

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SUDAMERICANO



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUDAMERICANO
Hacemos gente de talento!



DISEÑO GRÁFICO
TECNOLOGÍA SUPERIOR

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

CREACIÓN Y EDICIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR Y PRESERVAR LOS MITOS Y LEYENDAS DE LA CULTURA SARAGURO, DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CANTÓN LOJA, EN EL PERIODO ABRIL-SEPTIEMBRE 2022.

INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

AUTOR:

Albito Castro Rodrigo José, Rojas Ramírez Angel Humberto

TUTOR:

Ing. Carlos Andrés Ochoa Moncada

Loja, octubre 2022

Certificación

Tlgo.

Carlos Andrés Ochoa Moncada

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA:

Que ha supervisado el presente proyecto de investigación titulado: Creación y edición de material audiovisual para fomentar y preservar los mitos y leyendas de la cultura Saraguro, dirigido a niños y adolescentes del cantón Loja, en el periodo Abril – eptiembre 2022; el mismo que cumple con lo establecido por el Instituto Superior Tecnológico Sudamericano: por consiguiente, autorizo su presencia ante el tribunal respectivo.

Loja, octubre 2022

Carlos Andrés Ochoa Moncada

C.I. 1104021686

AUTORÍA

Yo, Angel Humberto Rojas Ramírez del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano a continuación certifico que los criterios, opiniones, afirmaciones, análisis, interpretaciones, conclusiones, recomendaciones y todos los demás aspectos vertidos en el presente proyecto de investigación de fin de carrera son absolutamente responsabilidad de mi persona.

.....
Rojas Ramírez Angel Humberto

AUTOR

C.I.1105026486

Yo, Albito Castro Rodrigo José del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano a continuación certifico que los criterios, opiniones, afirmaciones, análisis, interpretaciones, conclusiones, recomendaciones y todos los demás aspectos vertidos en el presente proyecto de investigación de fin de carrera son absolutamente responsabilidad de mi persona.

.....
Albito Castro Rodrigo José

AUTOR

C.I. 1104969199

DEDICATORIA

A mi padre Hugo Humberto Rojas por apoyarme en todo momento, en mis decisiones, a mi Hermana por a ver sido como una madre para mí por estar siempre apoyándome en mis estudios, pese a todos los problemas y adversidades que han ocurrido a lo largo de los años, estoy agradecido por haberme enseñado a seguir pese a tener todo en contra y a ver formado a la persona que soy hoy en día.

A mis amigos por aconsejarme y estar siempre en los malos y buenos momentos de la carrera.

Y finalmente a todos mis maestros por haberme enseñado todo lo que sé y ser una parte fundamental en mi desarrollo a lo largo de la carrera.

Att: Angel Rojas

A mi madre Diana Castro que siempre me apoyo animándome a no rendirme y a toda mi familia quienes me enviaban sus deseos quienes me enviaban sus deseos para poder convertirme en un profesional.

A mis amigos que nunca me abandonaron y siempre fueron un apoyo incondicional que siempre me tubo a flote en los momentos difíciles y que recorrieron conmigo este trayecto el cual fue el haber seguido tan hermosa carrera

Finalmente, a mis profesores quienes me otorgaron sus conocimientos para poderme convertir en un profesional digno de mis capacidades y expectativas.

Att: Rodrigo Albitio

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi padre, hermanos y amigos, los cuales me han brindado su apoyo incondicional en los momentos más difíciles que he tenido que cursar a lo largo de la carrera.

Agradezco a todos aquellos que forman parte del Instituto Superior Tecnológico Sudamericano por haberme acogido en tan prestigiosa institución y permitirme ser parte de una de las mejores carreras y haberme preparado con todos los conocimientos esenciales que he necesitado para desenvolverme de manera profesional.

De igual manera quedo especialmente agradecido con mi tutor de tesis, Tlgo. Carlos Andrés Ochoa Moncada por instruirme y compartir sus conocimientos desde el primer día de clase, y por estar ahí y brindarme su apoyo en cada uno los ciclos de la carrera.

Por último, pero no menos especial a mis compañeros Rodrigo, Kevin y Rafael por a ver sido parte de este periodo académico ayudándome y corrigiéndome cuando más los necesite.

Quiero expresar mi gratitud a Dios, por todas sus bendiciones, a mis padres y toda mi familia por estar siempre presentes con su apoyo incondicional. Agradezco a todas las autoridades y personal que conforman el Instituto Tecnológico Superior Sudamericano por abrirme las puertas y permitirme cumplir mis sueños académicos y personales.

De igual manera mis agradecimientos a la prestigiosa carrera de Diseño gráfico, a todos los docentes, quienes, con sus enseñanzas, valiosos conocimientos y consejos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Por último, quiero agradecer a mis compañeros que de una u otra manera han influido en mi persona para lograr cumplir esta meta tan anhelada.

Angel Rojas

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, por todas sus bendiciones, a mis padres y toda mi familia por estar siempre presentes con su apoyo incondicional.

Agradezco a todas las autoridades y personal que conforman el Instituto Tecnológico Superior Sudamericano por abrirme las puertas y permitirme cumplir mis sueños académicos y personales.

De igual manera mis agradecimientos a la prestigiosa carrera de Diseño gráfico, a todos los docentes, quienes, con sus enseñanzas, valiosos conocimientos y consejos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Por último, quiero agradecer a mis compañeros que de una u otra manera han influido en mi persona para lograr cumplir esta meta tan anhelada.

Rodrigo Albito

ACTA DE CECIÓN DE DERECHOS

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE FIN DE CARRERA

Conste por el presente documento la Cesión de los Derechos de proyecto de investigación de fin de carrera, de conformidad con las siguientes cláusulas:

PRIMERA: Por sus propios derechos; el Tlgo. Carlos Andrés Ochoa Moncada, en calidad de director del proyecto de investigación de fin de carrera; Albito Castro Rodrigo José y Rojas Ramírez Angel Humberto, en calidad de autores del proyecto de investigación de fin de carrera; mayores de edad emiten la presente acta de cesión de derechos.

SEGUNDA: Albito Castro Rodrigo José y Rojas Ramírez Angel Humberto, realizaron la Investigación titulada “CREACIÓN Y EDICIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR Y PRESERVAR LOS MITOS Y LEYENDAS DE LA CULTURA SARAGURO, DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CANTÓN LOJA, EN EL PERIODO ABRIL-SEPTIEMBRE 2022”; para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, en el Instituto Tecnológico Superior Sudamericano de Loja, bajo la dirección del Ing. Carlos Andrés Ochoa Moncada.

TERCERA: Es política del Instituto que los proyectos de investigación de fin de carrera se apliquen y materialicen en beneficio de la comunidad.

CUARTA: Los comparecientes Tlgo. Carlos Andrés Ochoa Moncada, en calidad de Director del proyecto de investigación de fin de carrera y Albito Castro Rodrigo José y Rojas Ramírez Angel Humberto como autores, por medio del presente instrumento, tienen a bien ceder en forma gratuita sus derechos de proyecto de investigación de fin de carrera titulado “Creación y edición de

material audiovisual para fomentar y preservar los mitos y leyendas de la cultura Saraguro, dirigido a niños y adolescentes del cantón Loja, en el periodo Abril – Septiembre 2022”

a favor del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano de Loja; conceden autorización para que el Instituto pueda utilizar esta investigación en su beneficio y/o de la comunidad, sin reserva alguna.

QUINTA: Aceptación – Las partes declaran que aceptan expresamente todo lo estipulado en la presente cesión de derechos.

Para constancia suscriben la presente cesión de derechos, en la ciudad de Loja, en el mes de abril del año 2022.

Tlgo. Carlos Andrés Ochoa Moncada

DIRECTOR

C.I. 1104166879

Albito Castro Rodrigo José

AUTOR

C.I. 1104969199

Rojas Ramírez Angel Humberto

AUTOR

C.I.1105026486

DECLARACIÓN JURAMENTADA



Loja, Octubre 2022

Nombres: Albitto Castro Rodrigo José y Rojas Ramírez Angel Humberto

Cédula de identidad: 1104969199 - 1105026486

Carrera: Diseño Gráfico

Semestre de ejecución del proceso de titulación: Marzo 2022

– Octubre 2022 Tema de proyecto de investigación de fin de carrera con fines de titulación:

“Creación y edición de material audiovisual para fomentar y preservar los mitos y leyendas de la cultura Saraguro, dirigido a niños y adolescentes del cantón Loja, en el periodo Abril – Septiembre 2022”

En calidad de estudiante del Instituto Superior Tecnológico Sudamericano de la ciudad de Loja;

Declaro bajo juramento que:

1. Somos autores del trabajo intelectual y de investigación del proyecto de fin de carrera.
2. El trabajo de investigación de fin de carrera no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para fuentes consultadas.
3. El trabajo de investigación de fin de carrera presentada no atenta contra derechos de terceros.

4. El trabajo de investigación de fin de carrera no ha sido publicado no presentado anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

5. Los datos presentados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, nicopiados. Las imágenes, tablas, graficas, fotografías y demás son de nuestra autoría;y en caso contrario aparecen con las correspondientes citas o fuentes. Por lo expuesto; mediante la presente asumo frente al INSTITUTO cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la auditoria, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación de fin de carrera.

En consecuencia; nos hacemos responsables frente al INSTITUTO y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar al INSTITUTO o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en el trabajo de investigación de fin de carrera presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello.

Así mismo por la presente nos comprometemos a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para el INSTITUTO en favor de terceros por motivo de acciones, reclamaciones, o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación de fin de carrera.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se derive, sometiéndome a la normatividad vigente dispuesta por la LOES y sus respectivos reglamentos y del Instituto Superior Tecnológico Sudamericano de la ciudad de Loja.

Índice

Certificación	II
AUTORÍA.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	VI
ACTA DE CECCIÓN DE DERECHOS	VIII
DECLARACIÓN JURAMENTADA	IX
.....	X
Semestre de ejecución del proceso de titulación: Marzo 2022 – Octubre 2022 Tema de proyecto de investigación de fin de carrera con fines de titulación:	X
Índice de tablas.....	16
Figuras.....	17
1. Resumen.....	18
2. Abstract	19
3. Problematización.....	20
4. Tema.....	22
6. Justificación.....	24
7. Objetivo.....	26
7.1. Objetivo General	26
7.2. Objetivo Específicos.....	26
8. Marco Teórico.....	27
Figura 1. Logo alcaldía de Saraguro	27
8.1. Marco Institucional.....	27
8.1.1. Reseña Histórica	27
8.1.2. Misión.....	28
8.1.3. Visión.....	28
8.1.4. Axiología	28
a) Puntualidad:.....	28
8.1.5. Servicios que ofrece la identidad publica	30
8.2. Marco Conceptual	31
8.2.1. Cultura	31
8.2.2. Identidad Cultural	31

8.2.3.	Tradiciones.....	31
8.2.4.	Expresiones Culturales Tradicionales.....	32
8.2.5.	Pueblo Saraguro.....	33
8.2.6.	Mitos.....	34
8.2.7.	Leyendas.....	35
8.2.8.	Producción Audiovisual.....	36
8.2.9.	Tipos de Producción Audiovisual.....	36
8.2.9.3.	Documentales.....	36
8.3.1.	Proceso de producción.....	36
8.3.2.	Producción y posproducción.....	37
8.3.3.	Guiones.....	38
8.3.4.	Storyboard.....	39
8.3.5.	Animación.....	40
9.	Metodología.....	41
9.1.	Método fenomenológico.....	41
9.2.	Método hermenéutico.....	41
9.3.	Método Practico Proyectual.....	42
9.4.	Técnicas de investigación.....	42
9.4.1.	Encuesta.....	42
9.4.2.	Entrevista.....	42
9.4.3.	Determinación de la muestra.....	43
9.4.4.	Aplicación de la encuesta.....	43
9.5.1.	Aplicación de la fórmula.....	44
9.5.2.	Desarrollo de la encuesta.....	45
Figura 2.	Desarrollo de Encuesta.....	45
10.	Análisis de resultado.....	46
-	Análisis de la encuesta.....	46
tabla 1.	Encuesta.....	46
tabla 2.	Encuesta.....	46
tabla 3.	Encuesta.....	47
tabla 4.	Encuesta.....	48
tabla 5.	Encuesta.....	49

tabla 6.	Encuesta	50
tabla 7.	Encuesta	51
tabla 8.	Encuesta	52
10.1	Entrevista.....	54
11	Propuesta acción.....	56
11.1	Introducción.....	56
11.2	Desarrollo de la propuesta.....	56
11.2.1	Desarrollo de la marca	56
Figura 3.	logotipo del proyecto 1	56
11.2.2	Concepto de la marca.....	56
11.2.3	Justificación de la marca.....	57
	Introducción.....	57
	Concepto.....	57
11.2.4	Manual de marca.....	57
Figura 4.	Manual de marca: logotipo 2	57
Figura 5.	Manual de marca: logotipo 3	57
<i>Figura 4:</i>	58
Figura 6.	: Manual de marca: logotipo 5	58
Figura 7.	Manual de marca: logotipo 6	58
Figura 8.	Manual de marca: logotipo 7	59
Figura 9.	Manual de marca: logotipo 8	59
Figura 10.	Manual de marca: logotipo 8.....	59
Figura 11.	Manual de marca: logotipo 9.....	59
Figura 12.	Manual de marca: logotipo 10.....	60
Figura 13.	Manual de marca: logotipo 11.....	60
11.2.5	Elaboración de bocetos	60
11.2.6	Cuentos	60
	Story board	60
11.2.7	Elaboracion de ilustraciones	62
•	Ilustraciones terminadas.....	62
Figura 14.	Ecenarios	63
•	Animacion.....	63

Figura 15. Animaciones.....	64
• Personajes.....	64
Figura 16. Personajes.....	65
12 Conclusiones	66
13. Recomendaciones.....	67
13 Bibliografía.....	68
Bibliografía	68
14 Anexo	71
14.1 Anexo 1	71
Anexo 1 certificado de aprobación 1	71
14.2 Anexo 2:	73
14.3 Presupuestos	77
14.3.1 Materiales básicos	77
<i>tabla 9.</i>	77
14.3.2 Materiales tecnológicos.....	78
<i>tabla 10.</i>	78
14.3.3 Presupuesto total	78
<i>tabla 11.</i>	78
15 Cronograma	78
Figura 17.	79

Índice de tablas

tabla 1.	Encuesta	46
tabla 2.	Encuesta	46
tabla 3.	Encuesta	47
tabla 4.	Encuesta	48
tabla 5.	Encuesta	49
tabla 6.	Encuesta	50
tabla 7.	Encuesta	51
tabla 8.	Encuesta	52
<i>tabla 9.</i>	77
<i>tabla 10.</i>	78
<i>tabla 11.</i>	78

Figuras

Figura 1. logotipo del proyecto 1	56
Figura 2. Manual de marca: logotipo 2	57
Figura 3. Manual de marca: logotipo 3	57
<i>Figura 4:</i>	58
Figura 4. : Manual de marca: logotipo 5	58
Figura 5. Manual de marca: logotipo 6	58
Figura 6. Manual de marca: logotipo 7	59
Figura 7. Manual de marca: logotipo 8	59
Figura 8. Manual de marca: logotipo 8	59
Figura 9. Manual de marca: logotipo 9	59
Figura 10. Manual de marca: logotipo 10.....	60
Figura 11. Manual de marca: logotipo 11.....	60
Figura 12. Ecenarios	63
Figura 13. Animaciones.....	64
Figura 14. Personajes.....	65
Figura 15.	79

1. Resumen

El presente proyecto de investigación está orientado en la creación de material audiovisual para la preservación de la identidad cultural del pueblo Saraguro.

El objetivo del presente proyecto de investigación consiste en crear y editar material audiovisual utilizando las herramientas y técnicas de ilustración para fomentar la preservación y aprendizaje sobre la identidad cultural del pueblo Saraguro y así conservar el patrimonio del pueblo Saraguro, hemos aplicado animaciones fáciles de entender y así preservar dichas historias.

En base a la sobrepoblación, las nuevas generaciones se han olvidado de los mitos y leyendas que preceden a nuestros antepasados. La tecnología ha ido avanzando conforme pasan los tiempos, a tal punto de que el pueblo Saraguro se ha visto opacado al pasar de los tiempos.

Para esto se formuló y ejecuto una investigación mediante la recopilación de cuentos originarios del pueblo Saraguro, posteriormente se realizó una encuesta previamente realizadas, revisadas y evaluadas por los encuestadores con la ayuda de plataformas digitales se dio a conocer a un público de entre 10 a 18 años de edad de la población de Loja con el fin de identificar los medios más idóneos para el público establecido y poner definir que cuentos saben de la cultura Saraguro.

De acuerdo con los resultados de las encuestas se puede establecer que la mayoría de los padres desconocen dichas leyendas representativas del pueblo Saraguro las cuales consideran importante la difusión de las leyendas que se desconocen de alguna animación o cuento físico, la manera más popular de la difusión de los cuentos animados es por medio de Facebook.

2. Abstract

This research project is oriented towards the creation of audiovisual material for the preservation of the cultural identity of Saraguro town.

The objective of this research project is to create and edit audiovisual material using the tools and techniques of illustration to promote the preservation and learning about the cultural identity of the Saraguro citizenship and thus preserve the heritage of the Saraguro people, applied animations easy to understand to and in this way preserve the theories.

Due to overpopulation, the new generations have forgotten the myths and legends that preceded our ancestors. Technology has evolved the last years, generating that Saraguro people have been overshadowed.

For this purpose, research was formulated and executed through the collection of stories originating from the Saraguro people, with the surveys reviewed and evaluated by the surveyed with the help of digital platforms made known to the public between 10 to 18 years of age the population of Loja in order to identify the most suitable media for the target audience and define what stories they know about the Saraguro culture.

According to the results of the surveys, it can be established that most parents are unaware of these legends representative of the Saraguro people which consider important the dissemination of the legends that are unknown of any animation or physical story, the most popular way of disclosure of animated stories are through Facebook.

3. Problematización

A lo largo del tiempo la identidad cultural ha sido importante para distintas etnias, teniendo presente el esfuerzo de entidades que trabajan para preservar distintos rasgos culturales, un ejemplo claro de estos son los mitos y leyendas que siempre se han tratado como relatos de una cultura que busca enseñar a jóvenes por medio de historias fantásticas buscando transmitir la vida cotidiana y tradiciones, estas son transmitidas de boca en boca dentro de su comunidad. "Con la leyenda nos introducimos en los dominios de una historia, que, si a veces, puede estar anclada en lo real, otra se escapa de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario, lo paranormal." (las leyendas y su valor didáctico Pascuala Morote Magal pag: 391)

Según la Embajada del Ecuador en el Reino de los Países Bajos (s.f.) en el Ecuador conviven 15 tipos de nacionalidades indígenas diversas con sus propias culturas y tradiciones en sus 3 regiones continentales, resaltando las comunidades indígenas y amazónicas las cuales son: Huaorani, Achuar, Shuar, Cofán, Siona-Secoya, Shiwiar y Záparo. Uno de los mayores problemas presentes en este tipo de conocimiento es que son pasadas de manera oral, generando la pérdida de tradiciones siendo amenazadas por la falta de su difusión por parte de las generaciones actuales debido a los avances tecnológicos dando como origen la ausencia de historias con conocimientos ricos en contenido cultural para estos pueblos.

Dentro de la provincia de Loja, el pueblo Saraguro cuenta con un vasto catálogo de historias que guardan conocimiento sobre sus antepasados tradiciones e historia en general muy importantes para nuestra cultura, pero en la actualidad la difusión de estos relatos presentes en la cultura Saraguro se ha visto más que nada limitada a textos y medios orales, esto hace que su historia como sus enseñanzas se limiten principalmente a enfocarse al turismo de sus cultura así como la preservación de su dialecto (la lengua Kichwa), esto deja de lado a los relatos como un medio de aportación importante de su rica cultura, la cual a falta de su difusión hace que su acercamiento sea un poco eficaz

para jóvenes de entre 10 y 18 años, teniendo en cuenta que la población actual carece de un interés hacia la lectura activa y sobre todo tienen preferencia al material centrado más a lo audio visual hoy en día (Labanda, 2017)

El punto a tomar en cuenta es la falta de interés en la época actual por temas referentes a la cultura en general resaltando el conocimiento referente a distintas etnias dentro de nuestro vasto catalogo presentes en nuestro país, la juventud actual carece de hábitos de lectura o interés en descubrir el origen y enseñanzas detrás de las leyendas como mitos e historias de estos pueblos los cuales tienen un notable aporte a la identidad cultura de nuestro país y sus habitantes.

Las repercusiones de no llevar a cabo una difusión apropiada para el público joven sobre estos rasgos culturales es la perdida de todas estas enseñanzas y un total desconocimiento de las nuevas generaciones con respecto a sus orígenes como la importancia de preservarlos causando en jóvenes de entre 10 a 18 años no tomen a estos como un rasgo cultural importante, ya que al no estar familiarizados con estos su existencia se vuelve irrelevante causando su perdida sobre todo en la actualidad donde los avances digitales son grandes herramientas para la preservación de información en la cual este tipo de contenido no tiene una presencia que busque la preservación de conocimientos o que incite a su búsqueda por parte de los jóvenes en estos medio.

4. Tema

Producción audiovisual para difundir los mitos y leyendas de la cultura Saraguro en jóvenes de 10 a 18 años en el periodo abril septiembre 2022

5. Línea de investigación

La preservación de mitos y leyendas de la cultura Saraguro por medio de material audio visual se encuentra dentro de la línea de investigación referente a Formación, identidad cultural y transformación digital en la educación.

Sub línea de investigación

Dentro de la sub línea de diseño digital, multimedia en la educación buscando el preservar y difundir mediante animaciones estos rasgos culturales generando el interés en las nuevas generaciones evitando de esta manera la pérdida de este conocimiento.

6. Justificación

Haciendo uso de los conocimientos adquiridos durante la carrera de diseño gráfico se pretende generar una producción audiovisual centrada en las leyendas y mitos del cantón Saraguro, el cual llame el interés de niños y jóvenes en el cantón Loja.

La presente investigación pretende dar una visualización de la cultura presente en el canto Saraguro, Buscando la preservación de sus leyendas mediante cortos animados de historias, presentando un medio más atrayente para el público joven en medios digitales.

Investigando el estado actual referente a la cultura se ha concluido que esta clase de rasgos culturales con el pasar del tiempo ha perdido su relevancia frente las nuevas generaciones, esto evidencia la necesidad de actualizar el formato de presentación actual (medios orales y escritos) por una presentación multimedia buscando elevar el interés en niños y jóvenes del cantón Loja.

Desde un punto a nivel social, Nuestro proyecto busca resaltar el valor presente en la cultura Saraguro, los cuales poseen una gran presencia en la cultural de nuestro país, abordando características muy relevantes desde sus ropajes, artesanías y creencias todos estos elementos abordados en sus distintas historias para el público joven, generando el interés contribuyendo a crear noción e importancia de estos aspectos referentes a su cultura, buscando evitar la pérdida del conocimiento así como de la identidad cultural.

La difusión de estos generara la interacción de gente joven de entre 10 a 18 años dando como finalidad el interés y así poder llegar a un mayor público permitiendo así que su difusión sea aún mayor y que su cultura no se vea afectada al paso del tiempo, ya que estas culturas pueden perderse al no tener una mejor manera de transmisión de sus

tradiciones , historias, entre otros rasgos que permiten ser conocidos por medio de los mitos y leyendas, de tal manera que no solo el medio oral sea transmitido a las nuevas generaciones si no al estar en una era tecnológica se pueda utilizar nuevos recursos de difusión para mantener y hacer conocer la cultura.

7. Objetivo

7.1.Objetivo General

Diseño de la producción audiovisual de mitos y leyendas de la cultura Saraguro del cantón Loja mediante el uso de herramientas de diseño gráfico.

7.2.Objetivo Específicos

Recopilar información de las historias y rasgos culturales del pueblo Saraguro.

Determinar la importancia y nivel del conocimiento acerca de los mitos y leyendas del cantón Saraguro.

Producir material audiovisual de los mitos y leyendas de la cultura Saraguro.

Difundir por medio de Facebook las animaciones realizadas de los mitos y leyendas del cantón Saraguro.

8. Marco Teórico



Figura 1. Logo alcaldía de Saraguro

8.1. Marco Institucional

8.1.1. Reseña Histórica

Este martes 10 de marzo, habrá desfile cívico y sesión solemne. Tienen sus orígenes desde 1822.

El cantón Saraguro, perteneciente a la provincia de Loja, ubicado al norte a 2.690 metros sobre el nivel del mar, este martes celebra 198 años de Independencia, tras la proclamación de aquel 10 de marzo de 1822. La amabilidad, grandeza y lucha de su gente le ha permitido convertirse en uno de los cantones más antiguos de la jurisdicción al estar cerca de un bicentenario.

Según Lalo Cabrera, concejal rural del cantón Saraguro, lo importante es que esta etnia resistió a la conquista española y al proceso de mestizaje, razón por la cual en la actualidad una gran parte de la población de Saraguro preserva su identidad como: vestuario, costumbres, su lengua y forma de vivencia, aspectos que son importantes en la sociedad. `Es interesante resaltar que estos aspectos han

perdurado en todo Latinoamérica convirtiéndose en un grupo bien establecido y diferenciado de otras etnias.

Para el concejal Cabrera, la palabra Saraguro tiene algunas teorías, pero la que más se asemeja según el quichua es: Sara (Maíz) y Guro (germinado) lo que da a entender que este cantón es uno de los cuales tiene mayor presencia de plantación del maíz. (ViajandoX, 2022)

8.1.2. Misión

Somos un pueblo de la ciudad de Loja orientado a la prosperidad de su población, con trabajo duro y respeto hacia los demás pobladores de la ciudadanía lojana. Nuestra tarea es poder otorgar productos de la mejor calidad.

8.1.3. Visión

Atraer de manera turística al pueblo de Saraguro para poder generar ingresos que contribuyan a la mejora del pueblo y la manera de vivir del mismo, dando así una mejor calidad de vida a la población más vulnerable del pueblo Saraguro.

8.1.4. Axiología

Los valores están fundamentados en la responsabilidad. Los valores son los cimientos de nuestra convivencia social y personal. Es un valor, porque de ella depende la estabilidad de nuestras relaciones. Y porque es difícil de alcanzar.

a) **Puntualidad:** Es la disciplina de estar a tiempo para cumplir nuestras obligaciones, es necesario para dotar a nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia, pues al vivir este valor en plenitud estamos en condiciones de realizar más actividades, desempeñar mejor nuestro trabajo, ser merecedores de confianza. Ser puntual es valorar mi tiempo y el de los demás.

b) Honestidad: Es una forma de vivir congruente entre lo que se piensa y la conducta que se observa hacia el prójimo que, junto a la justicia, exige en dar a cada quien lo que le es debido, no es suficiente ser sino también parecer ser, predicar con el ejemplo.

c) Libertad: Más que un valor es un derecho universal de la persona, consagrado en la Constitución Política del Estado Ecuatoriano, sin importar la edad, sexo o cualquier otra diferencia. La libertad puede entenderse como la capacidad de elegir entre el bien y el mal responsablemente. Esta responsabilidad implica conocer lo bueno o malo de las cosas y proceder de acuerdo con nuestra conciencia.

d) Verdad: La búsqueda de la verdad a través del conocimiento y la relación con el ser Trascendente. La Verdad como meta, entendiendo que la Verdad Suprema es Dios y la búsqueda de esta ha de orientar todo el acontecer de los miembros de la comunidad educativa. “La verdad venga de donde venga” Sto. Tomás de Aquino.

e) Solidaridad: Capacidad de ser con el otro, colaborando, apoyando con las necesidades más apremiantes de las personas en las diversas circunstancias que se presentan dando prioridad a la persona.

f) Compromiso: Actitud positiva hacia el trabajo, estudio y desempeño en todo lo planeado mediante el estímulo permanente.

g) Identidad Institucional: Demostrar sentido de pertenencia consigo mismo y con la Institución, en cada momento del quehacer educativo.

h) Innovación y dinamismo: Rápida adaptación y creatividad ante las circunstancias cambiantes del entorno, buscando siempre ser parte de la solución como un ente dinámico propositivo.

i) Calidad: Llegar a la excelencia determinada por la institución, las exigencias actuales de la sociedad y el vertiginoso avance de la ciencia y tecnología, haciendo las cosas bien desde la primera vez.

j) Trabajo en equipo: Actitud para trabajar eficazmente, por el logro de un objetivo común.

8.1.5. Servicios que ofrece la identidad publica

El pueblo de Saraguro es rico en producción de manera tradicional ofreciendo productos necesarios para la vida cotidiana, siendo este el pueblo con mayor exportación de lácteos a nivel nacional.

8.2. Marco Conceptual

Capítulo 1

8.2.1. Cultura

Al hablar de cultura uno de los puntos fundamentales son los aspectos antropológicos generando una idea de su significado como “ concepto antropológico de la cultura; está ligado a la apreciación y análisis de elementos tales como valores, costumbres, normas, estilos de vida, formas o implementos materiales, la organización social, etc.” (Millán, pág. 4). De la misma manera se la define como un medio distintivo de la sociedad o grupo social en el plano espiritual, material, intelectual y emocional comprendiendo aspectos como el arte y literatura, los estilos de vida, los modos de vida común, sistemas de valores, tradiciones y creencias (UNESCO Office San José - Honduras SCAD, 2012)

8.2.2. Identidad Cultural

La cultura “es la forma organizada de la vida social que resulta de la interacción inteligente y socializada desde tiempos antiguos por una comunidad humana” (UNESCO Office San José - Honduras SCAD, 2012, p. 10) permite llegar a expresar un distinto punto de vista en un conjunto de normas de pensamiento y conducta humano en un grupo social, y al mencionar identidad cultural esta se comprende conociendo las definiciones de cultura y la evolución de la misma en el transcurso del tiempo, ya que esta llega a encerrarse como un sentido de pertenencia en un grupo social donde la identidad se genera de forma individual y colectiva desarrollándose de manera continua impulsada de una influencia exterior que está sujeta a cambios permanentes que interactúan entre sí, ligada a la historia reconociendo el pasado y a propios referentes de la misma cultura y a su vez la construcción de un futuro para una revalorización de lo cultural (Molano, 2007).

8.2.3. Tradiciones

El concepto “tradicición” que desde su origen marcaba la idea de la permanencia de una comunidad en el tiempo ha dejado de ser un sinónimo de un conservadurismo ultramontano; en el ámbito de las ciencias sociales ya no designa las “supersticiones” que obstaculizaban el Progreso; por el contrario, el reciente cuestionamiento frontal de la Ratio y el cuestionamiento del fenómeno de la globalización han contribuido a una revalorización de lo tradicional; así se ve que la tradición es un signo indeleble de la identidad cultural, de lo vernáculo y de la riqueza cultural de la humanidad. (MIRANDA, 2005)

Por otro lado, la tradición ha sido considerada como una expresión de la permanencia de una comunidad; en este sentido es una de las formas que asume la memoria colectiva y una generadora de identidad de una comunidad. Pero desde otro punto de vista la conexión es un síntoma evidente de la dificultad de adaptación de los crecientes cambios de la vida moderna o el progreso de la misma, pero su uso cotidiano apunta hacia todo aquello que se hereda de los antepasados, así como, a los actos que se repiten en el tiempo o que provienen de otra generación como tradiciones religiosas, festivas, comunicativas, normativas, técnicas, estéticas, culinarias, recreativas, etc. (Madrazo, 2005)

8.2.4. Expresiones Culturales Tradicionales

Según (Vargas, Manotas, & Cassiani, 2018) plantea las expresiones culturales tradicionales como un elemento fundamental de las comunidades étnicas, representando una percepción del mundo, un arraigo a sus costumbres ya que debido a sus mecanismos de tradición oral muestran la forma tanto de trascender en el mundo como de mantenerse a través de las generaciones siguientes. Sustentando la relación entre las comunidades con lo que les rodea, y les permite desarrollar saberes y prácticas que han sido transmitidas a través de las diferentes generaciones para así ser valoradas como conocimientos tradicionales. Actualmente la denominada terminología fue conocida como expresiones del folclore y la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual) adopta la

nueva expresión para no generar connotaciones negativas con algunas comunidades con la palabra folclore (Román, 2009) . Teniendo en cuenta las formas de expresión en las que se manifiesta la cultura tradicional se toma en cuenta las siguientes formas de expresión:

- a. Expresiones verbales
- b. Expresiones musicales
- c. Expresiones corporales como la danza ceremonias, rituales, entre otras.
- d. Expresiones tangibles como obras de arte (pinturas, dibujos y pinturas corporales), esculturas, mosaicos, tapices, instrumentos musicales, obras arquitectónicas, productos de la actividad intelectual creativa, características de la identidad cultural y social de una comunidad.

8.2.5. Pueblo Saraguro

El pueblo de Saraguro ha sobrevivido a lo largo de los tiempos en el Ecuador manteniendo sus tradiciones pese a que la tecnología se ha ido actualizando. La comunidad Saraguro es un pueblo de organización patriarcal, posiblemente heredado de los Incas. Buscar los orígenes de este pueblo conlleva un interesante trabajo de investigación, pues algunos historiadores como González Suarez, establecen que los orígenes étnicos de los Saraguros, se los puede encontrar en el pueblo Palta, que habitó los territorios de la actual provincia de Loja y sus alrededores. Estos en su proceso de resistencia pacífica, inicialmente se mezclaron con el linaje de los mitimaes incarios, provenientes de las collas, también conocidos como Aymaras, actualmente ubicados en el altiplano boliviano (Vera, 2004, pág. 2)

La identidad lingüística del pueblo Saraguro tiene un origen desconocido, sin embargo, una vez establecidos sus ancestros en su espacio geográfico llegaron a apropiarse del Kichwa al tener contacto con grupos sociales de regiones de kichwa-hablantes consolidándose como una lengua cotidiana, su economía se basa en dos líneas productivas la actividad ganadera y la agrícola con una complementación de actividad artesanal y trabajo asalariado con un aumento de familias que han migrado. La tradición

oral del pueblo se basa en la transmisión de saberes de los tayas y mamas a través de la palabra hablada dejando a destacar la tradición oral como medio de transmitir sus conocimientos de generación en generación, donde la espiritualidad del pueblo Saraguro se ve en un momento de supervivencia la cual ha sido comprendida desde la época de colonización con la imposición de la religión , provocando la clandestinidad las tradiciones propias del pueblo , logrando estar vigentes hasta la actualidad mostrando espacios simbólicos, tradiciones, expresiones orales como leyendas, cuentos y mitos que perduran en el pueblo Saraguro gracias a su tradición oral (INPC, 2012).

8.2.6. Mitos

Desde la antigüedad el mito viene del griego, *mythos*, que significa fábula o leyenda, el cual ha permitido al hombre dar respuesta a una realidad que se presenta de manera irracional, donde en su fase primigenia se refiere a la concepción del universo, a la creación no sólo del mundo y de las criaturas humanas sino también de la vegetación y de las plantas los mitos son historias, cuentos o historias urbanas referentes a culturas, personajes o seres mitológicos que desvelan el sentido del mundo y de la vida. Dichos mitos por lo general son historias de terror para asustar a las generaciones más jóvenes de distintas culturas (Sevilla, Tovar, & Belly, 2006).

Los mitos son relatos legendarios y simbólicos que tratan de las relaciones entre la divinidad y los seres humanos, para explicar por un camino pseudo-científico y pseudo-religioso de ciertos fenómenos de la naturaleza mediante narraciones inverosímiles. Este vocablo se puede definir como un relato tradicional en cual se narran los hechos y situaciones que le ocurren a quienes lo protagonizan, por lo general son personajes sobrenaturales, como Dioses, monstruos y semidioses o héroes fantásticos. (Adrian, 2021). En efecto no se puede creer que los mitos sean producto de una invención de la imaginación, sino que en su mayoría fueron inspirados por el sentimiento de temor y respeto del hombre primitivo ante fenómenos de la naturaleza, considerándolo como una de las más antiguas y grandes fuerzas de la civilización humana. En pocas palabras

una conexión íntima con las demás actividades del hombre y a su vez del lenguaje, de la poesía, arte y del más remoto pensamiento histórico, con una construcción racional del pensamiento ante las dudas y problemas de explicación del cosmos, convirtiéndose en un conocimiento colectivo y unificador, de las primeras ideas razonadas. (Sevilla, Tovar, & Belly, 2006)

8.2.7. Leyendas

Las leyendas son historias acerca de ciertas culturas las cuales nos enseñan una parte de la historia de dicho pueblo o cultura en general, están íntimamente relacionadas con la cultura y tradiciones locales, incluyendo elementos afines a una comunidad o localidad en particular. Esto hace que sean aceptadas como historias verídicas, ya que el personaje, momento histórico o lugar mencionado es conocido por todos. (significados, 2000).

Del mismo modo participa de características y personajes del mito, del cuento, del romance, de la fábula, entre otros, llegando a ser una parte histórica, pero también explicativa de algunos accidentes y lugares geográficos, tiene cabida en los problemas y las preocupaciones del hombre como la vida, enfermedad, muerte, comunicación con el más allá, la presencia de seres reales y extraterrenales que influyen en el bien y el mal, el valor de la religión en la vida del hombre con la importancia de esta como base de creación de relatos, que narran milagros de santos, vírgenes y cristos. La leyenda es una de las formas de pensamiento que se hacen explícitas en las palabras de aquellos narradores que son capaces de crear el clima adecuado para que el relato parezca vivo, en la palabra hablada o recuento verbal de situaciones y de objetos, llegando hacer perceptible el estilo hablado de cada uno de los narradores, ya sea por una excepcional memoria, el don de la palabra y gestualidad, dejando a conocer que la leyenda no se puede separar de la narración oral y narradores populares. (Morote, 2018)

8.2.8. Producción Audiovisual

La producción audiovisual es la creación de videos, fotografías y todo lo que conlleva una investigación referente a un tema para la creación de los mismos dichas producciones pueden llevar días en ser realizados incluso años, ''Es la fase más importante del proceso de producción, aunque es un proceso totalmente independiente del siguiente, que es la producción como tal. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase. El equipo de producción atenderá a la resolución de los problemas que planteen las personas y los medios precisos para la realización del programa. En primer lugar, se encargarán de la supervisión y corrección del guion técnico, del que se distribuirán copias a los miembros del equipo técnico y artístico, así como al resto de personas que precisen de información sobre el mismo. (Produccion audiovisual, 2015)

8.2.9. Tipos de Producción Audiovisual

Las producciones audiovisuales pueden tener varios rumbos los cuales conllevan un sinfín de producciones. El proyecto audiovisual puede etiquetarse en tantos géneros como variantes existentes. El contenido, el tiempo de duración, el medio o la inversión recibida son algunos de los factores más importantes que se utilizan para categorizar una producción audiovisual (yumagic, 2015)

8.2.9.1. Cortometrajes

8.2.9.2. Largometrajes

8.2.9.3. Documentales

8.2.9.4. Series de ficción

8.2.9.5. Retransmisiones en directo: el streaming

Capítulo 2

8.3.1. Proceso de producción

La definición de producción audiovisual, según Video Content, productora audiovisual en Madrid, hace referencia al proceso por el cual se lleva a cabo la elaboración de contenidos de diversos géneros para medios de comunicación audiovisuales, como, por ejemplo, la televisión y el cine. (Flores, 2021)

Si buscamos definiciones de manual sobre qué es la producción audiovisual, según autores como José Martínez Abadía, en su libro “Manual del productor audiovisual”, logrando definir este concepto como:

“...un trabajo complejo que requiere una cuidadosa planificación para que en cada una de las etapas del proceso productivos se alcance el mejor rendimiento”.

Entonces, ¿qué es una producción audiovisual? Es un proceso de creación en el que se lleva a cabo, de manera estratégica, la combinación de diversos factores para cumplir con las expectativas que se tienen del mismo. A continuación, se detalla los puntos que intervienen en una producción audiovisual:

Un incentivo económico, es decir, una inversión.

Convocatoria de distintos talentos para conformar un grupo interdisciplinario

Disponibilidad de recursos técnicos

Plan estratégico de organización

8.3.2. Producción y posproducción

La postproducción (o posproducción) audiovisual es la última etapa de producción de cualquier proyecto audiovisual, en la que se realizan todos los procesos necesarios para conformar la película o producto final, y que se vea o escuche lo mejor posible.

El término posproducción (o pospo, como se le llama coloquialmente) se utiliza tanto en cine como en televisión. E incluso en la radio, y en algunos procesos de fotografía creativa. Aunque las fases de cada medio son distintas, por su propia naturaleza. No es lo mismo trabajar solo la edición de imagen, o solo el sonido, que trabajar ambas de forma conjunta como en la edición de vídeo y el montaje cinematográfico, donde confluyen muchos elementos en sincronía. (Pérez L. F., 2018)

Producción es, de manera general, el proceso de fabricar, elaborar u obtener productos o servicios. Como tal, la palabra proviene del latín productiō, productiōnis, que significa ‘generar’, ‘crear’.

Producción, en sí, es un término amplio que puede referirse a varias cosas como: designar el producto o la cosa producida, el modo de producirla, e incluso el conjunto de productos de la industria o de los suelos.

En este sentido, la producción forma parte de la actividad económica en general, y tiene la capacidad de generar un valor agregado tanto en los bienes como en los servicios, en especial cuando se les suma una nueva utilidad o mejoramiento, según sea el caso.

Por tanto, la producción forma parte de un proceso complejo que depende de las materias primas, el capital humano y la fuerza de trabajo, así como de la capacidad de producción de bienes y servicios a fin de satisfacer las necesidades de las personas según la demanda y oferta de éstos. (significados, 2000)

8.3.3. Guiones

Un guion es algo que escribimos, pero cuya finalidad no es que lo lean, sino que lo vean y lo escuchen. Un guion no se escribe pensando que va a ser leído, sino que va a ser representado. El guion es el modo de capturar una idea, una historia, para que sea dramatizada. El espectador verá un drama. No lo va a leer. Dicho de otro modo: es la hoja de ruta. Un guion es una herramienta de trabajo, necesaria para todo proyecto audiovisual. La raíz de cualquier proyecto de cine es la necesidad interior de expresar algo. Lo que alimenta esta raíz y la hace transformarse en árbol es el guion. Lo que hace florecer y dar frutos al árbol es la dirección. Un guion es algo que va a terminar siendo un conjunto de imágenes. Por tanto, cuando escribimos un guion lo hacemos pensando en imágenes. Recalcando que un guion no está pensado para ser leído sino para ser visto y oído. Escribir un guion significa narrar con imágenes. Un guionista lo que hace es buscar palabras para describir esas imágenes, pero cuanto menos escribamos y más sencillo sea, mejor. Es decir: pocas palabras, frases simples. Esto no es literatura. Se trata de poner imágenes en

palabras para que puedan ser convertidas de nuevo en imágenes que los espectadores podrán ver. Cuanto antes y más fácil evoque el guion esa imagen en la mente del productor, mejor. Conceptos claros, las palabras justas (que quiere decir muy pocas). Para el público que nos lee: lo primero que necesita nuestro guion es el formato. Un guion es algo que se lee relativamente rápido. Nada que ver con una novela. El formato es cómo queda el guion sobre el papel, la forma de distribuir las palabras en la página. (Tiscar, 2015)

8.3.4. Storyboard

Un storyboard es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial, es decir, una siguiendo a la otra, con el fin de presentar una historia simplificada para estructurar una producción audiovisual. Se basa en el guion que previamente debe tenerse finalizado. El storyboard pertenece al proceso de preproducción de un proyecto audiovisual y quienes lo desarrollan se les llama storyboarders. Es importante tener en mente lo que es un storyboard porque se trata de una pieza clave que prácticamente muestra la historia de manera visual y espacial.

Se puede presentar en forma de bocetos, en 3D, ilustraciones coloreadas o no, más simples o más detallados, etc. Si tomamos en cuenta el concepto de imágenes secuenciales podemos volver atrás hasta las pinturas rupestres o los egipcios con los jeroglíficos, por lo que la idea de mostrar visualmente conceptos, como sabemos, es algo natural de los seres humanos ya que nuestro sentido visual nos ayuda a comunicarnos. (Pérez G. , 2014)

8.3.5. Animación

La animación según Haesendonck (como se citó en Pomaquero, Furió, & López, 2022) es un género para una adecuada representación de la identidad cultural de una manera dinámica permitiendo explorar la creatividad en narraciones y puedan ser representadas como animaciones para niños o puedan generarse nuevas historias , desarrollando nuevas experiencias que permitan vincular a la identidad cultural y una reinención de la tradición oral, pero por medio de la modernización los distintos medios se ven como un medio de mantener la información , siendo la animación un último recurso para su transmisión para su preservación. Uno de los puntos más importantes es cuando un pueblo empieza a olvidar sus orígenes o medios de preservación como historias, costumbres su identidad comienza a perderse. (Bhowmick & Dutta, 2020) añaden que cada cultura tienen sus costumbres con características narrativas a través de historias y una cultura oral se origina para crear una relación entre humanos y naturaleza, del mismo modo al mencionar la animación digital se ve como un nuevo medio se puede llegar a muchas personas , pero al no tener producciones animadas de historias y leyendas propias de una región, los niños ven y aprenden sobre otra sociedad y cultura extraña a ellos, y esta falta de conocimiento lleva a que la generación actual ignore su identidad y se pueda extinguir , más aún tomando en cuenta que muchas regiones a pesar de tener una rica cultura a la falta de avances tecnológicos no están a la altura del mundo actual y se quedan atrás con un método puramente oral que puede o no ser realizado. Aquí la razón principal de la animación como un medio de transmisión de las historias a los niños y luego, en segundo lugar, presentarlas a las audiencias globales para el conocimiento de la cultura y su permanencia en el tiempo.

9. Metodología

9.1. Método fenomenológico

Este método este derivado de la fenomenología trascendental, desarrollada por el matemático y filósofo alemán Edmund Husserl (1859-1937), con aportes posteriores de pensadores como Max Scheler, Martin Heidegger o Inmanuel Levinas, entre otros. (Maite Ayala, 2021)

Mediante este método se buscó el plantear todas las dudas presentes en el estudio de la cultura Saraguro y de esto modo poder realizar un mejor entendimiento sobre sus enseñanzas y costumbres.

Para el desarrollo del proyecto nos hemos guiado del método fenomenológico el cual como tal nos permitirá analizar, descubrir o comprender, y finalmente conocer sobre los distintos mistos y leyendas presentes en la cultura Saraguro.

9.2. Método hermenéutico

La hermenéutica está definida como el arte de interpretar y comprender los textos en toda su dimensión, es decir, su objetivo es ir más allá del significado literal e intentar a comprender su verdadero sentido: su significado alegórico-simbólico, la motivación y tesis del autor, el discurso que hay tras el escrito y el contexto histórico-social en el que se desarrolla. Por tanto, con la hermenéutica se intenta dar respuesta a toda una serie de cuestiones que nos suscita un texto cuando leemos y nos invita a reflexionar sobre este. (Martínez, Rocío Rivas, 2021)

Para el desarrollo del proyecto nos guiamos del método hermenéutico para la creación de material audiovisual mediante técnicas de edición e ilustración digital, con temas sencillos / fáciles de entender exponiendo la cultura Saraguro para las generaciones más jóvenes.

9.3. Método Práctico Proyectual

Bruno Munar define el método proyectual como una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. (Munari)

Digitalización de leyendas para que la comprensión sea mayor mediante ilustraciones fáciles de entender.

Para el desarrollo de este proyecto nos guiamos del método práctico proyectual para una vez concluido tendremos la oportunidad de realizar una presentación de las historias del pueblo Saraguro dirigido a generaciones jóvenes.

9.4. Técnicas de investigación

9.4.1. Encuesta

Las encuestas son un método de recolección de datos a partir de un muestreo de personas, a menudo con el objetivo de generalizar los resultados para un segmento de población más grande. Constituyen una fuente de información e ideas fundamentales para comercios, medios de comunicación, organismos gubernamentales, educadores y cualquiera que forme parte de la economía de la información. (qualtrics, 2022)

9.4.2. Entrevista

Se conoce como entrevista la conversación que sostienen dos o más personas que se encuentran en el rol de entrevistador y entrevistado, a fin de que el primero obtenga de la segunda información sobre un asunto particular.

En toda entrevista hay dos roles: el entrevistador y el entrevistado. El entrevistador es quien formula las preguntas y conduce la conversación. Debe encargarse también de introducir el tema y hacer el cierre a la entrevista.

La función de las entrevistas es obtener información de interés para el público general o para la investigación de un tema o asunto.

Por medio de esta herramienta de investigación buscamos plantear diversas preguntas referentes al tema anteriormente dicho hacia un determinado grupo de personas con la finalidad de recaudar datos importantes para la investigación ejem: mitos más importantes dentro de la cultura Saraguro, importancia de estos, plataformas digitales más utilizadas, etc.

9.4.3. Determinación de la muestra

Para obtener el tamaño de muestra se tomó como universo a la cantidad poblacional del cantón Loja, datos obtenidos del censo del 2010 del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo, INEC. En donde se toma la tabla de crecimiento poblacional para generar proyección de la población en el presente año.

9.4.4. Aplicación de la encuesta

$$\mathbf{F \text{ año actual}} = \mathbf{F \text{ año base}} (1 + i)^n$$

$$\mathbf{F \text{ año actual}} = (2020) \text{ Proyección al año}$$

$$\mathbf{F \text{ año base}} = \text{Población Total del año 2010 (24.187)}$$

$$\mathbf{1} = \text{constante.}$$

$$\mathbf{i} = \text{tasa de crecimiento poblacional (1,1\%)}$$

$$\mathbf{n} = \# \text{ de años a proyectar (12-18)}$$

$$\mathbf{2020} = 286.938 (1 + 1.1)^{10}$$

$$\mathbf{2020} = 286.938 (1 + 0,011)^{10}$$

$$\mathbf{2020} = 286.938 (1,011)^{10}$$

$$\mathbf{2020} = 286.938 (1,15)$$

$$\mathbf{2020} = 329.678,7$$

$$\mathbf{2020} = 329.679 \text{ Respuesta.}$$

9.5.1. Aplicación de la fórmula

$$n = \frac{Nz^2 p \times q}{(N - 1)e^2 + z^2 \times p \times q}$$

- N = Tamaño de población o universo (236.341)
- n = Tamaño de la muestra (?)
- z = Nivel de confianza (1,96)
- p = Probabilidad de éxito (0,5)
- q = Probabilidad de fracaso (0,5)
- e = Margen de error (0,05)

$$n = \frac{24.187(1,96)^2 (0,5) \times (0,5)}{(24.187 - 1)(0,5)^2 + (1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$n = \frac{24.187(3,84) (0,25)}{24.186(0,0025) + 3,84(0,25)}$$

$$n = \frac{24.187(0,96)}{60,465(0,0025) + (0,96)}$$

$$n = \frac{23.219,52}{60,465 + 0,96}$$

$$n = \frac{23.219,52}{61,42}$$

$$n = 378,04$$

n = 378 Respuesta.

9.5.2. Desarrollo de la encuesta

Figura 2. Desarrollo de Encuesta

Producción audiovisual para difundir los mitos y leyendas de la cultura Saraguro en jóvenes de 10 a 18 años en el periodo abril septiembre 2022

Recolectar información referente a la difusión actual de los mitos y leyendas de la cultura Saraguro con la finalidad de generar contenido multimedia.

¿Conoce alguna leyenda o mito de la cultura Saraguro?

Varias opciones

Sí

No

Añadir opción o [añadir respuesta "Otro"](#)

Obligatorio

Nota: Encuesta realizada por Angel Rojas – Robrigo Alvito

10. Análisis de resultado

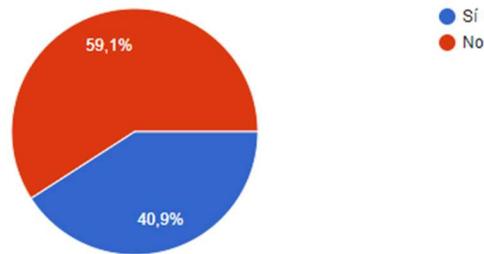
- Análisis de la encuesta

tabla 1. Encuesta

¿Conoce alguna leyenda o mito de la cultura Saraguro?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	155	40.9%
No	224	59.1%
Total	379	100%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.



Análisis cualitativo:

De la población total un 40,9% tenía conocimiento sobre alguna leyenda del cantón Saraguro a diferencia de un porcentaje de 59,1% que desconocían sobre los mitos y leyendas de la cultura Saraguro lo cual nos dice que más de la mitad de la población encuestada desconoce de dichas leyendas por más mínimas que sean.

Análisis cuantitativo:

Un gran porcentaje de personas encuestadas demostró tener conocimiento sobre las leyendas de la cultura Saraguro lo cual evidencia la existencia de interés por estas historias.

tabla 2. Encuesta

¿De los siguientes mitos / leyendas cuáles conoce?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
El mensaje del búho	63	16.6%
Kuki lagarto	65	17.2%
La ropa del danzante	67	17.7%
El diablo se lleva las almas	87	23%

Juego de las lagunas	50	12.2%
Ninguna	226	59.6%
Total	558	129.1%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.



Análisis cualitativo:

Entre la totalidad de los datos recaudados un 59.6% desconoce alguna de estas historias listadas de las cuales el 23% conoce la leyenda El diablo se lleva a las almas, 17.7% la ropa danzante, 17.2% kuki lagarto, 16.6% El mensaje del búho, 13.2% El juego de las lagunas y un 0.3% perteneciente a el rango de otros que suele desconocer dichas historias o solo conoce las más conocidas.

Análisis cuantitativo:

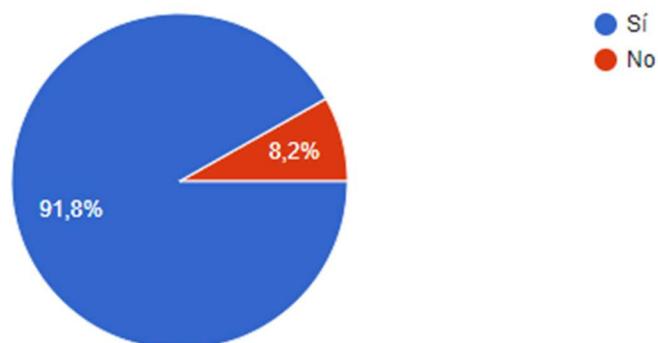
Un número significativo de los datos revelan la poca cercanía referente a las leyendas de la cultura Saraguro lo cual demuestra lo necesario que es el promover estas historias para evitar su desaparición, los datos también nos evidencian que El diablo se lleva las almas es la historia más conocida de esta cultura y a su vez tenemos algunas otras leyendas poco conocidas que no se encontraron listadas en el apartado de otros.

tabla 3. Encuesta

¿Le interesaría saber más referente a las leyendas o mitos de la cultura Saraguro?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	348	91.8%
No	31	8.2%
Total	379	100%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.



Análisis cualitativo:

El 91.8% de los encuestados mostraron un interés con respecto a conocer más sobre las leyendas y mitos de la cultura Saraguro, dejando un 8.2% de la población que muestra poco interés de conocer la cultura Saraguro.

Análisis cuantitativo:

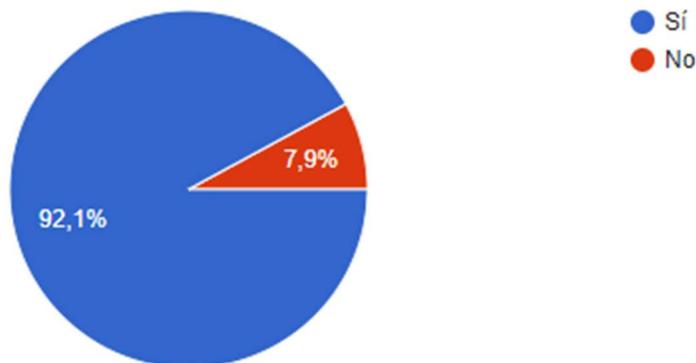
Un significativo porcentaje de los datos evidencian el gran interés del público en cuanto a conocer más con respecto a los mitos y leyendas del cantón Saraguro preservando sus rasgos culturales mediante la difusión de estos mismos para generaciones más jóvenes en la actualidad.

tabla 4. Encuesta

¿Cree usted que es importante preservar esta leyendas y mitos para las nuevas generaciones?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	349	92.1%
No	30	7.9%
Total	379	100%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.



Análisis cualitativo:

Del 100% de los datos recopilados el 92.1% de los datos presentan un gran interés en la preservación de los mitos y leyendas del cantón Saraguro evidenciando un porcentaje de 7.9% de los datos pertenecientes a la población que no está interesada en la preservación de las leyendas de Saraguro.

Análisis cuantitativo:

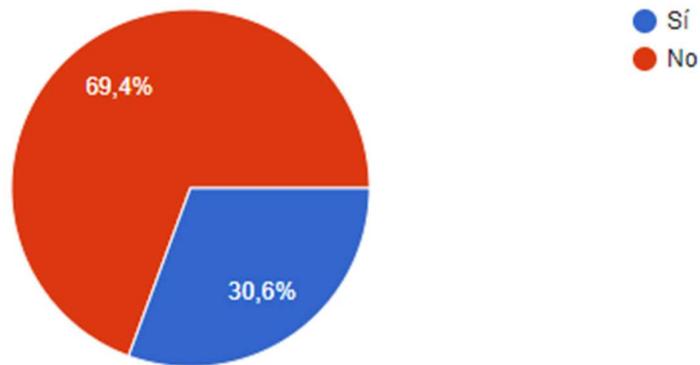
Con los presentes resultados notamos un gran interés referente al aprendizaje con respecto a los mitos y leyendas del Saraguro.

tabla 5. Encuesta

¿Considera que este tipo de historias están siendo difundidas adecuadamente en los medios de comunicación principalmente con el público joven?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	116	30.6%
No	263	69.4%
Total	379	100%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.



Análisis cualitativo:

El 69.4% de los encuestados sostiene que este tipo de historias no están siendo difundidas adecuadamente en los medios actuales de comunicación enfocados al público joven y un 30.6% exponiendo la idea contraria de los anteriores diciendo que si se está difundiendo adecuadamente por los medios en general.

Análisis cuantitativo:

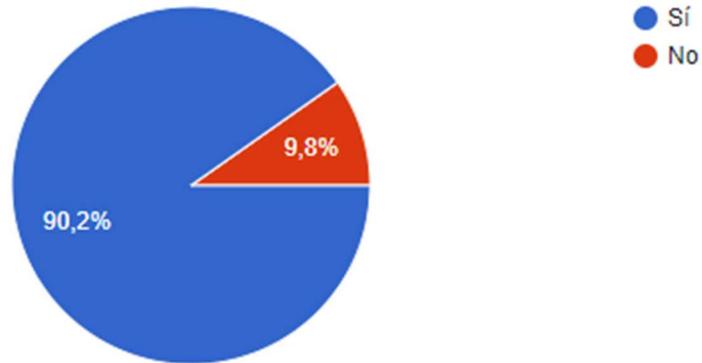
Viendo los datos un gran sector en la comunidad expone su descontento con respecto a las herramientas de difusión con respecto a este tipo de historias sobre todo en un ámbito digital presente hoy en la actualidad.

tabla 6. Encuesta

¿Estaría interesado en contenido audiovisual referente a los mitos y leyendas de la cultura Saraguro?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	342	90.2%
No	37	9.8%
Total	379	100%

Nota: Angel Rojas y Rodrigo Albitto.



Análisis cualitativo:

Un 90.2% de los encuestados expone su interés con respecto a la producción de contenido audiovisual ya sean en animaciones o en videos representativos de la zona y un 9.8% que no están interesados a el desarrollo de este tipo de animaciones.

Análisis cuantitativo:

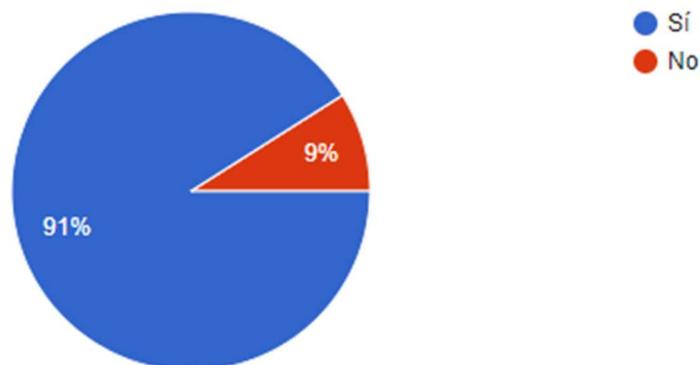
La recopilación de datos nos evidencia la gran aceptación en la comunidad en cuanto a la creación de contenidos audiovisuales con la finalidad de difundir la cultura Saraguro.

tabla 7. Encuesta

¿Usted utiliza redes sociales?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	345	91%
No	34	9%
Total	379	100%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.



Análisis cualitativo:

De los datos obtenidos 91% dispone de las típicas redes sociales más utilizadas y un 9% carece de redes sociales ya sea por falta de interés o por el simple hecho de no tener los medios necesarios.

Análisis cuantitativo:

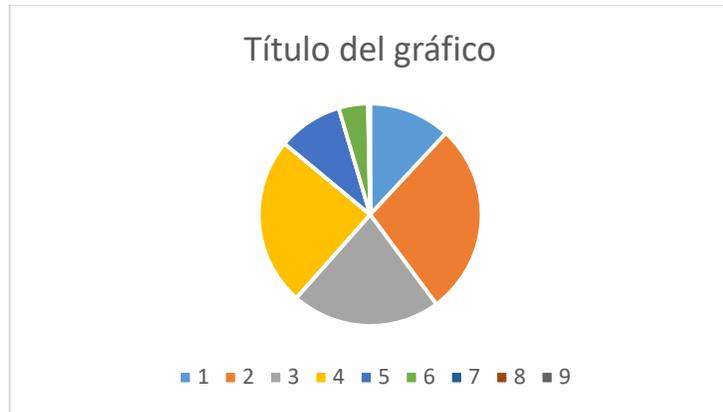
Presente los resultados es evidente que el dominio de las redes sociales en la población lo cual hace que estas sean un gran factor de interés para la futura difusión del proyecto.

tabla 8. Encuesta

¿En qué red social le gustaría conocer respecto al proyecto que busca difundir los mitos y leyendas de la cultura Saraguro?

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Twitter	109	28.8%
Facebook	256	67.5%
Instagram	198	52.2%
Youtube	224	59.1%
Tik Tok	86	22.7%
Ninguna	39	10.3%
Total	558	240.6%

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albitto.



Análisis cualitativo:

Tenemos que del 100% de los datos 67.5% pertenecen a Facebook siendo esta la red social más apta para difundir contenido audiovisual, 59.1% representan al uso de la plataforma de YouTube, 52.2% representando a Instagram.

Análisis cuantitativo:

Dados los datos podemos definir que la red social más usada por los encuestados es Facebook seguida por YouTube e Instagram lo que nos permite una difusión apropiada del contenido dada las plataformas están centradas en contenido popular en medio Audiovisuales.

10.1 Entrevista



Nombre: Diana Castro Quichimbo

Especialidad: Docente.

Licenciatura en educación general básica

Ex Coordinadora provincia del PRONEPE (en pichincha 1991-2005)

Ex Coordinadora provincia del PRONEPE (en Loja 2005 - 2009)

Coordinadora provincial de proyectos educativos comunitarios.

Licenciatura en psicología infantil y parvulario

Diplomado en estimulación temprana.

- **¿Usted cree que es importante la conservación de mitos y leyendas de culturas como la Saraguro en nuestro país?**

Claro que si ya que es una manera de mantener vivas sus raíces y su herencia cultural., y como los mitos y las leyendas forman parte de su historia, el pueblo Saraguro ha tratado siempre se mantener latente su identidad cultural.

- **¿Cuál cree que es la importancia de estas historias dentro de las generaciones actuales?**

son importantes porque son una herencia cultural de nuestros antepasados, que deben mantenerse de generación en generación

- **¿Usted conoce o le agradaría conocer sobre algunas de estas historias?**

Si, tengo conocimiento de algunas leyendas del pueblo Saraguro y me gustaría conocer algunas más.

- **¿Cree que es importante darles a conocer sobre estas historias utilizando medios más actuales como las redes sociales y más plataformas de contenido multimedia?**

Como los medios digitales toman gran importancia en la actualidad, son un recurso que se debe aprovechar para difundir y motivar a los jóvenes a conocer la cultura de este pueblo.

- **¿Usted piensa que aporta un gran valor el dar a conocer este tipo de historias referentes a la cultura Saraguro a generaciones actuales?**

Por supuesto, ya que el pueblo de Saraguro se arraiga a sus costumbres y tradiciones, y hasta la actualidad mantienen viva su identidad cultural.

11 +Propuesta de acción

11.1 Introducción

El presente proyecto está enfocado en la creación y edición de material audiovisual para fomentar la preservación e interés sobre la cultura del pueblo Saraguro y así poder conservar su patrimonio cultural.

Los recursos gráficos utilizados son los siguientes: línea grafica del pueblo Saraguro, artes para redes sociales (Facebook) y el diseño del logotipo para la creación de los mitos y leyendas hechas un corto audiovisual.

Se ha realizado el cronograma en el que se distribuyen las actividades que se deben realizar con el fin de recopilar, procesar y crear información útil para la gestión y elaboración de recursos audiovisuales.

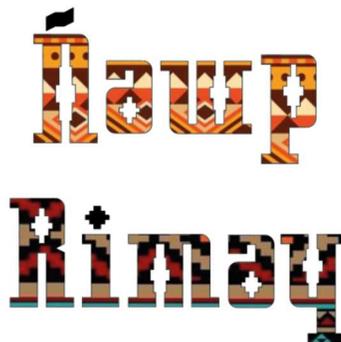
11.2 Desarrollo de la propuesta

Para poder llevar a cabo las actividades anteriormente mencionadas se consideró preciso analizar los patrones de sus artesanías para así poder plasmarlo en el logotipo.

11.2.1 Desarrollo de la marca

Logotipo del proyecto

Figura 3. logotipo del proyecto 1



Nota: imagen tomada del manual de marca

11.2.2 Concepto de la marca

Nombre

El nombre de la marca proviene del quechua, el nombre elegido fue ñawp rimay que su traducción al español sería contando historias usando una tipografía que vaya acorde a lo que se quiere representar, utilizando patrones característicos de la zona de Saraguro, modificando previamente la tipografía escogida.

11.2.3 Justificación de la marca

Introducción

Este presente manual de marca tiene como finalidad ofrecer una serie de normas básicas para el uso y producción de la marca con el objetivo de mantenerla fiel a sus raíces culturales.

Concepto

La marca se realizó como parte del proyecto de titulación en donde el tema principal de tesis, esta enfocado en la preservacion de los cuentos de la cultura Saraguro para las generaciones futuras.

El proyecto se enfoca principalmente en la creacion y edicion de material audiovisual de los mitos y leyendas dirigidas hacia los adolescentes de entre 10 a 18 años de edad en el periodo 2022.

11.2.4 Manual de marca

Figura 4. Manual de marca: logotipo 2



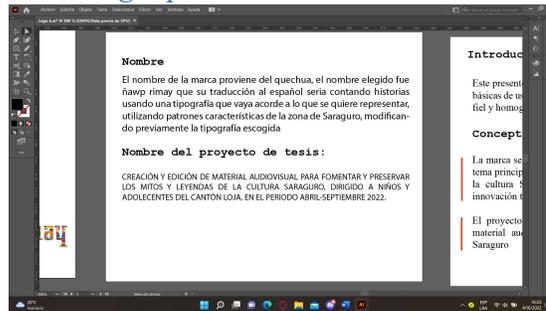
Fuente: Elaborada por el autor

Figura 5. Manual de marca: logotipo 3



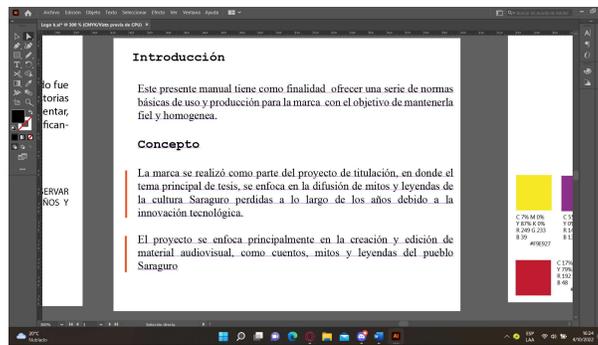
Fuente: Elaborada por el autor

Figura 4: Manual de marca: logotipo 4



Fuente: Elaborada por el autor

Figura 6. : Manual de marca: logotipo 5



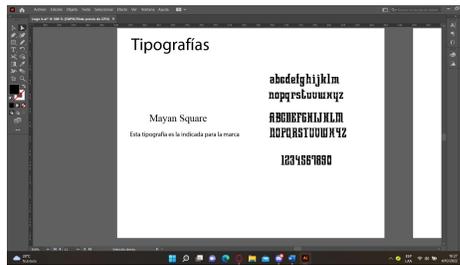
Fuente: Elaborada por el autor

Figura 7. Manual de marca: logotipo 6



Fuente: Elaborada por el autor

Figura 8. Manual de marca: logotipo 7



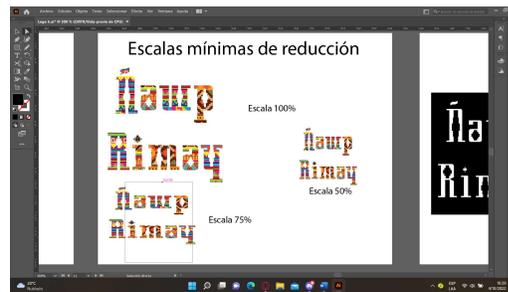
Fuente: Elaborada por el autor

Figura 9. Manual de marca: logotipo 8



Fuente: Elaborada por el autor

Figura 10. Manual de marca: logotipo 8



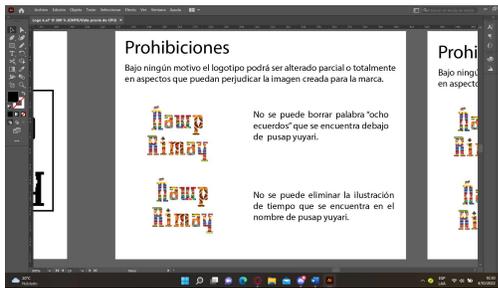
Fuente: Elaborada por el autor

Figura 11. Manual de marca: logotipo 9



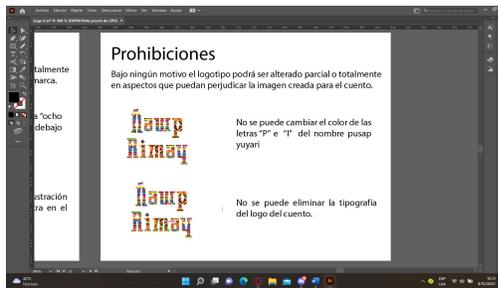
Fuente: Elaborada por el autor

Figura 12. Manual de marca: logotipo 10



Fuente: Elaborada por el autor

Figura 13. Manual de marca: logotipo 11



Fuente: Elaborada por el autor

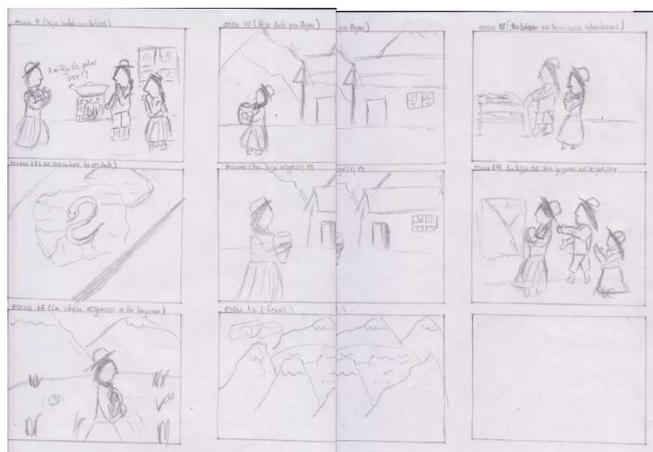
11.2.5 Elaboración de bocetos

Para el diseño de bocetos se ha tomado como bases los mitos y leyendas como base lo que los cuentos nos quieren transmitir y así poder recrear las escenas.

Para darles un enfoque educativo, recreativo y adecuado para la edad de los lectores, el enfoque en la elaboración de los bocetos ha sido darle a cada uno el detalle adecuado para que aquellos que lo vean puedan entender de que se trata y lo que quiere transmitir

11.2.6 Cuentos

Story board





11.2.7 Elaboración de ilustraciones

Para la elaboración de las ilustraciones se determinó el tamaño que tiene la resolución de Facebook para poder establecer las respectivas medidas. Una vez establecida la mesa de trabajo se tomó como base bocetos realizados para continuar con el proceso de ilustración para después poder colorear con las tonalidades correspondientes dependiendo del cuento a ilustrar para finalizar se agregaron sombras para así darle profundidad a cada ilustración.

Por otro lado, el diseño de las ilustraciones se ha planificado con el fin de dar un espacio al texto que las acompaña, para que, de esta forma, las tipografías utilizadas sean legibles y se complementen con las ilustraciones para darle sentido a lo que se quiere transmitir en cada leyenda del cuento.

- **Ilustraciones terminadas**

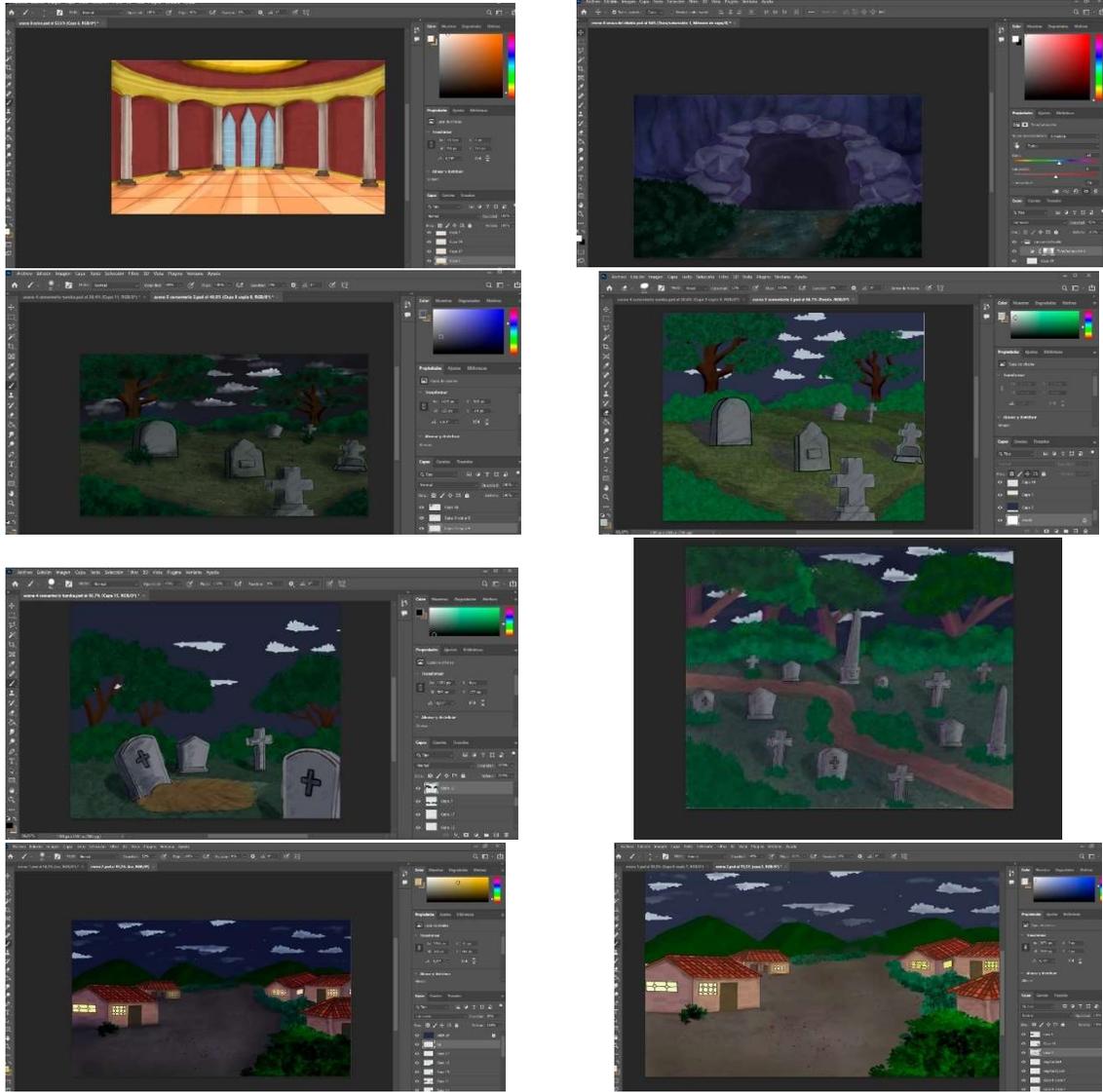


Figura 14. Escenarios

- **Animacion**

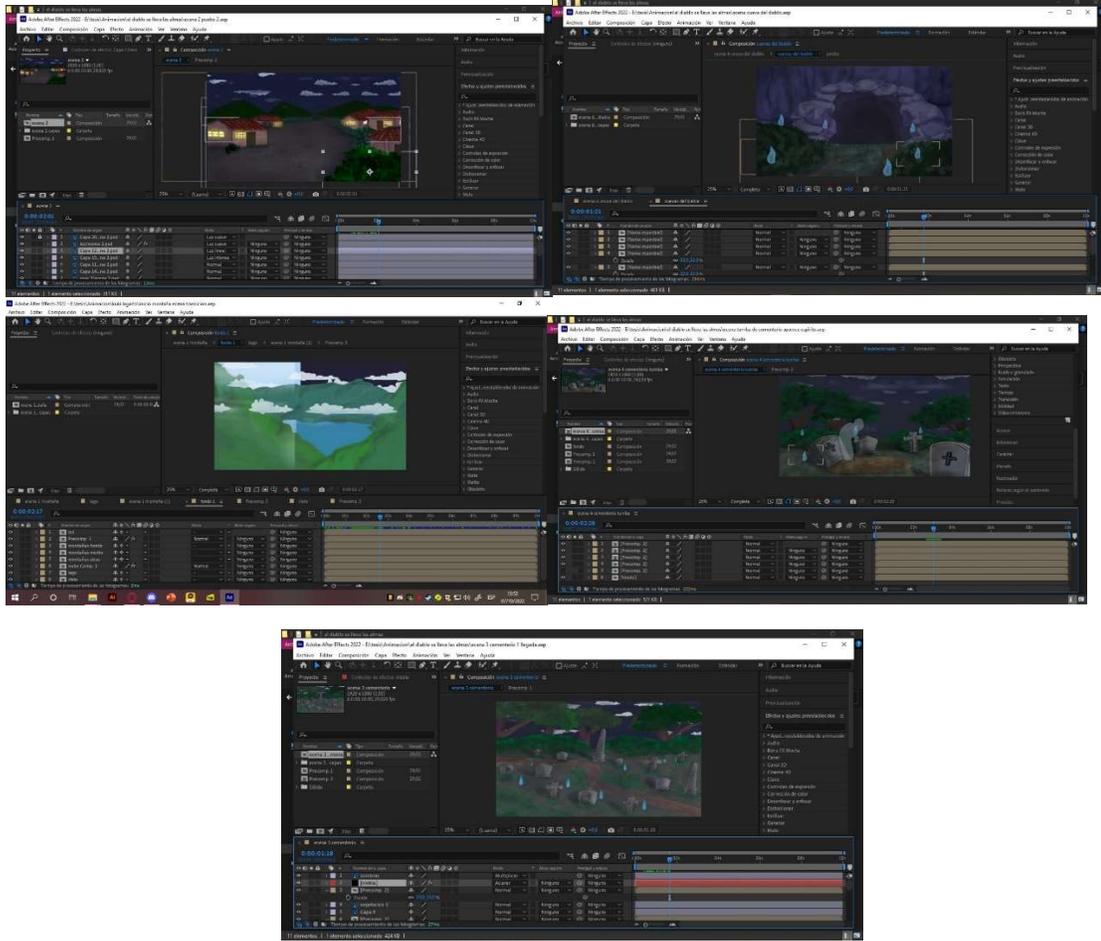


Figura 15. Animaciones

- Personajes





Figura 16. Personajes

- **Artes**

12 Conclusiones

Después de culminar con el proceso de investigación y en base a los resultados obtenidos se desarrollan las siguientes conclusiones.

- El desconocimiento de las nuevas generaciones ha provocado una falta de comprensión de las culturas más representativas de Loja.
- Se ha determinado el desconocimiento sobre textos y cortos animados / animaciones que hablan sobre leyendas demostrando como redes sociales no le dan la suficiente publicidad o siquiera interés en promocionarlas.
- Se ha comprobado la estrategia indicada para mejorar el problema que presentan la población general: el desconocimiento de las leyendas del pueblo Saraguro.
- Se concluye que aportarán un mayor conocimiento del medio social en las futuras generaciones y de esta manera preservar el patrimonio de dichos mitos y leyendas del pueblo Saraguro.

13. Recomendaciones

Una vez establecidas las conclusiones se presentan las siguientes recomendaciones para la conservación del pueblo Saraguro.

- Continuar la divulgación y el aprendizaje de la cultura para de esa manera preservar su patrimonio.

- Fomentar la estimulación grafica para así poder despertar el interés de niños y adultos.

- Procurar que los medios le den más importancia a este tipo de contenidos culturales para evitar la pérdida de los mismos.

- Aumentar el rango de importancia de los eventos relacionados can las culturas.

13 Bibliografía

Bibliografía

- (s.f.). Obtenido de http://servicios.abc.gov.ar/docentes/efemerides/site_10denoviembre/descargas/tradicion/concepto.pdf
- Adrian. (8 de Septiembre de 2021). *conceptodefinicion*. Obtenido de [conceptodefinicion: https://conceptodefinicion.de/mito/](https://conceptodefinicion.de/mito/)
- Ayala, M. (5 de agosto de 2021). *lifeder*. Obtenido de [lifeder: https://www.lifeder.com/metodo-fenomenologico/](https://www.lifeder.com/metodo-fenomenologico/)
- Bhowmick, M., & Dutta, A. (2 de Diciembre de 2020). Animating Folktales: An Analysis of Animation Movies based on. *Litinfinitive Journal*, 2(2), 64-75. doi: <https://doi.org/10.47365/litinfinitive.2.2.2020.64-75>
- BLASCO, L. S. (14 de marzo de 2011). *cosas de arquitectos*. Obtenido de [cosas de arquitectos: https://www.cosasdearquitectos.com/2011/03/metodologia-proyectual-por-bruno-munari/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20proyectual%20consiste%20simplemente,resultado%20con%20el%20m%C3%ADnimo%20esfuerzo.](https://www.cosasdearquitectos.com/2011/03/metodologia-proyectual-por-bruno-munari/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20proyectual%20consiste%20simplemente,resultado%20con%20el%20m%C3%ADnimo%20esfuerzo.)
- CONCEPTO DE TRADICIÓN. (s.f.). Obtenido de [CONCEPTO DE TRADICIÓN: http://servicios.abc.gov.ar/docentes/efemerides/site_10denoviembre/descargas/tradicion/concepto.pdf](http://servicios.abc.gov.ar/docentes/efemerides/site_10denoviembre/descargas/tradicion/concepto.pdf)
- Flores, A. (21 de Diciembre de 2021). *crehana*. Obtenido de [crehana.](https://www.crehana.com/)
- INPC. (2012). *Memoria Oral del pueblo Saraguro*. Loja, Ecuador: SERIE ESTUDIOS. Obtenido de <https://mail.inpc.gob.ec/pdfs/Publicaciones/Memoria%20Saraguropeq.pdf>
- Madrazo, M. (julio-diciembre de 2005). Algunas consideraciones en torno al significado de la tradición. *Contribuciones desde Coatepec*(9), 115-132. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/281/28150907.pdf>
- Maite Ayala. (5 de Agosto de 2021). *Método fenomenológico*. Obtenido de [Método fenomenológico: https://www.lifeder.com/metodo-fenomenologico/](https://www.lifeder.com/metodo-fenomenologico/)
- Martínez, Rocío Rivas. (27 de junio de 2021). *Qué es y características de la hermenéutica*. Obtenido de [Qué es y características de la hermenéutica: https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/que-es-y-caracteristicas-de-la-hermeneutica-4890.html](https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/que-es-y-caracteristicas-de-la-hermeneutica-4890.html)
- Millán, T. R. (s.f.). *concepto de cultura*.

- MIRANDA, M. M. (9 de Julio de 2005). *Redalyc*. Obtenido de Redalyc:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28150907>
- Molano, O. (mayo de 2007). Redalyc. *opera*(7), 69-84.
- Morote, P. (2018). Las leyendas y su valor didáctico. *Centro Virtual Cervantes*, 400, 392-403. Obtenido de
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf
- Munari, B. (s.f.). *Metodologías proyectuales*. Obtenido de Metodologías proyectuales:
<https://aulasinjaula.files.wordpress.com/2013/12/comparativas-metodologc3adas.pdf>
- Pérez, G. (2014). *historas del cine*. Obtenido de historas del cine.
- Pérez, L. F. (2018). *aprendercine*. Obtenido de aprendercine.
- Pomaquero, M., Furió, D., & López, M. (2022). Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales. *Universidad y Sociedad*, 14(3), 237-245. Obtenido de <https://rus.ucf.edu/cu/index.php/rus/article/view/2864/2819>
- Produccion audiovisual*. (2015). Obtenido de Produccion audiovisual:
<https://produccionaudiovisual.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>
- qualtrics*. (enero de 2022). Obtenido de qualtrics: <https://www.qualtrics.com/es-la/gestion-de-la-experiencia/investigacion/que-es-una-encuesta/>
- Román, R. (2009). *Juridicas.unam.mx*. (UNAM, Ed.) Obtenido de
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2634/10.pdf>
- Sevilla, M., Tovar, L., & Belly, M. (2006). EL MITO: LA EXPLICACIÓN DE UNA REALIDAD. *Laurus*, 12(21), 122-137. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102110.pdf>
- significados*. (10 de Agosto de 2000). Obtenido de significados:
<https://www.significados.com/leyenda/>
- Tiscar, C. (27 de Febrero de 2015). *claratiscar*. Obtenido de claratiscar.
- UNESCO Office San José - Honduras SCAD. (2012). *UNESCODOC*. (U. O.-S. Tegucigalpa, Ed.) Obtenido de
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000228345>
- Vargas, I., Manotas, B., & Cassiani, I. (2018). Las expresiones culturales tradicionales: un dimensionamiento a partir de la caracterización del Lumbalú como conocimiento tradicional. *Justicia*(33), 71-90.
doi:<https://doi.org/10.17081/just.23.33.2883>.
- Vera, C. A. (2004). *Saraguro, un desgrane cultural a sus orígenes*.

ViajandoX. (24 de enero de 2022). *viajandoX*. Obtenido de viajandoX:
<https://ec.viajandox.com/saraguro/historia-de-saraguro-PVC126#:~:text=Su%20historia%20se%20basa%20en,asienta%20en%20esta%20parte%20de>

yumagic. (16 de septiembre de 2015). Obtenido de yumagic: Cortometrajes

14 Anexo

14.1 Anexo 1

Anexo 1 certificado de aprobación 1


INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUDAMERICANO
Formando gente de futuro

VICERRECTORADO ACADÉMICO

Loja, 20 de Julio del 2022
Of. N° 243 -VDIN-ISTS-2022

Sr.(ta). ALBITO CASTRO RODRIGO JOSE
**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A
TECNOLOGÍA SUPERIOR**
Ciudad

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a ustedes para comunicarles que una vez revisado el anteproyecto de investigación de fin de carrera de su autoría titulado **CREACIÓN Y EDICIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR Y PRESERVAR LOS MITOS Y LEYENDAS DE LA CULTURA SARAGURO, DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CANTÓN LOJA, EN EL PERIODO ABRIL-SEPTIEMBRE 2022.**, el mismo cumple con los lineamientos establecidos por la institución; por lo que se autoriza su realización y puesta en marcha, para lo cual se nombra como director de su proyecto de fin de carrera (el/la) Tigo CARLOS ANDRES OCHOA MONCADA.

Particular que le hago conocer para los fines pertinentes.

Atentamente,


Ing. Germán Patricio Villamarín Coronel Mgs.
VICERRECTOR DE DESARROLLO E INNOVACION DEL ISTS



Matriz: Miguel Riofrío 156-25 entre Sucre y Bolívar. Telfs: 07-2587258 / 07-2587210 Pagina Web:

VICERRECTORADO ACADÉMICO

Loja, 20 de Julio del 2022
Of. N° 242 -VDIN-ISTS-2022

Sr.(ita), ROJAS RAMIREZ ANGEL HUMBERTO
**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A
TECNOLOGÍA SUPERIOR**
Ciudad

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a ustedes para comunicarles que una vez revisado el anteproyecto de investigación de fin de carrera de su autoría titulado **CREACIÓN Y EDICIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR Y PRESERVAR LOS MITOS Y LEYENDAS DE LA CULTURA SARAGURO, DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL CANTÓN LOJA, EN EL PERIODO ABRIL-SEPTIEMBRE 2022.**, el mismo cumple con los lineamientos establecidos por la institución; por lo que se autoriza su realización y puesta en marcha, para lo cual se nombra como director de su proyecto de fin de carrera (el/la) Tlgo CARLOS ANDRES OCHOA MONCADA.

Particular que le hago conocer para los fines pertinentes.

Atentamente,



Ing. Germán Patricio Villamarín Coronel Mgs.
VICERRECTOR DE DESARROLLO E INNOVACION DEL ISTS



CERTF. N° 003-JP-ISTS-2022
Loja, 21 de octubre de 2022

El suscrito, Lic. Juan Pablo Quezada **DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS - CIS DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "SUDAMERICANO"**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

CERTIFICA:

Que el apartado **ABSTRACT** del Proyecto de Investigación de Fin de Carrera de los señores **RODRIGO JOSE ALBITO CASTRO & ANGEL HUMBERTO ROJAS RAMIREZ** estudiante en proceso de titulación periodo Abril- Noviembre 2022 de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO**; está correctamente traducido, luego de haber ejecutado las correcciones emitidas por mi persona; por cuanto se autoriza la presentación dentro del empastado final previo a la disertación del proyecto.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos pertinentes.

English is a piece of cake!

Checked by:
Juan Pablo Quezada R.
E.F.L. Teacher



Lic. Juan Pablo Quezada Rosales
DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS ISTS - CIS

14.2 Anexo 2:



Producción audiovisual para difundir los mitos y leyendas de la cultura Saraguro en jóvenes de 10 a 18 años en el periodo abril septiembre 2022

Recolectar información referente a la difusión actual de los mitos y leyendas de la cultura Saraguro con la finalidad de generar contenido multimedia.

☰

¿Conoce alguna leyenda o mito de la cultura Saraguro?

Sí ✕

No ✕

Añadir opción o [añadir respuesta "Otro"](#)

  Obligatorio ⋮

¿De los siguientes mitos / leyendas cuáles conoce? *

- El mensaje del búho
- Kuki lagarto
- La ropa del danzante
- El diablo se lleva a las almas
- El juego de las lagunas
- Opción 7
- Ninguno
- Otra...

¿Le interesaría saber más referente a las leyendas o mitos de la cultura Saraguro? *

- Sí
- No

¿Cree usted que es importante preservar esta leyendas y mitos para las nuevas generaciones? *

- Sí
- No

...

¿Considera que este tipo de historias están siendo difundidas adecuadamente en los medios de comunicación principalmente con el público joven? *

- Sí
- No

¿Estaría interesado en contenido audiovisual referente a los mitos y leyendas de la cultura Saraguro? *

- Sí
- No

¿Usted utiliza redes sociales? *

- Sí
- No

¿En qué red social le gustaría conocer respecto al proyecto que busca difundir los mitos y leyendas de la cultura Saraguro? *

- Twitter
- Facebook
- Instagram
- Youtube
- Tiktok
- Ninguno
- Otra...

14.3 Presupuestos

14.3.1 Materiales básicos

tabla 9.

Materiales básicos

DESCRIPCIÓN	V.TOTAL
Derecho para la realización del proyecto	650,00
Impresión de documentos	80,00
CD	4,00
Internet	80,00
Hoja valorada	2,00
Derecho para el abstract	10,00
Luz	40,00
Hojas de papel boom	2,00
Lápices	1,00
Borradores	1,00
Libros	25,00
TOTAL	935,00

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.

14.3.2 Materiales tecnológicos

tabla 10.

Materiales tecnológicos

DESCRIPCIÓN	V.TOTAL
Computadora	1300,00
Flash	15,00
Tableta Grafica	90,00
TOTAL	1405,00

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito

14.3.3 Presupuesto total

tabla 11.

Presupuesto total

DESCRIPCIÓN	V.TOTAL
Materiales básicos	975,00
Materiales tecnológicos	1405,00
TOTAL	2380,00

Nota: Elaborado por Angel Rojas y Rodrigo Albito.

Figura 17.

Cronograma

Cronograma de Titulación

SEMANA	FECHA	ACTIVIDAD
Primera	Lunes 04 al 09/1 0/2022	Socialización ante los estudiantes investigadores del Reglamento Especial de Titulación ISTS, deberes y responsabilidades en cuanto a asistencia y cumplimiento de avances en apego al cronograma de titulación. Socialización del cronograma de titulación. Orientación referente a las líneas de investigación del Instituto y los problemas que se pretenden solucionar con la investigación (proyecto de investigación de fin de carrera).
Segunda	Lunes 11 al 16/04	Refuerzo en problema a trabajar en base a las líneas de investigación
Tercera	Lunes 18 al 23/04	Identificación del problema
Cuarta	Lunes 25 al 3 0/04	Planteamiento del tema

Quinta	Lunes 02 al 07/05	Elaboración de justificación
Sexta	Lunes 09 al 14/05	Planteamiento de objetivo general y objetivos específicos
Séptima	Lunes 10 al 21/05	Elaboración del marco institucional y marco teórico.
Octava	Lunes 23 al 28/05	
Novena	Lunes 30/05 al 04/06	Elaboración del diseño metodológico: Metodologías y técnicas a ser utilizadas en la investigación.
Décima	Lunes 06 al 11/06	Determinación de la muestra, recursos, y bibliografía.

Autor: Secretaría ISTS

- **Entrevista**



Nota: Entrevista para obtener información acerca del conocimiento de los mitos y leyendas de Saraguro. Fuente: Autor

- **Edición de animación**

