y el Sr. Alfredo Gallegos.

En octubre de 1981 se inician los trabajos de construcción del nuevo local escolar, contratándolo al Ing. Mario Córdova y el 28 de Julio de 1984 es inaugurado por el Dr. Oswaldo Hurtado presidente de la Republica el Dr. Ernesto Jara Paredes, prefecto provincial, se construye dos aulas de estructura metálica, unificando de esta manera las labores en el plantel, que hasta entonces funcionaba en dos locales diferentes. Redactado por la Sra.: Rosana Moreno

### **3.2. Características de los niños y niñas de 8 años de edad escolar**

Los niños a esa edad buscan estar en constante actividad que les ayude a desarrollar y descubrir nuevos métodos de aprendizajes, los juegos forman una parte esencial de estas actividades; realizan de forma autónoma cualquier actividad que este a su alcance.

Los juegos y trabajos que realizan tratan de que tenga fundamentos y una explicación clara para su mejor entendimiento; están seguros de sí mismo y consecuentemente de las actividades que desarrollan. Gracias a su capacidad de captar cosas complejas es mucho más fácil establecer juegos y reglas que ayuden a su memoria.

#### **3.2.1. Tipos de desarrollo**

El proceso físico, cognitivo, emocional, e intelectual en la etapa de la niñez es importante porque ayuda a los niños y niñas a desarrollar todas las capacidades y aptitudes del mundo y la sociedad en la que está inmerso. Establecen sus puntos fuertes y débiles, para ejecutar cualquier responsabilidad que se les asigne o se les presente a diario.

#### **3.2.2. Desarrollo físico**

Los cambios de a poco a poco se van notando en su anatomía corporal, ya están en una etapa donde se pueden utilizar juegos que estén realizados de diferentes materiales, y las opciones del contenido son innumerables debido a que son niños que ya están aptos para manipular los objetos que se les presente.

### **3.2.3. Desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo juega un papel importante en los niños y niñas ya que ellos son capaces de adquirir y recibir toda clase de información sean buenas o malas; pueden diferenciar que información es la más adecuada, los conocimientos que adquieren siempre tratan o hacen de manera ordenada y planificada, para no tener ninguna clase de confusión o problemas a futuro que les pueda afectar.

### **3.2.4. Desarrollo emocional y social.**

El aprecio que se pueda brindar a los niños hace que su autoestima suba y consecuentemente ellos se sienten más seguros y protegidos. Los niños y niñas buscan y requieren el cariño de los padres y la familia, en la escuela esperan recibir los mejores tratos por parte del docente.

Al ver que tienen el interés por parte de docentes y familiares hace que crezcan niños y niñas competitivos que darán buenos resultados en la sociedad. La misma colectividad es la que brinda condiciones aptas para el desarrollo de la humanidad.

### **3.2.5. Desarrollo intelectual**

Vinculado con la memoria y el nivel de razonamiento que ha desarrollado hasta esta etapa de la vida; los niños y niñas pueden ir perfeccionando las habilidades que adquirieron en base a razonamientos lógicos, tratan de diferenciar entre la realidad y la fantasía.

Se cuestionan y realizan preguntas con el fin de obtener fundamentos que les pueda ayudar a seguir ampliando su conocimiento intelectual.

### 3.3. Medios apropiados para el target

Tabla 28-3: Medio didáctico cuento

MEDIO: CUENTO
 <p>Figura 7-3. Niños leyendo el cuento</p> <p>Fuente: <a href="http://www.librosyliteratura.es/wp-content/uploads/2013/04/libro-infantil.jpg">http://www.librosyliteratura.es/wp-content/uploads/2013/04/libro-infantil.jpg</a>. 2015</p>
DESCRIPCIÓN:
<p>Es uno de los materiales didácticos principales, donde se podrán colocar imagen y texto que hagan referencia a la narración, el material didáctico utilizado dará a conocer de manera ordenada y planificada sobre la leyenda, se utilizara los métodos y técnicas más apropiados para realizar dicho cuento.</p>

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

Tabla 29-3: Medio didáctico revista infantil

MEDIO: REVISTA INFANTIL
 <p>Figura 8-3. Página de una revista</p> <p>Fuente: <a href="http://www.moovestudio.com/proyectos/image_e/revistayoleo_01.jpg">http://www.moovestudio.com/proyectos/image_e/revistayoleo_01.jpg</a>. 2015</p>
DESCRIPCIÓN:
<p>En este material didáctico se puede colocar imágenes ilustradas como fotografías realistas acompañadas de textos que refuercen la actividad escolar y nuevas formas de aprender.</p>

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 30-3:** Medio didáctico afiche infantil

MEDIO: AFICHE	
	
<p><b>Figura 9-3.</b> Afiche infantil</p> <p>Fuente: <a href="http://www.educativos.net/tienda/images/GM1303-1.jpg">http://www.educativos.net/tienda/images/GM1303-1.jpg</a>, 2015</p>	
DESCRIPCIÓN:	
<p>En este material didáctico es más sencillo se utiliza información más relevante que pueda ser de prioridad para los niños, diseño basado en la temática que se utilice.</p>	

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 31-3:** Medio didáctico fotografía

MEDIO: FOTOGRAFÍA	
	
<p><b>Fotografía 17-3.</b> Fotografía venta de artesanía en Colta</p> <p>Fuente: Patricio Guamán Y. 2015</p>	
DESCRIPCIÓN:	
<p>En este material didáctico ofrece una ventaja enorme ya que por su calidad se puede apreciar los colores en alto contraste y hace que sea atractiva al momento de mirarlas.</p>	

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 32-3:** Medio didáctico postal

MEDIO: POSTAL
 <p>The image shows a vintage Argentine postal card. On the left, there is a landscape illustration of a national park with mountains and a lake, labeled 'Parque Nacional de Nahuel Huapi (Cerro Bolson)'. Below the illustration, there are fields for 'REMITENTE', 'NOMBRE', and 'DOMICILIO'. On the right, there is a postage stamp with a circular postmark from Buenos Aires. The card is titled 'TARJETA POSTAL' at the top right. At the bottom, there is a note about the value of the stamp and a small instruction: 'ESCRIBASE EN ESTE LADO LAS DIRECCIONES SOLAMENTE'.</p>
<p><b>Figura 10-3.</b> Tarjeta postal</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://mlm-s2-p.mlstatic.com/ta13-argentina-3-tarjetas-postales-fdc-1943-vv4-466-MLM4687538910_072013-F.jpg">http://mlm-s2-p.mlstatic.com/ta13-argentina-3-tarjetas-postales-fdc-1943-vv4-466-MLM4687538910_072013-F.jpg</a>. 2015</p>
DESCRIPCIÓN:
<p>En este material didáctico ofrece información turística que puede ayudar a conocer mejor las leyendas de la laguna. Contendrá a demás elementos representativos del lugar.</p>

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 33-3:** Medio didáctico dibujos animados

MEDIO: DIBUJOS ANIMADOS
 <p>The image is a simple line drawing of a cartoon character. The character has a round head, a large smile, and its arms are raised in a happy gesture. It is wearing a simple tunic with a small circular emblem on the chest. The drawing is minimalist and suitable for children's educational materials.</p>
<p><b>Figura 11-3.</b> Personaje ilustrado</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://dibujos-infantiles.com/imagenes/pocoyo-94.jpg">http://dibujos-infantiles.com/imagenes/pocoyo-94.jpg</a>. 2015</p>
DESCRIPCIÓN:
<p>Establecido acorde a los requerimiento de los niños, los estilos que prefieren para sentirse más a gusto y poder disfrutar de las ilustración que conlleva toda la producción.</p>

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 34-3:** Medio didáctico juegos de mesa

MEDIO: JUEGOS DE MESA

<p><b>Figura 12-3.</b> Juegos de mesa</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://www.vectorizados.com/muestras/logo-con-piezas-de-puzzle.jpg">http://www.vectorizados.com/muestras/logo-con-piezas-de-puzzle.jpg</a>. 2015</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Un juego donde pueden jugar, aprender, y realizar destrezas de movimientos, que ayuda a los niños a mejorar su capacidad de abstracción de elementos y relacionar más rápido.</p>
<p><b>Realizado por:</b> Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015</p>

**Tabla 35-3:** Material didáctico diagrama

MEDIO: DIAGRAMAS

<p><b>Figura 13-3.</b> Estilo de un diagrama</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://2.bp.blogspot.com/-Z0HfSNc_84g/T9ECaAcHURI/AAAAAAAAAKQ/jyNwgyTSJnk/s1600/2.jpg">http://2.bp.blogspot.com/-Z0HfSNc_84g/T9ECaAcHURI/AAAAAAAAAKQ/jyNwgyTSJnk/s1600/2.jpg</a>. 2015</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Otra forma de informar y dar a conocer todo sobre la laguna, se utilizan varios estilos de diagramas, que contribuyan con el aprendizaje de forma diferente.</p>
<p><b>Realizado por:</b> Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015</p>

**Tabla 36-3:** Material didáctico multimedia

MEDIO: MULTIMEDIA
 <p><b>Figura 14-3.</b> Representación digital de diseño</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://geoffreymultimedia.com/wp-content/uploads/2012/06/geoffrey-multimedia.jpg">http://geoffreymultimedia.com/wp-content/uploads/2012/06/geoffrey-multimedia.jpg</a>. 2015</p>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>
Ofrece diferentes expectativas en el modo de visualización, se puede apreciar fácilmente los gráficos, textos, y elementos que se han utilizado.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 37-3:** Material didáctico video

MEDIO: VIDEO
 <p><b>Figura 15-3.</b> Cinta de un video con imágenes mixtas</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://www.omgtop5.com/wp-content/uploads/2015/02/video2.jpg">http://www.omgtop5.com/wp-content/uploads/2015/02/video2.jpg</a>. 2015</p>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>
Un medio interactivo para aprender de forma más divertida, se puede apreciar los elementos bajo movimiento. La leyenda plasmada en una secuencia de imágenes que da a entender como sucedió el acontecimiento.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 38-3:** Material didáctico radio

MEDIO: RADIO
 <p><b>Figura 16-3.</b> Locutor de radio</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="https://basicamentecompetentes.files.wordpress.com/2013/11/gif-radio-62794.gif">https://basicamentecompetentes.files.wordpress.com/2013/11/gif-radio-62794.gif</a>. 2015</p>
DESCRIPCIÓN:
<p>Es un medio auditivo que nos ayuda a fortalecer la imaginación, crear características propias de los personajes escenarios y todo lo que compone una historia. Esto se puede lograr poniendo atención a las historias narradas.</p>
<p><b>Realizado por:</b> Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015</p>

**Tabla 39-3:** Material didáctico videojuego

MEDIO: VIDEOJUEGO
 <p><b>Figura 17-3.</b> Juego digital</p> <p><b>Fuente:</b> <a href="http://estaticos04.elmundo.es/blogs/elmundo/applicate/imagenes_posts/2013/04/11/44448_540x360.jpg">http://estaticos04.elmundo.es/blogs/elmundo/applicate/imagenes_posts/2013/04/11/44448_540x360.jpg</a>. 2015</p>
DESCRIPCIÓN:
<p>Los videos juegos son un medio de distracción para los niños y niñas que disfrutan jugando, pero se puede implementar a este video juegos temáticos educativos que incentive a los niños y niñas por aprender cosas nuevas.</p>
<p><b>Realizado por:</b> Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015</p>

### 3.3.1. Lenguaje Gráfico

El lenguaje gráfico es utilizado por el hombre desde hace millones de años, comprende una idea clara a transmitir, se enfoca a la combinación de gráfico y texto, permitiendo de esta manera conocer el verdadero significado que nos enfoca la imagen.

**Tabla 40-3:** Material icónico

MATERIAL ICÓNICO		
<p><b>Descripción:</b> Es un medio donde el lector visualiza tanto lingüístico como visual, se centra en imágenes basadas con la realidad, caracterizándose por poseer 3 elementos importantes que son el color, la tipografía, y las formas que se van ubicando en los diferentes materiales que se deseen plasmar.</p>		
MATERIAL DEL COLOR		
PRIMARIOS	SECUNDARIOS	TERCIARIOS
Rojo	Violeta	Celeste
Amarillo	Naranja	Magenta
Azul	Verde	Rosado
MATERIAL DE TIPOGRAFÍA		
Serif		Sans Serif
LA FORMA		
Simples, Complejas, Bidimensionales, Tridimensionales, Natural y Artificia		

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

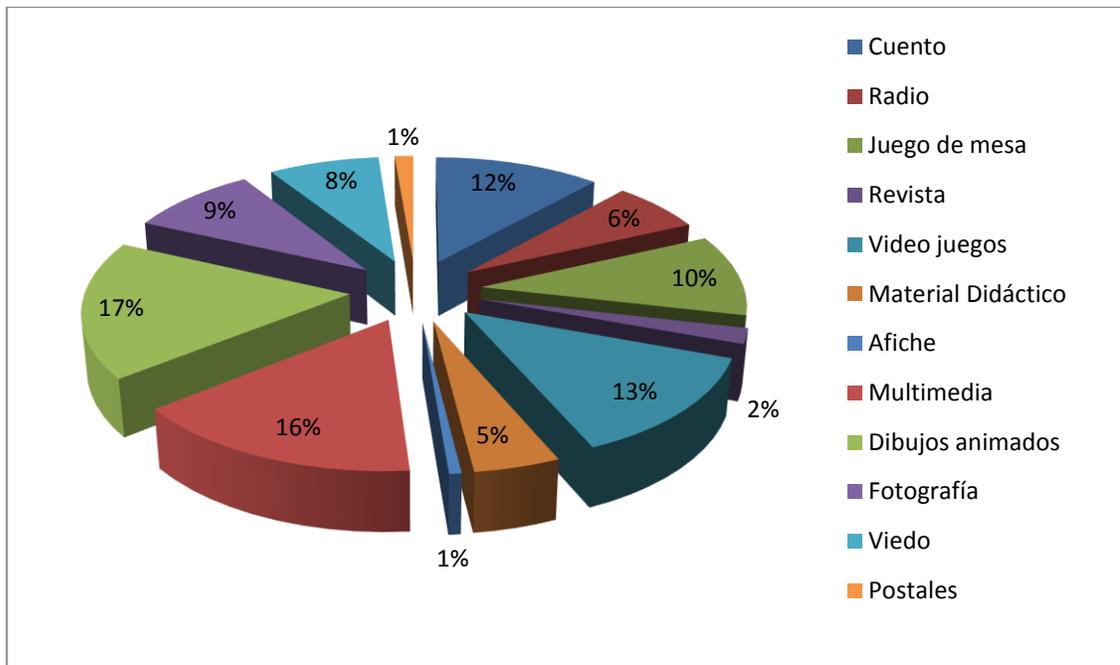
### 3.3.2. Características del material didáctico apropiados.

Para poder determinar características específicas de los distintos tipos de materiales didácticos, es necesario que los niños y niñas se identifiquen al momento de jugar y aprender, es preciso establecer métodos y técnicas las cuales se establecen el material didáctico adecuado. (Sevillano García, 2011)

### 3.3.3. Investigación descriptiva encuesta.

La encuesta se realizó en la escuela “Unidad Educativa Riobamba” a los niños del cuarto año de básica. La población total es de 146 estudiantes, la referencia de la muestra se tomó al paralelo “B” con 38 estudiantes, establecida mediante la fórmula de la muestra.

De la siguiente lista, escoge los 4 medios que más te guste y encierra en un círculo



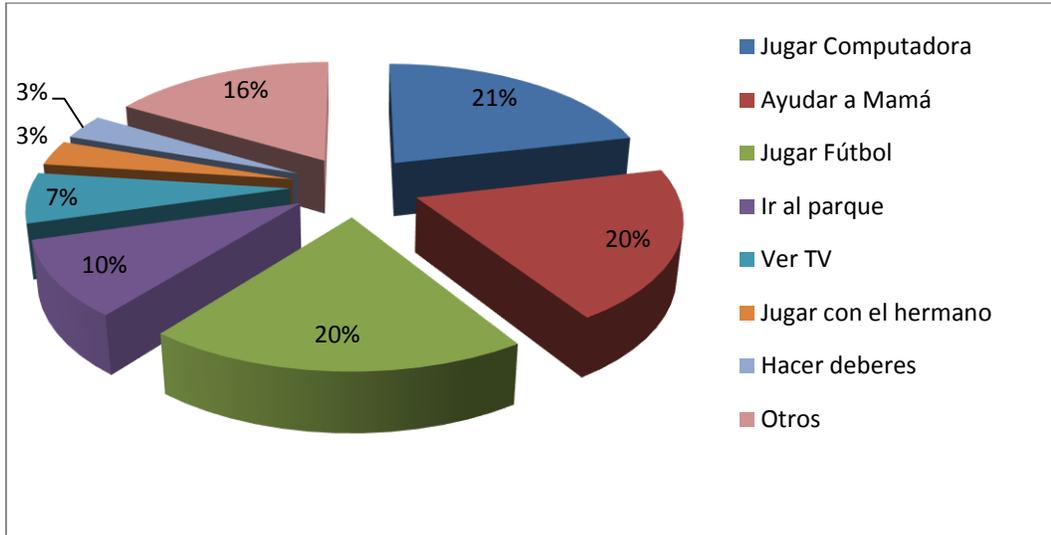
**Gráfico 1-3.** Resultados de medios didácticos

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### Análisis:

Los materiales didácticos tienen su grado de aprobación según las encuestas realizadas a los niños y niñas, dando como resultado el “*dibujo animado*” con el 17% de aceptación, “*multimedia*” con 16% de aceptación, “*video juegos*” con el 13% de aceptación y el “*cuento*” con el 12% de aceptación. Estos resultados sirven para desarrollar el material adecuado para los niños y niñas.

**¿Qué te gusta hacer los domingos en tu tiempo libre, escribe tres actividades?**



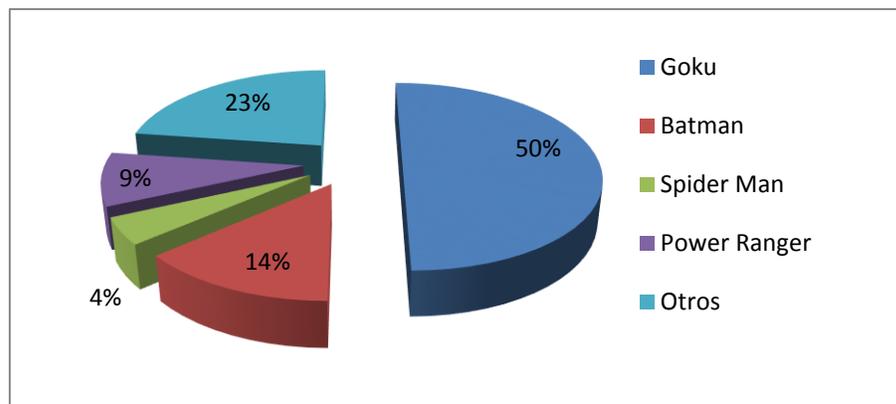
**Gráfico 2-3.** Resultado actividad del domingo

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Análisis:**

Para los encuestados las actividades que prefieren realizar los domingos son: jugar en la *“computadora”* con una aceptación del 21% y jugar el *“fútbol”* con una aceptación del 20%. Los niños y niñas combinan los juegos tanto físico como intelectual, llevan una combinación que les ayuda a fortalecer su cuerpo y mente.

**Escribe el nombre de tu súper héroe favorito e indica porque.**

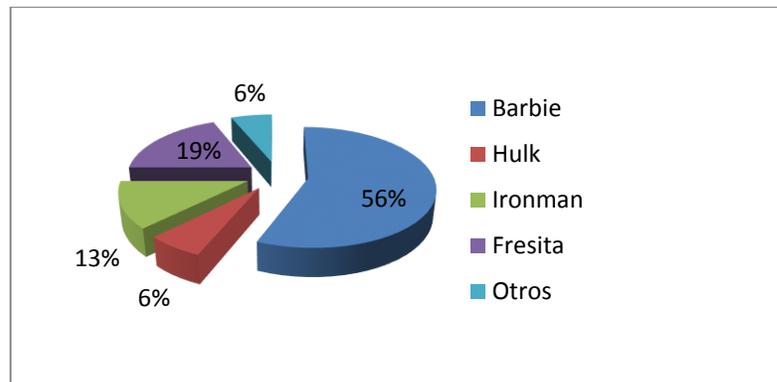


**Gráfico 3-3:** Resultado súper héroe niños

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Análisis:**

El súper héroe o personaje que admiran los niños es **“Goku”** con 50% de aceptación. Las características principales del personaje que describen los niños, es por ser un personaje que denota humildad, amable, fuerte, solidario, carismático y lucha por lo que él quiere y el proteger a los demás, estas características le hace ser el preferido entre los encuestados.



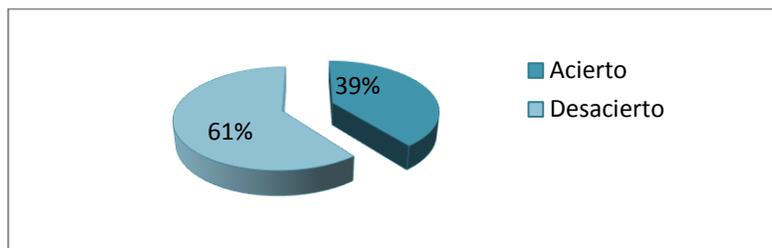
**Gráfico 4-3.** Resultado súper héroe niñas

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Análisis:**

El súper héroe o personaje que admiran las niñas es **“Barbie”** con 56% de aceptación. Las características principales del personaje que describen las niñas es ser muy amistosa, solidaria, colaboradora, sociable con sus amigos, y otro atributo es la belleza que posee. Estas características le hacen ser la preferida entre las encuestadas.

**Completa el siguiente laberinto.**



**Gráfico 5-3.** Resultado del juego laberinto

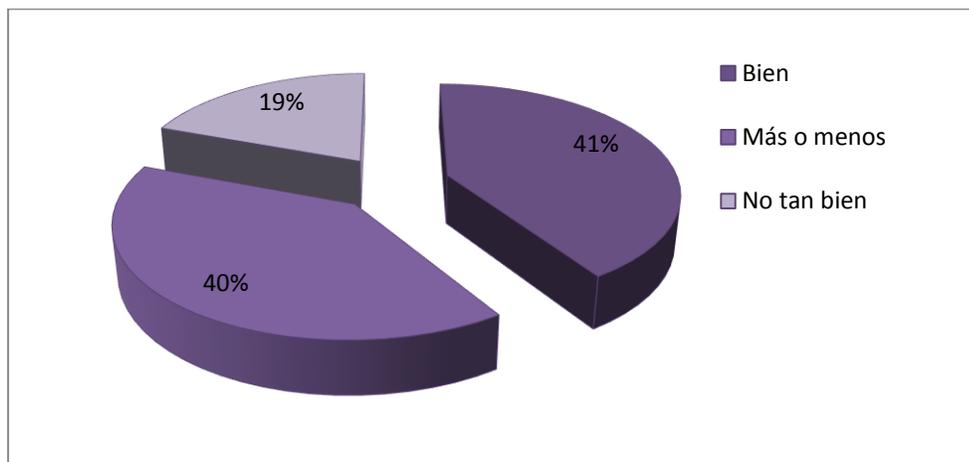
Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### Análisis:

Este tipo de juego es uno de los juegos que los niños y niñas tuvieron problemas para resolverlo, el nivel de complejidad estaba por encima de sus expectativas. Apenas el **39%** descubrió el camino correcto, y el **61%** herró en descubrir el camino que lleve a la meta establecida.

Las pautas del juego son en base a las características de los niños, ya que ellos son competitivos por naturaleza, la complejidad del juego les enseña a mejorar sus habilidades de visibilidad en la trayectoria del camino.

### Busca las siguientes palabras en la sopa de letras, y pinta con diferentes colores.



**Gráfico 6-3.** Resultado del juego sopa de letras

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

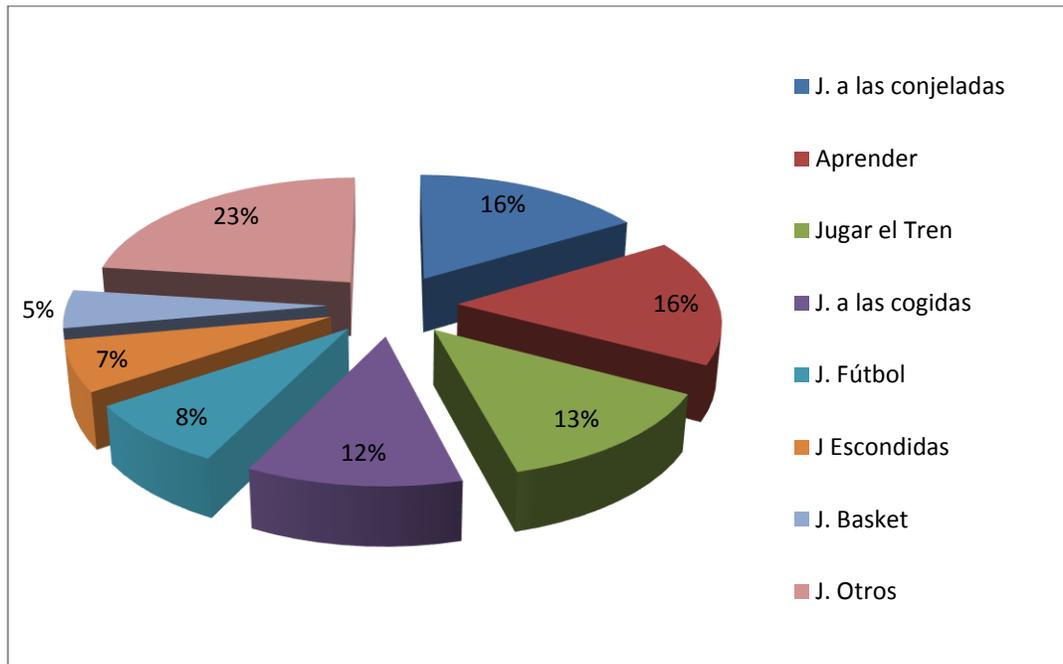
### Análisis:

Este tipo de juego es uno de los juegos que los niños y niñas la mayoría no tuvieron ninguna clase de problemas para resolverlo, el nivel de complejidad está de acuerdo al nivel de sus expectativas.

El **41% bien**, logró resolver de la mejor manera, el **40% más o menos**, resolvió de manera considerable, y el **19% no tan bien**, tuvo alguna clase de inconveniente para encontrar todas las palabras ocultas en la sopa de letras.

Este juego ayudara a los niños y niñas a diferenciar las palabras y letras que están inmersas en los juegos, y relacionarlos entre sí para obtener el resultado buscado.

**¿Escribe 3 actividades que te gusta jugar en la escuela?**



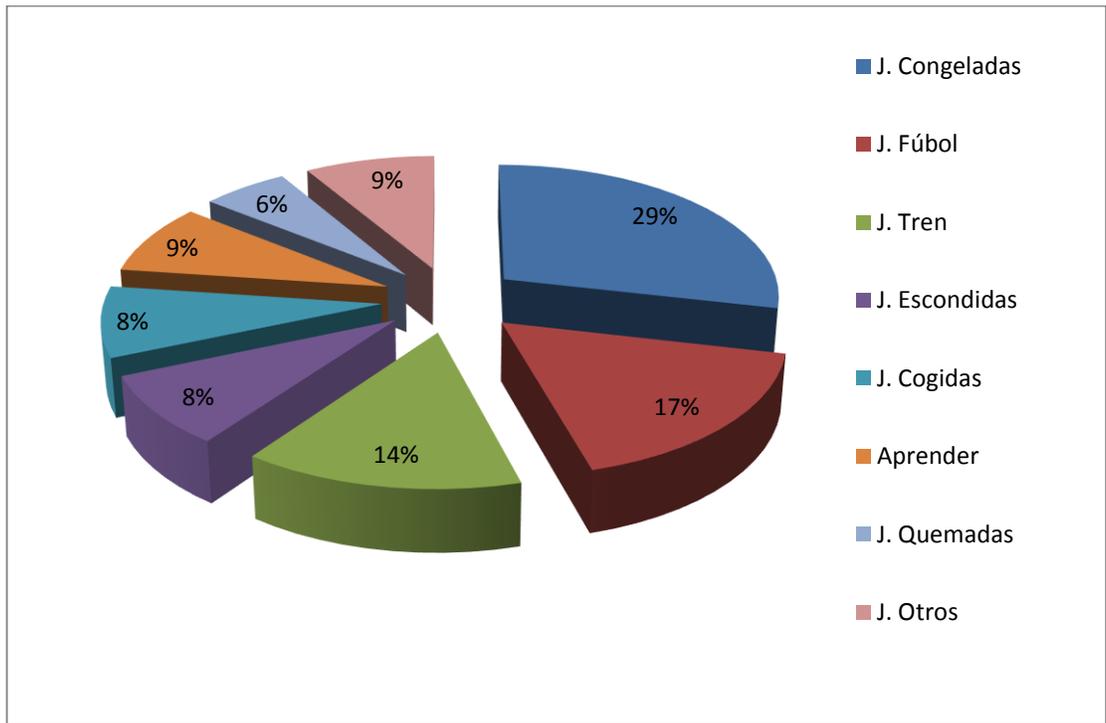
**Gráfico 7-3.** Resultado de los juegos de niñas

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Análisis:**

La base fundamental en la formación de las niñas, pueden ser juegos físicos, destrezas, juegos sociales, aprendizaje y entre otros. Uno de los juegos preferidos entre tantos es la de jugar a las “*escondidas*” con 23% de porcentaje es la preferida entre los niños debido a su capacidad de sociabilidad que tienen con el grupo, “*aprender*” con un 16%, es el segundo juego que practican formando a que jugando y divirtiéndose pueden asimilar lo que se les imparte en clase o fuera de clases, “*las congeledas*” con un 16% es el tercer juego que practican entre ellos, debido a que el juego tiene reglas, órdenes y actividad física que les gusta seguir.

### ¿Qué juegos te gusta jugar en la escuela?



**Gráfico 8-3.** Resultado de los juegos de niños

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### **Análisis:**

Los juegos es unos de los pilares fundamentales en la formación de los niños, en las encuestas realizadas se puede notar que los juegos más frecuentes entre ellos son, el juego a *“las congeladas”* con un 29% de porcentaje, debido a reglas, órdenes y actividad física que les gusta seguir.

Su capacidad de sociabilidad que tienen con el grupo, el *“fútbol”* con un 17% es el segundo juego que practican los niños, debido a que es una actividad que se puede desarrollar entre grupos y entre amigos, es un juego competitivo y tiene un objetivo común para el grupo, no les gusta perder y siempre están atentos a las reglas que ofrece este juego.

**Tabla 41-3:** Preferencia de los niños y niñas sobre el material didáctico

INTERPRETACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
Los materiales didácticos que ellos prefieren son los digitales ya que es un medio donde pueden interactuar y captar de mejor manera lo que se pretende enseñar.
Las actividades que comúnmente suelen realizar son: jugar o distraerse en la computadora, jugar fútbol para realizar actividades físicas que ayuden con la movilidad del cuerpo.
En cuanto a los personajes que les gusta observar en la tv son Goku para los niños y las niñas prefieren Barbie, las características físicas y emocionales de estos personajes les hacen ser preferidos, y se sienten identificados con cada uno de los personajes que tiene la serie animada.
Los juegos que ellos practican no son tan complejos, están de acuerdo a sus capacidades de resolver sin ninguna clase de ayuda e inconveniente.
Los juegos que practican en la escuela tienen una combinación de destrezas, habilidades y reglas que les favorecen al desarrollo físico y emocional e inmiscuirse fácilmente en la sociedad que los rodea.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### **3.4. Investigación descriptiva entrevistas a maestros y padres de familia.**

En las entrevistas se tomó como censo a todos los maestros que están vinculados con el cuarto año de básica, se comenzó con el Lic. Francisco Coro quien es el docente que imparte 4 asignaturas al grado, los demás maestros imparten materias de complemento como: música, cultura estética y movimiento.

Para la encuesta las preguntas fueron seleccionadas previamente, para obtener resultados que puedan ayudar en la investigación.

#### **Nº de estudiantes del 4to “B”**

- Niñas: 16
- Niños: 22

**Nº de Maestra/os:**

- 1 maestra
- 3 maestros

**Nombre de las Maestra/os:**

- **Maestra Nº 1:** Lic. Guadalupe Mora
- **Maestro Nº 2:** Lic. Francisco Coro
- **Maestro Nº 3:** Lic. Wilson Eduardo
- **Maestro Nº 4:** Lic. Manuel Hidalgo

### **ENTREVISTA A LOS MAESTROS**

Preguntas que se realizaron a los docentes.

**1.- ¿Qué materia está dando al cuarto año de básica?**

Según la entrevista realizada a cada uno de los docentes, entre los 4 maestros, especificaron en su totalidad, las materias que imparten dentro del cuarto año de educación básica paralelo “B”, son:

Lic. Francisco Coro imparte:

- **Lenguaje y Comunicación**
- **Ciencias Naturales**
- **Estudios Sociales**
- **Matemáticas**

Lic. Manuel Hidalgo

- **Música**

Lic. Guadalupe Mora

- **Cultura Estética**

Lic. Wilson Eduardo

- **Movimiento**

**2.- ¿Qué elementos didácticos utiliza para impartir sus clases?**

Los elementos didácticos más utilizados que mencionaron entre los 4 docentes son: papelería, lana, palos de escoba, pintura, canicas, cuerdas, reciclaje, etc.

### 3.- ¿Qué problemas de aprendizaje encuentra usted en los niños y niñas?

Entre los problemas más a menudo que encuentran los maestros con sus alumnos ocasionalmente es la falta de interés, no traen los materiales adecuados, y no les agrada el dictado.

### 4.- ¿Según usted cual considera el mejor material didáctico para la enseñanza?

Los catedráticos señalaron que el material más considerado es el material impreso, instrumentos musicales, carteles, y gráficos.

### 5.- ¿Qué tipo de material didáctico no les gusta a los niños y niñas?

Mediante la entrevista realizada a los educadores, sugirieron que todos los materiales son indicados para los niños, porque para ellos todo es de su agrado, y no existe ninguno que no les guste.

**Tabla 42-3:** Interpretación de las entrevistas a los docentes

INTERPRETACIÓN DE LOS MAESTROS
<b>Análisis:</b> Los niños y niñas muestran poco interés en las cosas que les enseñan mediante el método clásico o antiguo, siempre quieren estar en constante actividad y aprendiendo de nuevas formas, se aburren fácilmente cuando el maestro solo se dedica a dictar la materia y enseñar en el pizarrón.
<b>Conclusión:</b> Para los niños y niñas los materiales didácticos dependiendo del uso que se les pueda dar, en su generalidad son de su completo agrado al momento de manipular. Mientras sea una nueva forma de aprender y divertirse ellos miran de manera positiva.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA FOCUS GROUP

**Procedimiento:** Se seleccionó a 12 padres al azar para realizar las preguntas previamente seleccionadas. La información obtenida en la entrevista corroborara con las respuestas de los niños anteriormente investigadas.

### 1.- ¿Qué tipos de juguetes le gusta a su hij@?

Los padres de familia señalan como principales juguetes utilizados por sus hijos e hijas son: el balón de fútbol, los súper héroes, los carros y las muñecas.

## 2.- ¿Qué tipo de material didáctico no le gusta a su hij@?

En la entrevista realizada, cada uno de los padres de familia mencionaba que todo material didáctico para cada uno de sus hijos es del gran gusto, y que todos en general son utilizados con la alegría que les caracteriza para utilizarlos.

## 3.- ¿Qué le gusta hacer a su hij@ en sus tiempos libres?

Los padres de familia, mencionaron que sus hijos frecuentemente los domingos realizan actividades de su gran gozo como:

- Jugar futbol
- Jugar el video juegos
- Práctica la lectura y el didáctico
- Juega con sus carros
- Con sus muñecas se distrae jugando
- Mirar la TV

## 4.- ¿Qué colores le gusta a su hij@?

Los colores más apreciados por los niños y niñas según la respuesta de los padres son: Celeste, amarillo, rojo, verde, anaranjado, y rosado.

## 5.- ¿Qué dibujos animados le gusta a su hij@?

Los padres de familia decían que los dibujos animados más visualizados por sus hijas y el de más aceptado en gusto y alegría a mirarlos es la Barbie, mientras que los padres mencionaban de los barones es el Goku y los Simpson.

**Tabla 43-3:** Interpretación de las entrevistas a los padres de familia

INTERPRETACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA
<b>Análisis:</b> Les gusta buscar formas de divertirse y pasar un rato ameno con lo que más les agrada, también en sus actividades practican lo que sus maestros les envía de tarea.
<b>Conclusión:</b> Las mejores formas de distracción, es mirar programas de tv que contengan dibujos con las características que a ellos les identifiquen, los colores es otro factor determinante, les agrada los colores fuertes que denoten vida y alegría.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### 3.4.1. Investigación descriptiva, observación.

**Procedimiento:** En la escuela establecida para la investigación se tomó los apuntes necesarios y fotografías pertinentes, una vez obtenido los datos necesarios podremos describir los principales problemas y las fortalezas que posee dicha institución para ayudar de la mejor manera a los niños beneficiarios.

#### **Investigación:**

El entorno en el que los niños y niñas se desenvuelven a diario en la escuela, es un lugar acogedor porque tiene espacios de recreación para ejecutar actividades deferentes como físicos y desarrollo de la creatividad mental.

Las aulas donde reciben las materias establecidas por el sílabo de la institución y los docentes, son aulas que necesitan readecuación porque los espacios disponibles no son los adecuados, es demasiado pequeño, las cosas que están ubicadas en el aula, quitan el espacio que muchas veces necesitan los niños y niñas, los pupitres son personales bastante cómodos realizados con las medidas pertinentes a los estudiantes, estos aspectos hacen pensar que los juegos didácticos tienen que ser individual por el lugar en el que se encuentran.

Por otro lado los niños y niñas tienen un alto grado de sociabilidad, se relacionan fácilmente con los demás niños y niñas para realizar tareas grupales o para buscar una forma de divertirse en grupo o con los mejores amigos.

**Tabla 44-3:** Interpretación de la investigación descriptiva

INTERPRETACIÓN DE LA OBSERVACIÓN
<b>Análisis:</b> El espacio de las aulas es demasiado pequeño para realizar juegos que puedan practicarse en grupo, salvo que sea una actividad o juego que este fuera del aula.
<b>Conclusión:</b> Los niños y niñas están más a gusto cuando los maestros utilizan diferentes formas de enseñar, cuando son actividades realizadas en grupo.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### **3.4.2. Resultado de los materiales didácticos a considerar**

Se hizo un análisis profundo para poder considerar los medios didácticos más apropiados a utilizar, en base a las encuestas que se realizó al público objetivo.

### **3.4.3. Materiales impresos**

Según las encuestas realizadas a los niños de 4to de Básica paralelo “B” dentro de los materiales impresos destacan “**El Cuento**” con un porcentaje del **47,36%**, este tipo de material didáctico ayudara a reforzar a los niños y niñas la lectura de una forma más divertida.

### **3.4.4. Materiales Gráficos**

Luego de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los niños y niñas, se determinó que los “**Dibujos Animados**” es el mejor puntuado con un porcentaje de **71%**, lo que se determina que es el medio más visualizado y preferido por la mayoría de los niños y niñas, dentro de un programa de tv.

### **3.4.5. Materiales Mixtos**

Mediante las encuestas realizadas a cada uno de los niños y niñas se determina que ellos prefieren el “**Multimedia**” con una aceptación del **63%** como un material didáctico para reforzar lo aprendido y divertirse al mismo tiempo.

### **3.4.6. Materiales Audiovisuales**

Una de las distracciones que está dentro de los requerimientos de los niños y niñas está los “**Videojuegos**” con un porcentaje del **53%**. Este tipo de material didáctico puede ayudar a mejorar las destrezas, habilidades, y visualización de los objetos dentro del entorno establecido.

### 3.5. Códigos gráficos

Nos ayudara para determinar los parámetros que se utilizara en el material didáctico, estos pueden ser color, tipografía, personajes, ilustraciones y otros objetos indispensables, con el análisis previo de los video juegos podremos realizar diseños que cumplan los requerimientos de los niños y niñas.

#### 3.5.1. Personajes de los videojuegos

##### Video Juego # 1



**Figura 18-3.** Videojuego

**Fuente:** [http://globedia.com/imagenes/noticias/2011/12/15/analisis-mario-kart\\_1\\_1011088.jpg](http://globedia.com/imagenes/noticias/2011/12/15/analisis-mario-kart_1_1011088.jpg). 2015

Este juego a pasado durante varias generaciones y hasta en la actualidad sigue vigente entre los que gustan de los videojuegos, es un juego bastante conocido y hace que sea preferido entre los niños y niñas, las principales atracciones del juego son los personajes y las escenas establecidas para cada nivel de juego.

Una de las desventajas es que el juego se debe jugar por medio de consolas e instaladores de CD'S, existen juegos para computadoras pero la calidad y la resolución de los personajes cambia, esto deriva a que no sea preferida entre los niños y niñas.

#### **Personajes e ilustraciones**

Estos rasgos son características únicas y hace que este juego sea preferido por muchos. Los rasgos de la cara son de ojos saltones y grandes, las cejas son gruesas, la nariz es grande y las orejas es casi proporcional al rostro.

La cabeza es una de las que se sale de la proporción es más grande que el resto del cuerpo, tiene como equilibrio visual hacia arriba, estos detalles hacen el personaje principal y que sea agradable para los infantes.

El resto de los personajes están fuera de las proporciones establecidas, tienen sus propias medidas del canon, los detalles de los rasgos faciales varía según el personaje que se está interpretando.

### **Color**

Los dominantes son los colores primarios, colores luz como rojo, verde, amarillo, azul. Estos colores son la base al resto de colores utilizados, son las derivaciones o los contrastes basados en los principales. Los escenarios están compuestos por degradados partiendo del color principal como es el primario.

### **Tipografía:**

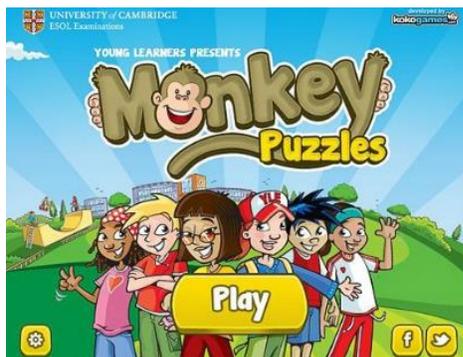
Contiene tipografía infantil, son letras de sans serif, forman un mayor realce y se enfocan de manera real lo que desean transmitir, es de fácil lectura y del propio agrado por cada uno de los niños.

Por la magnitud de la letra y el grosor es de una percepción rápida, es una razón para optimizar el tiempo de lectura, los contenidos internos de textos son de igual condición y hace que el juego tenga prioridad en el juego y no basado en la lectura como las indicaciones.

### **Elementos complementarios**

Adicional a los personajes con todos los detalles incluidos podemos decir que hay objetos que no se notan mucho pero que hace que el juego sea más vistoso y llamativo, estos objetos pueden ser en las terminaciones de botones y opciones que se pueden encontrar en el juego.

## Video Juego # 2



**Figura 19-3.** Juego Monkey Puzzles

Fuente:[https://escuelapdi.files.wordpress.com/2013/03/monkey\\_puzzles.jpg?w=500&h=400](https://escuelapdi.files.wordpress.com/2013/03/monkey_puzzles.jpg?w=500&h=400). 2015

Estos tipos de juegos se pueden jugar fácilmente en la computadora sin necesidad de otro artefacto que haga falta, a diferencia de los otros juegos que se necesita otros artefactos como consolas y CD de instalaciones, estos juegos hace que se pierda el interés en los niños y niñas.

Para evitar este tipo de inconveniente se da una nueva forma de divertirse, se fusiona los juegos de consolas a los juegos de computadoras que se puede manipular con el mouse o las direcciones del teclado.

### **Personajes e ilustraciones**

Son ilustraciones y personajes que siempre muestran una sonrisa en el rostro enfatizando la alegría y diversión, los rasgos de la boca tienen detalles como los labios y dientes. Los ojos son salidos un poco de la proporción, las cejas son rasgos simples haciendo complementos los ojos, las ilustraciones tienen contorno de líneas negras, los colores son planos en su mayoría en ciertas áreas tiene la presencia de luz y sombra.

Los cuerpos están alargados un poco del canon establecido, siendo la cabeza la que más está desproporcionada, es ligeramente más grande en relación al resto del cuerpo y las manos están más delgadas de lo normal.

## Color:

Los colores que conlleva son llamativos y de textura fría, está en la gama de colores que van desde el verde al azul. Al aplicar estos colores, buscan expresar emoción y satisfacción al momento de jugarlos. La técnica del color en los juegos son colores primarios y secundarios, como complemento en algunos objetos entra los colores terciarios.

## Tipografía:

El título del juego es bastante llamativo porque utiliza letras sans serif, así mismo los textos secundarios tienen los trazos abultados y gruesos, la terminación de las letras son redondas en su totalidad, cabe mencionar que es una tipografía que trata de captar la atención de los niños y niñas a primera vista.

## Elementos complementarios

En este caso los elementos complementarios son los que forman una composición como escenas e interfaz, los botones, manchas de color y objetos jerarquizados son los que ayudan al juego a ser preferido entre los infantes.

### Video Juego # 3



**Figura 20-3.** Juego Educativo infantil

**Fuente:** [http://imagenes.es.sftcdn.net/es/scrn/69681000/69681562/scr\\_1397507823-700x393.png](http://imagenes.es.sftcdn.net/es/scrn/69681000/69681562/scr_1397507823-700x393.png). 2015

Las nuevas tendencias de juego implican aprender y al mismo tiempo divertirse, los juegos más comunes en ser utilizados por los niños y niñas comprenden juegos más simplificados, llamativos que marcan la diferencia.

En el juego podemos encontrar juegos de destrezas, memorización y relaciones entre diferentes objetos, las diferentes opciones de juegos que podemos encontrar en un mismo material educativo hace que sea un método diferente de distracción.

### **Personajes e ilustraciones**

Las ilustraciones que podemos encontrar en este juego son dibujos con trazos simples, los objetos tienen la tendencia de ser divertidos debido a que esta netamente dirigido solo para niños. Con las ilustraciones de los personajes dan las características que buscan los niños y niñas para sentirse identificados con dicha ilustración.

### **Color**

Se denota que juegan con la gama cromática de los colores luz o primarios, combinados de cierta manera a formar las triadas cromáticas, y colores complementarios. Los colores que se utilizan son los que transmiten diferentes emociones y sensaciones como diversión, alegría, paz, euforia, competición, y más sentimientos encontrados.

### **Tipografía**

La tipografía que se utiliza por todo el área de visualización es de palo seco, esta familia de letras se utiliza debido a las características y bondades que ofrece al momento de leer, y visualizar en los medios digitales. Con los rasgos simples de sans serif se puede lograr componer un diseño que llame la atención del público objetivo al cual nos dirigimos.

## Elementos complementarios

El resto de objetos y cosas que se utilizan en los escenarios establecidos son objetos que dan el toque final a las composiciones, son los que dan ese detalle mínimo y hace que sea más vistoso el juego. En este caso son las manchas de color líneas de jerarquización etc.

### 3.5.2. Rasgos a considerar para el diseño de videojuegos

Las características y los rasgos serán a partir de los análisis realizados a los distintos videojuegos, adicional a esto se tomara en cuenta también las características de algunos personajes que los niños y niñas prefieren.

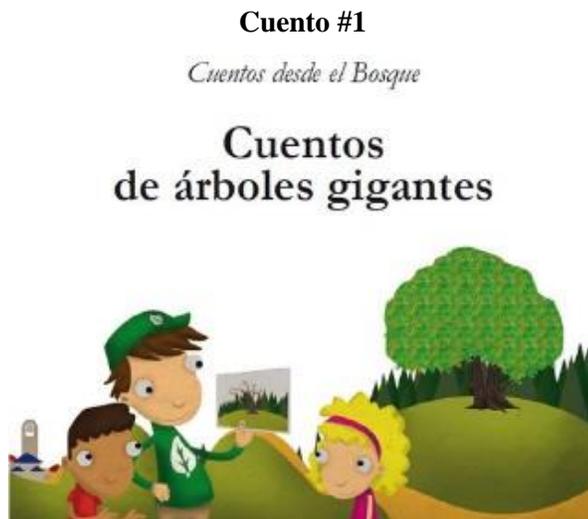
**Tabla 45-3:** Análisis de los resultados de los videojuegos

ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO	INTERPRETACIÓN
Personaje	Las ilustraciones de los personajes en los juegos serán dibujos exagerados con rasgos fáciles desproporcionados, ojos saltones, boca con detalles mínimos, cejas bastante abultadas con curvas exageradas y la nariz es de apariencia gruesa. Los demás objetos que se encuentran presentes son dibujos simples pero que representan de manera concreta los mensajes que transmiten.
Color	El predominio de la cromática en los juegos son colores fuertes, llamativos, divertidos y vivos, la combinación de los colores hace que los personajes siempre estén denotando las características que los niños y niñas buscan en los personajes que ellos prefieren.  Con el resultado obtenido en las encuestas de los tipos de dibujos animados se puede mostrar que el dominio de los colores en su mayoría son colores planos, y los escenarios tienen una degradación y aplicación de luz y sombra.
Tipografía	La tipografía que se utiliza es de trazos simples para la percepción rápida, En los juegos que prefieren jugar los niños y niñas en la mayoría la familia tipográfica que se utiliza es la sans serif, esto se debe a su facilidad de lectura en medios digitales, la letra san serif se utiliza en intros, títulos, párrafos e instrucciones.

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### 3.6. Elementos del cuento

Nos ayudara para determinar las características y rasgos que se utilizara en el material didáctico, estos elementos pueden ser color, tipografía, personajes, ilustraciones y otros objetos indispensables, con el análisis previo de los cuentos podremos realizar diseños que cumplan los requerimientos de los niños y niñas.



**Figura 21-3.** Portada de Arboles gigantes

**Fuente:** [https://escuelapdi.files.wordpress.com/2011/10/cuentos\\_arboles.jpg](https://escuelapdi.files.wordpress.com/2011/10/cuentos_arboles.jpg). 2015

El cuento en la edad escolar es un método para reforzar e incentivar la lectura, ya que muchos niños y niñas prefieren observar solo los gráficos e ilustraciones, le dan muy poco interés a la lectura, para cambiar estos estereotipos hay nuevas formas de lectura.

#### **Personajes**

La principal apariencia y lo que le diferencia de los demás son los trazos simples en el rostro, los ojos son saltones en tamaño pequeño, para la proporción del cuerpo, la boca y la nariz son solo simples trazos de líneas.

El cuerpo son delimitaciones simples no tienen una buena distribución, las manos y los brazos son delgadas, y todo el cuerpo tiene rasgos simples o curvas.

### **Color**

Dependiendo de la temática se aplican los colores en este caso se trata de los árboles y el color que predomina es el verde, seguidos de azul, amarillo y el rojo. Son colores vivos que causan una gran atracción y hace que sea llamativa e interesante para los niños y niñas al momento de que quieran leerlo.

### **Tipografía**

Para una lectura fluida y entendible utilizan fuentes que contengan rasgos y terminaciones con serif, estos tipos de letras son simples pero brindan una gran facilidad de poder visualizar las letras con mayor claridad.

### **Formato**

Los cuentos vienen en diferentes tamaños, pero lo recomendado es de 19 x 19cm estas medidas son establecidas para la manipulación rápida y son fácilmente adaptables a la anatomía de las proporciones del cuerpo del niño y niña.

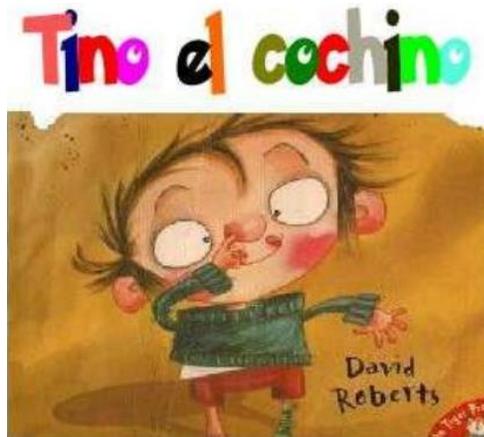
### **Escenario**

El contorno que rodea a los personajes en el cuento ilustrado son objetos y cosas de trazos simples combinados con geométricos y orgánicos, las texturas y los degradados hacen que los objetos tengan un plus adicional.

## Hojas tipos

En los cuentos, está determinado con objetos que contienen trazos orgánicos, en el centro tiene la numeración respectivamente, el diseño de las hojas tipo sirve como guía de lectura y apreciación de las ilustraciones al lector.

### Cuento # 2



**Figura 22-3.** Portada de Tino el Cochino

**Fuente:** [http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/03/imagenes-LA-canci%C3%B3n-de-TINO-EL-COCHINO-sin-estribillo-final\\_01.jpeg](http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/03/imagenes-LA-canci%C3%B3n-de-TINO-EL-COCHINO-sin-estribillo-final_01.jpeg).2015

El cuento sirve como un apoyo para desarrollar la imaginación e interpretar las cosas que se encuentran sumergidas de dicho cuento. Cuenta la importancia del aseo personal.

## Personajes

Son ilustraciones simples, la proporción del canon humano tiene una diferencia con la cabeza y el cuerpo, la cabeza es más grande al resto del cuerpo, los rasgos fáciles son simples líneas empezando desde la nariz, boca cejas y los ojos son grandes y relucientes.

Los brazos y las piernas son delgados, la parte superior del cuerpo es más alargada que la parte inferior. Los trazos son suaves y orgánicos.

## **Color**

La cromática que se utiliza son colores primarios pero en baja intensidad, con efectos de sombra y luz, estas aplicaciones son para resaltar las características del personaje en sí.

## **Tipografía**

En la portada se utiliza tipografía sans serif para causar más impacto visual, con cierta irregularidad que sigue una secuencia determinada, en el interior se utiliza tipografía con serif.

## **Formato**

Los cuentos vienen en diferentes tamaños, pero lo recomendado es de 19 x 19cm estas medidas son establecidas para la manipulación rápida y son fácilmente adaptables a la anatomía de las proporciones del cuerpo del niño y niña.

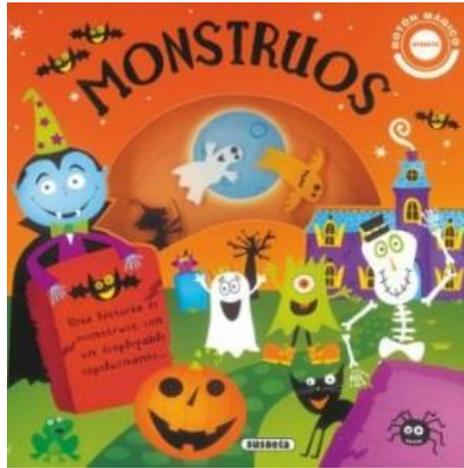
## **Escenario**

El contorno que rodea a los personajes en el cuento ilustrado son ilustraciones simples con la temática orgánicas. Esto es con el fin de obtener escenas que hagan referencia al desaseo.

## **Hojas tipos**

En los cuentos está determinado con objetos que contienen trazos orgánicos, en el centro tiene la numeración respectivamente, el diseño de las hojas tipos sirve como guía de lectura y apreciación de las ilustraciones al lector.

### Cuentos # 3



**Figura 23-3.** Portada de Monstruos

**Fuente:**[http://3.bp.blogspot.com/rJBo8U\\_VX7sKh57ud2TC1Ypes\\_7QbRzrs4qs7P2geQmmwhIE-ZZQKxPygyZ1so-obHVguy2IpJL8HQd8DdqH36w9MjtvAw1vnnu8oidg7f8CmS0tvcwR](http://3.bp.blogspot.com/rJBo8U_VX7sKh57ud2TC1Ypes_7QbRzrs4qs7P2geQmmwhIE-ZZQKxPygyZ1so-obHVguy2IpJL8HQd8DdqH36w9MjtvAw1vnnu8oidg7f8CmS0tvcwR). 2015

El cuento nos da las pautas necesarias para ilustrarnos mejor sobre los relatos y acontecimientos que sucedieron en épocas pasadas, mediante el cuento nos podemos imaginar cosas salidas de la realidad.

#### **Personajes**

Los personajes son seres espirituales y salidos de la realidad, los rasgos que poseen son fueran del canon humano, los rasgos fáciles son de ojos saltones, la boca son de tamaño más grande de los normal, la nariz y las orejas en algunos casos son simples líneas.

#### **Color**

Como son personajes espirituales y otros de ultra tumba tienen colores vivos como rojo, naranja, azul, celeste, violeta, negro y entre otros. Estos colores están haciendo referencia a las tumbas viejas y la muerte.

## Tipografía

Para una lectura fluida y entendible utilizan fuentes que contengan rasgos y terminaciones con serif, estos tipos de letras son simples pero brindan una gran facilidad de poder visualizar las letras con mayor claridad.

## Formato

Los cuentos vienen en diferentes tamaños, pero lo recomendado es de 19 x 19cm estas medidas son establecidas para la manipulación rápida y son fácilmente adaptables a la anatomía de las proporciones del cuerpo del niño y niña.

## Escenario

El contorno que rodea a los personajes en el cuento ilustrado son ilustraciones simples con la temática orgánicas.

## Hojas tipos

En los cuentos está determinado con objetos que contienen trazos orgánicos, en el centro tiene la numeración respectivamente, el diseño de las hojas tipos sirve como guía de lectura y apreciación de las ilustraciones al lector.

### 3.6.1. Rasgos a considerar para el diseño del cuento

**Tabla 46-3:** Análisis de los resultados de los cuentos

ELEMENTOS DEL CUENTO	INTERPRETACIÓN
Personaje	Los dibujos que se utilizaran en los cuentos serán ilustraciones basados en las características personales de la gente de Colta y sus alrededores. Los rasgos de la cara nariz, boca, orejas y cejas serán líneas simples sin mucho detalle, los ojos serán grandes y saltones, se establecerá una medida para el cuerpo y la cabeza, la cabeza será más grande que el cuerpo.

<b>Color</b>	La cromática que se utilizara será colores que muestren alegría e entretenimiento mediante los primarios, secundarios y terciarios.
<b>Tipografía</b>	La familia tipografía que se utilizara será con serif, por los rasgos que contienen y hace q la lectura sea fluida, estarán jerarquizados en tres partes portada, títulos y contenido o párrafos, serán tres tipografías distintas.
<b>Formato</b>	Será en un soporte rectangular de 20,5 x 14,5 cm, para utilizar mejor los espacios disponibles a demás es un formato fácil de manipular para los niños y niñas.
<b>Escenario</b>	Para las ilustraciones de las escenas nos basaremos en fotografías reales de los lugares más relevantes de la leyenda.
<b>Hoja Tipo</b>	Las numeraciones estarán ubicadas en la parte inferior derecha, esto será guiar al niño en la lectura y no se salte ninguna parte, la numeración tendrá ilustraciones dinámicas.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### 3.7. Elementos del multimedia

#### Multimedia # 1



**Figura 24-3.** Interfaz del multimedia ocean fun

**Fuente:**[http://cdn3.aptoide.com/imgs/8/d/4/8d4899f27a0b5cbbc3dd1fc7bb638401\\_scren\\_1024x640.jpg](http://cdn3.aptoide.com/imgs/8/d/4/8d4899f27a0b5cbbc3dd1fc7bb638401_scren_1024x640.jpg). 2015

Este juego busca interactuar directamente con el niño, con los juegos que contiene pretende llenar las expectativas de juego y motivar a que se interese por descubrir nuevas alternativas.

## **Personajes**

Las ilustraciones ilustradas son simples, abstractas y dinámicos, en la mayor parte del multimedia los personajes dan las instrucciones y muy pocas veces interactúan en el juego, son juegos más mostrar el nivel de habilidad y percepción visual.

## **Color**

Son colores primarios y de luz esta utilizado de acuerdo al escenario y la temática elegida, el color predominante es el azul, el verde está en menos intensidad, el rojo y amarillo están como colores complementarios.

## **Tipografía**

Es de familia sans serif, por la facilidad que brinda al momento de leer documentos digitales, tiene rasgos y características de comic esto es para ofrecer dinamismo y causar aburrimiento en los niños y niñas.

## **Sonido**

De acuerdo a las escenas se utiliza los sonidos, están distribuidos en intro, escenas y juegos, estos previamente analizados para colocar en el multimedia.

## **Interfaz**

La navegación es bastante simple y la interacción es dinámica, con el motivo de no causar aburrimiento en los usuarios.

## **Formato**

Es un soporte que utiliza toda el área de juego sin desaprovechar ningún espacio, de acuerdo a esto están ubicados todos los elementos que componen el juego.

## Elementos complementarios

El menú y los botones son ilustraciones basados en las temáticas correspondientes, en formas irregulares y orgánicas.

### Multimedia # 2



**Figura 25-3:** Interfaz del multimedia peque plantas

**Fuente:** [http://blog.itbook.es/wp-content/uploads/2014/04/pequeplantas\\_blog1.jpg](http://blog.itbook.es/wp-content/uploads/2014/04/pequeplantas_blog1.jpg).  
2015

La temática de los juegos está establecida para la enseñanza, en el cuidado de plantas animales y en general el medio ambiente, sin dejar de lado el juego como factor predominante.

## Personajes

Están basados en plantas y objetos relacionados con el tema, los personajes tiene características únicas, como ojos grandes, boca y nariz bien definidos por último el tamaño del cuerpo es casi proporcionado.

## Color

El color verde es el que predomina, haciendo complemento con los demás colores de existente dentro del planeta tierra, y una variedad de degradados basados en la cromática del verde.

## Tipografía

Es de palo seco sin ninguna clase de adornos, solo tiene rasgos y características de comic para hacer más interesante y llamativo el multimedia.

## Sonido

Tiene música relajante y de concentración, en cada escena está un tipo de música diferente, los botones también tienen sonido en un nivel más bajo al de los demás.

## Interfaz

Simples pero que causa atracción e interés por manipular el juego.

## Formato

Es un soporte que utiliza toda el área de juego sin desaprovechar ningún espacio, de acuerdo a esto están ubicados todos los elementos que componen el juego.

## Elementos complementarios

El menú y los botones son ilustraciones basados en las temáticas correspondientes, en formas irregulares y orgánicas.

### Multimedia # 3



**Figura 26-3.** Interfaz del multimedia pequetic

**Fuente:** <http://universolamaga.com/blog/wp-content/uploads/2013/07/pequetic2.jpg>. 2015

Multimedia que utiliza innumerables recursos como ilustraciones de objetos, personajes, escenarios y elementos complementarios, tratan de dar un realismo y dinamismo a toda la composición.

### **Personajes**

Ilustraciones que están fuera del canon normal, la cabeza está en una proporción mayor al resto del cuerpo, no tiene trazo son simplemente ilustraciones con rellenos de color. Los ojos son grandes, el resto de los rasgos de la cara son simples trazos compuestos.

### **Color**

El color verde está basado en la cromática de la tierra, colores primarios y secundarios como azul, verde, rojo, celeste y naranja

### **Tipografía**

Es de palo seco sin ninguna clase de adornos, solo tiene rasgos y características de comic, por la simplicidad que brinda para interactuar con el multimedia.

### **Sonido**

Tiene música relajante y de concentración, en cada escena está un tipo de música diferente, los botones también tienen sonido en un nivel más bajo al de los demás.

### **Interfaz**

Contiene elementos grandes que se pueden identificar rápido, haciendo la interacción dinámico y divertido.

### **Formato**

Es un soporte que utiliza toda el área de juego sin desaprovechar ningún espacio, de acuerdo a esto están ubicados todos los elementos que componen el juego.

## Elementos complementarios

El menú y los botones son ilustraciones basados en las temáticas correspondientes, en formas irregulares y orgánicas

### 3.7.1. Rasgos a considerar para el diseño del multimedia

**Tabla 47-3:** Análisis de los resultados del multimedia

ELEMENTOS DEL MULTIMEDIA	INTERPRETACIÓN
Personaje	Se utilizara ilustraciones simples pero estéticos, con características estudiadas anteriormente con el fin de que interactúen con los niños y niñas.
Color	Se utilizara la gama de cromática que haga referencia al lugar donde se desarrolló las leyendas, en este caso los colores predominante serán verde, azul y amarillo.
Tipografía	La familia tipografía que se utilizara será sans serif, por los rasgos simples, estarán jerarquizados en tres partes intro, títulos y contenido o párrafos, serán tres tipografías distintas.
Sonido	La música a utilizarse será de relajación en las escenas, en los juegos tendrá música de motivación y distracción y todos los botones tendrán sonido.
Interfaz	Nos basaremos en la temática de la leyenda y el lugar donde se originó toda la trama de las leyendas para crear elementos gráficos que hagan referencia al lugar específico.
Formato	Se utilizara un formato digital que abarque toda la pantalla de la computadora, en este caso será en una resolución de 1366 de ancho x 768 pixeles de alto.

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## CAPÍTULO IV

### 4. PROPUESTA

#### 4.1. Diseño de las aplicaciones didácticas

El cuento en estilo pop up (3D) y multimedia serán los principales materiales didácticos o los medios por el cual se llegara al público objetivo.

#### 4.2. Diseño del material didáctico educativo

El diseño del material educativo, tendrá una base fundamentada en las leyendas recopiladas sobre la laguna de Colta, el contenido se basa en la investigación, análisis, y selección del público objetivo. Este material didáctico tendrá parámetros y requerimientos de los niños y niñas de 8 años de edad.

Desarrollo de una combinación de materiales didácticos con características similares como: dibujos animados, multimedia, video juegos y cuentos, estos 4 materiales combinados de forma sistemática, brindara a los niños y niñas una nueva forma de fortalecer sus destrezas y habilidades.

**El multimedia** se combinara con el **videojuego**, por la similitud que tienen, son materiales digitales, brindan nuevas formas de interacción.

**Los dibujos animados** estarán ligados con el **cuento**, ya que este material didáctico por sus características físicas podrá ser manipulado de forma directa por los niños y niñas.

El material didáctico desde un principio tiene intención de enseñar y al mismo tiempo divertir, todo material que se elabore tendrá la estética y la funcionalidad para difundir las leyendas de la laguna de Colta, a su vez seguir transmitiendo las narraciones a nuevas generaciones y consolidar la cultura de nuestro país.

### 4.3. Información a transmitirse

Se eligieron 7 leyendas diferentes sobre la creación de la laguna, se aplicaran a cuentos en estilo pop up y un multimedia.

**Tabla 48-4:** Argumento de la Leyenda de los novios

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS NOVIOS
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortiz
<p>Antes de que existiera la laguna de Colta, en aquel lugar era una inmensa llanura cubierta de quicuyo, montes, matorrales y algunas plantas que servían como alimento para los animales que pastaban en dicho lugar.</p> <p>Un cierto día, había una fiesta de matrimonio que se iba a celebrar mucho más antes que existiera la laguna. Los novios en un burrito llevaban una paila de 4 orejas para cocinar en la fiesta. Los novios por el largo viaje, se ponen a descansar en una tremenda llanura llena de quicuyo y otros montes tipos de la zona.</p> <p>En la mitad de la llanura había una pared, los novios se arrimaron y se quedaron descansando, mientras tanto empezó a llover de poco a poco, y se llenó el agua en la paila. Ellos querían levantar la paila ya no pudieron, los novios se asustaron y dejaron la paila en ese sitio, fueron avisar al resto de la gente de la comunidad para que les ayude.</p> <p>Cuando llegó la gente al sitio, el agua ya estaba llena en la paila, empezaba a formarse un pequeño charco, toda la gente quería virar la paila para vaciar el agua pero no pudieron.</p> <p>Así se empezó a formar una pequeña laguna con poca profundidad, al siguiente día el agua se empezó a llenar más y más para formar una laguna más grande.</p> <p>La laguna cada vez creció más; a esta consecuencia el matrimonio se canceló porque la gente estaba asustada por el acontecimiento, nadie sabía que es lo que sucedía.</p> <p>La paila se quedó ahí sumergida bajo el agua; algunos dicen que la paila de 4 orejas asoma a las 12:00 del mediodía y las 12:00 de la madrugada.</p> <p><b>FIN</b></p>

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 49-4:** Argumento Leyenda la Niña Blanca

<b>NOMBRE DE LA LEYENDA: LA NIÑA BLANCA</b>	
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz	
<p>Cuenta la leyenda, que por Colta vivía una niña hermosa con cabello claro y rubio, su rostro era de apariencia blanca, esta niña era la virgen de Balbanera.</p> <p>Antes de que se construya la iglesia de Balbanera, la laguna encantada era brava no dejaba que nadie se acerque, los comuneros miraban con asombro.</p> <p>Para calmar esos disturbios del agua, los comuneros junto con los españoles y sacerdotes decidieron construir la iglesia de Balbanera.</p> <p>Desde entonces la niña siempre visitaba el lago, bañándose en la mitad de la laguna.</p> <p>Desde que se construyó la iglesia, la laguna se volvió mansa y tranquila, dejándoles navegar por sus aguas y cortar la totora.</p> <p>Misteriosamente la niña siempre se asoma a la media noche, tomando un baño, sus cantos son de alegría y fervor.</p> <p><b>FIN</b></p>	

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 50-4:** Argumento Leyenda muere y resucita al tercer día

<b>NOMBRE DE LA LEYENDA: MUERE Y RESUCITA AL TERCER DÍA</b>	
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz	
<p>En la comunidad de Yanacocha cantón Colta, vivía una mujer llamada Juana, ella tenía unas ovejas que todos los días les iba a dejar en las llanuras cerca de la laguna para que coman pasto o quicuyo.</p> <p>Por un accidente ella cae al agua, no había nadie por alrededor de la laguna para que le pudieran rescatar y muere ahogada.</p> <p>La gente de la comunidad iban llegando de poco a poco a su vivienda para poderle dar el últimos adiós, todos muy tristes acudían para velarla y dar cristiana sepultura.</p> <p>Habían transcurrido varias horas de su fallecimiento; al tercer día, a las 12am ella de manera inexplicable revive dejando en zozobra y asombro a todos los presentes.</p> <p>Juana comienza a relatar que había caído a la laguna; una fuerza inexplicable le lleva al fondo del lago, y explica que ahí pudo apreciar una ciudad de sueños, algo mágico, demasiado maravillo para ser real; las casas tenían diseños y colores muy bonitos; los parques, jardines y los árboles son extraordinarios, el cielo azul con un sol resplandeciente.</p> <p>Contaba, que ella al estar dentro de la laguna miraba fiestas magistrales como toros de pueblo, comparsas y juegos</p>	

pirotécnicos, los animales y toros que se encuentran dentro de la alaguna son los animales que una vez se perdieron, esos animales nunca murieron siempre estuvieron bien cuidados bajo el agua.

Mencionaba que la ciudad tenía dos calles principales, la una se dirigía al nevado Chimborazo y la otra al volcán Alhajito, este volcán está ubicado en el cerro perteneciente al cantón Colta.

Finalmente transcurrió tres años desde que resucito, durante ese tiempo la vida de la señora fue común y corriente como al de los demás, continuo con su vida normal; desde entonces se dice que bajo la laguna de Colta hay una ciudad de ensueño, algo mágico y real.

**FIN**

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 51-4:** Argumento Leyenda el toro guardián de la totora

<b>NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TORO GUARDIÁN DE LA TOTORAS</b>
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz
<p>Rosalino Yuquilema un indígena de 78 años, vivía en Yanacocha era un hombre dedicado a la agricultura y a la crianza de ganado vacuno.</p> <p>Él no tenía la yerba que necesitaba para dar de comer a los animales grandes. Una noche decide ir a robar la totora en la laguna; Rosalino hizo eso, porque a ellos les prohibían que toquen la totora por pertenecer a una comunidad lejana a la laguna.</p> <p>Rosalino estaba cortando deprisa la totora bajo la luz clara de la luna, de repente escucha un mugido de un toro grande, él no le da importancia y continúa cortando.</p> <p>De pronto nuevamente vuelve a escuchar el mugido, esta vez se escuchó más cerca el lloro, él continua cortando y la tercera vez el mugido suena más fuerte que antes, Rosalino al levantar su cabeza miro a un toro grande de color negro que se acercaba donde él.</p> <p>Rosalino de la impresión que mira al toro caminando sobre el agua, los pelos se le rizan y se ponen de punta, la marea del agua cada vez subía más, le empezó a tapar todo el cuerpo, anteriormente el agua le daba solo hasta las rodillas. Rosalino al mirar al grande toro, muy asustado sale corriendo dejando todo ahí.</p> <p>Desde esa noche, Rosalino jamás ha vuelto a robar la totora de la laguna, porque dice que la totora está protegida por el toro grande.</p> <p><b>FIN</b></p>

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 52-4:** Argumento Leyenda el toro del pawkar raymi

<b>NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TORO DEL PAWKAR RAYMI</b>
<b>Recopilación y arreglos:</b> Patricio Guamán y Tania Ortíz
<p>Para la celebración del carnaval, los comuneros organizaban fiestas de toda clase como las comparsas y una de las atracciones de las fiestas más atractivas eran los toros del pueblo.</p>

Un campesino era el encargado de traer los toros bravos del cerro, cuando el campesino estaba llegando a la comunidad un toro de la manada se le escapa, al ver esto, comienza a seguir al toro montado en un caballo.

El toro entra en la laguna y el campesino también entra en el agua pretendiendo sacarle.

Los dos desaparecieron en el agua, la gente espantada miraba lo sucedido, y nunca más se les volvió a ver.

Cada fecha cuando se celebra el carnaval, misteriosamente a las 12:00 pm el toro y el jinete salen de la laguna, el toro está corriendo y el campesino le persigue, lleva vestido un sombrero grande y capa de color negro que le cubre todo.

Siempre causa revuelo por todo el lago, las aguas se vuelven turbias.

**FIN**

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Tabla 53-4:** Argumento Leyenda los abuelitos

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS ABUELITOS
Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz
<p>Cuenta la historia de unos abuelitos que vivían por el sector de Majipamba, con ellos vivía una niña que era su nieta, eran personas muy humildes.</p> <p>La niña siempre salir a jugar por las orillas del lago y todas las tardes ella regresaba a la casa. Un día la niña jamás regreso, los abuelitos salieron a buscarla por todos los alrededores del lago. Le buscaron hasta el cansancio, preguntaron a la gente que pasaba por ahí, pero nadie les dio razón alguna sobre su nieta.</p> <p>Todos los días los abuelitos le esperaban siempre tristes, angustiados y llorando su pérdida porque no sabían exactamente lo que le sucedió; fueron días de incertidumbre.</p> <p>Al pasar del tiempo los abuelitos se acordaron de su nieta, se pusieron tristes y empezaron a llorar, de pronto la niña se asoma en la puerta de la casa, misteriosamente cargando oro y plata. Les dijo abuelitos porque lloran; no lloren por mí, yo paso bien, tengo una vida llena de alegría; la niña dijo es más les traje oro y plata para que puedan comprar lo que necesiten.</p> <p>El abuelo le dijo dónde te has ido, porque no vienes, ella respondió en la laguna ahí es mi nuevo hogar, no me dejan salir, y no puedo quedarme con ustedes.</p> <p>La niña se despidió de los abuelos y les dijo; no estén tristes que cuando pueda les volveré a visitar.</p> <p><b>FIN</b></p>

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy,

**Tabla 54-4:** Argumento Leyenda el tren

<b>NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TREN</b>
<b>Recopilación y arreglos: Patricio Guamán y Tania Ortíz</b>
<p>Antes de que existiera la laguna, por las llanuras de Colta antiguamente pasaba la línea férrea, el tren recorría desde el lado norte al sur.</p> <p>Un día el tren cuando salió de la estación se dirigió por la ruta que siempre solía hacerlo. Los tripulantes del tren no se enteraron que en la llanura, asombrosamente se había formado una tremenda laguna encantada.</p> <p>Cuando ellos llegaron a Colta no se percataron, era demasiado tarde, no pudieron frenar y el tren se dirigió hacia la profundidad de la laguna.</p> <p>Las tremendas aguas encantadas, literalmente los trago al tren y a toda la gente que estaba abordo.</p> <p>Nunca más se volvió a saber del tren no hubo rescatados ni sobrevivientes. Misteriosamente a las 12:00 pm en medio de la laguna el tren se presenta con las luces prendidas, pitando y se escucha voces de la gente gritando, pidiendo auxilio de forma desesperada. Esto siempre sucede por el mes de noviembre.</p> <p><b>FIN</b></p>

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### **4.4. Planificación de las estrategias a utilizarse**

- **Personaje:**

El personaje que se diseñara tendrá las características y rasgos mencionados en la leyenda, a su vez se identifique con la gente de Colta, que contenga atributos que les agraden a los niños y niñas.

- **Escenario:**

Se basarán en las fotografías e imágenes de los lugares más representativos de las leyendas narradas, las técnicas y colores estarán basadas en las respuestas de las encuestas.

- **Retícula:**  
Servirá como base principal para ubicar las imágenes, objetos, manchas de color y texto, podremos desarrollar un diseño bien distribuido y estético.
- **Portada:**  
Para el diseño de la portada y la contra portada se utilizara los elementos más sobresalientes de la leyenda, que den mayor realce al material didáctico.
- **Interfaz:**  
Esta plantilla se diseñara para el multimedia, tendrá elementos similares al del cuento, siempre en base a los más representativos de la leyenda.

#### **4.4.1. Proceso de creación del personaje**

Los dibujos que se establecerán para la leyenda del cuento, video juegos y multimedia serán de acuerdo a las características establecidas en las encuestas. El tipo de ilustración será surrealista con rasgos cómicos, colores planos, contorno, proporción excedida, ojos saltones y grandes.

Para el diseño de los dibujos, se considera las características de la serie de TV que miran los niños y niñas, por ultimo las características de los súper héroes favoritos, estas particularidades nos da la pauta para diseñar un personaje acorde a sus gustos y preferencias. (Orellano, y otros, 2014)

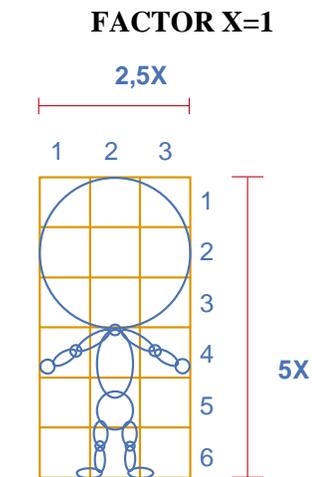
#### **4.4.2. Representación de personajes**

##### **1. Elección de personaje y caracterización**

Se delimitaran los personajes que intervendrán en los materiales didácticos, los personajes principales y secundarios se obtendrá de las leyendas recopiladas, los personajes antagonico como protagonistas tendrán especificaciones y características según las leyendas establecidas. Para el diseño del personaje primero se bocetará en papel a lápiz, posteriormente será digitalizado y finalmente darle color y textura si es necesario. (Orellano, y otros, 2014)

## 2. Proporciones del personaje

Todos los personajes a utilizarse, tendrán proporciones simétricas, excepto de la cabeza y todos los rasgos del rostro. Esta caracterización está basada en las encuestas realizadas al público objetivo. Sus preferencias y gustos se verán reflejadas en estas proporciones.



Estructura del canon

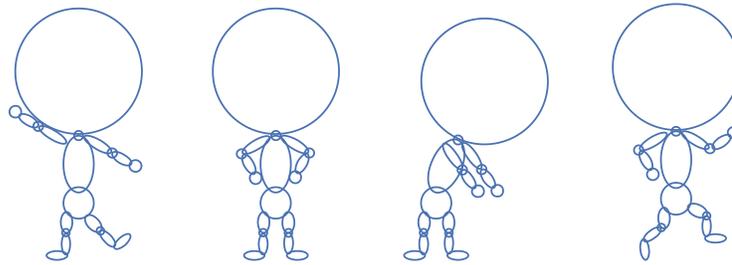
**Figura 27-4.** Canon con factor  $x=1$

**Realizado por:** Guamán Y, Ortíz G. 2015

Las proporciones que se utilizarán para los personajes son los siguientes: la cabeza será la parte del cuerpo que más tenga desproporción está limitada por 3 cuadrados equivalentes a  $2,5x$  de ancho por  $2,5x$  de alto, el resto del cuerpo se establecerá en proporciones regulares desde el cuello hasta los pies tendrá  $2,5x$  de alto por  $2,5x$  de ancho. Estas características están establecidas de acuerdo a los estilos de dibujos que eligieron y las series de tv que miran.

## 3. Posiciones del personaje

Las posiciones y los movimientos de los personajes establecidos serán los 4 principales, si en caso de requerir más movimientos se implementaría basándose en los principales.



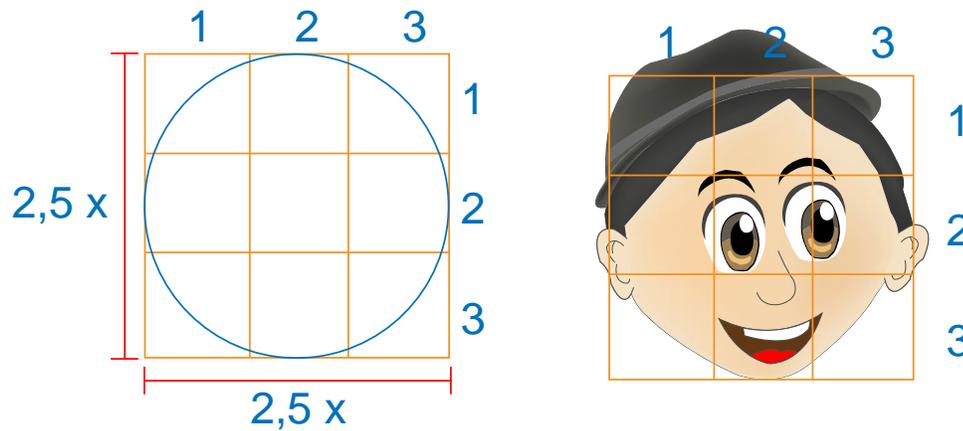
**Figura 28-4.** Canon posiciones

Realizado por: Guamán Y, Ortíz G. 2015

#### 4. Rasgos de los rostros

La estructura del rostro se maneja acorde con la organización determinada, y los rasgos de la cara serán características propias de los dibujos que se estableció en las encuestas, siempre y cuando conservando los rasgos principales de las personas de Colta, el canon está basado en 2,5x por 2,5x equivalente  $x=1$

#### ESTRUCTURA DEL CANON Y RASGOS FACIALES



**Figura 29-4.** Proporciones del rostro

Realizado por: Guamán Y, Ortíz G. 2015

#### 4.4.3. Pasos a seguir para la creación del personaje

- Para diseñar los personajes primero se elegirá la imagen adecuada para basarse en dicha imagen, este servirá como base de plantilla para bocetar.

- Una vez teniendo la imagen se procederá a bocetar a lápiz.
- Con el boceto listo se procederá a vectorizar.
- Una vez vectorizado se le agregara color al personaje, en este caso según las características serán colores planos con trazo que denote el contorno.

**Tabla 55-4:** Personajes del material didáctico

IMAGEN REAL	BOCETO	VECTORIZADO	COLOR
			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### 4.5. Diseño editorial

Nos ayuda a diagramar el cuento pop up con retículas basadas en sistemas libres, a su vez a distribuir los elementos compositivos de forma sistemática y estética.

##### 4.5.1. Maquetación

###### Formato

Para el desarrollo del cuento se utilizara el formato libre porque brinda diferentes formas de distribuir los elementos compositivos, este formato no se basa en reglas y estándares que están establecidas con medidas.

Las medidas establecidas serán 14,5cm de alto x 20,5 cm de ancho, el cuento será el soporte físico que contendrán ilustraciones, textos, gráficos y manchas de color, estos elementos predominaran del cuento, un material del agrado de los niños y niñas. (Orellano, y otros, 2014)



**Figura 30-4.** Portada y contraportada del cuento

Realizado por: Guamán Y, Ortíz G. 2015

## 4.5.2. Organización de la página

### 4.5.2.1. Caja

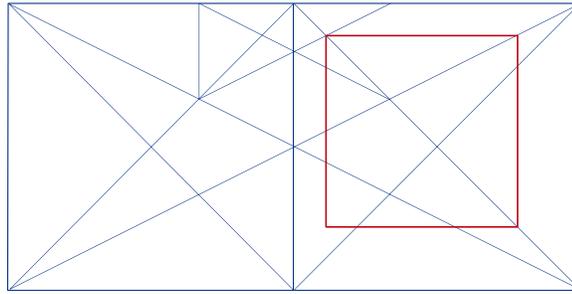
Es en donde colocaremos toda la información a transmitirse, dentro de la caja está distribuida de manera ordenada las ilustraciones, textos y todo los que esté relacionado con el cuento. En algunas escenas las ilustraciones saldrán de la caja establecida pero siempre guardando un sistema ya señalado.

### 4.5.2.2. Márgenes

Nos sirve para delimitar hasta donde podemos colocar los elementos gráficos, dependiendo del diseño establecido podremos aumentar o reducir el tamaño de los márgenes creados.

Se utilizara el margen de Esquema de Van de Graaf, este sistema de margen nos facilita ordenar los objetos de mejor manera, y si es necesario podemos agrandar o disminuir sus medidas.

## MODELO DE “ESQUEMA DE VAN DE GRAAF”

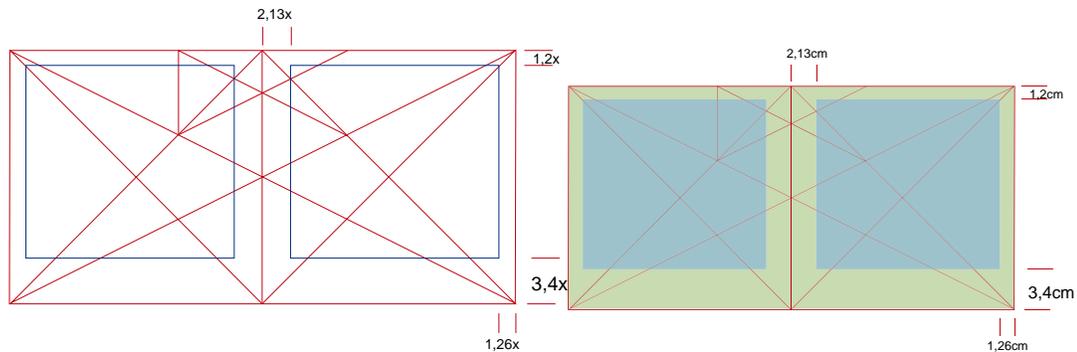


**Figura 31-4.** Esquema de Van de Graaf

Realizado por: Guamán Y, Ortíz G.

### 4.5.2.3. Retícula

La retícula y la hoja tipo del cuento estará basada en la diagramación Esquema de Van de Graaf, mediante este sistema se diseñara páginas estéticas y con un equilibrio en la distribución de elementos. La hoja tipo nos ayuda para seguir una secuencia al momento de manipular el cuento, evitaremos cualquier confusión que se pueda generar con el mal uso.



**Figura 32-4.** Retícula y hoja tipo

Realizado por: Guamán Y, Ortíz G

## 4.6. Elementos compositivos de la página

### 4.6.1. Gráfico

Las ilustraciones que se utilizaran serán en base a las leyendas seleccionadas, características específicas y los rasgos humanos que les hace únicos en nuestra geografía, las ilustraciones tiene

que estar relacionadas o conectadas con el texto que le acompañara, de esta manera los niños y niñas entenderán de mejor forma.

#### **4.6.2. Texto**

La familia tipográfica que se utilizara, serán de dos clases las que anteriormente fueron seleccionadas, para el título de la portada se utilizara tipografía san serif manuscrita denotando alegría y diversión, para el título y los párrafos se utilizara tipografía imprenta para el mejor entendimiento del contenido.

**TEXTO PORTADA**  
**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**

**TEXTO PRINCIPAL: TÍTULO**  
**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**

#### **4.6.3. Manchas de color**

Se utilizara espacio de color blanco transparente en lugares predeterminados con el fin de resaltar texto y el contenido de las leyendas. Será en objeto geométrico, la dirección estará variado de acuerdo a la situación de la escena.

#### **4.6.4. Color**

Se utilizara 4 colores predominantes en todo el diseño, estos colores son celeste, verde, naranja y rojo, para los personajes se utilizara colores planos y fuertes, en la aplicación de escenarios se utilizara un contraste de degradados y colores planos que denoten alegría.

Las aplicaciones cromáticas estarán en base al público objetivo al cual está dirigido el material didáctico.

## GAMA DE CROMÁTICA RGB Y CMYK UTILIZADOS



**Figura 33-4.** Códigos de Color R G B Y C M Y K

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

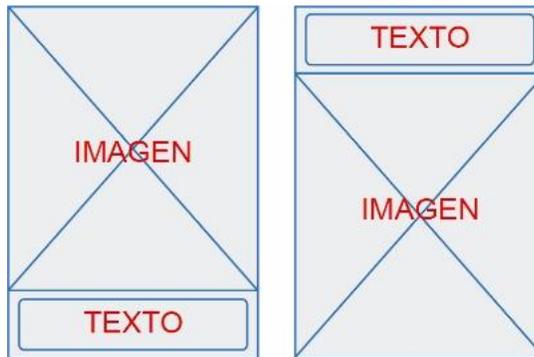
### 4.6.5. Tipo y estilo de página

**Tipo:** para utilizar mejor los recursos que dispone la leyenda de Colta, el tipo de hoja se fundamentara en multipanel, este formato de hoja nos brinda la facilidad de colocar en un 30% de texto que serían las redacciones y relatos, el 70% de imágenes en nuestro caso las ilustraciones, las manchas de color pueden ser de forma regular o adaptarse a las condiciones del formato.

Por el público objetivo al que se dirige la página tiene que ser dinámico y entretenido, el color, ilustraciones y la tipografía tienen que formar elementos que resalten e incentiven a los niños y niñas a formar parte de la historia. La aplicación del material didáctico será para reforzar la lectura en los niños y niñas, mediante el cuento informar sobre las costumbres, tradiciones, narraciones y leyendas que se han visto afectadas con el paso del tiempo.

Se manejara dos sistemas de retículas para la colocación de imágenes y texto, y de esta forma obtener una mejor distribución de los elementos gráficos.

## SISTEMA DE PÁGINA MULTIPANEL

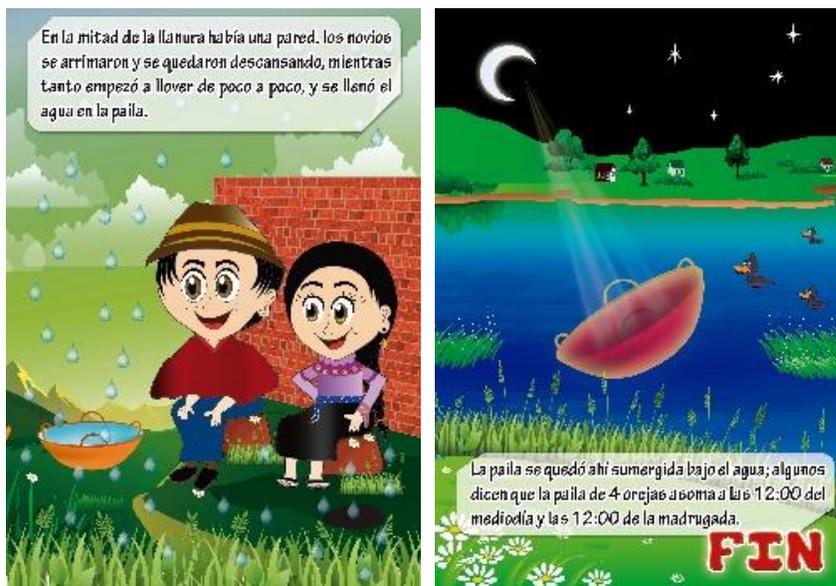


**Figura 34-4.** Retícula del cuento

**Fuente:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Estilo:** Es de acuerdo a las características de los niños y niñas de 8 años, la composición será activa para evitar el aburrimiento, y que siempre estén interesados en el tema. Los textos se aplicaran con letra grande para evitar alguna clase de confusión.

El número de hojas será 11 páginas enfrentadas, los textos irán colocados de acuerdo con la imagen del cuento, mientras que las ilustraciones estarán ubicadas en el centro de la caja o página previamente establecida.



**Figura 35-4.** Páginas del cuento

**Realizado por:** Guamán Y, Ortíz G. 2015

La posición del cuento, los elementos compositivos estarán en forma apaisado con el fin de aprovechar mejor los espacios disponibles del soporte.

#### 4.7. Configuración y prototipo del multimedia

##### 4.7.1. Formato

La resolución de la pantalla será de 1366 x 768 pixeles, nos ayudara para realizar trabajos que abarquen todo el interfaz de la pantalla. Este formato es la plantilla de soporte para colocar los elementos de composición de forma ordenada y estética.

##### 4.7.2. Prototipo

- Planificación

**Tabla 56-4:** Definición de producto del multimedia

DEFINICIÓN DEL PRODUCTO	GENERALIDADES	<b>Emisor:</b> Proponentes Guamán y Ortíz
		<b>Receptor:</b> Niños y niñas de 8 años de la escuela “Unidad Educativa Riobamba”.
		<b>Medio:</b> Computadora
	FUNCIÓN DEL MATERIAL MULTIMEDIA	<b>Objetivo:</b> Difundir las leyendas tradicionales sobre la laguna de Colta.
		<b>Informativo:</b> Cuentos
		<b>Entretenimientos:</b> Juegos
	<b>Informativo:</b> Audio	

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

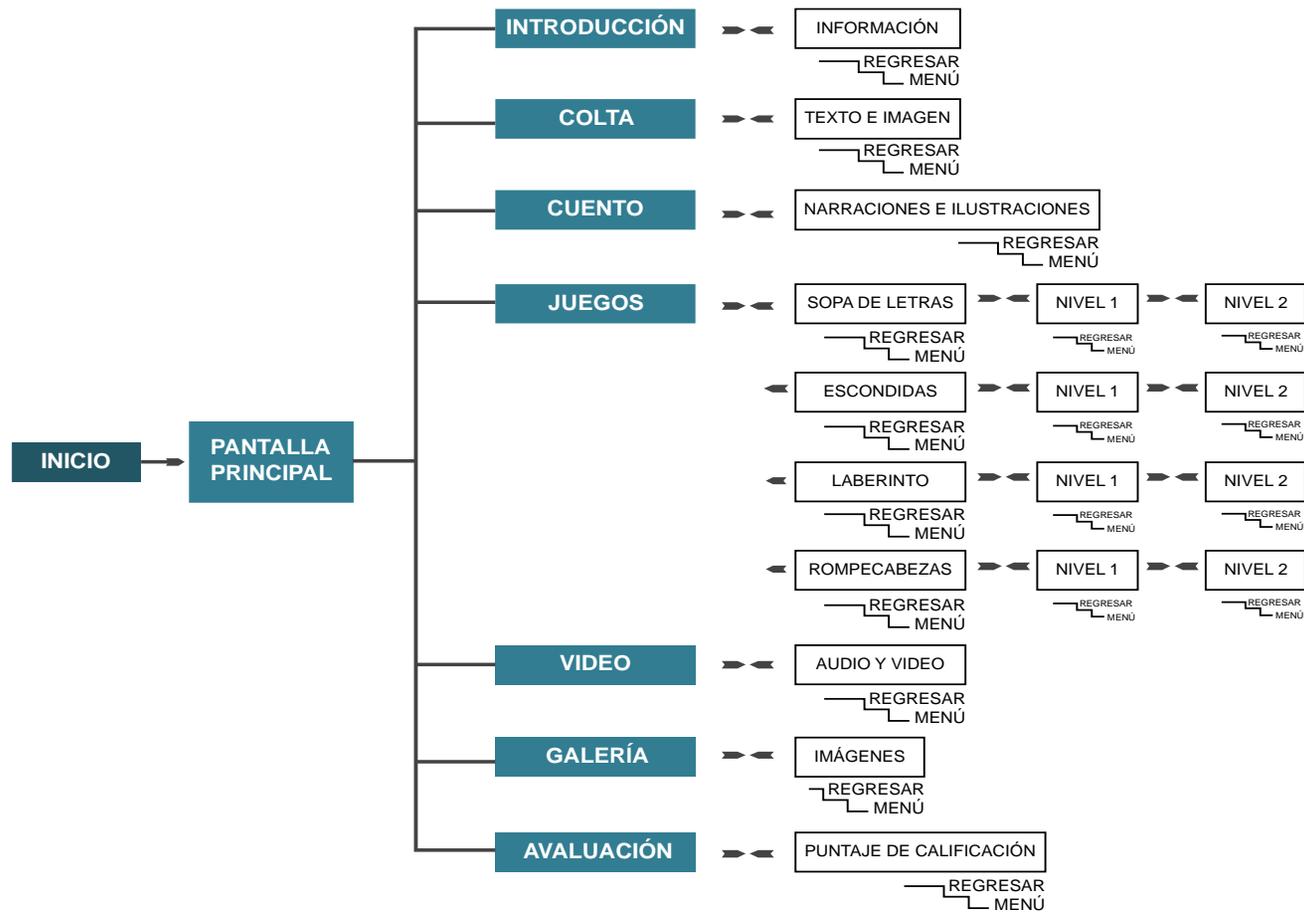
### 4.7.3. Contenido del multimedia

**Tabla 57-4:** Construcción de la información del multimedia

CONSTRUCCIÓN DE LA INFORMACIÓN	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Introducción		
	1 Inicio Menú		
	2 Colta		
	3 Cuento		
	4 Juegos	<b>4.1.</b> Sopa de letras <b>4.2.</b> Escondidas <b>4.3.</b> Laberinto <b>4.4.</b> rompecabezas	<b>4.1.1.</b> Nivel 2 de juego <b>4.2.1.</b> Nivel 2 de juego <b>4.3.1.</b> Nivel 2 de juego <b>4.4.1.</b> Nivel 2 de juego
	5 Video		
	6 Galería		
	7 Evaluación		

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### 4.7.4. Mapa de Navegación



**Figura 36-4. :** Mapa de navegación del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### 4.7.5. Retícula del multimedia

Utilizaremos el modelo binario con el fin de obtener los mejores resultados al momento de diseñar el arte final, a su vez se aprovechara mejor los espacios disponibles dentro del módulo.

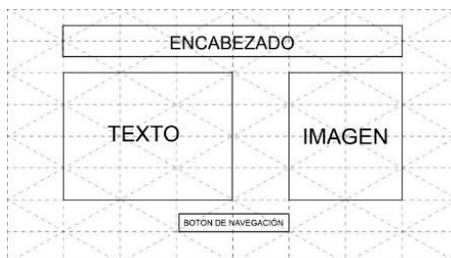
##### DELIMITACIÓN DEL INTERFAZ PRINCIPAL



**Figura 37-4.** Retícula primario del multimedia

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

##### DELIMITACIÓN DEL INTERFAZ SECUNDARIO



**Figura 38-4.** Retículas secundarias del multimedia

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

##### DELIMITACIÓN DEL INTERFAZ TERCARIO



**Figura 39-4.** Retículas terciario del multimedia

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### 4.7.6. Tipografía

Las dos fuentes principales seleccionadas serán las que se utilice para el diseño del multimedia didáctico, en el soporte establecido se acomodara el texto como principales y secundarios. La cromática de la tipografía será un contraste que denote alegría, a su vez que sea dinámico para el usuario.

##### TEXTO: PRINCIPAL MULTIMEDIA

**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**

##### TEXTO: INTERFAZ DEL MULTIMEDIA

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  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ÿ \$ % & / 0 = ? ! + ^ \* ; : , .

##### TEXTO: TERCARIO MULTIMEDIA

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

#### 4.7.7. Colores principales del multimedia

Se utilizara 4 colores predominantes en todo el diseño, estos colores son celeste, naranja, amarillo y verde. El contraste del interfaz tendrá una cromática distribuida en secciones como: botones, cuadro de texto e imagen, fondo y título.

Las combinaciones, contrastes y degradados cromáticos irán de acuerdo a las triadas cromáticas que más nos ayuden a establecer un diseño estético y agradable a simple vista, para que el diseño sea bien visto y aceptado por los niños y niñas.

##### GAMA DE CROMÁTICA UTILIZADA

GAMA CROMÁTICA					
	R	19		R	113
	G	169		G	189
	B	209		B	9
	R	255		R	248
	G	142		G	234
	B	11		B	33

**Figura 40-4.** Códigos de color del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## INTERFAZ DEL MULTIMEDIA



**Figura 41-4.** Interfaz principal del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015



**Figura 42-4.** Interfaz secundario del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

### 4.8. Validación del material didáctico

#### **4.8.1. Validación Cuento**

Se acudió a la Escuela “Unidad Educativa Riobamba” el día martes 02 de junio del 2015, para la validación del material didáctico el cuento Vol.1 “Los Novios”, de las Leyendas de la Laguna de Colta, la validación se realizó mediante un Check List, con 15 preguntas a 38 niños, con calificación de 2, 4, 6, 8,10 siendo diez la calificación más alta y dos la calificación más baja.

Para poder realizar el proceso de observación y análisis se realizó en 6 grupos de 5 niños y 2 grupos de 4, como material didáctico se utilizó 5 cuentos impresos, para que de esta forma los niños pudieran visualizar las ilustraciones, paisajes, colores, textos etc. A su vez establecer las falencias y debilidades, para posteriormente realizar los cambios pertinentes que sean necesarios y entregar un cuento que sea de su completo agrado.

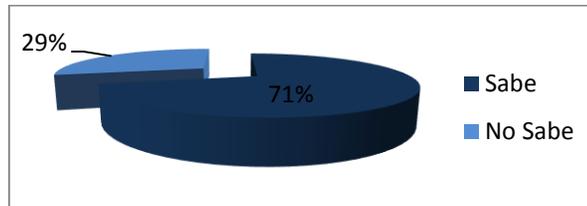


**Figura 43-4.** Niños y niñas en la validación del cuento

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VALIDACIÓN DEL CUENTO

¿De qué lugar es la laguna?

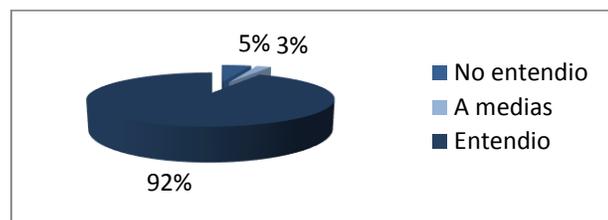


**Gráfico 9-4.** Resultado lugar de la Laguna

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** La mayoría de los niños y niñas conocen, saben o han escuchado sobre la laguna, y muy pocos desconocen de dicho lugar.

¿Qué fiesta querían celebrar las personas?

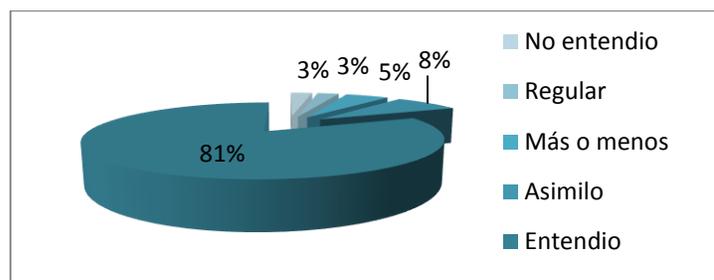


**Gráfico 10-4.** Resultado celebración de fiesta

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** En un porcentaje alto de los niños, captaron de la mejor manera de lo que se trataba el cuento en sí.

¿Qué traían los novios en el burro?

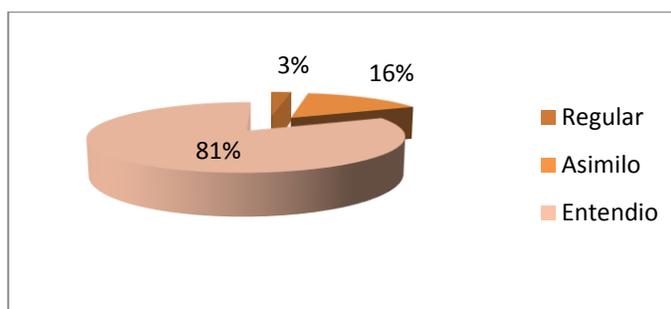


**Gráfico 11-4.** Resultado que traían los novios en el burro

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** La atención de los niños y niñas hacia el contenido del cuento fue buena, porque la mayoría entendió y asimilo bien el contenido.

**¿Mientras los novios descansaban que le paso a la paila?**

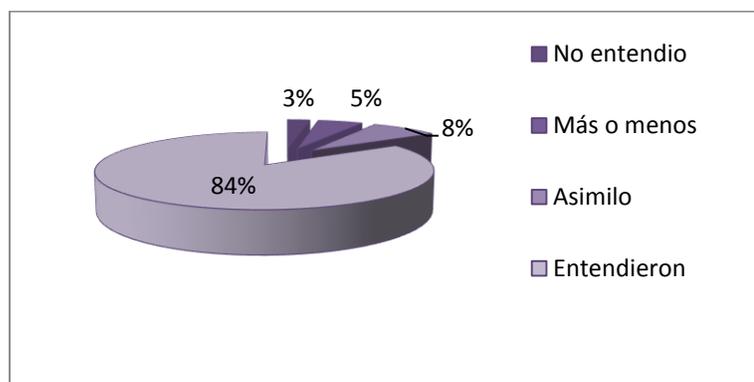


**Gráfico 12-4.** Resultado los novios descansaban

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Fueron muy pocos los niños y niñas que no entendieron, los demás niños mostraron la aptitudes positivas.

**¿A quiénes pidieron ayuda los novios para levantar la paila?**

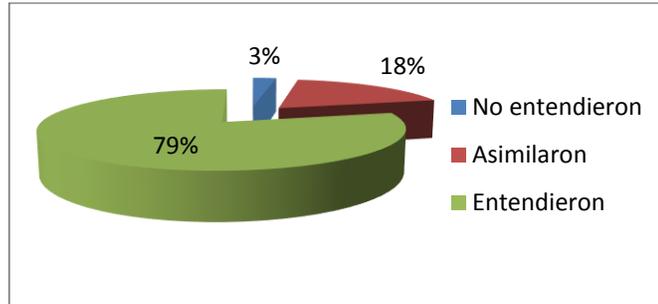


**Gráfico 13-4.** Resultado a quienes pidieron ayuda los novios

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** El nivel de entendimiento sobrepasa las expectativas que se esperaba obtener, muy pocos no entienden de lo que se trata la lectura.

**¿A qué hora aparece la paila en la laguna?**

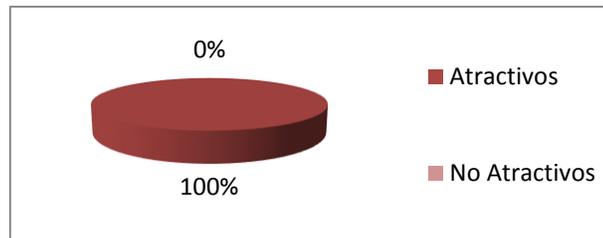


**Gráfico 14-4.** Resultado aparece la paila

Realizado por Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Los niños y niñas que tienen alguna clase de distracción fueron los únicos que no entienden el concepto de la lectura.

**¿Son atractivos los colores que se utilizaron en el cuento?**

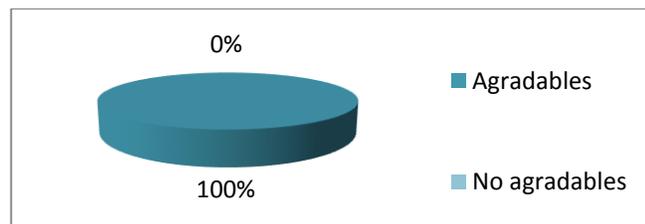


**Gráfico 15-4.** Resultados colores utilizados en el cuento

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Al 100% les gusto los colores que se aplicó en todo el cuento, tanto en ilustraciones y escenarios.

**¿Para ti son agradables las ilustraciones?**

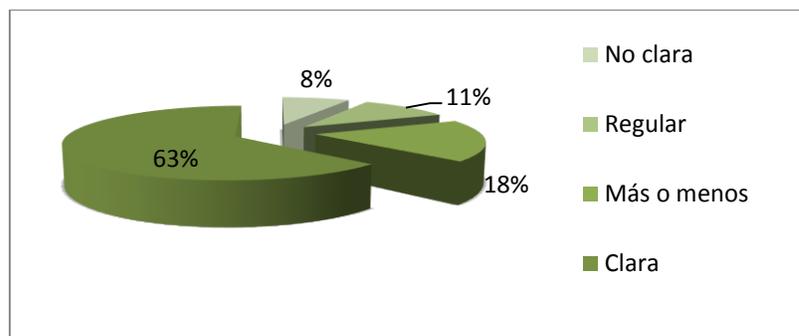


**Gráfico 16-4.** Resultado son agradables las ilustraciones

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** a los niños y niñas les gusto en su totalidad las ilustraciones de los personajes y los demás elementos del cuento.

#### ¿La tipografía es clara, fue fácil la lectura?

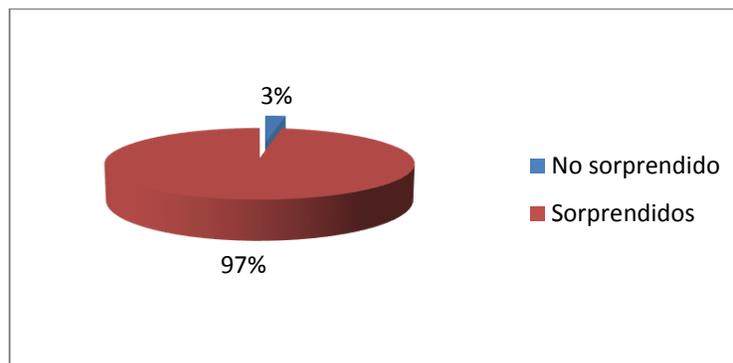


**Gráfico 17-4.** Resultado tipografía es clara

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** A un 63% les gusta la tipografía, pero a la diferencia no está conforme o no les gusta. Se tendría que cambiar el estilo de tipografía para que sobrepase el 70% de preferencia en el gusto de tipografías.

#### ¿Te sorprendiste mirar a los muñecos que sobresalen?

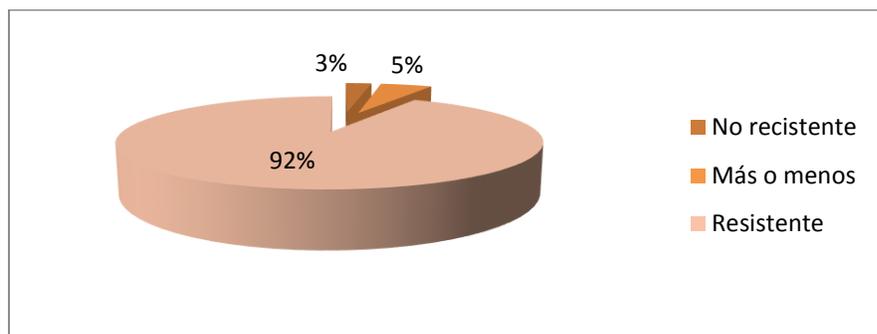


**Gráfico 18-4.** Resultado muñecos que sobresalen

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Con un porcentaje casi al 100% les agrada o casusa buena impresión mirar el cuento en estilo “*pop up*”, y esta fue una de las razones que motivo a los niños a mirar el cuento más detenidamente.

**¿Consideras resistente el material del cuento?**

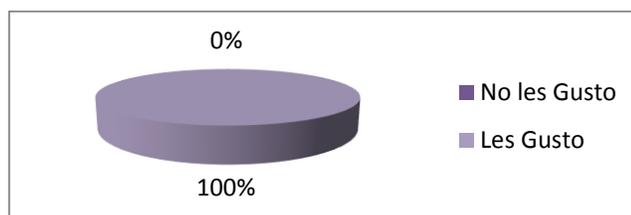


**Gráfico 19-4.** Resultado resistente el material del cuento

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** El material es considerado resistente por los niños, según la manipulación que le dieron al cuento.

**¿Te gusto la portada?**

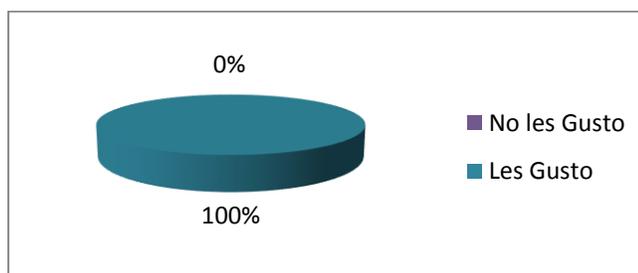


**Gráfico 20-4.** Resultado gusto de la portada

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** A todos los niños y niñas les gusto la portada, se manifestaron que es de su agrado.

**¿Te gusto la contra-portada?**

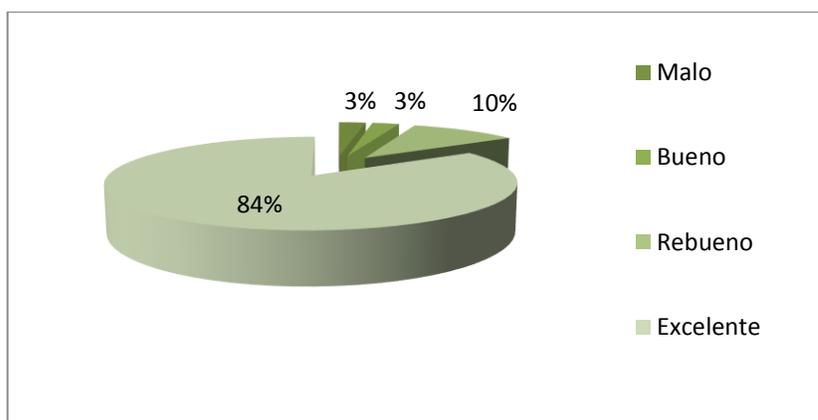


**Gráfico 21-4.** Resultado gusto de contra-portada

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** A los niños y niñas en su totalidad les gusto el contenido de los elementos de la contraportada.

**¿Es de tu agrado observar el cuento en este tamaño?**

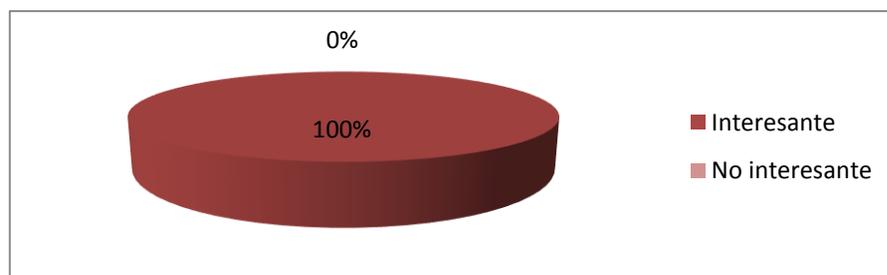


**Gráfico 22-4.** Resultado tamaño del cuento

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Los niños y niñas se sintieron cómodos manipulando el cuento y fue de su agrado el tamaño.

**¿Crees que estuvo interesante el cuento?**



**Gráfico 23-4.** Resultado interesante el cuento

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Del público objetivo que se les realizó el check list, al 100% de los niños y niñas mostraron un interés en forma positiva, lo que nos hace deducir que el cuento como material didáctico fue aceptado de forma excelente, y fue de su agrado y gusto.

## **Conclusión de la validación del prototipo del cuento Vol. 1 “Los Novios”**

- El cuento diseñado como material didáctico para dar a conocer, sobre las leyendas y tradiciones que tienen relación con la laguna de Colta tuvo una gran aceptación sobrepasando los niveles de expectativa que se tenía, a los niños y niñas les gusto la aplicación de los elementos gráficos y sus componentes.
- Los 4 colores principales con las que se jugó toda la composición fue del gusto preferido para los niños y niñas.
- Las ilustraciones tanto personajes como las escenas les gusto de manera significativa, quedaron cautivados por los rasgos y características que poseen cada personaje y la similitud que les asemejan a la gente indígena de la zona.
- La tipografía es uno de los elementos gráficos que nos fue del total de su agrado, dando como resultado con 63% de aceptación muy por debajo de lo que se pide para ser dado como admitido.

Como conclusión final para el diseño del resto del volumen del cuento la familia tipográfica se cambiara por otra, esta tipografía estará en base a las tendencias ya establecidas por los niños en los otros elementos.

### **4.8.2. Validación Multimedia**

Se acudió a la Escuela “Unidad Educativa Riobamba” el día martes 02 de junio del 2015, para la validación del material didáctico Multimedia, la validación se realizó mediante un Check List, con 11 preguntas a 38 niños, con calificación de 2, 4, 6, 8,10 siendo diez la calificación más alta y 2 la menor calificación.

Para poder realizar el proceso de observación y análisis se realizó en 6 grupos de 5 niños y 2 grupos de 4, como material didáctico se utilizó el multimedia en dos computadoras portátiles, de esta forma los niños pudieran visualizar, manipular y escuchar el contenido como juegos, sonido video, ilustraciones y fotografías. Una vez validado poder establecer las falencias y debilidades, para posteriormente realizar los cambios pertinentes que sean necesarios y entregar un cuento que sean de su completo agrado.

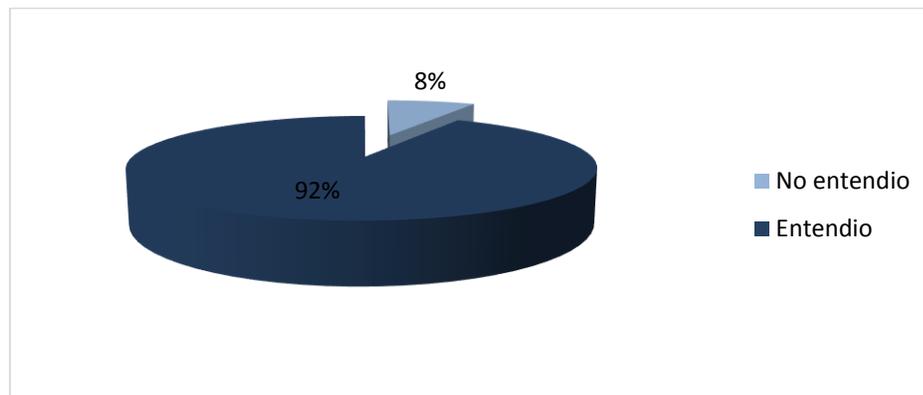


**Figura 44-4.** Niños y niñas en la validación del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VALIDACIÓN DEL MULTIMEDIA

¿De qué se trató el multimedia?

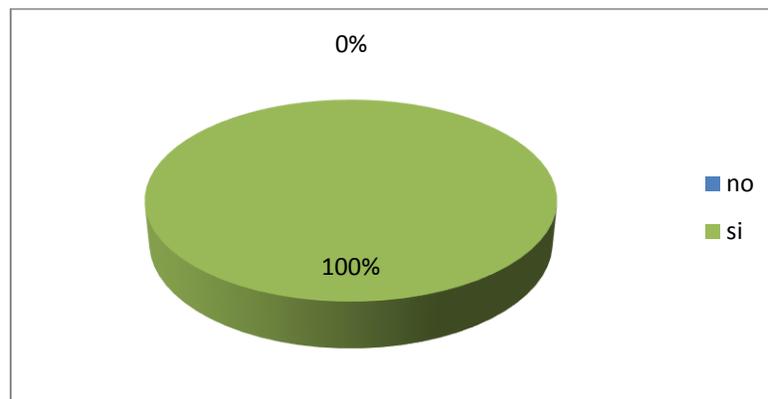


**Gráfico 24-4.** Resultado de que es el multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** con un porcentaje del 92% entendieron sobre cuál es el tema de que se trataba el multimedia, apenas con el 8% no entendieron de que se trataba.

¿Las ilustraciones te gustaron?

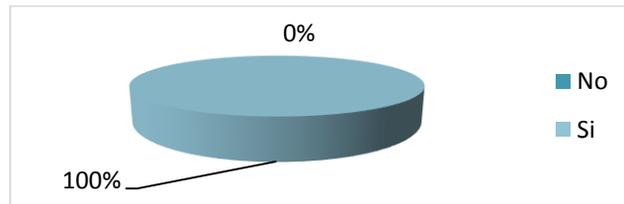


**Gráfico 25-4.** Resultado gusto de las ilustraciones del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Fue de su completo agrado mirar las ilustraciones en digital, se sintieron a gusto con los personajes.

**¿Te divertiste jugando el puzzle?**

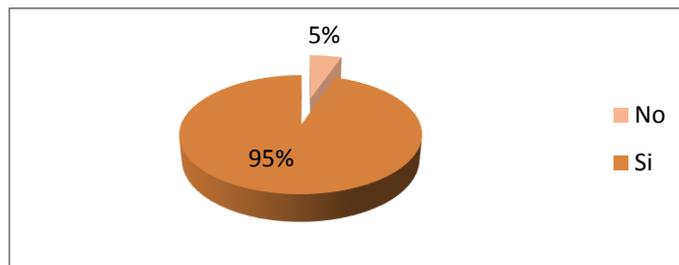


**Gráfico 26-4.** Resultado diversión con el juego de puzzle

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Al 100% de niños y niñas les gusto jugar este tipo de juego, se divirtieron al máximo.

**¿Te divertiste jugando la sopa de letras?**

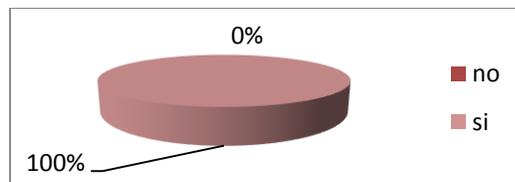


**Gráfico 27-4.** Resultado diversión con el juego sopa de letras

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** A la mayoría de los niños y niñas les gusto jugar este juego, pocos niños se manifestaron de forma negativa.

**¿Te divertiste jugando el laberinto?**

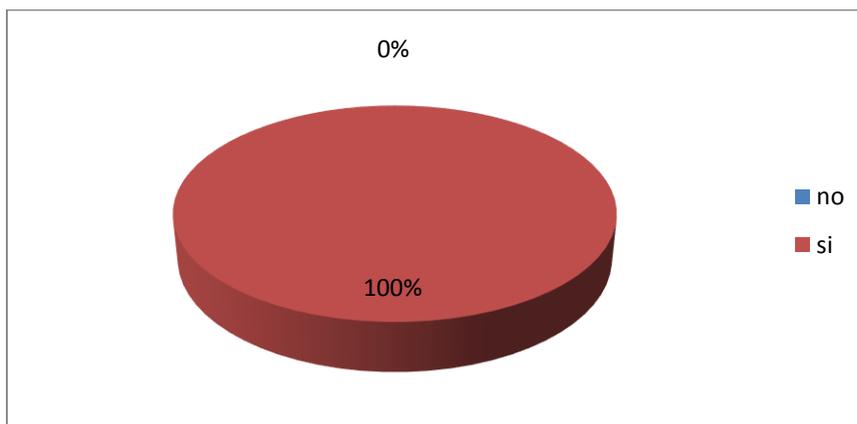


**Gráfico 28-4.** Resultado diversión con el juego del laberinto

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** A todos los niños y niñas les gusto jugar el laberinto, se mostraron entusiasmados con el juego.

**¿Las fotografías que miraste les consideras atractivas?**

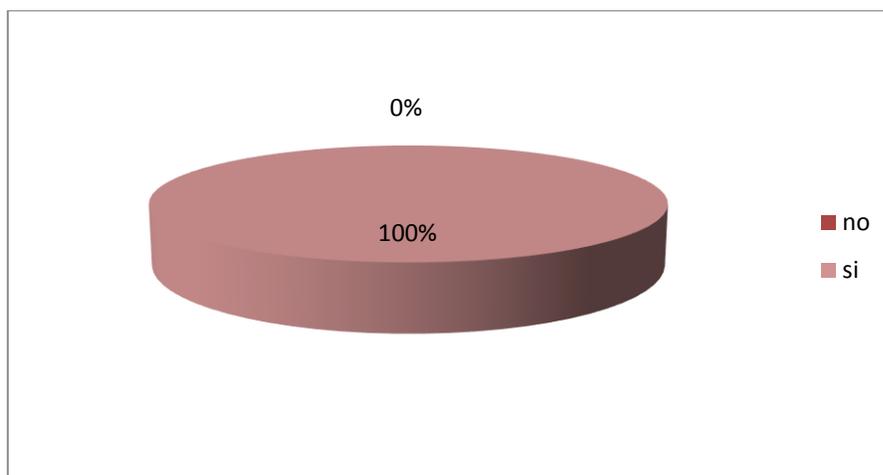


**Gráfico 29-4.** Resultado fotografías atractivas

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Las fotografías fueron consideradas atractivas por todos los niños y niñas.

**¿Te gustaron los colores del multimedia?**

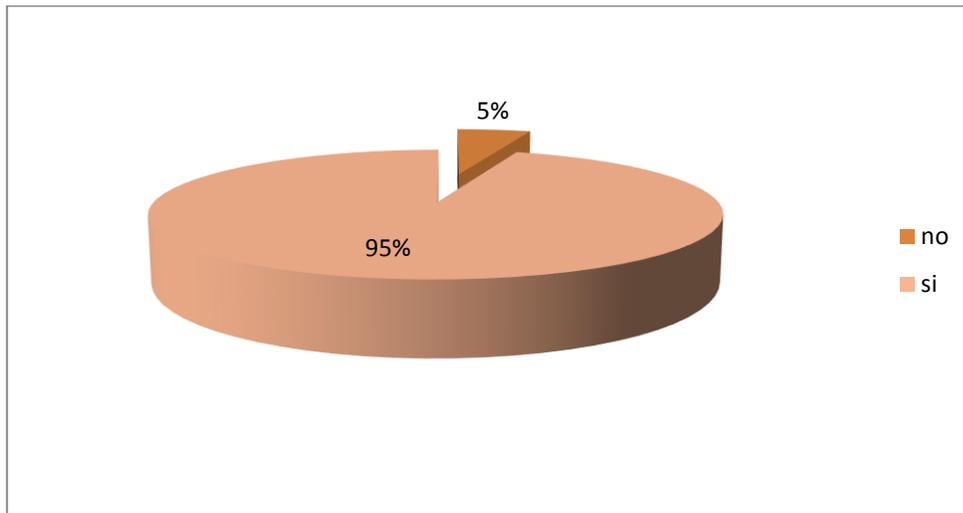


**Gráfico 30-4.** Resultado gusto de colores del multimedia

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** La combinación y predominio de 4 colores principales fue de su completo gusto.

**¿Los paisajes te parecieron atractivos?**

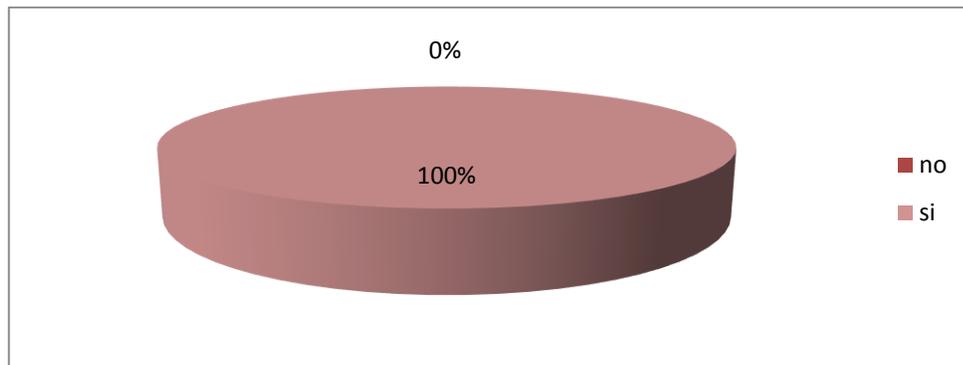


**Gráfico 31-4** Resultado paisajes atractivos

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Las ilustraciones de las escenas a un 95% les parecieron de su gusto, apenas al 5% de niños y niñas no les gusto.

**¿Leíste con facilidad el texto?**

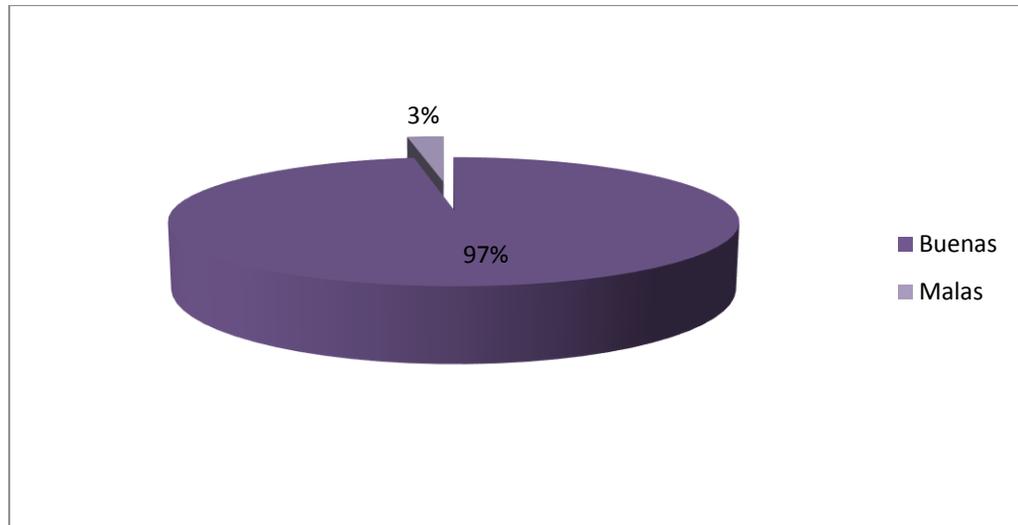


**Gráfico 32-4.** Resultado facilidad de lectura

**Realizado por:** Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** La familia tipográfica que se utilizó fue la correcta porque los niños y niñas no tuvieron ninguna clase de dificultad al momento de leer el texto que contiene el multimedia.

**¿Qué sensaciones te produce el sonido?**

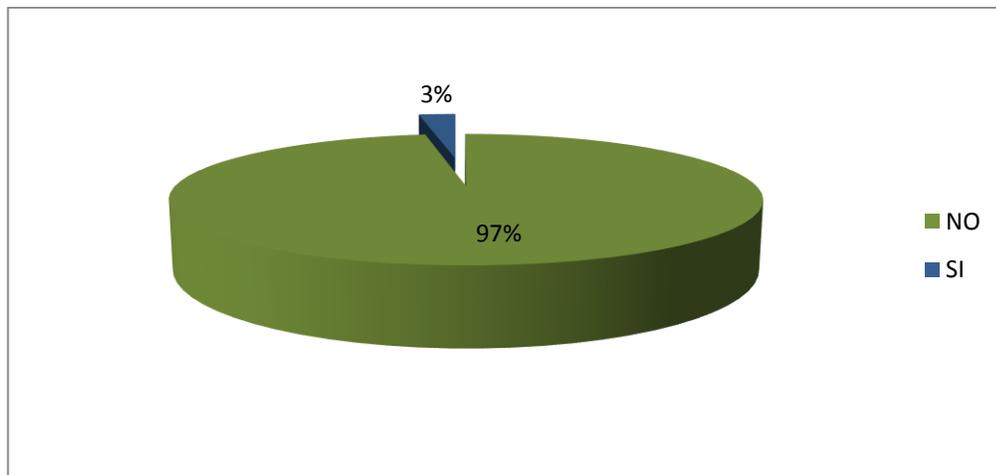


**Gráfico 33-4.** Resultado sensaciones de la melodía

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 201

**Interpretación:** en un alto porcentaje el sonido les causo buenas sensaciones, les gusto porque evocaba tradiciones y costumbres de los de indígenas.

**¿Para ti fue difícil manejar el multimedia?**



**Gráfico 34-4.** Resultado facilidad de navegación del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

**Interpretación:** Al 97% se les hizo fácil la manipulación, no fue nada complejo ya que este material didáctico se adaptó a las necesidades de los niños y niñas, apenas al 3% se les complicó un poco, pero esto solo fue hasta familiarizarse con el multimedia, se les hizo un poco difícil porque ellos no disponen de una computadora en su hogar. Pero el multimedia en sí es apto para los niños y niñas de esa edad que se estableció.

### **Conclusión de la validación del prototipo del Multimedia**

- El multimedia como material didáctico es una herramienta más para el aprendizaje de los niños y niñas, les ayuda en una forma no convencional al momento de aprender sobre algún tema en específico.
- A los niños y niñas se les hizo más divertido saber sobre la laguna de Colta, de una forma más interactiva, se sintieron a gusto al ver las animaciones y los sonidos que contenía el multimedia.
- Las ilustraciones de los elementos gráficos les gustaron, decían que son ilustraciones que les evoca interés por saber más de nuestra cultura.
- La cromática utilizada fueron 4 colores predominantes, que les gusto y les causaba las sensaciones que estaban acordes con las características que ellos pedían o son sus necesidades.

## 4.9. Corrección del cuento validado

### 4.9.1. Propuestas de las 7 leyendas de la laguna de Colta





Página 4



Página 5



Página 6



Página 7



Página 8



Página 9



Página 10



Página 11

Figura 45-4. Propuesta final del cuento Los novios

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## Cuento “ LOS ABUELITOS ”



Portada



Contraportada



Página 1



Página 2



Página 3



Página 4



Página 5



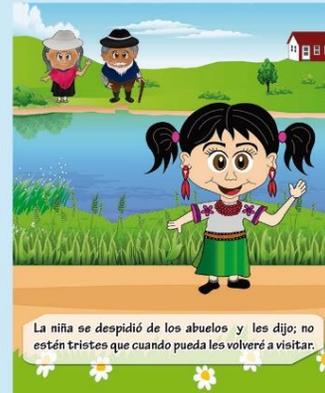
Página 6



Página 7



Página 8



Página 9



Página 10

Figura 46-4. Propuesta del cuento Los abuelitos

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## Cuento “ MUERE Y RESUCITA AL TERCER DÍA ”



Portada



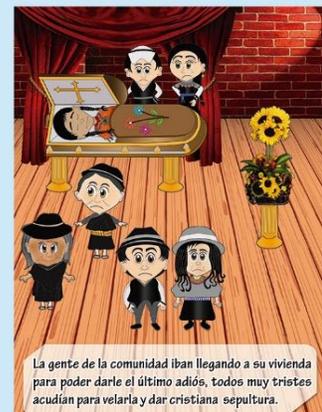
Contraportada



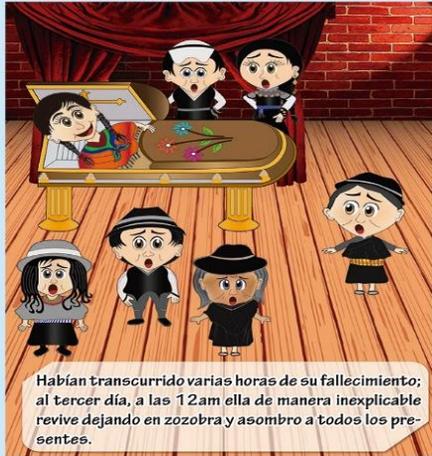
Página 1



Página 2



Página 3



**Página 4**



**Página 5**



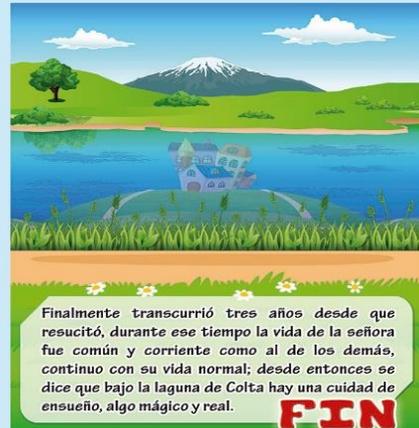
**Página 6**



**Página 7**



**Página 8**



**Página 9**

**Figura 47-4.** Propuesta del cuento Muere y resucita al tercer día

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

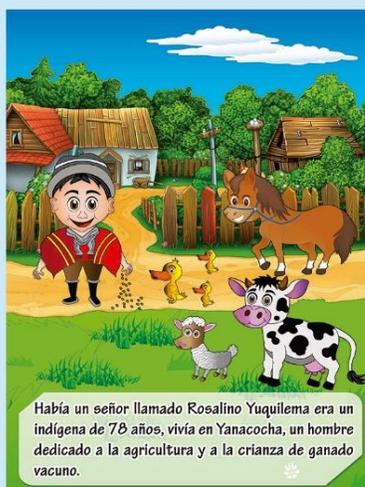
## Cuento “ EL TORO GUARDIÁN DE LAS TOTORAS ”



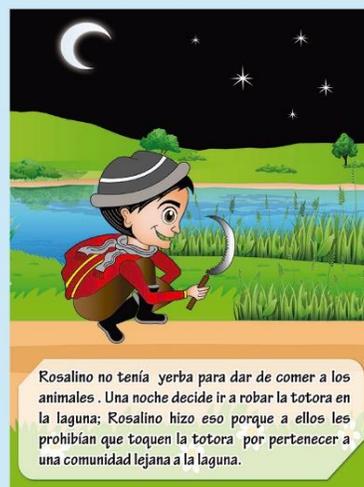
Portada



Contraportada



Página 1



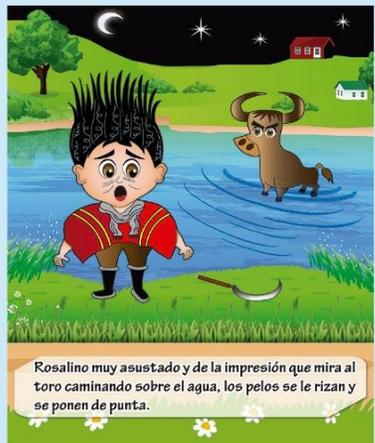
Página 2



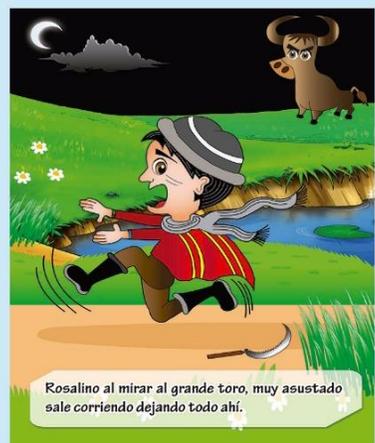
Página 3



Página 4



Página 5



Página 6



Página 7

Figura 48-4. Propuesta del cuento El toro guardián de la totora

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

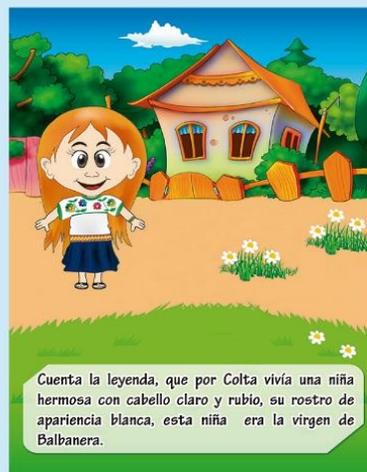
## Cuento “LA NIÑA BLANCA”



Portada



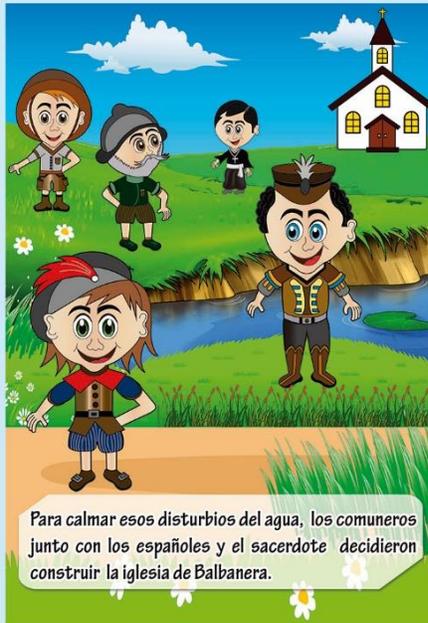
Contraportada



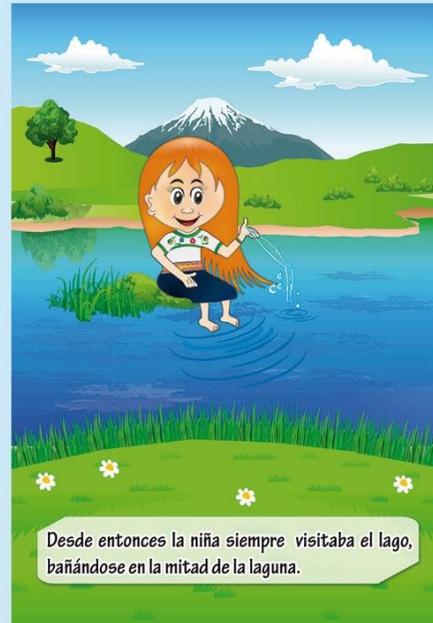
Página 1



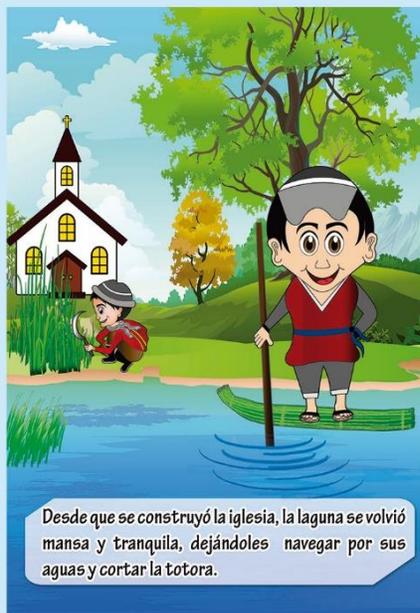
Página 2



**Página 3**



**Página 4**



**Página 5**



**Página 6**

**Figura 49-4.** Propuesta del cuento La niña blanca

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

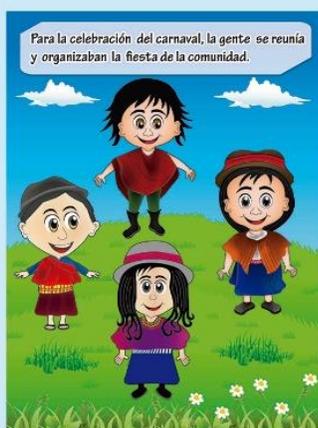
## Cuento “ PAUKAR RAYMI ”



Portada



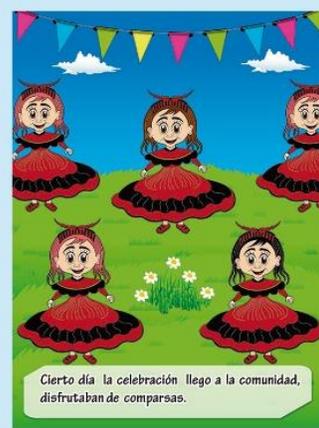
Contraportada



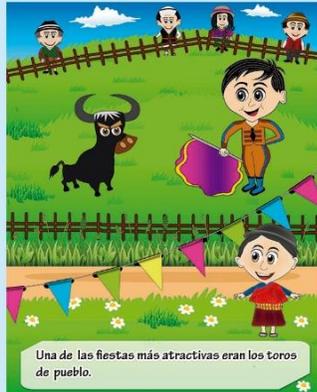
Página 1



Página 2



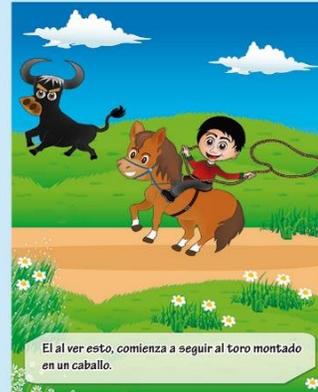
Página 3



Página 4



Página 5



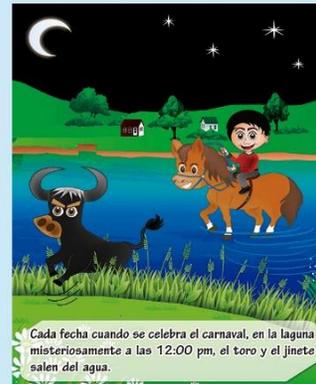
Página 6



Página 7



Página 8



Página 9



Página 10

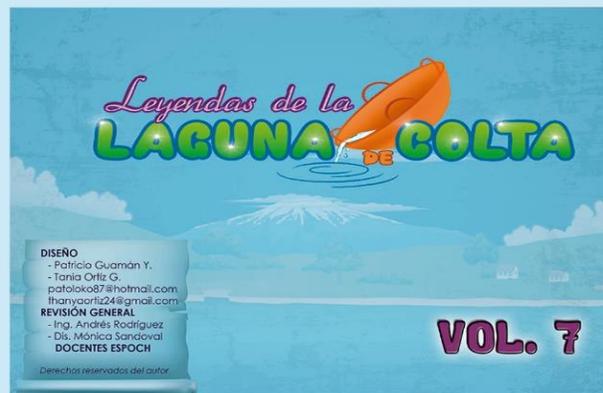
Figura 50-4. Propuesta final del cuento El toro del pawkar raymi

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

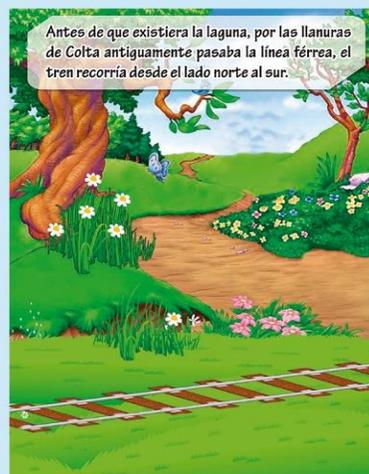
## Cuento "EL TREN"



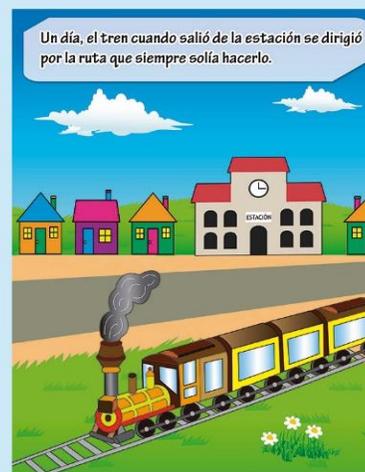
Portada



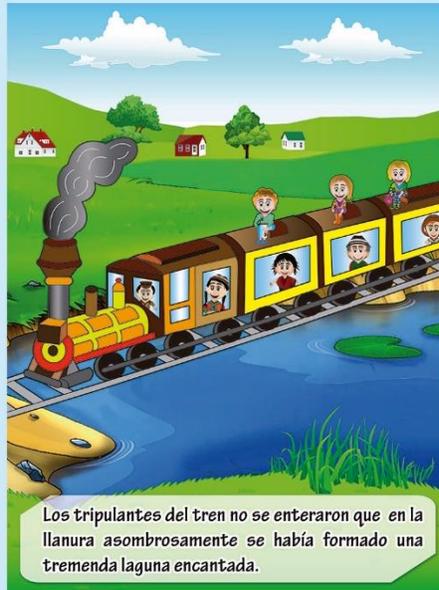
Contraportada



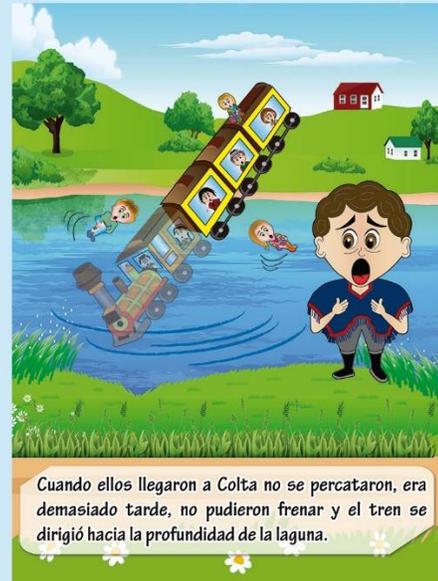
Página 1



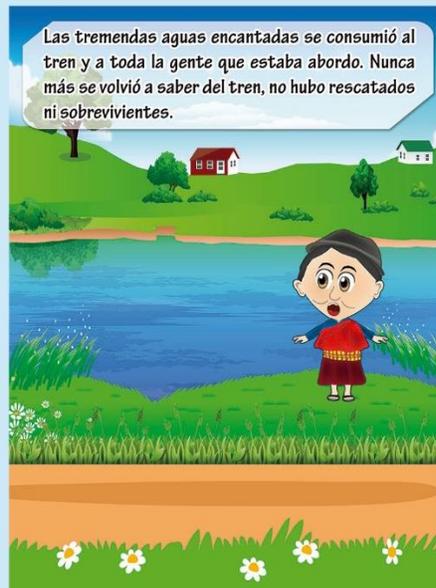
Página 2



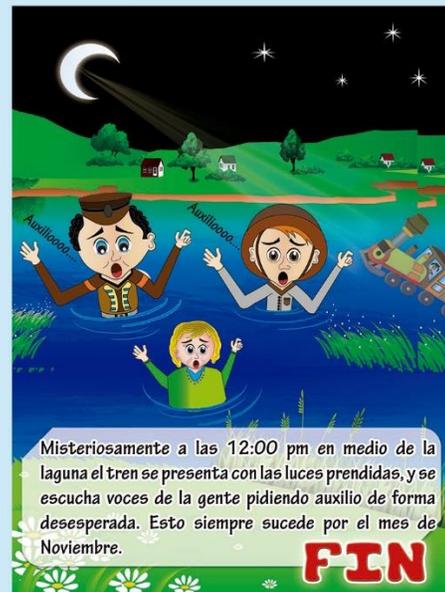
**Página 3**



**Página 4**



**Página 5**



**Página 6**

**Figura 51-4.** Propuesta del cuento El tren

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

#### 4.10. Corrección del multimedia validado

##### 4.10.1. Propuestas final del multimedia



## PUZZLE DE PERSONAJES

**INSTRUCCIONES**  
Coloca la imagen en la sombra que corresponde según la silueta.

## ABC SOPA DE LETRAS

**INSTRUCCIONES**

1. Selecciona el color.
2. Dale click en el círculo.
3. Busca las palabras que están en sentido vertical y horizontal.
4. Pinta la letra según corresponde el color especificado.

5. Pinta cada palabra que encuentres con el color que está indicando.

- PAREJA
- NOVIOS
- CELEBRAR
- MATRIMONIO
- PALA
- DE CUATRO OREJAS
- LUBIA
- LAGUNA
- ENCANTADA

## LABERINTO DE GALLARETA

**INSTRUCCIONES**  
Ayuda a encontrar a la familia de la gallareta.

## KULTA KUCHA

**DESCRIPCIÓN**  
Video de dramatización sobre la leyenda de los novios, y como se formó la laguna de Colta.



**Figura 52-4.** Propuesta final del multimedia

Realizado por: Guamán Yupa y Ortíz Godoy, 2015

## CONCLUSIONES

La provincia de Chimborazo posee una amplia gama de leyendas y narraciones que no han sido descubiertas, relatadas y menos publicadas. La población de Colta tiene 28 versiones diferentes sobre la creación de la laguna, siendo 7 leyendas las más relevantes como: Leyenda “Los novios”, “Los abuelitos”, Muere y resucita al tercer día”, “La niña blanca”, “El toro guardián de las totoras”, “El toro del Pawkar Raymi”, “El tren”.

Los elementos compositivos apropiados para los niños y niñas de 8 años de la escuela unidad educativa “Riobamba” son: tipografía grande, colores pastel, manchas de color, contraste, gradación, proporción, equilibrio, dirección, figura-fondo, tamaño, ilustraciones.

La validación de un cuento pop up y un multimedia puede realizarse con ayuda de un check list utilizando preguntas que hagan referencia: la temática de la leyenda, gusto de color, ilustraciones, tipografía, escenas de paisajes y soporte del material didáctico.

Para la realización de un cuento pop up se debe considerar aspectos importantes como: el tipo de ilustración, paisajes, material, colores, formato, soporte y composición gráfica, con la finalidad de que sea interactivo y de fácil comprensión.

De igual forma para la realización de un multimedia se debe considerar los elementos compositivos como: colores primarios y fuertes, ilustraciones en estilo de dibujos animados, tipografía que evoquen alegría y diversión, retícula, armonía, y proporción.

Se concluye que los materiales didácticos tanto cuentos en estilo pop up y multimedia son la mejor forma de transmitir la información hacia los niños y niñas. El multimedia tiene mayor aceptación con el 97% a comparación del cuento con un 93% de aceptación por los infantes. El promedio general de aprobación del material es el 95%, nos hace inducir que es un método funcional y adaptable a las características del público objetivo.

## **RECOMENDACIONES**

En los centros de turismo de la laguna de Colta se debe crear programas de socialización que les ayude en el fortalecimiento de la identidad cultural. Es un hecho muy lamentable que el gobierno de la provincia de Chimborazo, el cantón Colta y centros turísticos no posean una amplia información sobre las leyendas y narraciones acerca de cómo se formó la laguna.

Para los niños y niñas en la edad escolar se les hace más fácil la lectura, mediante métodos y técnicas que les ayude a la comprensión y concentración. Esto se lo puede lograr mediante la implementación de material didáctico, dejando de un lado las enseñanzas convencionales que no ayudan al desarrollo de la educación.

Al momento de diseñar el material didáctico se debe dar mayor importancia a las características y rasgos originales de la población, tomada como referencia principal. De esta forma sea el agrado total del segmento al cual está dirigido.

Utilizar diseños de cuento en estilo pop up y el multimedia debido a las bondades y características que ofrece para informar sobre las leyendas de la laguna.

Se propone al gobierno de la provincia de Chimborazo que se implemente proyectos de información sobre las leyendas de la laguna de Colta en las instituciones educativas, para reforzar el conocimiento sobre nuestras costumbres, tradiciones y leyendas populares. Capacitar a docentes y guías turísticos para que puedan brindar información pertinente sobre la laguna de Colta, de esta forma hacer de las leyendas tradicionales una herramienta de apoyo para la educación y el turismo.

## **GLOSARIO TÉCNICO**

**Balsa de palo seco:** Es un bote realizado de forma artesanal por la gente que vive alrededor de la laguna de Colta, la utilizan para poder extraer la totora de lugares dificultosos, está realizada por 3 o 4 palos bien secos atados con una cuerda o cabuya, propias para que no se desintegren en el agua.

**Chaguarquero:** Es un instrumento de palo seco, mide aproximadamente unos 6 metros de largo, lo utilizan los cortadores de totora como un remo para poder movilizarse en la balsa cuando estén en el lago.

**Comunidad:** Es un lugar o sitio en el campo, compuesto por habitantes indígenas de la sierra ecuatoriana, sus hogares son en su mayoría de tierra y paja.

**Cromática:** Es la gama de colores y el círculo cromático que se puede utilizar en campo del diseño, en este caso es toda la combinación de colores que se implementó en el material didáctico.

**Didáctico:** Es un nuevo método que los docentes tienen para educar a los niños y niñas, sobre un tema específico.

**Magipamba:** Es el nombre originario de un lugar de los alrededores de la laguna de Colta, habitan gente de la raza Puruhá.

**Material:** Son diferentes recursos que los docentes utilizan para enseñar determinado tema, estos pueden ser: papeles, cartulinas, plásticos, tela, madera, cartón, etc.

**Multimedia:** Es un medio digital por el cual se puede transmitir cualquier tipo de información, tiene un contenido amplio de ilustraciones, video, sonido, fotografías y textos, la cual hace ser preferidos entre muchos usuarios.

**Pawkar Raymi:** Es una fiesta tradicional antigua de los indígenas, se lo realiza en una fecha específica para celebrar la fiesta de florecimiento.

**Pop Up:** Es un sistema de libros tridimensionales o desplegables, cuando se abre una página alguna figura que tenga un corte especial forma un túnel y levanta imágenes que emergen, y hace que sea más llamativa el libro en sí.

**Tipología:** Es un regla que se utiliza para determinar el tipo y la clase de materiales didácticos que se utilizó en la investigación realizada sobre las leyendas.

**Totora:** Es una planta que crece solo en lugares donde hay acumulación de abundante agua, en este caso en lagos, charcos y reservorios abandonados, sirve como alimento, abono orgánico y en algunos casos como materia prima para realizar artesanías.

## BIBLIOGRAFÍA

1. **ALBARRACÍN, FERNANDO MANUEL MÉNDEZ. 2013.** UNIVERSIDAD DE CUENCA. *UNIVERSIDAD DE CUENCA*. [En línea] 15 de Abril de 2013. [Citado el: 24 de Febrero de 2015.] <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4710/1/tesis.pdf>.
2. **BOTELLA, JORGE. 2011.** PAPELES PARA EL PROGRESO. *VALORES*
3. **AMBROSE, et al. abril de 2010.** *Metodología del diseño*. Barcelona: Singapur, abril de 2010.
4. **BUSTAMANTE, JAIME.** Ecuador destino turístico. *Ecuador destino turístico*. Quito, Pichincha, Ecuador: s.n.
5. **EDUCACION, HAANNLIE. 2011.** Proceso de elaboración de los materiales didácticos. *Características de los Materiales Didácticos*. [En línea] Mayo de 2011. [Citado el: 23 de Febrero de 2015.] <http://medios-didacticos.blogspot.com/p/caracteristicas-de-los-materiales.html>.
6. **HAIR. BUSH, et al. 2010.** *Investigación de mercado*. México: Mc Graw Hill, 2010.
7. **INPC. 2010.** *Guía de Bienes Culturales del Ecuador Chimborazo*. Quito: Ediecuatorial, 2010.  
**2011.** *Guía de Identificación de Bienes Culturales patrimoniales*. Quito: Ediecuatorial, 2011.  
**2010.** *Patrimonio Cultura del Ecuador*. Quito: Ediecuatorial, 2010. págs. 11, 12. Vol. 4.  
**2010.** *Patrimonio Cultural del Ecuador*. Quito: Ediecuatorial, 2010. pág. 64. Vol. 3.
8. **INTERCULTURALES .** [En línea] Abril de 2011. [Citado el: 13 de Febrero de 2015.] <http://www.papelesparaelprogreso.com/numero55/5510.html>.
9. **KNIGHT, et al. 2010.** *Ejercicios de diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2010.

10. **MELCY. 2010.** Arteducativo. *Material Educativo Infantil*. [En línea] 24 de Mayo de 2010. [Citado el: 23 de Febrero de 2015.] <http://arteducativo.blogspot.com/2010/05/conceptoobjetivos-y-funciones-del.html>.
11. **Municipio de Colta. Lindo y Milenario. 02 de agosto del 2014.** Riobamba: s.n., 02 de agosto del 2014, Vol. 1.
12. **LEGUIZAMÓN, GERALDINE. 2011.** La Leyenda. *Clases de Leyendas*. [En línea] Miércoles 17 de Agosto de 2011. [Citado el: Martes 10 de Febrero de 2015.] <http://geralchik.blogspot.com/2011/08/clases-de-leyendas.html>.
13. **ORELLANO, IVONNE JOHANA TERÁN Y OLIVO, VICTOR ORLANDO VALVERDE. 2014.** ESPOCH. *ESPOCH*. [En línea] Febrero de 2014. [Citado el: 24 de Febrero de 2015.] <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/3333/1/88T00093.pdf>.
14. **PHILLIP KOTTAK, CONRAD. 2011.** *Antropología Cultural*. s.l.: Mc Graw Hill, 2011. Vol. 14
15. **REGALADO, JORGE. 2011.** SLIDESHARE. *Aculturacion en el Ecuador*. [En línea] 5 de Junio de 2011. [Citado el: 13 de Febrero de 2015.] <http://es.slideshare.net/JorgeRegalado2/aculturacion-en-el-ecuador-8210150>.
16. **Riobamba, Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal. 2013 - 2014.** Cultural. *revista cultura*. 2013 - 2014, pág. 160.
17. **RODRÍGUEZ, GONZÁLES, et al. Septiembre 2012.** *Desafíos historia y ciencias sociales*. Quito: Santillana S.A., Septiembre 2012. Vol. 1
18. **SAUL DURON, EDDY JUANEZ. 2012.** Comunicacion y Tecnologia . *Materiales Mixtos Materiales Tridimensionales*. [En línea] 3 de Mayo de 2012. [Citado el: 23 de Febrero de 2015.] <http://comunytecnologia.blogspot.com/2012/05/mixto-s-audio-visuales-sonnetamente.html>.

19. **SEVILLANO GARCÍA, MARÍA LUISA. 2011.** *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa.* Madrid: PEARSON, 2011.
20. **VILLA, LAURY. 2012.** Características y ventajas de los diferentes tipos de soportes del material didáctico. *Características y ventajas de los diferentes tipos de soportes del material didáctico.* [En línea] 3 de Marzo de 2012. [Citado el: 23 de Febrero de 2015.] <http://aulafacilmaterialdidactico.blogspot.com/p/que-caracteristicas-especiales-debe.html>.
21. **YÁNEZ, PRIS. 2013.** Slideshare. *Fundamentos del Diseño.* [En línea] 1 de Julio de 2013. [Citado el: 24 de Febrero de 2015.] <http://es.slideshare.net/Prisangel/fundamentos-del-diseo-wicius-wong>.

ANEXOS

Anexo A: Documento de autorización de la Unidad Educativa "Riobamba"



ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

Riobamba, 09 de Marzo del 2015

Unidad Educativa "RIOBAMBA"
SECRETARÍA
Recibido por: <i>[Firma]</i>
Fecha: 09-03-2015 Hora: 12:45

Señora

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RIOBAMBA"

Presente.-

Un saludo cordial

Yo, INGENIERO ANDRÉS RODRÍGUEZ GALÁN con C.I.:060355194-6, Docente de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Informática y Electrónica ESPOCH, y en mi calidad de Director de Tesis de la señorita: TANIA ISABEL ORTIZ GODOY, con C.I.: 060412794-4 y del señor: MANUEL PATRICIO GUAMÁN YUPA, con C.I.: 030228299-1, proponentes de la tesis titulada: "DIFUSIÓN DE LEYENDAS RELACIONADAS CON LA LAGUNA DE COLTA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS, MEDIANTE MATERIAL DIDACTICO.", tengo a bien solicitarle de la manera más comedida, se conceda a los señores tesisistas la apertura para realizar la investigación de mercado y la recopilación de información, con los niños y niñas del CUARTO AÑO DE BÁSICA de la unidad educativa que usted lidera.

Por la favorable atención, le anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,

*[Firma]*

Ing. Andrés Rodríguez Galán

0984913343

DOCENTE EDG - ESPOCH

Pd: Adjunto copia del anteproyecto



Anexo B: Encuesta material didáctico (hoja 1)



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

### Escuela De Diseño Grafico

**Objetivos:** Investigar las preferencias y gustos, para diseñar un sistema de material didáctico para los niños y niñas de la escuela "Unidad Educativa Riobamba".

**Datos informativos**

Nombre: Julian Garpar Grado: 4to B11  
Edad: 8 años

### ENCUESTA MATERIAL DIDÁCTICO

1. De la siguiente lista, escoge los 4 medios que más te guste y encierra en un círculo.



Cuento



Radio



Juegos de mesa



Revista



Video juego



Material Didáctico



Afiche



Multimedia



Dibujos animados



Fotografía



Video



Postales



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

2. ¿Qué te gusta hacer los domingos en tu tiempo libre, escribe tres actividades?

1. *Jugar con pelota* 3. *estudiar*  
 2. *Ayudar a mi mamá*

3. Escribe el nombre de tu súper héroe favorito e indica porque te gusta

*Goku porque tiene muchos poderes*  
*y porque él siempre gana peleando*

4. Completa el siguiente laberinto



5. Busca las siguientes palabras en la sopa de Letras, y pinta con diferentes colores.

CHIMBORAZO - RIOBAMBA - COLTA - CANTÓN - LAGUNA

L	A	O	U	N	A	J	C	T	U
R	V	O	N	R	M	B	O	L	I
W	E	G	Y	I	H	S	L	Q	J
U	J	H	B	O	F	U	T	E	Ñ
C	H	I	M	B	O	R	A	Z	O
A	L	K	S	A	W	U	V	U	H
N	I	R	Z	M	E	T	G	L	I
T	D	U	X	B	O	J	U	E	Q
O	W	I	Y	A	M	I	K	F	Z
N	A	R	Ñ	Q	U	H	O	A	J

6. ¿Escribe 3 actividades Qué te gusta jugar en la escuela?

1. *estudiar* 2. *Movimiento* 3. *jugar*

Anexo C: Bocetos de la leyenda "Los Novios"

**BOCETOS**

**Leyenda "Los Novios"**





**Anexo D: Bocetos de la leyenda “La Niña Blanca”**

**Leyenda “La Niña Blanca”**





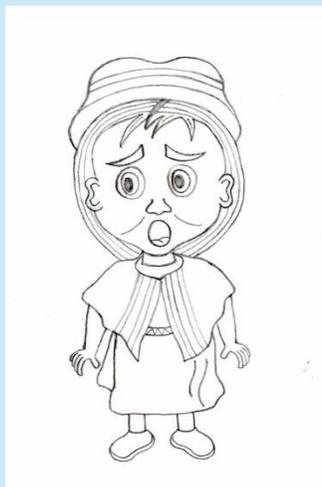
Anexo E: Bocetos de la leyenda “Los Abuelitos”

Leyenda “Los Abuelitos”



**Anexo F: Bocetos de la leyenda “El toro del pawkar raymi”**

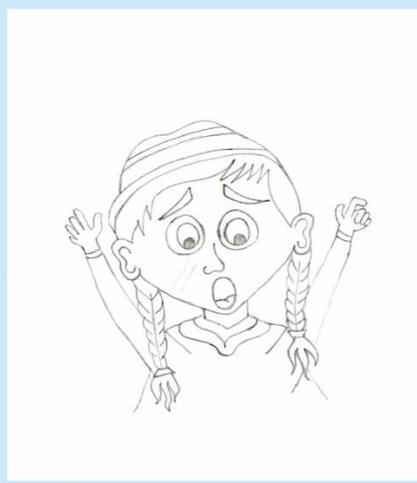
Leyenda “El toro del Pawkar Raymi”

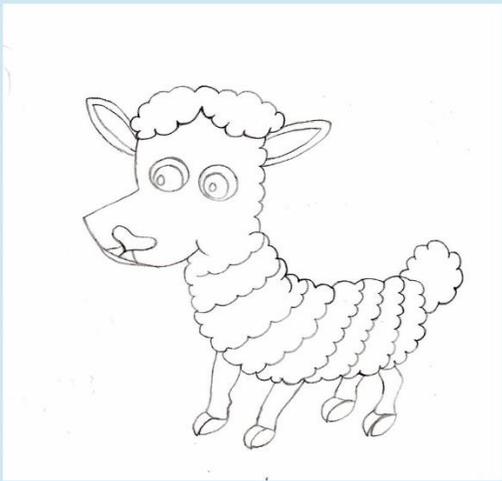


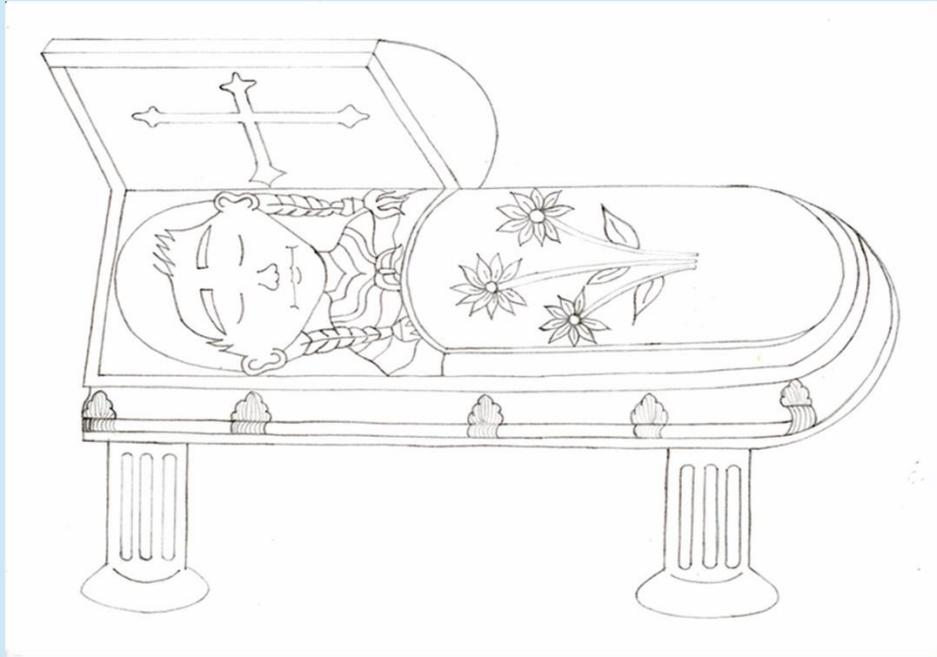


**Anexo G: Bocetos de la leyenda “Muere y resucita al tercer día”**

Leyenda “Muere y resucita al tercer día”

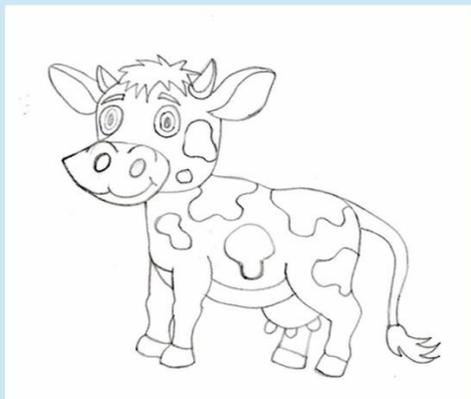
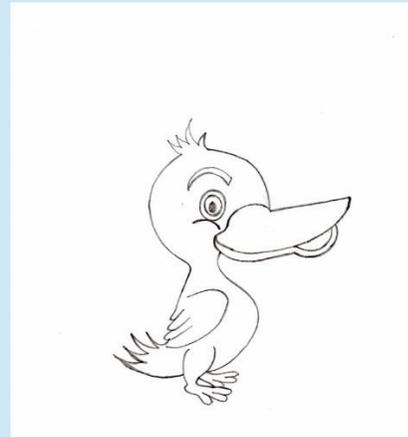


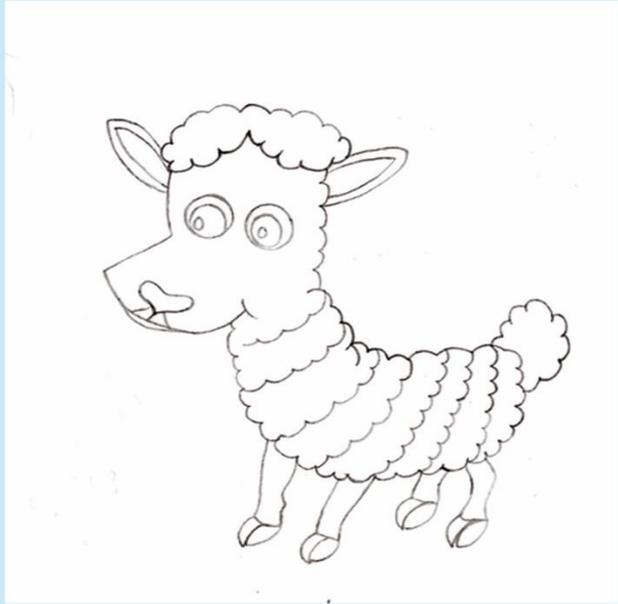
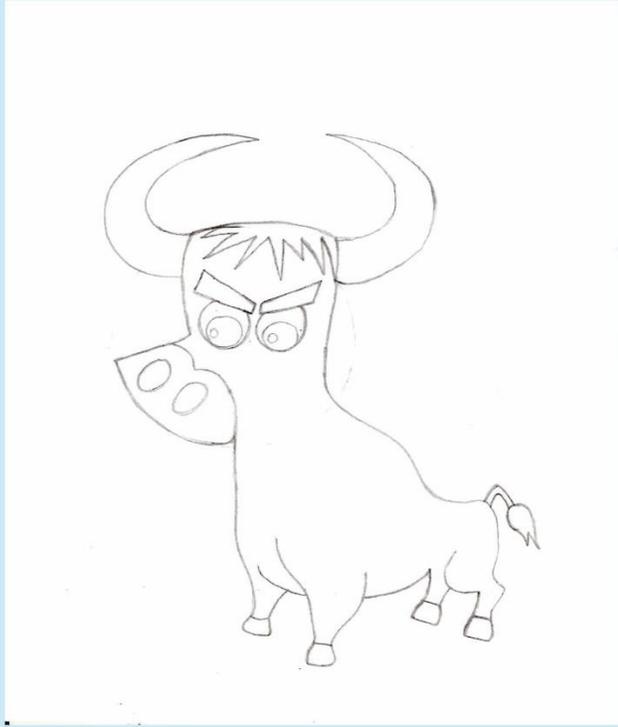




**Anexo H: El toro guardián de las totoras”**

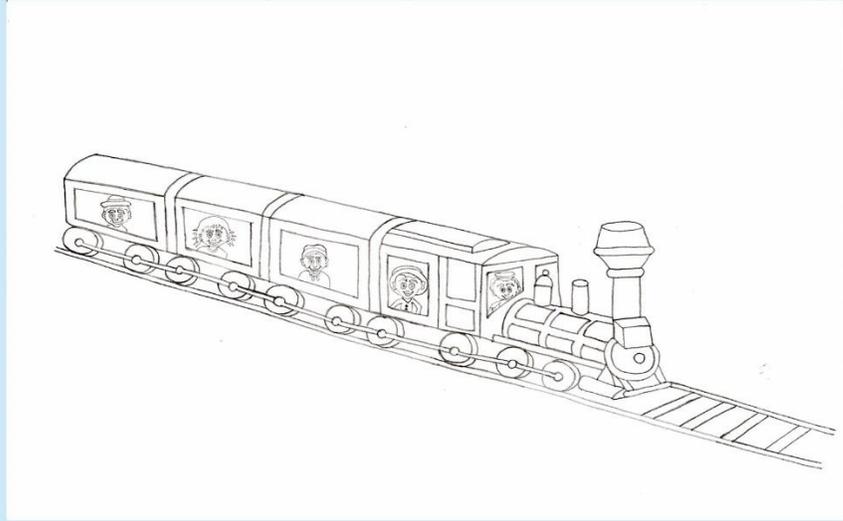
**Leyenda “El Toro Guardián de las Totoras”**

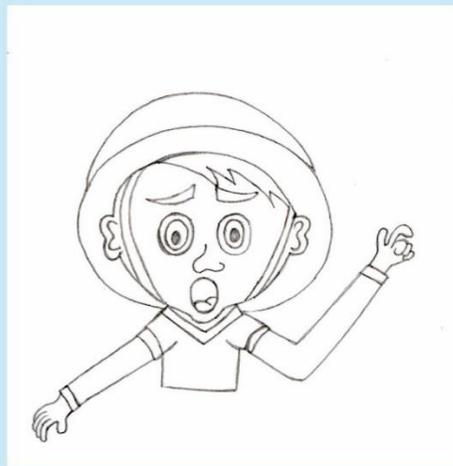
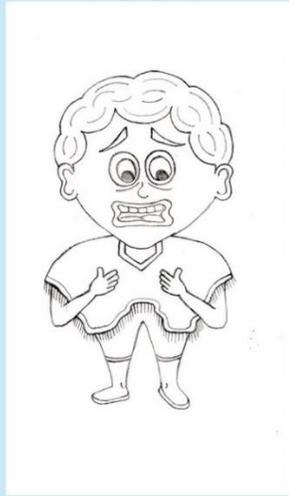




Anexo I: Bocetos de la leyenda "El tren"

Leyenda "El Tren"

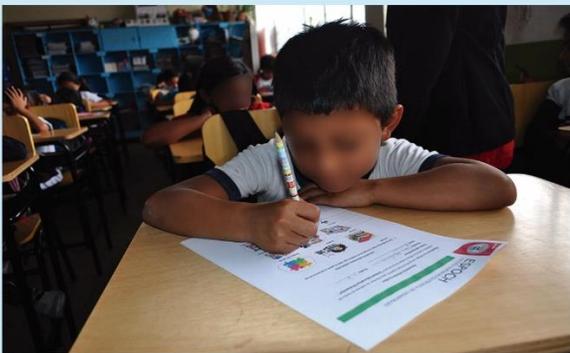








**Anexos L: Encuestas a los niños y niñas de la escuela**



**Anexos M:** Entrevistas a la memoria viva de la población de Colta



**Anexo N: Tras cámaras en la filmación del video leyenda “Los Novios”**

