



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LEYENDAS IBARREÑAS COMO RECURSO DE DIFUSIÓN DE VALORES Y CULTURA, EN NIÑOS DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”, “ANA LUISA LEORO” Y “28 DE SEPTIEMBRE”, EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en la especialidad de Diseño Gráfico

AUTORAS:

Angamarca Farinango María Fernanda

Portilla Cevallos Rosa Aracely

DIRECTOR:

MSC. David Ortiz

Ibarra, 2012

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema: **“LEYENDAS IBARREÑAS COMO RECURSO DE DIFUSIÓN DE VALORES Y CULTURA, EN NIÑOS DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”, “ANA LUISA LEORO” Y “28 DE SEPTIEMBRE”, EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”**. Manifiesto que la presente investigación ha sido desarrollada por las Srtas. **Angamarca Farinango María Fernanda - Portilla Cevallos Rosa Aracely** y sostenida a revisión, por lo tanto certifico que reúne los requisitos necesarios para ser sometido a la evaluación del jurado examinador que el H. Consejo Directivo designe.

MSC. David Ortiz
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A Dios por haberme guiado y encaminado pasó a paso para llegar a tomar las decisiones acertadas y culminar mis objetivos con éxito.

A mi madre que ha sido pilar fundamental para ser lo que hoy soy, y enseñarme que con esfuerzo y dedicación todo se puede.

A mis amigas/os por apoyarme en cada paso, por sus consejos y ánimos.

M. FERNANDA

A mi madre por todo su apoyo incondicional y su consejo sabio y oportuno durante la realización de este proyecto de investigación.

A mis amigas/os y familia importantes en mi vida, por estar siempre en cada momento en el tiempo exacto.

A Dios *por haberme permitido llegar a culminar esta meta con su infinito bondad y amor.*

ARACELY

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Técnica del Norte ya sus autoridades y personal docente de la carrera de Diseño Gráfico, por habernos impartido en las aulas todos sus conocimientos ayudándonos en la formación profesional.

También quisiéramos hacer patente nuestro agradecimiento a todos quienes estuvieron vinculados de alguna manera a este proyecto y nos proporcionaron las facilidades necesarias para completar la investigación.

Al MSC. David Ortiz, Director de Tesis, por su valiosa conducción y orientaciones adecuadas en la ejecución de este trabajo de investigación.

¡GRACIAS A TODOS!

LAS AUTORAS

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE	V
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN	IX
<u>CAPÍTULO I</u>	1
1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.3 Formulación del problema	5
1.4 Delimitación	5
1.5 Objetivos	5
1.5.1 Objetivo general.....	5
1.5.2 Objetivos específicos.	6
1.6 Justificación	6
<u>CAPÍTULO II</u>	12
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1 Fundamentación Teórica	12
2.1.2 Fundamentación Cultural	34
2.1.3 Definición de Cultura.....	39
2.1.4 Definición de Sociedad	43
2.1.5 Definición de Identidad.....	45
2.1.6 Fundamentación Educativa.....	45
2.2 Posicionamiento teórico personal.	65
2.3 Glosario.....	66
2.4 Subproblemas.....	69

<u>CAPÍTULO III</u>	70
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	70
3.1. Tipos de investigación.....	70
3.2. Método.....	72
3.3. Técnicas.....	73
3.4. Población y muestra.....	73
3.5. Muestra.....	74
<u>CAPÍTULO IV</u>	76
<u>CAPÍTULO V</u>	96
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	96
5.1 CONCLUSIONES.....	96
5.2 RECOMENDACIONES.....	97
<u>CAPÍTULO VI</u>	98
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	98
6.1. Título de la Propuesta.....	98
6.2. Justificación e Importancia.....	98
6.3 Fundamentación.....	99
6.3.1 Fundamentación Tecnológica.....	99
6.3.2 Fundamentación Educativa.....	109
6.4 Objetivos.....	111
6.4.1 Objetivos General.....	111
6.4.2 Objetivos Específicos.....	111
6.5 Ubicación sectorial y física.....	112
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	113
6.7 Impactos.....	153
6.8 Difusión.....	155
6.9 Bibliografía.....	158
<u>ANEXOS</u>	162

RESUMEN

La presente investigación propone la difusión de las leyendas Ibarreñas como medio de enseñanza de valores, dirigida a los niños y niñas de las escuelas “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”, “ANA LUISA LEORO” Y “28 DE SEPTIEMBRE” de la ciudad de Ibarra, y fortalecer el conocimiento vinculado hacia la cultura, tradición, educación en valores que forma parte de su plan de estudios; proponiendo un recurso y material de apoyo al docente mediante un producto multimedia y por consiguiente la utilización de instrumentos tecnológicos como el computador, proyector, parlantes, etc. en el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos. Durante la elaboración de este proyecto se utilizó el método cuantitativo de investigación científica, con un proceso de diseño técnico para de la realización de propuesta (multimedia sobre leyendas ibarreñas). Considerando viable el desarrollo del mismo puesto que desde las primeras mediciones mediante encuestas y entrevistas se evidencia un interés por aprender sobre las leyendas por parte de los estudiantes de los séptimos años de las instituciones mencionadas y por consecuencia el ímpetu en fomenta la cultura y valores inmersas en las leyendas. Se pudo también establecer que si bien existen diversos medios impresos y digitales (páginas web) que promulgan las leyendas ibarreñas, estos contienen un lenguaje y formato exclusivo para adultos y un bajo nivel de difusión de los mismos. Dejando así una oportunidad para la el desarrollo del presente proyecto que plantea el diseño de un material óptimo, enfocado al público meta (niños en edad escolar de la ciudad de Ibarra) con elementos audiovisuales apropiados, recursos interactivos y más elementos innovadores e info pedagógicos a incorporarse gracias a la acción formativa del docente que es crucial para el aprendizaje y promulgación de una adecuada identidad cultural, principios y valores, mayormente en un nivel de educación básica. Siendo merecedor de mencionar el interés de profesores y autoridades educativas de las intuiciones sede del estudio en cuanto a la disponibilidad y expectativa en el uso de la propuesta interactiva con el fin de fortalecer sus métodos de enseñanza y más aún al tratarse de elementos socio culturales auténticamente ibarreños.

ABSTRACT

This present research proposes the diffusion of Ibarra's legends as a way of teaching values, aimed at boys and school girls from "MARÍA ANGÉLICA IDROBO", "ANA LUISA LEORO" and "28 DE SEPTIEMBRE" in the city of Ibarra, and strengthen the knowledge related to culture, tradition, values education that form a part of a curriculum, proposing a resource and teachers support material by a multimedia product and therefore the use of technological tools such as computer, projector, speakers, etc. In the developed and acquisition of new knowledge. During the writing of this project we used the quantitative method of scientific research, a technical design process for the realization of proposals (multimedia on Ibarra's legends). Considering this development is viable because since the first measurements through surveys and interviews evidence an interest in learning about the legends by the students of the seventh grades of the above institutions and consequently the momentum in promoting the culture and values embedded in legends. It could also establish that while exist various prints and digital media (website) that promulgates Ibarra's legends, these contain language and adult-only format of a low level of dissemination of the same. Leaving like that an opportunity for the development of this project that suggests a design of optimal material, focusing on the target audience (school children of Ibarra's city) with appropriate audiovisual elements, interactive resources and info pedagogical more innovative elements to join thanks to the action of the teachers that it is crucial for learning and enactment of appropriate cultural identity, principles and values, mostly at the level of basic education. Being worthy of mentioning the interest of teachers and educational authorities of the study based in institutions regarding the availability and expectation used of a proposal in order to strengthen their teaching methods and even more when dealing with Ibarra's authenticity of the sociocultural elements.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de trabajo de grado, tiene como objetivo general difundir el empleo de las leyendas Ibarreñas como recurso de desarrollo de valores y cultura, en los niños/as de los séptimos años de educación básica de las escuelas “María Angélica Idrobo”, “Ana Luisa Leoro” y “28 De Septiembre”.

Consta de seis capítulos, en el primero se encuentran los antecedentes, delimitación y los objetivos propuestos para el cumplimiento de este proyecto, dentro del capítulo dos , todo lo referente al marco teórico y la fundamentación para el proyecto, en el capítulo tres la fundamentación teórica, en el que se basa el proyecto y el cálculo de la fracción muestra tan importante para la aplicación de las encuestas, el capítulo cuatro el análisis de los datos obtenidos en las instituciones investigadas, el capítulo cinco conclusiones y recomendaciones y finalmente el capítulo seis donde se propone la solución a este problema de investigación y la manera como se difundirá el material elaborado a través de una multimedia de la propuesta alternativa.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

La Educación y Formación de principios y cultural en el hombre empieza desde su más tierna edad. La identificación de educación y desarrollo de valores es una interacción continua entre el individuo y su entorno sociológico, en donde se van desarrollando de una forma progresiva los hábitos de una convivencia civilizada, valores éticos como la solidaridad, la tolerancia. La habituación y consistencia de estos valores pueden ser sofocadas o estimuladas según los sistemas educativos que actúan sobre ellos.

El sistema escolar en nuestra sociedad particularmente enfocado en los niños de primaria es el encargado de formar ciudadanos conscientes de su identidad, cultivados con una visión clara de la historia que les haga conocer en cada momento las consecuencias de los principales hechos sociales que caracterizan su identidad y la apreciación plena de su patrimonio cultural intangible: su historia, leyendas, tradiciones y de más.

Aspectos que sin duda están siendo inculcados e incluidos, muchas veces de un modo general en los procesos educativos. Sin embargo en muchos casos se puede apreciar una falencia relacionada directamente al conocimiento de las leyendas propias de la ciudad Blanca y su importancia para enseñar con cada una de ellas una lección de vida. Y

que a pesar de ser un elemento que lleva consigo una gama de elementos míticos, fantásticos, mucha imaginación y cultura tradicional; siguen poseyendo ese valor educativo que ayudaron a formar la identidad y personalidad de muchas generaciones, valor que hoy en día está siendo olvidado o disminuido por la falta de medios accesibles y adaptados para el público objetivo (niños de edad escolar) que permitan su uso eficiente dentro y fuera de las aulas.

“La historia de los pueblos no solo es una procesión de personajes, batallas y ofrendas florales. Es, además una tradición nómada que viaja de boca en boca, a lo largo de siglos. Eso son las leyendas, es decir la manera como interrogamos al mundo en busca de una sola respuesta: ¿Quiénes somos? De allí una certeza: ¿A dónde vamos?” (Juan Carlos Morales)

El Estado ecuatoriano, trabaja en la construcción de una nueva forma de vida para sus ciudadanos, centrada no en la acumulación de capital propiciada por la lógica del consumo y el mercado, sino en una economía de orden solidario, El *sumak kawsay* o vida plena que está contemplado en el Plan Nacional el Buen Vivir y fue elaborado por la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (Senplades). Este propone una visión que amplía los derechos, libertades, oportunidades y potencialidades de los seres humanos, comunidades, pueblos y nacionalidades que garantizan el reconocimiento de las diversidades para alcanzar un porvenir compartido. Se prevé una nueva reforma educativa propuesta y ya en marcha para el Bachillerato y para la Educación Básica; en la que se aplicará en todas las asignaturas los valores como la solidaridad, la honestidad, respeto, tolerancia. El plan del Buen Vivir estará implícito en todas las asignaturas, tratando así de recuperar los valores esencialmente humanos. Es en este proceso formativo y nuevo

reto que el empleo de elementos como las leyendas autóctonas se verá involucradas directamente haciendo usos potenciales de su valor cultural y formativo de principios.

Este plan a su vez desemboca en un apoyo al rescate de la herencia cultural como aspecto de trascendental importancia en el que se prevé recurrir como es evidente a no solo los medios tradicionales de enseñanza si no a recursos contemporáneos, acordes con el reto educativo presente, recursos de carácter infopedagógicos (tecnología dentro de la educación) con el afán de causar el mayor impacto educativo y permitir el desarrollo integral de los alumnos con el empleo de medios vanguardistas y contenido que apoyen el anhelo del buen vivir.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El docente tiene la responsabilidad de formar a sus alumnos de modo integral; empleando recursos apropiados que permitan transmitir tanto conocimientos como principios y valores.

Relacionar la educación en valores con la educación emocional supone enfatizar la idea de que la educación consiste en ofrecer respuestas desde la institución escolar a todas las dimensiones de la persona: cognitivas, conductuales y afectivas -el pensar, el hacer y el sentir-. Respuestas que parecen no se han dado en sistemas educativos anteriores. (Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, Vol.10 Julio 2009).

Enfatizando la necesidad de rescatar una educación en valores que no sólo no olvide la educación emocional, sino que la explicita a través de programas y contenidos de acción pedagógica cuyos objetivos se concreten en la construcción de la personalidad ética, la educación de los sentimientos y la competencia comunicacional, la adquisición de competencias éticas, la aceptación de límites y normas de convivencia social.

En la actualidad dentro aula se fortalece mayormente la socialización de leyendas y tradiciones de un modo general (reconocidas nacionalmente), pero en una medida mucho menor al referirse a las leyendas propias de la ciudad, generando en los alumnos una desvalorización y desconocimiento de las leyendas ibarreñas así como sus contenido de valores y cultura.

La tecnología ha tomado terreno poco a poco dentro de los procesos educativos, son escasos los establecimientos y docentes que no cuenten con medios tecnológicos dentro de sus instalaciones (laboratorios de computación, audiovisuales) y no los usen en los procesos formativos. Sin embargo muchos de los recursos empleados contienen información relacionada a culturas extranjeras (fábulas y leyendas), tanto en material lúdico como pedagógico. Favoreciendo y desarrollando habilidades para manejo de la tecnología pero a la vez generando desde tempranas edades una asimilación de una cultura extranjera.

En muchas ocasiones el fácil acceso de los niños al empleo de materiales multimedia (educativos, informativos, lúdicos) así como contenidos culturales no nacionales; se realiza sin mayor supervisión. Satisfaciendo así las necesidades de aprender y divertirse de los jóvenes

usuarios con elementos que difícilmente los vinculen hacia la cultura y tradiciones nacionales y particularmente ibarreñas. Trayendo consigo un desinterés por desarrollar un carácter autodidacta y empleo del tiempo libre para el aprendizaje de la cultura y principios.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué importancia e influencia tiene la presencia de leyendas ibarreñas en los procesos educativos como recursos de difusión de valores y cultura en niños niños/as de los séptimos años de educación básica de las escuelas “María Angélica Idrobo”, “Ana luisa Leoro” y “28 De Septiembre”, en el año lectivo 2011-2012?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El presente proyecto de investigación se lo llevará a cabo en los niños/as de los séptimos años de educación básica de las escuelas “María Angélica Idrobo”, “Ana luisa Leoro” y “28 De Septiembre” de la ciudad de Ibarra en la provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

1.5 OBJETIVOS:

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Difundir el empleo de las leyendas Ibarreñas como recurso de desarrollo de valores y cultura, en los niños/as de los séptimos años de educación básica de las escuelas “María Angélica Idrobo”, “Ana Luisa Leoro” y “28 De Septiembre”, en el año lectivo 2011-2012.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar acerca de las principales leyendas de la ciudad de Ibarra.
- Evaluar contenidos de valores y cultura de cada una.
- Analizar el grado de conocimiento de las leyendas en los niños de las escuelas especificadas.
- Diseñar un recurso de difusión educativo para dar a conocer la cultura y valores de las leyendas ibarreñas.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El ser humano es a la vez físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico. Es esta unidad compleja de la naturaleza humana la que está completamente desintegrada en la educación a través de las disciplinas y que imposibilita aprender lo que significa ser “humano”. Hay que restaurarla de tal manera que cada uno desde donde esté tome conocimiento y conciencia al mismo tiempo de su identidad compleja y de su identidad común a todos los demás humanos. (Los siete saberes necesarios para la educación del futuro EDGAR MORIN, UNESCO 1999).

En este propósito que contempla el bagaje socio cultural de cada pueblo, de una sociedad, de un país, formados desde el comienzo de la humanidad con la generación de la noósfera -esfera de las cosas del espíritu- con el despliegue de los mitos, de los dioses y sus acciones magistrales; la formidable sublevación de estos seres espirituales impulsó al hombre multitud de expresiones sociales y espirituales que desde entonces, hace que vivamos en medio de una selva de mitos que enriquecen nuestra cultura. En cuyo proceso de conservación, transmisión se ven implicados como docentes y discentes la sociedad entera. En este

ciclo los medios que empleen los agentes educativos para interpretar el pasado pueden marcar el futuro formativo de toda una generación.

Si una persona es capaz de recibir los valores propios de su zona, eso alimenta su identidad, su autoestima y se genera confianza. Por otro lado, recuperar los conocimientos ancestrales es recuperar el conocimiento de un país. Es por esto que es importante preparar a las personas para que estén abiertas a todos los conocimientos, valorando su propio conocimiento y el de las demás personas. (Magaly Robalino, responsable del sector Educación de UNESCO, 2012)

El empleo de recursos pedagógicos con contenidos basados en el medio ambiente, sociedad, historia, arte, cultura, tradiciones, etc. de la misma nación favorecen los procesos educativos al profundizar en su entorno, su identidad, herencia y así reconocer y respetar las diferencias de otros pueblos o países.

La fórmula del poeta griego Eurípides que data de hace 25 siglos está ahora más actual que nunca. «Lo esperado no se cumple y para lo inesperado un dios abre la puerta». Es imperativo que todos aquellos que tienen la carga de la educación estén a la vanguardia con la incertidumbre de nuestros tiempos. (Edgar Morín)

Los cambios y evolución constante del conocimiento y tecnología generan en el aspecto educativo un reto permanente para los docentes que busquen incluir en su malla curricular recursos contemporáneos y a su vez propios de su entorno, como son las leyendas de la ciudad. Que a pesar de su valor histórico, cultural y didáctico, no cuentan con un medio

apropiado y moderno del cual disponer para ser aplicado dentro de las aulas.

Las últimas décadas han sido extraordinariamente fecundas en avances tecnológicos aplicables a la educación para poder ofrecer lo mejor en experiencias para los alumnos y hacer esto extensivo a un número cada vez mayor. Está evidentemente comprobado que el uso de los «multimedia» mejora el aprendizaje de los alumnos y al mismo tiempo reduce el tiempo de instrucción y los costos de la enseñanza al servir como un refuerzo de diversas características pedagógicas. Puesto que en un solo dispositivo se puede alternar varios tipos de información que puede ser asimilada de diversas formas tanto para el docente como el alumno.

La información contenida en una variedad de formas y formatos, texto, vídeo, audio, datos numéricos o código de software producido por otros, re-trabajado y se recombinan innovadora aprovechada para crear nuevos productos y servicios. Este es un avance significativo ya que cuestiona la idea de que las nuevas ideas y el flujo de la innovación de los centros privilegiados de la creatividad que se refuerzan las hegemonías existentes de las relaciones de poder (Mc Masters y Wastell, 2005)

Esto también refleja una constante interacción por parte de los docentes y las Tics (*Nuevas Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones*) y como el uso de estos elementos incide en las prácticas pedagógicas generando una transformación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta situación se refleja con regularidad en todos los ámbitos de la educación, crea por consiguiente una necesidad generalizada y puerta abierta para el desarrollo, empleo y divulgación de medios tecnológicos en los procesos comunicacionales, culturales, científicos, históricos, etc.

Cada generación hereda además de sus genes, tecnologías desarrolladas para apoyar la resolución de problemas y sistemas lingüísticos para organizar las categorías de la realidad y estructurar el modo de aproximarse a las situaciones. (Bárbara Rogof, 1993).

Por consiguiente esta herencia tecnológica, marca las pautas para el desarrollo de las siguientes generaciones que en su tiempo y espacio solventarán las necesidades en este caso comunicacionales de la gente que las cree y emplee.

El reto para la educación y los educadores es que la información digital ya no es estática y secuencial en la forma, como un texto que sería, pero más a menudo de contenido mixto y dinámica, que necesita un conjunto diferente de habilidades para manejar y explotar él (Jones y Miller, 2007).

Las Tics, proveen a sus usuarios, un soporte físico para apoyar los procesos cognitivos, no solo como fuentes sino también como vehículos del pensamiento. La amplia disponibilidad de recursos de información a través de medios tecnológicos, dilucida nuevos conjuntos de habilidades que permitan a los estudiantes a negociar su camino en el mar de información para encontrar lo que es pertinente para sus objetivos de aprendizaje. Estas han sido establecidas indistintamente como = la alfabetización mediática "(Comisión Europea, 2009), e-skills (WEF, 2008) y la alfabetización en información (Bertot, 2003). Aquí estamos utilizando las habilidades de la ciencia = término información "como un subconjunto

de los más generales de las competencias en TIC. Es importante distinguir las habilidades de información más amplias de las TIC, ya que puede ser fácil subestimar la habilidad que participan en la búsqueda de información en medios digitales. Esto es debido a la aparente facilidad de uso, pero engañosa, bajas barreras de utilizar y debido a la suposición general de que debido a que los estudiantes utilizan las TIC en su vida personal, así como para la educación que ya poseen estas habilidades (Brophy, 1993). Es, sin embargo, está claro que el requisito de conocimientos de ciencias de la información también debe abarcar la comprensión de cómo utilizar los recursos de información para el aprendizaje (Hernández-Serrano, 2009).

Así que la generación permanente de recursos infopedagógicos se hace cada vez más imprescindible así mismo como una gestión eficiente sobre el contenido apropiado, modo de empleo y difusión de las mismas, y más aún con un contenido formativo en valores como cultura, contenidos especializados, como son las leyendas ibarreñas.

Si bien tanto autoridades como entidades educativas procuran universalizar la educación en el Ecuador, con aplicación de reglamentos como la Ley Orgánica de educación Intercultural (LOEI) vigente desde el 2011, que conllevará evidentes beneficios. Y las nuevas Reformas Curriculares, que muy acertadamente han puesto entre sus premisas los ejes transversales, entre estos, los valores; facultan aún más la utilización de medios apropiados y específicos en todas las etapas formativas de estudiantado y particularmente para la formación de los niños de edad escolar para enriquecer su identidad, principios y valores.

Pero hay que evidenciar también una práctica si bien aceptable, que es el empleo de elementos educativos con contenidos que aluden a recursos extranjeros (historias, cuentos, fábulas y leyendas) que aportan a la formación del estudiantado, pero que por evidentes razones difícilmente se vincula hacia la cultura y tradiciones nacionales e ibarreñas, trayendo consigo un desinterés por desarrollar un carácter autodidacta y empleo del tiempo libre para el aprendizaje de la identidad principios y cultura nacional.

Por lo que este proyecto tiene como finalidad difundir los valores y cultura, a la vez servirá como un material de apoyo infopedagógico que tendrá características únicas por ser desarrollado específicamente para las escuelas “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”, “ANA LUISA LEORO” y “28 DE SEPTIEMBRE” y cuya implementación beneficiará a los docentes y alumnos quienes ya cuentan con los equipos y conocimientos necesarios para su ejecución; dando así un paso más hacia la evolución y desarrollo pedagógico.

Para el desarrollo del proyecto se cuenta tanto con el apoyo institucional, de las entidades en las que se desenvolverá la investigación y aplicación de la propuesta pertinente. Así como los medios tecnológicos y recursos necesarios para la documentación, análisis de la información. A su vez se cuenta con el personal capacitado para desarrollar la investigación en su totalidad.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 DEFINICIÓN DE LEYENDA

Para Julio Ponciano Mantilla en **“Leyenda es una narración oral o escrita, con una mayor o menor proporción de elementos imaginativos y que generalmente quiere hacerse pasar por verdadera o fundada en la verdad, o ligada en todo caso a un elemento de la realidad”**. <http://www.monografias.com/trabajos58/generos-literarios/>

Según el Diccionario de la Lengua Española la leyenda es también: **“Relato fantástico o parcialmente histórico que la tradición ha ido elaborando: la leyenda es un género literario que tiene su sede en la imaginación y se proyecta en la realidad, pintándola, no como es sino como nos gustaría”**. <HTTP://es.thefreedictionary.com/leyenda>

“Una leyenda es un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe tanto por el emisor como por el receptor, como parte de la historia. La leyenda posee cualidades que le dan cierta credibilidad, pero al ser transmitidas de boca en boca, se va modificando y mezclando con historias fantásticas. Parte de una leyenda es que es contada con la intención de hacer creer que es un acontecimiento Verdadero, pero, en realidad, una leyenda se compone de

hechos tradicionales y no históricos.”
<http://www.ecured.cu/index.php/Leyenda>

Forma narrativa simple, bastante semejante a la tradición, aunque se diferencia porque su elemento predominante es lo poético, lo irreal o sobrenatural, mientras que en la tradición es lo costumbrista. Puede estar escrita en prosa o en verso, pero su misma esencia parece serle más idóneo este último; de igual modo los personajes a los que se refiere pueden ser tanto históricos como ficticios, pero los hechos mismos carecen de historicidad.

Las leyendas son narraciones fantásticas, que intentan explicar el origen de un pueblo, algunos fenómenos de la naturaleza (la lluvia, los relámpagos, los truenos), las características de ciertos animales y plantas, el surgimiento de montañas, ríos u otros accidentes geográficos.
http://educar.sc.usp.br/cordoba/gob_bispo/leyendas.html

Sus principales características son:

- * Texto narrativo breve, forma simple
- * Se recogen de distintas localidades en donde circulan relatos o escritores que recogen tradiciones anteriores.
 - * El narrador suele utilizar las siguientes frases para expresarse: “me contaron que”, “Cuenta la leyenda que...”
 - * El autor recoge la cultura, el narrador es la voz que aparece en el relato.
- * Lugar y espacio fijos
- * Tiempo fluctuante
- * Presenta elementos simbólicos

- * Están marcadas por un destino que se va a cumplir
- * Espacios por lo general naturales ya que cuentan de un fenómeno que ya existe (una laguna, un árbol, etc.)

Como en toda narración, se pueden reconocer en ellas tres momentos: introducción, desarrollo y desenlace. Además, aparecen personajes y se menciona el tiempo y el lugar donde transcurre la acción.

Las leyendas son, generalmente, anónimas, es decir que no se sabe quién las creó. Se transmiten a través del tiempo en forma oral y se dice que son de creación colectiva porque cada narrador, al contarlas, las va modificando. Otras veces, tienen un autor individual y conocido
<http://espanol.answers.yahoo.com/question>

2.1.1.2 ETIMOLOGÍA

Leyenda viene del latín legenda («lo que debe ser leído») y se refiere en origen a una narración puesta por escrito para ser leída en voz alta y en público. En las leyendas la precisión histórica pasa a un segundo plano en beneficio de la intención moral o espiritual.
<Http://espanol.answers.yahoo.com>

2.1.1.3 CLASIFICACIÓN DE LEYENDAS

La clasificación del amplio material que se posee es difícil. La Comisión de especialistas designada en el Congreso que se reunió en Budapest en 1963, convocado por la International Society for Folk

Narrative Research propuso una clasificación internacional que comprende 4 grandes grupos de leyendas.

2.1.1.4 Leyendas etiológicas

(Aclaran el origen de los elementos inherentes a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas) y escatológicas (acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba)

Un ejemplo de este tipo de leyendas la tenemos en la propia provincia de Imbabura y es la de la laguna de *Yahuarcocha* o *lago de sangre*, la cual es un acontecimiento real, pero el tiempo se encargó de mitificarla al extremo de afirmar que murieron 30 000 Caranquis y con su sangre se formó un lago; Pero las últimas investigaciones realizadas por el FONSALCI demostraron que solamente se encontraron 936 Osamentas Humanas en Yahuarcocha; además Yahuarcocha tiene una edad pos glacial de 12 000 años, lo que indica que ya existía antes de la batalla de dicha leyenda. <http://leyendas.idoneos.com/>

2.1.1.5 Leyendas religiosas

La mayoría de las leyendas ecuatorianas son de carácter Religiosas por el simple hecho de la conquista y la imposición del catolicismo por parte de los conquistadores es por esto que sobre todos los antiguos templos indígenas se constituyeron iglesias católicas y todas sus divinidades y lugares donde eran adorados fueron satanizadas así podemos ver que el diablo, el duende y toda clase de espectro de ultratumba se aparecen en las quebradas, lagunas, cascadas, etc. sitios religiosos para los últimos habitantes de América.

Las leyendas religiosas tratan de promover el fervor mediante la intimidación y el hecho de saber que si no cumples el mandato de Dios se le aparecerán todo tipo de espectros a quien falta a la disciplina religiosa. Este tipo de leyendas muchas veces fueron usadas en beneficio de la iglesia para así enriquecerse a costilla de los fieles que no eran tan duchos en teología.

Un ejemplo claro es la del Padre Almeida quien le encantaba irse de juerga hasta que un día Cristo le hablo y cambio su comportamiento. Esta leyenda alienta a los Sacerdotes seguir su verdadera misión y su entrega total a Dios.

http://leyendas.idoneos.com/index.php/Acerca_de_las_leyendas

2.1.1.6 Leyenda Popular

Las leyendas populares se forman de una manera espontánea o inconsciente por parte de los pobladores de una determinada región, con elementos costumbres y personajes típicos de dicha región; estas leyendas pueden ser eruditas o simplemente muy populares contienen casi siempre un núcleo histórico básico de un pueblo además pueden ser relatadas en forma de prosa o verso, o a ,amera de fábula en la cual los personajes principales que son todos animales toman personalización humana o sea pueden hablar; se visten y tienen destrezas para las artes.

La leyenda popular toma un lenguaje y el dialecto propio de una región, este tipo de leyenda no contempla reglas gramaticales ni estructuras literarias.

Así tenemos el caso de muchas leyendas populares contadas a manera de prosa o verso como es el caso de los “amorfinos” en la costa ecuatoriana los cuales tienen un tinte picaresco o de fina coquetería.

Otro ejemplo es el de “la tunda” contada por los negros de esmeraldas al ritmo de la marimba.

2.1.1.7 Leyendas Hagiográficas

Las Leyendas Hagiográficas son aquella que fomenta la piedad. Este tipo de leyendas tienen una estrecha relación con las tradiciones religiosas, pero que en este caso se refiere a las Sagradas Tradiciones dadas por Dios al pueblo de Israel las cuales se mantienen entre los fieles creyentes hasta el día de hoy. Y siempre diferenciando las tradiciones humanas con las Tradiciones de origen divino.

Este tipo de leyendas piadosas tienen a un representante en Jesucristo y las parábolas en las cuales predica la bondad, el amor, la compasión y el perdón incluso con nuestros enemigos.

2.1.1.8 Recopilación de Leyendas Ibarreñas

LOS AMORES DEL TAITA IMBABURA

Tomada del libro Leyendas de Ibarra Juan Carlos Morales Mejía

Cuentan que en los tiempos antiguos las montañas eran dioses que andaban por las aguas cubiertas de los primeros olores del nacimiento del mundo. El monte Imbabura era un joven vigoroso. Se levantaba temprano y le agradaba mirar el paisaje en el crepúsculo.

Un día, decidió conocer más lugares. Hizo amistad con otras montañas a quienes visitaba con frecuencia. Más, una tarde, conoció a una muchacha-montaña llamada Cotacachi. Desde que la contempló, le invadió una alegría como si un fuego habitara sus entrañas. No fue el mismo. Entendió que la felicidad era caminar a su lado contemplando las estrellas. Y fue así que nació un encantamiento entre estos cerros, que tenían el ímpetu de los primeros tiempos.

- Quiero que seas mi compañera, le dijo, mientras le rozaba el rostro con su mano.

-Ese también es mi deseo, dijo la muchacha Cotacachi, y cerró un poco los ojos. El Imbabura llevaba a su amada la escasa nieve de su cúspide. Era una ofrenda de estos colosos envueltos en amores. Ella le entregaba también la escarcha, que le nacía en su cima. Después de un tiempo estos amantes se entregaron a sus fragores. Las nubes pasaban contemplando a estas cumbres exuberantes que dormían abrazadas, en medio de lagunas prodigiosas. Esta ternura intensa fue recompensada con el nacimiento de un hijo. Yanaurcu o Cerro negro, lo llamaron, en un tiempo en que los pajonales se movían con alborozo.

Con el paso de las lunas, el monte Imbabura se volvió viejo. Le dolía la cabeza, pero no se quejaba. Por eso hasta ahora permanece cubierto con un penacho de nubes. Cuando se desvanecen los celajes, el Taita contempla nuevamente a su amada Cotacachi, que tiene todavía sus nieves como si aún un monte-muchacho le acariciara el rostro con su mano.

LA HACIENDA DE AGUA

Tomada del libro Leyendas de Ibarra Juan Carlos Morales Mejía

La hacienda se encontraba rodeada de montañas. Gráciles pájaros cantaban y los árboles eran inmensos y proyectaban sombras amables. Su patrón era un hombre de aspecto duro. Tenía esa extraña manía de atesorar monedas y apreciaba contemplarlas resplandecer en las noches. Este ritual de codicia lo realizaba a escondidas como si tuviera miedo de que si otro las mirara perdieran su brillo.

Su avaricia era proverbial: prefería comer los deshechos para que no se desperdiciaran y padecía compartir su pan. Era cicatero con su servidumbre y tenía unos perros enormes a quienes también mal alimentaba, pese a que protegían sus heredades con sus colmillos lustrosos.

Un día, llegó hasta esos parajes un viejecillo. Tenía los ojos de los vagabundos y llevaba un mínimo morral como única compañía. Su atavío era modesto y estaba adornado de hilachas de colores. Era un mendigo, esos seres que profesan el temperamento de los gorriones nómadas. Recorría los caminos pidiendo limosna, como si esa situación no le indignara, como si alargando su mano ensayara la caridad del mundo.

Acertó a pasar por la hacienda del avaro. Se sabe que atravesó la agreste puerta. El hombre de ojos refulgentes y metálicos lo recibió con desprecio. Sintió cólera ante la mano alargada y no entendió que en el mundo también hay desvalidos, precisamente por la mezquindad de unos pocos. Es que su fortuna justamente se generaba por tratar de manera cruel a sus servidores y no pagarles lo justo. Su rostro se encendió.

Este hacendado inhumano llamó a su mayordomo para que soltara a sus perros y despedazaran al mendigo.

El encargado de estos campos tenía un buen corazón. Esperó que el avariento entrara a su casa y se dirigió hasta donde estaba el anciano, con una escudilla de madera gastada.

Le indicó que debía salir inmediatamente de la propiedad. Le confirió que el patrón había ordenado soltar a los atrevidos perros, pero que aunque no cumpliría este funesto encargo prefería que el mendigo tomara otro camino.

El pordiosero le agradeció que le salvara la vida. Después, mirándole a los ojos le reveló un secreto: la hacienda sería destruida esa misma noche como castigo a las maldades de su dueño. Quien apreciara su vida debía irse a las lomas más cercanas porque la condena era inminente.

El hombre benévolo supo que los labios del mendigo no mentían. Con discreción llevó sus pertenencias hasta la loma de Aloburo. Hizo varios viajes. Un poco después de caer la tarde comenzó a tronar en el cielo.

Las nubes se encresparon y una lluvia prodigiosa se desató como si por primera vez las tempestades se asomaran por el mundo. Las gotas eran inmensas. Los truenos se sucedían y era tan intensa la lluvia que fue como probablemente debieron sentir aquellos hombres que presenciaron el Diluvio. El mayordomo, desde su refugio de Aloburo, escuchó cómo se multiplicaban las vertientes que bajaban de las montañas, como si fueran serpientes de agua deslizándose hasta la hacienda. La noche fue larga...

Al amanecer, el antiguo encargado miró un paisaje desolado. Donde antes se encontraba la heredad del avaro emergía una laguna, de aguas aún turbias. No había rastros de los corrales de animales peor de los ojos miserables de quien atesoraba riqueza con la sangre ajena.

Después llegaron las explicaciones. Dijeron que el mendigo no era otro que alguna deidad que quiso castigar la crueldad. Algún pescador, en su embarcación de totora, ha creído ver la casa de hacienda entre las aguas. Cuando se asciende hasta Aloburo se puede contemplar otro paisaje: es la laguna de Yahuarcocha. Cae la tarde y las garzas llegan desde el lago San Pablo, conocido también como Imbacocha, contando sus propias historias de plumas.

LA VERGONZANTE DEL PRETIL

Tomada de Leyendas y Tradiciones de Ibarra, Alfonso Martínez de la Vega

En el pretil de la Iglesia Catedral, pasadas las siete de la noche y como en ese lugar reinaban las sombras oscuras donde no llegaban las mortecinas luces de los faroles, situados en los portones de las casas bajitas y sencillas del lado oriente del parque, se veía una figura todo ella vestida de negro, su rostro cubierto por un velo que permitía ver por dos orificios abiertos a la altura de los ojos.

Esta alma en pena, o un fantasma desconocido, desde la hora indicada, estaba frente a la puerta principal de la Iglesia Catedral, de pie, con los brazos abiertos en cruz, haciendo repetidas genuflexiones; y luego de estar un buen momento de rodillas, se encaminaba, sabe Dios por donde, con paso solemne y mezclándose con las sombras nocturnas.

Como a estas horas aún permanecían despiertas nuestras gentes de aquellos tiempos memorables, de repente en los anchurosos zaguanes penetraba esta figura miedosa y con una campanilla de plata, muy chica, daba su consabido. . . "¡chilín!...¡Chilín... Cuando algún mozalbete curioso salía por ver quién tocaba campanillas, retomaba a las faldas de la buena madre, echando gritos de terror: ¡La vergonzante, mama! ¡La Vergonzante...! ¡Huiii!

La abuelita, persona más bien dispuesta, salía al zaguán y oía estas voces cavernosas, decir: "Una santa caridad. Una limosna por amor de Dios...en tanto extendía una mano descarnada hacia la buena persona que se había atrevido a poner unas monedas en el fondo de un negro bolso que le presentaba.

Pero quien no sabía nada del truco, y peor si era visitado por primera vez, se daba prisa en sacar este fantasma del zaguán a golpes de Rosario o mediante exclamaciones de la Magnífica, y luego a correr la fuerte aldaba del portón para que no regresará la intrusa figura.

Entiéndase bien que solamente las casas de los pudientes eran sorprendidas por las visitas nocturnas de este extraño personaje.

Había curiosidad en muchos parranderos por saber de qué mismo se trataba. No faltó quien la siguió a hurtadillas, para tomar las de Villa Diego, al oír el argentino repiqueteo.

Por los años de 1900 sucedió un caso muy curioso: una buena noche, unos de tantos trasnochadores pasaron sus horas en la popular cantina llamada "El Puerco Arévalo", bebiendo unos cuantos tragos y jugando a la

tradicional "baraja". Pues bien, uno de estos jugadores y borrachito en ciernes, un joven de familia distinguida, temeroso por los castigos de su padre si es que se pasaba un poco más de la hora de entrada a la casa, abandonó la cantina y se dirigió, por la carrera Atahualpa hacia arriba.

Pues...he ahí, que le sale la Vergonzante del Pretil, al voltear una esquina...Un momento de suspenso...La misma mano descarnada conteniendo el negro bolso...Las oídas palabras de difunto: "Una limosna...jovencito".

¡Santo Dios!...Los pelos de punta en la cabeza. Mudo...pierde el control y da unos cuantos pasos de retro, como esquivando la acometida del negro figurón...Se detiene, y como traía unos cuantos tragos en la cabeza, toma valor y la coge con manos fuertes, y tirándole al suelo, le obliga a decir si es de esta vida o de la otra, so pena de zamparle unos cuantos plomos en la cabeza con el revólver que sacó a lucir el caballerito tras nochero.

¡No!...No me mate. ¡No me mate por Dios! "Soy una infeliz...mu..., no pudo terminar estas palabras, porque el joven echó tremendas carcajadas al acercarse y ver el rostro descubierto de la Vergonzante....Se reía tanto conociendo de quién se trataba y dónde vivía. Soltó también unas pocas monedas en el bolso. Le pide perdón mientras la alzaba en vilo del suelo.

Nuestro borrachito siguió el camino pensando en que las tales vergonzantes, no eran otra cosa que mujeres muy pobres, pertenecientes a la clase media, quienes, no pudiendo pedir descaradamente su limosna

para el diario sustento, acudían a este disfraz que infundía miedo a muchos y ponía en quema temprana a los muchachos.

Esta fue la tradición de la Vergonzante del Pretil de la Catedral.

LA CAJA RONCA

Tomada de Leyendas y Tradiciones de Ibarra, Alfonso Martínez de la Vega

Había una vez, hace mucho tiempo en San Juan Calle, un chiquillo tan curioso que quería saber en que sueñan los fantasmas.

Carlos un chiquillo de 11 años le tocó una de aquellas noches el riego en la cuadra de la Estancia. Para cumplir con las ordenes de su padre e ir a las 11 de la noche a recoger el agua de la toma vecina, consiguió de Manuel que durmieran juntos, aquella noche en la misma cama de Carlos, con el fin de tener un compañero seguro y para no atrasarse de las 11 de la noche, hora en la que debía ya estar, pala en mano, tapando la toma del vecino.

Los dos muchachos para no dormirse, quisieron matar el tiempo con varias conversaciones: pero eso si cuidándose de mentar ni de paso esto de la Caja Ronca, que si ambos recordaban no querían pensar en ello.

Parece que el repertorio se les terminó a los dos jovencitos tanto que ambos cayeron en un profundo sueño, entre eso de las diez de la noche.

De repente, Carlos despierta asustadísimo, oyendo un ronco golpe, como ser de tambor destemplado y que parecía venir desde el Quichi-Callejón, a la vez que también se oía el silbido de un instrumento como ser un flautín de dos notas solamente.

El tan!... tan!...tan! del tambor y el monótono flautín iban acercándose cada vez más por la silenciosa y oscura calle.

Entonces, Carlos sobrecogido por el miedo y a la vez por una inusitada curiosidad, despertó a codazos a su compañero Manuel que roncaba al rincón de la cama.

¡Manuel...! ¡Manuel...! Y los codazos como los pellizcos se repetían en el cuerpo del dormido hasta que al fin despertó.

¿Qué pasa? Pregunta.

¿Oyes esos golpes y esos silbidos funestos? Manuel se incorpora en el lecho como para oír.

Si ya oigo. Recemos Carlos...

Pero ni uno ni otro era capaz de hacer la señal de la Cruz.

Mientras tanto el sonido misterioso se acercaba cada vez más a la casa.

Carlos un tanto más valeroso, como el mayor de la pareja, se levanta, vestido como estaba. Su amigo hace lo mismo, diciéndole “No seamos cobarde”

¿Qué nos puede pasar? ¡Nada!

Salgamos al zaguán y detrás del portón, veamos por las hendijas que mismo es esto.

No Carlos. Yo no voy. Me da mucho miedo. No vaya a ser la Caja Ronca, que dizque sale por aquí.

¡No...! ¡No...!

Tanta fue la exigencia de Carlos y el coraje que infundió en el compañero, que ambos fueron al portón. Y... con los pelos de punta, deteniendo la respiración y hasta las buenas ganitas de orinar, se quedaron en espía.

De pronto vieron que en la calla se iluminaba por unas luces mortecinas. El ronco golpear era más cercano. Ellos...allí. Mudos, curiosos y llenos de pavor, pero sembrados por sus pies, sin poder dar un paso.

Al fin, el par de muchachos, fijó en cada cual su respectiva hendija, no perdía ni el más mínimo detalle de lo que afuera pasaba. Entonces por delante de ellos empieza a pasar una procesión de dos hileras, unas sombras negras, llevando, en esqueléticas manos, ceras de color verde que arrojaban también una luz verde mortecina. Las luces iban pasando una a una por delante de los miedosos, pero curiosos muchachos.

Atrás venía una especie de carroza, toda ella envuelta en llamas. Sobre este carro-mato iba un personaje cuernudo, de cuyos hombros se descolgaba un manto rojo. De la mano derecha, peluda y con uñas descomunales, sostenía un centro grande a manera de trinche. Tras de este carro seguían dos personajes vestidos también de rojo: El uno tocaba esa caja ronca; y el otro, el flautín.

Sin más esperar y por ese invencible deseo de algo ver más de la procesión, abrieron el portón y salieron a la calle.

Pero... ¡Oh sorpresa!... nadie ni nadie asomó. Se había esfumado por encanto la procesión del infernal cortejo.

Pero... ¿A dónde fueron? ¿Dónde se metieron esos miedosos demonios o difuntos?

Apenas debieron estar a pocos metros de distancia. Pues. No señor, se fueron y se perdieron sin saber a dónde apuraron el paso. Aquí si cabe decir: “se fueron con su música a otra parte”.

Ahora, ¿Cómo ir a regar en la cuadra de la distancia? Es la hora del regadío. Las doce de la noche. Mala hora. Y si no estaban regados las cebollas, lechugas, papas y nabo del huerto, los azotes del papaíto eran más terribles que la misma caja ronca y sus demonios juntos.

Sacando ánimo de donde no había, y como la noche estaba silenciosa, se encaminaron los dos muchachos, perdiéndose por entra la brumosa oscuridad. Entre rezos y súplicas al cielo para que nada le pesara, avanzando a paso ligero.

Cuando ya estuvieron entretenidos en el trabajo, cada cual con su respectiva pala llevando el agua por los surcos, oyeron nuevamente por la cabecera del huerto el mismo ronco golpear.

¡Vaya...! ¡Santo Dios...! El hombre de la caja o mejor dicho ese personaje de rojo, venía en dirección de ellos, rompiendo el silencio con su fatídico, tan, tan, tan.

Presas del más inaudito terror, quisieron salir corriendo, botando las palas; mas, todo fue en vano: no podían dar un paso. Entonces, entre gritos y peticiones de auxilio, se abrazaron en fuerte nudo con los ojos cerrados y pérdida la razón. Desmayados habían caído sobre las matas y el lodo.

Serían las cuatro de la mañana, iluminados por la luna, despiertan asustados y echan a correr...Mas, ¡oh, sorpresa! Cada uno tenía bien agarrado en la mano derecha una cera verde, aún humeante. No hubo más que salir del huerto como pudieron entre zancadas y caídas, dirección a la casa. Una vez en la calle, miraron lo que tenían en la mano... Qué había sido eso? Nada menos que canillas de muerto. Tras un fuerte grito de terror y haber lanzado por los aires los terroríficos huesos precipitaron como locos la carrera.

Llegaron a la casa de Manuel y de allí quedaron caídos en el zaguán, echando espumarajos por la boca, hasta cuando los familiares acudieron en auxilio.

Supieron lo que paso, al otro día, después de haber sido rociados con agua bendita y con una voz de aliento, para contar a los sucesores de esta tradición de la Caja Ronca de San Felipe.

UN FUNERAL PARA JUAN DIABLO

Tomada del libro Leyendas de Ibarra Juan Carlos Morales Mejía

En la época colonial en la Real Audiencia de Quito, los entierros eran solemnes. Por eso en Ibarra, para estar a la par de las otras urbes, también los funerales estaban precedidos de una procesión y – dependiendo del difunto- se realizaban hasta “pases”, que consistían en detenerse en cada esquina para que las plañideras contratadas pudieran lanzar al aire sus lamentos.

Obviamente, las plañideras eran de tres clases: las menos remuneradas daban esporádicos lamentos; las de segunda categoría se quejaban amargamente, pero las de primera lloraban desconsoladamente y llegaban incluso a arrancarse mechones de sus cabellos, ante la mirada compungida de los asistentes al cortejo y de la satisfacción secreta de los deudos.

La velación duraba tres días, pese a que Eugenio de Santa Cruz y Espejo ya había advertido en sus brillantes ensayos sobre la inconveniencia de tal costumbre, por las pestes que podían generarse. Habría que esperar muchos años para conseguir sacar los cementerios a las afueras de las urbes porque antes tenían la costumbre de enterrar a los feligreses dentro de las iglesias.

En esa sociedad profundamente segregacionista, los indios no tenían ese derecho y los curas solían cobrar el “derecho” a ubicarse más cerca del altar porque, según se creía, así se estaba más próximo a la redención del Paraíso. Era tanto el abuso al que se llegó, que Francisco Cantuña – aquel que inspiró la famosa leyenda- tuvo que construir el pretil de San Francisco, en Quito, para tener el privilegio de estar enterrado en el interior del recinto. Aún hoy, su lápida de fina piedra se encuentra en el convento de San Francisco.

En Ibarra, la costumbre de velar en las iglesias persistió hasta inicios del siglo XX, cuando mediante un auto, el obispo de Ibarra, Federico González Suárez, prohibió esta insana tradición.

Por este motivo, las antiguas familias de los anteriores siglos seguían hasta en los funerales mostrando la importancia del muerto, aunque – como se sabe- los gusanos no distinguen condición ni abolengo.

Fue en esta época cuando sucedieron estos hechos. Como era costumbre el féretro, junto con la comitiva trágica, llegaba a las siete de la noche y la puerta se cerraba a las nueve, aunque el sacristán de la iglesia de San Agustín ya estaba acostumbrado a dejar un breve tiempo para que las plañideras pagadas se despidieran del difunto.

Sin embargo, existía un personaje denominado como Fiero Juan, que era un piadoso de los muertos. Éste solía esconderse en el confesionario para no dejar al ataúd huérfano de sus quebrantos. Acaso este prójimo del dolor ajeno pagaba una penitencia o simplemente entendía que un

difunto no podía, por ninguna circunstancia, permanecer olvidado antes de entrar a su sepultura definitiva para alimento de los gusanos.

Unos dos graciosos se percataron de esta convicción del Fiero Juan y decidieron gastarle una broma. Convinieron con antelación que uno fingiría ser un reciente cadáver, colocándose en el ataúd levemente abierto.

El Fiero Juan, después de burlar al sacristán, se dirigió hacia el ataúd y se arrodilló para proseguir en sus lastimeros asuntos. Las sombras que producían las veladoras conferían al recinto de un ambiente espectral. Afuera, la noche estaba cerrada. El Fiero Juan tenía el rostro de aquellos espíritus ingenuos, donde la malicia no tiene amparo.

Desde su escondrijo, uno de los burladores casi no podía contener la risa mirando esta escena del Fiero Juan y el supuesto difunto, es decir su inefable amigo, quien también probablemente estaría a punto de morir de la risa.

Había pasado un tiempo prudencial cuando el finado de mentiras se levantó de la caja mortuoria, con una solemnidad de espanto. Antes de incorporarse totalmente, el Fiero Juan alcanzó un candelabro que estaba cerca y dándole un certero golpe en la cabeza exclamó: “¿Qué no sabes que los muertos no se levantan?”.

Convencido de su acción, este personaje descargó sobre el bromista un segundo golpe al punto que le increpó: “¡A dormir el sueño eterno!” En ese momento, una sombra huyó despavorida.

Al día siguiente, el sacristán encontró un charco de sangre que salía del ataúd. Aunque al inicio se pensó que el muerto se había “reventado”, después de un tiempo salió la verdad a la luz: Juan Diablo –como lo llamaron desde entonces- ni siquiera se había percatado de tan macabra burla, aunque insistió en seguir rezando por los muertos ajenos.

EL LABERINTO

Tomada del libro Leyendas de Ibarra Juan Carlos Morales Mejía

Era una noche de lluvia. La luz de las incipientes farolas golpeaba el pórtico del antiguo colegio San Alfonso. Las paredes blanquísimas parecían agrandarse en la lejanía. Todas las casas se multiplicaban incesantes. Como si la ciudad cambiara de coordenadas en cada esquina.

Eso sintió Martín Hinojosa mientras trataba de retornar a su casa, cerca al río Tahuando, desde la cantina Santafé, en el barrio de La Merced, donde por la mañana las milicias liberales habían realizado sus habituales prácticas.

En su memoria se agolpó un consejo: los que andan por ciertas noches de Ibarra se emparedan. Qué es eso, había preguntado incrédulo. Simplemente que no hallan una salida, le había replicado su tío, Idelfonso, un comerciante de mostacho recio y ojos saltones. En otras palabras que se quedaban entre paredes.

Pero ahora, en la soledad de la calle, era demasiado tarde para seguir la advertencia. Rápidamente corrió hasta el sector de La Esquina del Coco y cuando se dirigía por la calle Oviedo, hacia su casa, se encontró

con una pared blanca. Rehízo sus pasos, mientras detrás de las ventanas cerradas parecían que miles de ojos lo observaban.

Aunque la perversa lluvia seguía cayendo, a Martín le parecía que todo era un espantoso silencio. Ni siquiera los perros aullaban a la luna, sólo el vértigo de las casas que parecían moverse y burlarse de este hombre que corría desesperado por una ciudad que se había transformado en un laberinto.

Mientras circulaba con porfía rememoró vanamente la historia griega del Minotauro, pero en esos momentos no atinaba a recordar si fue Teseo quien se atrevió a atacarlo o éste se escabulló hasta las profundidades del prodigioso laberinto creado por Dédalo. Ahora, las casas se mostraban injustamente iguales. No había salida. Ni un resquicio por donde escabullirse ante las altas paredes de un inmenso rompecabezas que, acaso, se estrecharía hasta el absurdo.

Ni siquiera tenía el hilo de Ariadna, como en el mito, para desandar su viaje. Mientras avanzaba, las edificaciones parecían estar conjuradas para confundirlo, a juzgar por el imperceptible movimiento de juntarse hasta el espasmo. Porque literalmente no existían calles, sino únicamente casas arrejuntadas que, al aproximarse, impedían el paso aunque Martín tenía la certeza de que por esa ruta se encontraba su morada.

Después de mucho perderse, llegó hasta las cercanías del convento de las madres carmelitas, para desde allí tratar de avanzar hacia más allá de San Francisco. No tuvo tiempo de recordar la copla: “Las monjitas

carmelitas / se fueron a Popayán / a buscar lo que han perdido / debajo del arrayán”.

Sin previo aviso la lluvia cesó. El corazón de Martín parecía un inmenso tambor. Allí estaba: un ave imponente, de plumaje de fulgor azul intenso matizado con verde esmeralda, emitía un graznido aterrador. Sus ojos parecían tener lumbre y mecía su plumaje iracundo impidiendo el paso del aturdido mozuelo.

Era un pavo real imponente que, al punto, inició un ataque certero. Martín, casi por instinto, aventó su sombrero contra la cabeza de este animal que parecía tener el pico de las aves de rapiña. El aleteo fue intenso. La defensa estaba a punto de claudicar ante la arremetida del pájaro monstruoso. De pronto, como si estuvieran más cerca de lo esperado, se escucharon las campanas del claustro, que anunciaban el rezo.

El pavo terrible se esfumó en el aire. Martín Hinojosa se restregó los ojos y las escasas copas que había ingerido se habían transformado en un aliento de vida. Regresó a mirar. La luz del alba era premonitoria. A lo lejos, un gallo cantaba a destiempo...

2.1.2 FUNDAMENTACIÓN CULTURAL

2.1.2.1 DEFINICIÓN DE VALORES

Por: Salvador E. Pérez **“Son aptitudes y actitudes, es decir, son gestos, hechos y/o acciones que cada ser humano aprende a**

transmitir en un determinado tiempo y lugar bajo distintas circunstancias. La forma en que la persona reaccione estará dada dependiendo del medio en el que este se desarrolló, principalmente en su niñez; dependiendo del medio cultural un valor (estas aptitudes y actitudes) pueden ser tomadas como Valores Malos (negativos) o Valores Buenos (Positivos). Ej.: Saludar al llegar a un lugar es tomado como un buen valor. Por otra parte, el no saludar es tomado como un Valor malo o negativo."

<http://www.buenastareas.com/ensayos/EI-Valor/3660199.html>

Los valores son principios que permiten orientar el comportamiento en función de realizar a los individuos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud.

Definiciones específicamente sociales de los objetos del mundo circundante, que expresan el significado positivo o negativo para el hombre y la sociedad (bien, mal, bello, lo feo) implícitos en los fenómenos de la vida social o de la naturaleza.

Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes.

Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad. Los valores valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que

significan, y lo que representan, y no por lo que se opine de ellos.<http://www.monografias.com/trabajos82/lafamilia/lafamilia.shtml>

Valores, actitudes y conductas están estrechamente relacionados. Cuando hablamos de actitud nos referimos a la disposición de actuar en cualquier momento, de acuerdo con nuestras creencias y sentimientos. Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más se aprecia es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree. Ella vale lo que valen sus valores y la manera cómo los vive.<http://www.buenastareas.com/ensayos/Los->

Valores/24769976.html

Pero los valores también son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular la conducta para el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa. En una organización los valores son el marco del comportamiento que deben tener sus integrantes, y dependen de la naturaleza de la organización (su razón de ser); del propósito para el cual fue creada (sus objetivos); y de su proyección en el futuro (su visión). Para ello, deberían inspirar las actitudes y acciones necesarias para lograr sus objetivos. Es decir, los valores organizacionales se deben reflejar especialmente en los detalles de lo que hace diariamente la mayoría de los integrantes de la organización, más que en sus enunciados generales.

2.1.2.2 Importancia de los valores

Siempre han existido asuntos más importantes que otros para los

seres humanos. Por ello, se valoran las personas, ideas, actividades u objetos, según el significado que tienen para la vida. Sin embargo, el criterio con el que se otorgan valor a esos elementos varía en el tiempo, a lo largo de la historia, y depende de lo que cada persona asume como sus valores.

En las organizaciones, los valores permiten que sus integrantes interactúen de manera armónica. Influyen en su formación y desarrollo como personas, y facilitan alcanzar objetivos que no serían posibles de manera individual. Para el bienestar de una comunidad es necesario que existan normas compartidas que orienten el comportamiento de sus integrantes. De lo contrario, la comunidad no logra funcionar de manera satisfactoria para la mayoría.

¿Para qué sirven los valores?

Los valores son una guía para el comportamiento diario. Son parte de la identidad como personas, y orientan para actuar en cualquier otro ámbito de la vida.

Sirven de brújula en todo momento para tener una actuación consistente en cualquier situación.

Así, los valores sirven de base y razón fundamental para lo que hacer o dejar de hacer, y son una causa para sentirse bien con las decisiones propias.

2.1.2.3 Tipos de valores

Valores personales: Son aquellos que se consideran principios indispensables sobre los cuales construye la vida social y guían para relacionarse con otras personas. Por lo general son una mezcla de valores familiares y valores socio-culturales, juntos a los que se agregan como individuos según las vivencias particulares.

Valores familiares: Se refieren a lo que en familia se valora y establece como bien o mal. Se derivan de las creencias fundamentales de los padres, con los cuales educan a sus hijos. Son principios y orientaciones básicas del comportamiento inicial en sociedad. Se transmiten a través de todos los comportamientos con los que actúa en familia, desde los más sencillos hasta los más “solemnes”

Valores culturales: Son los que imperan en la sociedad en la que se vive. Han cambiado a lo largo de la historia y pueden coincidir o no con los valores familiares o los personales. Se trata de una mezcla compleja de distintos tipos de valoraciones, que en muchos casos parecen contrapuestas o plantean dilemas. Por ejemplo, si socialmente no se fomenta el valor del trabajo como medio de realización personal, indirectamente la sociedad termina fomentando “anti-valores” como la deshonestidad, la irresponsabilidad o el delito.

Valores materiales: Son aquellos que permiten subsistir. Tienen que ver con las necesidades básicas como seres humanos, como alimentarnos o vestirnos para protegernos de la intemperie. Son importantes en la medida que son necesarios. Son parte del complejo tejido que se forma de la relación entre valores personales, familiares y

culturales. Cuando se exageran, los valores materiales entran en contradicción con los espirituales.

Valores espirituales: Se refieren a la importancia que se le da a los aspectos no-materiales de la vida. Son parte de nuestras necesidades humanas y permiten sentirse realizados. Le agregan sentido y fundamento a la vida, como ocurre con las creencias religiosas.

Valores morales: Son las actitudes y conductas que una determinada sociedad considera indispensables para la convivencia, el orden y el bien general.

Se puede hablar de valores universales, porque desde que el ser humano vive en comunidad ha necesitado establecer principios que orienten su comportamiento en su relación con los demás. En este sentido, se consideran valores universales, la honestidad, la responsabilidad, la verdad, la solidaridad, la cooperación, la tolerancia, el respeto y la paz, entre otros. <http://emilsepavon.wordpress.com/tipos-de-valores/>

2.1.3 DEFINICIÓN DE CULTURA

“La cultura es el conjunto de todas las formas de vida y expresiones de una sociedad determinada. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestirse, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista podríamos decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las

disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología”. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

Como señala Thompson (2002: 190), la definición descriptiva de *cultura* se encontraba presente en esos primeros autores de la antropología decimonónica. El interés principal en la obra de estos autores (que abordaba problemáticas tan disímbolas como el origen de la familia y el matriarcado, y las supervivencias de culturas antiquísimas en la civilización occidental de su tiempo) era la búsqueda de los motivos que llevaban a los pueblos a comportarse de tal o cual modo. En esas exploraciones, meditando, o entre la tecnología y el resto del sistema social. [Http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura](http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura)

2.1.3.1 Etimología

La etimología del término moderno "cultura" tiene un origen clásico. En varias lenguas europeas, la palabra "cultura" está basada en el término latino utilizado por Cicerón, en su Tusculan Disputations, quien escribió acerca de una cultivación del alma o "cultura animi", para entonces utilizando una metáfora agrícola para describir el desarrollo de un alma filosófica, que fue comprendida teleológicamente como uno de los ideales más altos posibles para el desarrollo humano. Samuel Pufendorf llevó esta metáfora a un concepto moderno, con un significado similar, pero ya sin asumir que la filosofía es la perfección natural del hombre. Su uso, y que muchos escritores posteriores "se refieren a todas las formas en la que los humanos comienzan a superar su barbarismo original y, a través de artificios, se vuelven completamente humanos".

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario:Andrea.chalco](http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario:Andrea.chalco)

2.1.3.2 Clasificación de la Cultura:

* **Tópica:** La cultura consiste en una lista de tópicos o categorías, tales como organización social, religión, o economía.

* **Histórica:** La cultura es la herencia social, es la manera que los seres humanos solucionan problemas de adaptación al ambiente o a la vida en común.

* **Mental:** La cultura es un complejo de ideas, o los hábitos aprendidos, que inhiben impulsos y distinguen a la gente de los demás.

* **Estructural:** La cultura consiste en ideas, símbolos, o comportamientos, modelados o pautados e interrelacionados.

* **Simbólico:** La cultura se basa en los significados arbitrariamente asignados que son compartidos por una sociedad.

También es una serie de personas que hacen cosas iguales (Extraído de John H. Bodley, Anthropological Perspective)

-La cultura puede también ser clasificada del siguiente modo:

• Según su extensión:

* **Universal:** cuando es tomada desde el punto de vista de una

Abstracción a partir de los rasgos que son comunes en las sociedades del mundo. Por Ej. El saludo.

* **Total:** conformada por la suma de todos los rasgos particulares a una misma sociedad.

* **Particular:** igual a la subcultura; conjunto de pautas compartidas por un grupo que se integra a la cultura general y que a su vez se diferencia de ellas. Ej. Las diferentes culturas en un mismo país.

• Según su desarrollo:

* **Primitiva:** aquella cultura que mantiene rasgos precarios de desarrollo técnico y que por ser conservadora no tiende a la innovación.

* **Civilizada:** cultura que se actualiza produciendo nuevos elementos que le permitan el desarrollo a la sociedad.

* **Analfabeta o pre-alfa beta:** se maneja con lenguaje oral y no ha incorporado la escritura ni siquiera parcialmente.

* **Alfa beta:** cultura que ya ha incorporado el lenguaje tanto escrito como oral.

• Según su carácter dominante:

* **Censista:** cultura que se manifiesta exclusivamente por los sentidos y es conocida a partir de los mismos.

* **Racional:** cultura donde impera la razón y es conocido a través de sus productos tangibles.

* **Ideal:** se construye por la combinación de la censista y la racional

- Según su dirección:

* **Pos figurativo:** aquella cultura que mira al pasado para repetirlo en el presente. Cultura tomada de nuestros mayores sin variaciones. Es generacional y se da particularmente en pueblos primitivos.

* **Configurativa:** cultura cuyo modelo no es el pasado, sino la conducta de los contemporáneos. Los individuos imitan modos de comportamiento de sus pares y recrean los propios.

* **Pre figurativo:** aquella cultura innovadora que se proyecta con pautas y comportamientos nuevos y que son válidos para una nueva generación y que no toman como guía el modelo de los padres a seguir pero si como referentes.

2.1.4 DEFINICIÓN DE SOCIEDAD

“La sociedad es el conjunto de individuos que interaccionan entre sí y comparten ciertos rasgos culturales esenciales, cooperando para alcanzar metas comunes”. [HTTP://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad](http://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad)

“Sociedad es un término que describe a un grupo de individuos marcados por una cultura en común, un cierto folclore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad. Aunque las sociedades más desarrolladas son las humanas (de cuyo estudio se encargan las ciencias sociales como la sociología y la antropología), también existen las sociedades animales (abordadas desde la sociobiología o la etología social)”. <http://definicion.de/sociedad/>

2.1.4.1 CARACTERÍSTICAS:

En una definición más completa podemos citar las siguientes:

- a) "Las personas de una sociedad constituyen una unidad demográfica, es decir, pueden considerarse como una población total"
- b) "La sociedad existe dentro de una zona geográfica común"
- c) "La sociedad está constituida por grandes grupos que se diferencian entre sí por su función social"
- d) "La sociedad se compone de grupos de personas que tienen una cultura semejante"
- e) "La sociedad debe poderse reconocer como una unidad que funciona en todas partes"
- f) "Finalmente, la sociedad debe poderse reconocer como unidad social separada"

2.1.4.2 Funciones genérica:

La sociedad desempeña ciertas funciones generales, y son las siguientes:

- a) "Reúne a las personas en el tiempo y en el espacio, haciendo posibles las mutuas relaciones humanas".
- b) "Proporciona medios sistemáticos y adecuados de comunicación entre ellas, de modo que puedan entenderse".
- c) "Desarrolla y conserva pautas comunes de comportamiento que los miembros de la sociedad comparten y practican".
- d) "Proporciona un sistema de estratificación de status y clases, de modo que cada individuo tenga una posición relativamente estable y reconocible en la estructura social".

2.1.5 DEFINICIÓN DE IDENTIDAD

La identidad es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás. Por ejemplo: “El mate forma parte de la identidad rioplatense”, “Una persona tiene derecho a conocer su pasado para defender su identidad”

“La identidad también es la conciencia que una persona tiene respecto a ella misma y que la convierte en alguien distinta a los demás. Aunque muchos de los rasgos que forman la identidad son hereditarios o innatos, el entorno ejerce influencia en la conformación de la especificidad de cada sujeto. Por eso puede decirse que una persona “busca su identidad” o expresiones similares”. <http://definicion.de/identidad/>

2.1.6 FUNDAMENTACIÓN EDUCATIVA

2.1.6.1 DEFINICIÓN DE PEDAGOGÍA

Como dice Freire "Mientras más reflexiona el hombre sobre la realidad, sobre su situación concreta, mas emerge plenamente consciente comprometido, listo a intervenir en la realidad para cambiarla".

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. **(Dra. Daysi Hevia Bernal, Jefa del Departamento de Docencia Hospital Pediátrico Universitario “William Soler”)**

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego Paidós que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

Según www.monografias.comEl término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

2.1.6.2 DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE

El concepto de aprendizaje ha experimentado muchas interpretaciones como resultado de las diferentes apreciaciones y criterios que han adoptado los investigadores en los campos de la Psicología y la Educación.

Constituyen aprendizajes, todos aquellos cambios de comportamientos que resultan de la interacción de un organismo con su medio. Tales cambios representan formas potenciales de acción que el individuo puede poner en juego en situaciones similares de manera más o menos permanente **(UPEL, UNA, 1996)**.

En el concepto precedente, se afirma que el ser humano adquiere un aprendizaje cuando experimenta cambios en su comportamiento como consecuencia de su interacción con el ambiente, hechos que potencian su conducta para actuar en situaciones venideras de manera casi permanente. Es pertinente agregar a lo anterior que en el proceso de

aprendizaje, el individuo, a su vez, transforma el ambiente estructurándolo en la forma que más se adecúe a sus necesidades.

Según <http://www.revistaedusoc.rimed.cu>, el vocablo aprendizaje proviene del término latino *aprehenderé* que significa adquirir, apoderarse de. Se estima que una persona ha logrado un aprendizaje cuando modifica su conducta, como resultado de la adquisición de nuevos saberes, habilidades y destrezas.

En este estudio se considera que el aprendizaje es un proceso inherente al ser humano que se inicia antes del nacimiento y concluye con la muerte. El individuo puede aprender de manera impuesta o voluntaria, formal e informal, directa e indirecta pero siempre está inmerso en una situación de aprendizaje permanente.

Para **Feldman, 2005**, define el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (observando a otras personas).

Del aprendizaje, hay diferentes puntos de vista, tantos como definiciones:

Punto de vista conductista: es un proceso por el cual se adquiere una nueva conducta, se modifica una antigua conducta o se extingue alguna conducta, como resultado siempre de experiencias o prácticas.

Punto de vista cognitivista: el aprendizaje según el enfoque cognitivista tiene una dimensión individual, ya que al residir el conocimiento en la propia mente, el aprendizaje es visto como un proceso de construcción interna de dicho conocimiento.

Consideramos que el aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes, consiste en un cambio de la conducta pero no implica su realización, sin embargo, los cambios producidos no siempre son permanentes

Asociamos el aprendizaje con la adquisición de una conducta nueva pero también puede conllevar pérdida o disminución de otra

Aprendizaje en la evolución: El aprendizaje influye en todos los seres vivos permitiéndolos adaptarse a las variaciones ambientales para poder sobrevivir.

Por ende se puede definir como el proceso por el cual se adquiere conocimientos y así se producen ciertos cambios o modificaciones en el comportamiento a partir de determinadas experiencias, prácticas o informaciones percibidas.

2.1.6.3 CLASIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes.

Aprendizaje memorístico o repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje de mantenimiento: descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.

Aprendizaje innovador: es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos. (<http://es.wikipedia.org>)

De acuerdo con (Mauri, 1999), citado por Zavala (2007). El aprendizaje del alumno es culturalmente mediado por dos razones: Por la naturaleza de los conocimientos que el alumno construye, los contenidos académicos, y requiere de usar instrumentos que son a su vez culturales, como el lenguaje escrito, y la aplicación de técnicas o estrategias de lectura comprensiva, de organización y relación de datos.

La pedagogía de enseñanza en sí, es entonces la aportación e intervención del docente en el alumno, en relación a su formación y construcción de su conocimiento y desarrollo de los contenidos curriculares. Por lo tanto el sujeto va construyendo su propio conocimiento

a partir de los esquemas mentales y su conexión con la realidad, creando un aprendizaje significativo.

Características del aprendizaje

Conductual: Cambio de comportamiento: Este cambio se refiere tanto a las conductas que se modifican, como a las que se adquieren por primera vez, como: el aprendizaje de un nuevo idioma. Se debe tener en cuenta que los cambios son relativamente estables cuando nos referimos a los aprendizajes guardados en la memoria a largo plazo. Se da a través de la experiencia: Es decir que los cambios de comportamiento son producto de la práctica o entrenamiento. Como: Aprender a manejar un automóvil siguiendo reglas necesarias para conducirlo. Implica interacción Sujeto-Ambiente: La interacción diaria del hombre con su entorno determinan el aprendizaje.

Cognitivo: Las etapas cognoscitivas se relacionan con la edad. El desarrollo cognoscitivo es secuencial y se basa en crecimiento previo. La capacidad del estudiante es importante, los estudiantes talentosos son capaces de aprender más, más rápidamente que los demás. El aprendizaje se puede modificar como resultado de la interacción de la persona con el ambiente. El aprendizaje involucra la asimilación de nuevas experiencias con experiencias previas.

El aprendizaje se logra mejor a través de la participación activa en el ambiente, el maestro puede mejorar el ambiente para estimular el aprendizaje. **(Obtenido de www.monografias.com)**

2.1.6.4 AUTO APRENDIZAJE

El aprendizaje auto-dirigido se basa en la hipótesis que afirma que el ser humano se desarrolla por la necesidad de transformarse en persona auto-gestora, considerado esto como un componente esencial durante el proceso de maduración del Estudiante Participante.

En el aprendizaje auto-dirigido se considera que la experiencia del participante constituye un valioso recurso en su proceso educativo que debe incrementarse con el de los expertos, el de los Docentes Facilitadores y el de los otros estudiantes.

En el proceso de auto-aprendizaje se supone que los individuos adquieren la rapidez necesaria para asimilar los conocimientos, de acuerdo a lo que ellos requieren para enfrentar con éxito sus problemas más urgentes.

En el auto-aprendizaje, se considera que el proceso de orientación debe ser el resultado de un condicionamiento previo a la incorporación del participante a la institución educativa. Las experiencias de aprendizaje, deben planificarse en forma de proyectos de aprendizaje dirigidos a la solución de problemas, a la realización de actividades y tareas o al desarrollo de temas de indagación.

Se presume que en el proceso de aprendizaje auto-dirigido los participantes están motivados por incentivos personales tales como: necesidad de reconocimiento, incremento de la autoestima, deseo de éxito, aumento de su crecimiento, satisfacción por el deber cumplido,

demostración de capacidad, apariencia ejemplar ante familiares y amigos, preocupación por aprender algo específico y de utilidad inmediata y curiosidad ante hechos novedosos.(<http://www.monografias.com>)

2.1.6.5 EL APRENDIZAJE INFOPEDAGÓGICOS

En los materiales didácticos multimedia podemos identificar diversos planteamientos: la perspectiva conductista (B.F.Skinner), la teoría del procesamiento de la información (Phye), el aprendizaje por descubrimiento (J. Bruner), el aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak), el enfoque cognitivo (Merrill, Gagné, Solomon), el constructivismo (J.Piaget), el socio-constructivismo (Vigotsky):

La perspectiva conductista.-Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F.Skinner hacia mediados del siglo XX y que arranca de Wundt y Watson, pasando por los estudios psicológicos de Pavlov sobre condicionamiento y de los trabajos de Thorndike sobre el refuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

Condicionamiento operante.- Formación de reflejos condicionados mediante mecanismos de estímulo-respuesta-refuerzo. Aprendizaje = conexiones entre estímulos y respuestas.

Ensayo y error con refuerzos y repetición: las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.

Asociacionismo.- los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan. Memorización mecánica.

Enseñanza programada.- Resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y se precisa un aprendizaje memorístico. Su eficacia es menor para la comprensión de procesos complejos y la resolución de problemas no convencionales. Los primeros ejemplos están en las máquinas de enseñar de Skinner y los sistemas ramificados de Crowder. En muchos materiales didácticos multimedia directivos (ejercitación, tutoriales) subyace esta perspectiva.

Teoría del procesamiento de la información (Phye).- Influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje. Sus planteamientos básicos, en líneas generales, son ampliamente aceptados. Considera las siguientes fases principales:

Captación y filtro de la información a partir de las sensaciones y percepciones obtenidas al interactuar con el medio.

Almacenamiento momentáneo en los registros sensoriales y entrada en la memoria a corto plazo, donde, si se mantiene la actividad mental centrada en esta información, se realiza un reconocimiento y codificación conceptual.

Organización y almacenamiento definitivo en la memoria a largo plazo, donde el conocimiento se organiza en forma de redes. Desde aquí la información podrá ser recuperada cuando sea necesario.

Socio-constructivismo. Basado en muchas de las ideas de Vigotski, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. Tiene lugar conectando con la experiencia personal y el conocimiento base del estudiante y se sitúa en un contexto social donde él construye su propio conocimiento a través de la interacción con otras personas (a menudo con la orientación del docente). Enfatiza en los siguientes aspectos:

Importancia de la interacción social, compartir y debatir con otros los aprendizajes. Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importante y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar y argumentar. Aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista. La socialización se va realizando con "otros" (iguales o expertos)
.(<http://peremarques.pangea.org>)

2.1.6.6 Inteligencia

2.1.6.7 Etimología

Según [HTTP://www.buenastareas.com](http://www.buenastareas.com)La palabra inteligencia proviene del latín, intellegentia, que proviene de intellegere, término

compuesto de inter 'entre' y legere 'leer, escoger', por lo que, etimológicamente, inteligente es quien sabe escoger. La inteligencia permite elegir las mejores opciones para resolver una cuestión.

La palabra inteligencia fue introducida por Cicerón para significar el concepto de capacidad intelectual. Su espectro semántico es muy amplio, reflejando la idea clásica según la cual, por la inteligencia el hombre es, en cierto modo, todas las cosas.

Definición general

Se debe tener presente que la definición de inteligencia tiene multitud de vertientes y distintas perspectivas que, sobre el mismo, se tienen desde diversas disciplinas, psicología, biología, antropología, tecnología, etc., siguiendo la idea según la cual “Enfoques diferentes que apuntan a un mismo fin ensanchan nuestro conocimiento y amplían nuestra comprensión” (Brody, 2000). Esta definición ha pasado por un proceso evolutivo que se ha profundizado y extendido en los últimos 50 años a partir de la obra de Jean Piaget y de diversas líneas de trabajo que surgen como reacción a sus investigaciones tanto a favor como en contra. Igualmente, se suman aportaciones de **autores como Feldman, Gardner, Chomsky.**

La inteligencia es “Una capacidad mental muy general que, entre otras cosas, implica la habilidad de razonar, planear, resolver problemas, pensar de manera abstracta, comprender ideas complejas, aprender rápidamente y aprender de la experiencia. No es un mero aprendizaje de los libros, ni una habilidad estrictamente académica, ni un talento para superar pruebas. Más bien, el concepto se refiere a la capacidad de

comprender el propio entorno.” **(Mainstream Science on Intelligence)**
(Definición que fue suscrita por cincuenta y dos investigadores en 1994)

La inteligencia, como señala Detterman, “Es un atributo de los individuos socialmente importante y, para bien o para mal, la percepción de este tributo tiene importantes consecuencias sobre el modo como la sociedad trata a las personas. Hay un interés creciente por comprender la importancia social de La inteligencia, no sólo por su impacto sobre la política social, sino también por su importancia teórica. Una teoría completa de la inteligencia tendrá que especificar la interacción entre inteligencia y contexto social.” **(Detterman, 2003).**

Haciendo mayor hincapié últimamente en una investigación basada en el modo en que se procesa la información y se tratan de analizar los procesos cognitivos aplicados en la resolución de las tareas en las que se implica la conducta inteligente.

Se entiende la inteligencia como un proceso estructurado por componentes. Dentro de las teorías cognitivas cabe destacar dos: la Teoría Triárquica de la inteligencia de Sternberg (1985) y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1999).

Sternberg (1985) establece que la inteligencia está formada por tres componentes: el análisis, la creatividad, y la aplicación, que originan tres modalidades de inteligencia con sus procesos y sus leyes específicas y por tanto, tres maneras de pensar: pensamiento analítico, creativo y

práctico dando lugar a lo que él denomina “Inteligencia Exitosa” (Sternberg, 1997).

2.1.6.8 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER

Howard Gardner, psicólogo norteamericano de la Universidad de Harvard, considera el concepto de inteligencia como un potencial que cada ser humano posee en mayor o menor grado, planteando que ésta no podía ser medida por instrumentos normalizados en test de CI (En 1912 Stern propuso medir lo que él denominó “Cociente de Inteligencia” (CI), es decir, la proporción entre la edad mental y la edad cronológica multiplicada por 100 (Coll, Palacios y Marchesi, 2005) y ofreció criterios, no para medirla, sino para observarla y desarrollarla.

Propuso varios tipos de inteligencia, igual de importantes que hoy en día forman parte ya de varias metodologías educativas que tratan de optimizar estos conocimientos:

- **La inteligencia lingüística-verbal:** es la capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones prácticas.

Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

- **La inteligencia física-cenestésica:** es la habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles.

Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

- **La inteligencia lógica-matemática:** es la capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteamientos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

- **La inteligencia espacial:** es la habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones.

Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.

- **La inteligencia musical:** es la capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

- **La inteligencia interpersonal:** es la posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

- **La inteligencia intrapersonal:** es la habilidad del auto introspección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

- **La inteligencia naturalista:** es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de

observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre. (<http://equipo3psicologia3f.blogspot.es>)

2.1.6.9 Inteligencia Emocional.

Por otro lado, en la actualidad existe otra corriente paralela centrada en los descubrimientos del cerebro relacionados con las emociones y los sentimientos; es la denominada Inteligencia Emocional.

Dentro de esta corriente unos de los primeros autores en abordar el concepto fueron Salovey y Mayer (1990) al considerar los procesos neurológicos de la zona límbica del cerebro y su influencia sobre los procesos discursivos de la zona cortical. Ellos entienden la inteligencia emocional como un tipo de inteligencia social en la que se incluyen las habilidades de supervisar y entender las emociones propias y las de los demás, discriminar entre ellas y usar la información para guiar el pensamiento y las acciones de uno.

Otro de los autores relevantes en el tema es Goleman (1988) que define la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer los propios sentimientos y los ajenos, de motivarlos y de manejar bien las emociones en nosotros mismos y en las relaciones.

Estos autores (Goleman, 1988; Salovey y Mayer, 1990) defienden no sólo los aspectos emocionales de los procesos racionales, sino también

que la racionalidad es contemplada como una serie de habilidades emocionales regidas por el sistema límbico y formuladas como autoconciencia.

A partir de estos dos últimos enfoques (inteligencias múltiples y emocional), en la actualidad se está desarrollando una fuerte corriente de trabajo y reflexión para potenciar sus afirmaciones sobre la inteligencia a través de programas de educación que **hablan del desarrollo integral del niño, es decir que incluya todos los aspectos del desarrollo (físico, sexual, cognitivo, social, moral, lenguaje, emocional, etc.)**
<http://equipo3psicologia3f.blogspot.es>

2.1.7 LOS MEDIOS DE ENSEÑANZA O MATERIALES DIDÁCTICOS

En <http://www.slideshare.net>, el aprendizaje con medios es un proceso en el que intervienen los atributos del material, los sujetos que interaccionan con el material y el contexto en el que se utiliza el material. Los medios y materiales de enseñanza son artefactos físicos lo que puede afectar la disponibilidad, organización y uso educativo de los mismos en las aulas y centros educativos. Son objetos que mediante determinadas formas representan el conocimiento escolar y permiten el desarrollo del trabajo académico en el contexto del aula.

2.1.7.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y TIPOS

Concepto: Es cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos. Un medio de enseñanza está configurado por: un soporte físico o material (papel, disco, pantalla, etc.,) un contenido, información o

mensaje, una forma simbólica de representar la información, una finalidad o propósito educativo.

LOS TIPOS DE MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Tipos de medios:

Medios manipulativos: Estos medios serían el conjunto de recursos y materiales que se caracterizarían por ofrecer a los sujetos un modo de representación del conocimiento de naturaleza.

Por ejemplo: **Objetos y recursos reales:**- los material del entorno (minerales, animales, plantas, etc.)- materiales para la psicomotricidad (aros, pelotas, cuerdas)

Medios manipulativos simbólicos:- los bloques lógicos, regletas, figuras geométricas y demás material lógico-matemático, los juegos y juguetes.

Medios impresos: Esta categoría incluye los recursos que emplean principalmente los códigos verbales como sistema simbólico predominante apoyados en representaciones icónicas. Están producidos por algún tipo de mecanismo de impresión.

Por ejemplo: **Material orientado al profesor:**- Guías del profesor o didácticas- guías curriculares- otros materiales de apoyo curricular

Material orientado al alumno:- Libros de texto- Material de lectoescritura- el cartel, comic.- Otros materiales textuales

Medios audiovisuales: Son todo ese conjunto de recursos que predominantemente codifican sus mensajes a través de representaciones icónicas. La imagen es la principal modalidad simbólica a través de la cual presentan el conocimiento combinada con el sonido. Por ejemplo: **Medios de imagen fija:-** proyector de diapositivas- Episcopio Medios de imagen en movimiento:- el proyector de películas-televisión-vídeo

Medios auditivos: Emplean el sonido como la modalidad de codificación exclusiva. La música, la palabra oral, los sonidos reales, etc. representan los códigos más habituales de estos medios. Por ejemplo: - El casete- El tocadiscos- La radio.

Medios digitales: Se caracterizan porque posibilitan desarrollar, utilizar y combinar indistintamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información. Los códigos verbales, icónicos fijos o en movimiento, el sonido son susceptibles de ser empleados en cualquier medio informático. Por ejemplo:- Ordenador personal- Discos ópticos: CDROM y DVD- Telemática. Internet. Intranets- Servicios de comunicación interactiva.(<http://www.slideshare.net>)

FUNDAMENTOS DE LOS RECURSOS INFOPEDAGÓGICOS EDUCATIVOS

Según los autores **Ing. José González Saavedra y la Ing. María de los Ángeles González Saavedra en monografías.com** opinan que una multimedia educativa debe estar basada en los siguientes principios:

1. Principios filosóficos:

Principios de la concatenación universal de los fenómenos: requiere el enfoque sistémico para lograr los resultados más objetivos en el estudio del objeto.

Principio del historicismo: implica examinar el fenómeno estudiado en su desarrollo.

2- Principios psicológicos:

Principio de la relación de lo cognitivo y conductual: este tiene una gran importancia por cuanto a partir de él se desarrolla las formaciones psicológicas más complejas de la personalidad que regulan de forma consciente y activa su comportamiento.

Principio de la comunicación y la actividad: teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de este trabajo es imprescindible dejar sentado este como uno de los principios de la multimedia educativa.

La personalidad posee un carácter activo, ella se forma y desarrolla en la actividad, proceso en el que se produce una transformación mutua objeto-sujeto, sujeto-objeto, mediante la comunicación.

3- Principios pedagógicos:

Principio de la unidad de lo instructivo y lo educativo: a través de este se debe lograr la implicación de docentes y estudiantes garantizando las transformaciones necesarias en cuanto a conocimientos y formas de comportamiento a fin de alcanzar un crecimiento personal.

Principio de la organización y dirección del proceso educativo: se considera un principio muy importante en aras de alcanzar los objetivos propuestos en una multimedia. Se exige la planeación de las actividades propuestas así como su posterior control. En todo momento habrá flexibilidad y comprensión mutua por los diferentes factores que influyen en el empleo de una multimedia.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

El proyecto gira en torno al empleo de las leyendas ibarreñas como recurso de difusión de los principios y valores, estando enmarcado dentro de un planteamiento pedagógico, para lo cual se adoptan como posicionamiento teórico a varios de los conceptos planteados por pensadores contemporáneos. Ya que siendo las leyendas una narración que se trasmite de generación en generación, llena de cultura y tradiciones; narraciones que están siendo olvidadas, sin embargo la formación de valores y educación integral propuesta incluso en el plan nacional del buen vivir de nuestro país; requiere de una presencia de un

aprendizaje tanto conductual como cognitivo, poseyendo este último una relación con la edad de los estudiantes y su vinculación con el medio o ambiente. Es decir que el aprendizaje se desarrolla mejor a través de la participación activa en el ambiente, el maestro puede mejorar el ambiente para estimular el aprendizaje y así influenciar en las diversas inteligencias que poseemos cada una de las personas, conforme lo propone la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1999).

Es pertinente sumarle a las teorías anteriores el pensamiento de Bárbara Rogoff, 1993, sobre el empleo de la tecnología “Cada generación hereda además de sus genes, tecnologías desarrolladas para apoyar la resolución de problemas y sistemas lingüísticos...”. La educación y la tecnología han evolucionado de la mano; conceptos como la infopedagogía o el e-learning y el empleo de las Tics en todas las fases formativas pueden marcar una ventaja sustancial hoy en día en cualquier etapa de formación de una persona.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actitudes: La actitud es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas.

Aptitudes: La aptitud o "facultad" (del latín *aptus* = capaz para), en psicología, es cualquier característica psicológica que permite pronosticar diferencias interindividuales en situaciones futuras de aprendizaje. Carácter o conjunto de condiciones que hacen a una persona especialmente idónea para una función determinada.

Audio: puede referirse a sonido que es capaz de ser escuchado.

Autoestima: es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen, es la percepción evaluativa de nosotros mismos.

Celajes: Aspecto del cielo cuando presenta nubes finas y de distintos matices de color.

Color: Sensación que se produce en el ojo de los seres vivos debido a la propiedad que tiene la materia de reflejar, absorber y transmitir la luz que incide sobre ella alterándola en sus características (especialmente en lo que a longitud de onda se refiere). El color es, en ese sentido, una característica de las radiaciones del espectro electromagnético que los órganos sensoriales de los animales destinados a ello (los ojos) perciben como algo diferente en función de la longitud de onda de la luz.

Computadora: Equipo electrónico, analógico o digital, que utiliza programas informáticos para el tratamiento de información.

Emparedan: Encerrar a una persona entre paredes impidiéndole la comunicación con el exterior.

Fragores: Ruido muy fuerte y prolongado.

Hipervínculo: es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, un hiperenlace permite acceder al recurso referenciado en diferentes formas, como visitarlo con un agente de navegación, mostrarlo como parte del documento referenciado o guardarlo localmente.

Ilustraciones: Forma genérica en que se designa todo elemento que no es texto y que aparece en un documento compuesto o impreso. En general, en inglés, existe una cierta tendencia a utilizar este término para referirse a cualquier dibujo de línea, dejando el término «halftone» para referirse a aquellas ilustraciones que son de medio tonos.

Imagen: La representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión.

Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora.

Noósfera: es el conjunto de seres vivos dotados de inteligencia según. El diccionario de la Real Academia Española lo define como el «conjunto de los seres inteligentes con el medio en que viven.

Pedagogía: La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Perspectiva: La perspectiva es el arte de dibujar para recrear la profundidad y la posición relativa de los objetos comunes.

RGB: Modelo aditivo de representación del color que usa algún tono de Rojo, Verde y Azul como primarios. Por costumbre, se suele usar en español las siglas inglesas RGB (Red, Green and Blue) y no las RVA o RVZ (Rojo, Verde y Azul). Los espacios de color RGB son generalmente dependientes de los dispositivos, no independientes, aunque hay excepciones.

Sonido: Sensación percibida por el oído causada por la vibración del aire o de otro medio.

Segregacionista: El término segregación hace referencia a apartar, separar a alguien de algo o una cosa de otra.

Texto: es una composición de signos codificado en un sistema de escritura (como un alfabeto) que forma una unidad de sentido. Su tamaño puede ser variable.

Video: es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

Zaguán: Un zaguán es, en términos genéricos, un espacio cubierto situado en las casas, normalmente junto a la puerta.

2.4 SUBPROBLEMAS, INTERROGANTES, SUPUESTOS IMPLÍCITOS

¿Mediante qué tipo de investigación se analizará la información de las leyendas?

¿Cómo se evaluará el contenido de valores y cultura de cada leyenda?

¿Qué métodos se utilizará para analizar el grado de conocimiento de las leyendas en las generaciones actuales?

¿Qué recurso de difusión se desarrollará para dar a conocer la cultura y valores de las leyendas ibarreñas?

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Descriptiva

Esta investigación se ubicó dentro del proyecto factible porque permitió la elaboración de una propuesta o de un modelo operativo viable, o una solución posible, cuyo propósito fue la de satisfacer una necesidad o solucionar un problema.

3.1.2 De Campo

La presente investigación que se utilizó es de campo porque se trata de la investigación aplicada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado. Se trabajó en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas, de las que obtuvo los datos más relevantes a ser analizados, son individuos, grupos y representaciones de las organizaciones científicas no experimentales dirigidas a descubrir estructuras sociales reales y cotidianas. En este caso se realizó a los niños de los séptimos años de educación básica sobre la muestra de las leyendas Ibarreñas.

3.1.3 Bibliográfica

Consiste en recopilar datos, valiéndose del manejo adecuado de libros, revistas, resultados de otras investigaciones, entrevistas, etc.

El investigador busca la información en bibliotecas, que son lugares donde se guardan ordenadamente las enciclopedias, los diccionarios especializados, los manuales científicos y toda clase de libros impresos.

No es acopio de una bibliografía extensa, profunda y rica en datos. Este tipo de investigación se basa en datos proporcionados por el material escrito, pero debidamente comentado, analizado e interpretado. Tiene o se formula una hipótesis, para demostrarla a través de la investigación bibliográfica. No hace falta aplicar una prueba estadística para verificarla.

3.1.3 Cuantitativa

La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

3.2 MÉTODOS

3.2.1 MÉTODO HISTÓRICO

Es el que trata reescribir y analizar los hechos, ideas, personas, etc. Del pasado. Se ubica en el pretérito, recogiendo datos veraces, criticándolos y sistematizándolos orgánicamente.

Investiga los acontecimientos, ideas, personas, movimiento e instituciones en relación con un determinado tiempo y lugar. Se ubica en el pretérito, recogiendo datos veraces, criticándolos y sistematizándolos orgánicamente, hasta establecer la verdad histórica.

Proceso del método histórico comparado.

Los pasos del método histórico son:

1. Identificación y delimitación del problema.
2. Determinación de la población.
3. Recopilación y análisis de datos.
4. Comprobación de la validez de los datos.
5. Recolección del informe (relato histórico).

3.2.2 Métodos de la observación

Para la siguiente investigación se aplicó el método de la observación científica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. Con la cual sirvió para la elaboración de las leyendas Ibarreñas en multimedia. Y

permitió que los niños interactúen y comprendan de mejor manera las leyendas Ibarreñas. Que los padres y maestros tengan la posibilidad de conocer nuevas herramientas educativas y sea mucho más fácil causar interés en los niños sin que tengan ningún inconveniente, que sirvió de aporte a sus conocimientos.

3.3 TÉCNICAS

3.3.1 Encuesta.-La técnica que se efectuó es la encuesta, en la que se utilizó preguntas abiertas y cerradas, con la finalidad de recolectar datos que posteriormente serán analizados, para obtener resultados que sirvieron en la implementación de la multimedia a los niños de los séptimos años de educación básica. Para tener la posibilidad de conocer nuevas herramientas tecnológicas aplicadas en la educación y sea mucho más fácil causar interés en los niños sin que tengan ningún inconveniente, el cual sirvió de aporte a sus conocimientos.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para el desarrollo del trabajo investigativo se tomó como población a los estudiantes de las edades comprendidas entre 11 a 12 años de las escuelas principales de la ciudad, como son: María Angélica Idrobo, Ana Luisa Leoro, y 28 de Septiembre, distribuidos según la tabla siguiente:

ESCUELA	ESTUDIANTES Séptimos Años	NÚMERO DE DOCENTES
María Angélica Idrobo	133	3
Ana Luisa Leoro	78	2
28 de Septiembre	110	3
TOTAL	321	8

3.5 MUESTRA

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

n = Tamaño de la muestra

PQ = Varianza de la población, valor constante = 0.25

N = Población / Universo

(N-1) = Corrección geométrica, para muestras grandes <30

E = Margen de error estadísticamente aceptable:

0.02 = 2% (mínimo)

0.3 = 30% (máximo)

0.05 = 5% (recomend. en educ.)

K= coeficiente de corrección de error, valor constante =2

N=321

E=0.25

K=2

PQ=0.25

$$n = \frac{0.25 \times 321}{320 \frac{(0.05)^2 + 0.25}{4}}$$

$$n = \frac{80.25}{0.2 + 0.25}$$

$$n = \frac{80.25}{0.45}$$

n= 178

CAPÍTULO IV

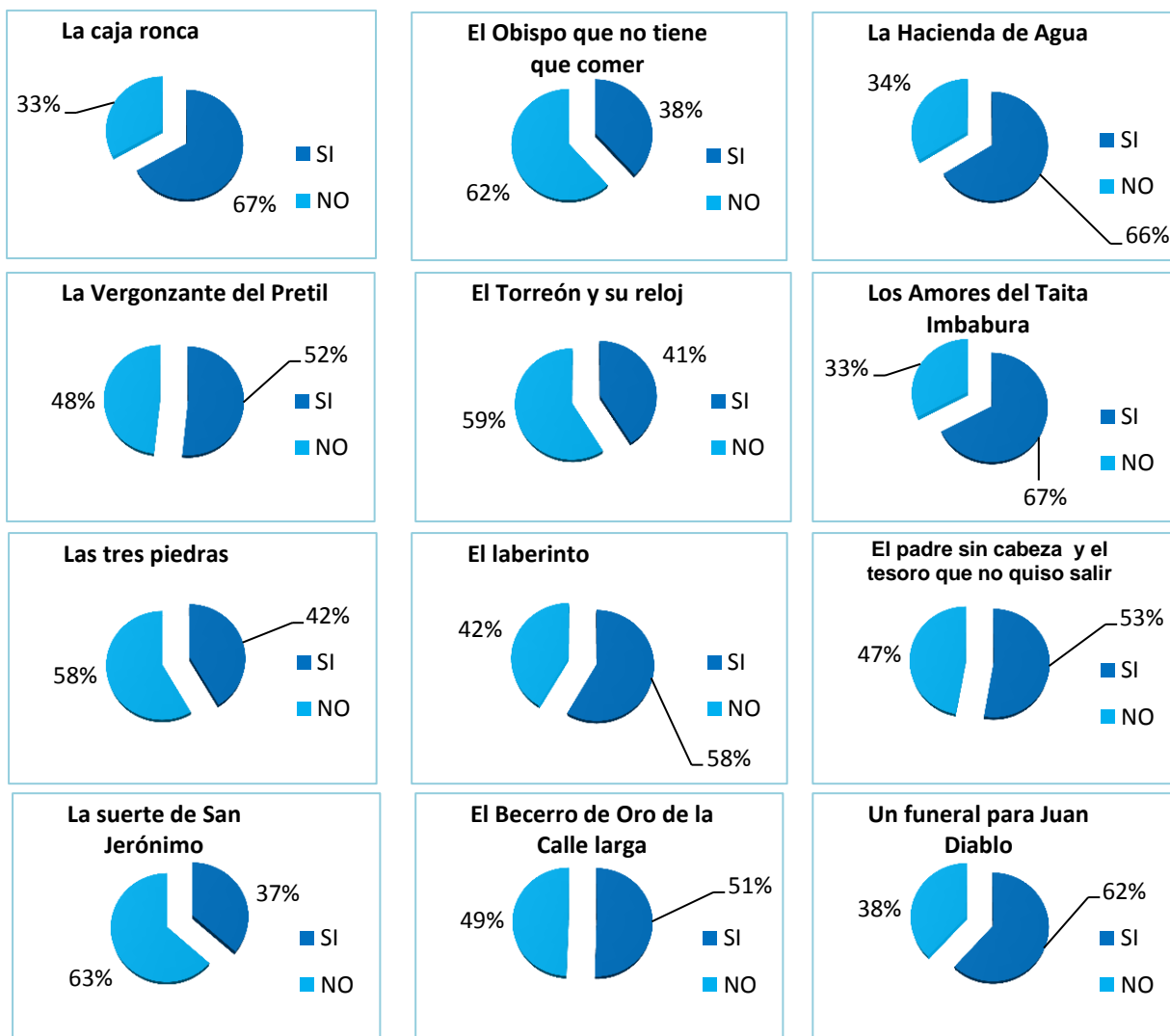
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

De las encuestas realizadas a los niños y niñas de los séptimos años de las instituciones mencionadas se llegó a extraer los siguientes resultados:

1) Marque con una X en el casillero SI o NO, del siguiente listado de las leyendas ibarreñas que te gustaría conocer:

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
LEYENDAS	SI	%	NO	%
La caja ronca	119	66,85%	59	33,15%
El Obispo que no tiene que comer	68	38,20%	110	61,80%
La hacienda de agua	118	66,29%	60	33,71%
La Vergonzante del Pretil	92	51,69%	86	48,31%
El Torreón y su reloj	73	41,01%	105	58,99%
Los Amores del Taita Imbabura	120	67,42%	58	32,58%
Las tres piedras	74	41,57%	104	58,43%
El laberinto	104	58,43%	74	41,57%
El padre sin cabeza y el tesoro que no quiso salir	94	52,81%	84	47,19%
La suerte de San Jerónimo	65	36,52%	113	63,48%
El Becerro de Oro de la calle	90	50,56%	88	49,44%

larga				
Un funeral para Juan Diablo	110	61,80%	68	38,20%

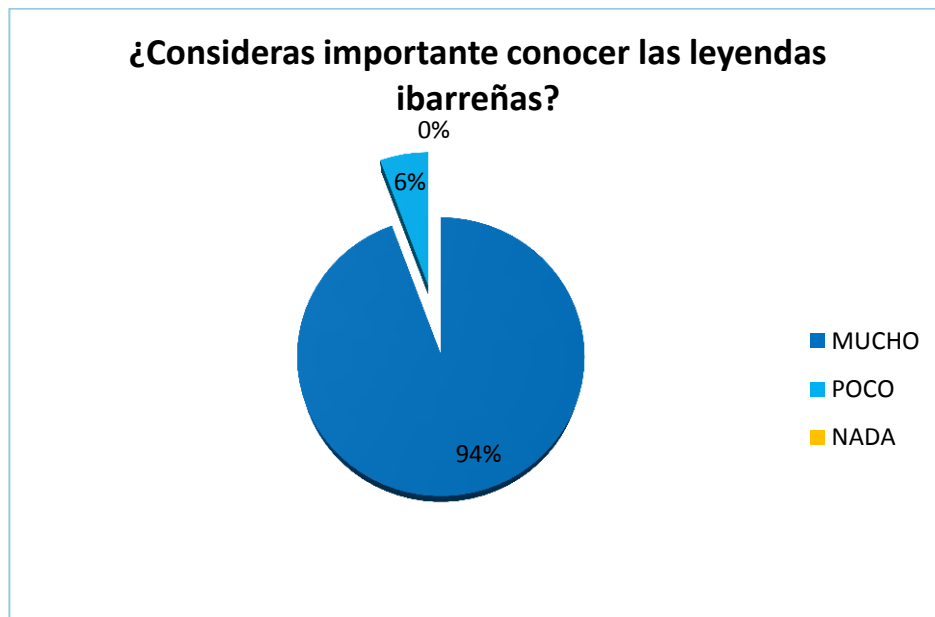


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Tomando como base los más elevados porcentajes de las leyendas ibarreñas que les gustaría conocer a los niños, se establece que el 66% les gustaría conocer la hacienda de agua, y el 63% no les gustaría conocer la leyenda de la suerte de San Jerónimo, de tal manera quiere decir que los niños prefieren conocer leyendas relacionadas con la fantasía, y la naturaleza.

2) ¿Consideras importante conocer las leyendas ibarreñas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Mucho	168	94%
b) Poco	10	6 %
c) Nada	0	0%
TOTAL	178	100%

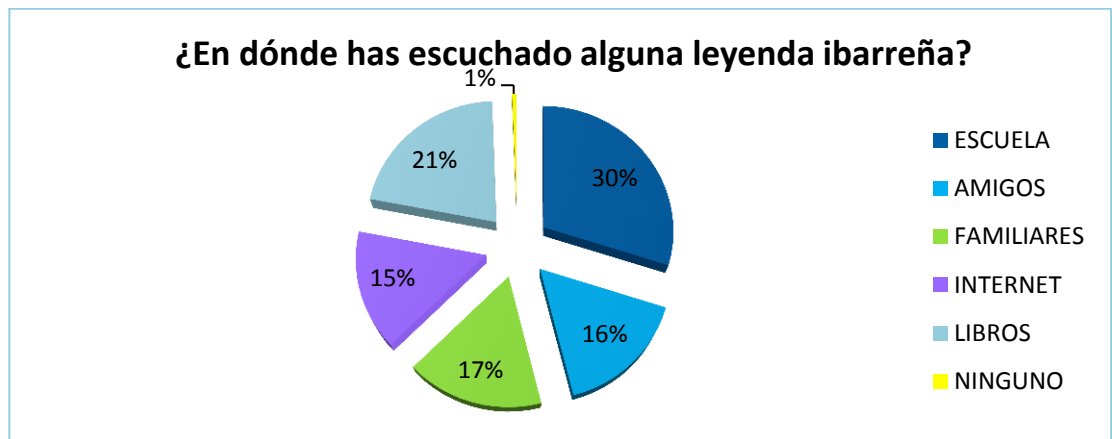


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados obtenidos el 94% de los encuestados consideran muy importante conocer las leyendas ibarreñas, mientras el 6% consideran que no es tan importante conocer las leyendas ibarreñas. Con esto se puede evaluar el nivel de importancia cultural que tienen dichos niños.

3) ¿En dónde has escuchado alguna leyenda ibarreña?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Escuela	144	30%
Amigos	78	16%
Familiares	80	17%
Internet	74	15%
Libros	103	21%%
Ninguno	3	1 %

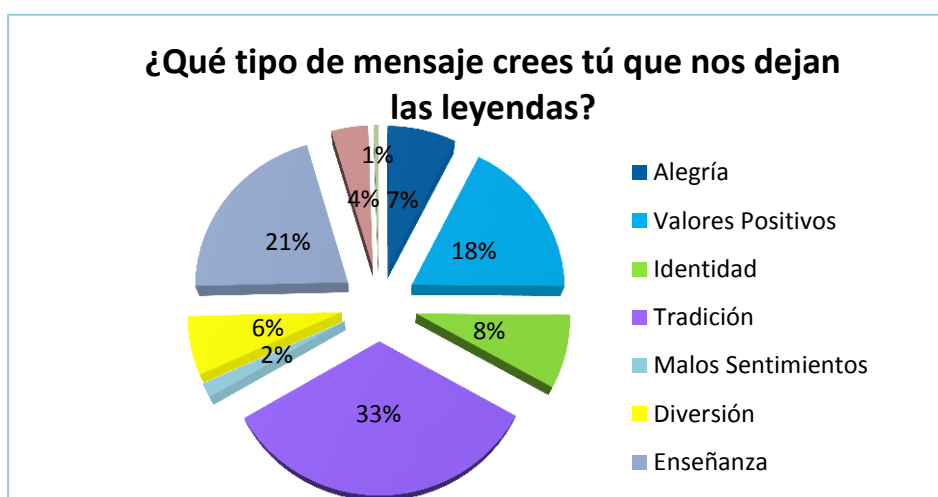


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con referencia a la pregunta planteada se obtiene como resultado que el 30% de los niños/as han escuchado alguna leyenda ibarreña en la escuela, el 21% en libros, el 17% en casa o familiares, 16% han escuchado de amigos, en internet el 15%, mientras que el 1% no han escuchado en ningún lugar, por lo tanto se asimila que la mayoría de los niños y niñas han escuchado alguna leyenda de Ibarra.

4) ¿Qué tipo de mensaje crees tú que nos dejan las leyendas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alegría	28	7%
Valores Positivos	66	18%
Identidad	30	8%
Tradicición	125	33%
Malos Sentimientos	6	2%
Diversión	24	6%
Enseñanza	78	21%
Buenos Sentimientos	15	4%
Ninguno	2	1%

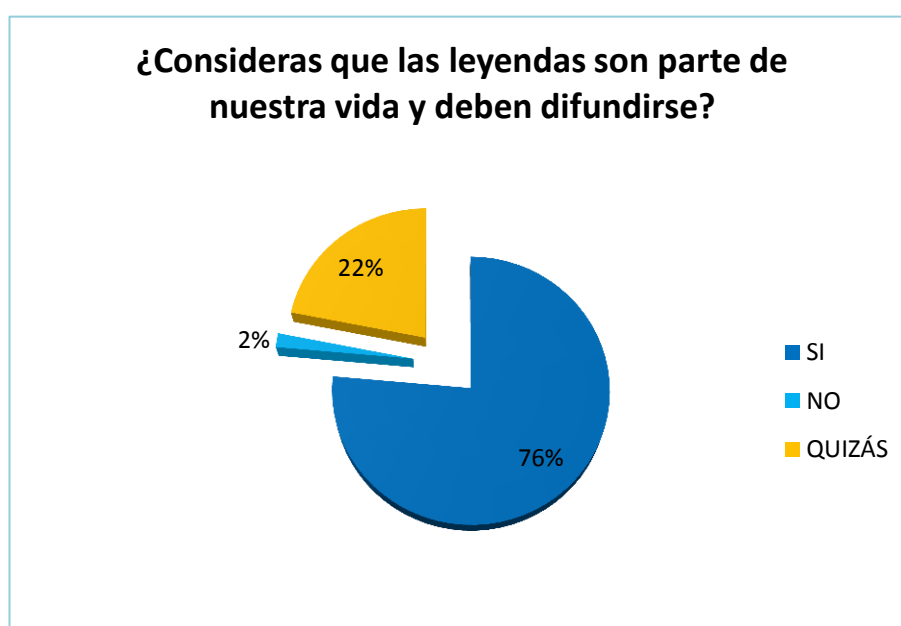


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a la pregunta planteada se obtiene como resultado que el 33% de los encuestados expresan que las leyendas dejan un mensaje de tradición, en cuanto el 1% creen que no dejan ningún mensaje. Por cuanto se podrían decir que la mayoría de niños y niñas tienen conocimiento de lo que es en si las leyendas y los mensajes que dejan.

5) ¿Consideras que las leyendas son parte de nuestra vida y deben difundirse?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	136	76%
No	3	2%
Quizás	39	22 %
TOTAL	178	100%



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Como se puede observar en el presente gráfico el 76% consideran que las leyendas son parte de nuestra vida y deben difundirse, y el 2% dan a conocer que no son parte de nuestra vida y por lo tanto no se deberían difundirse, esto se debe a la falta de conocimiento de ciertos estudiantes.

6) ¿Te gustaría aprender divirtiéndote y conocer las leyendas de Ibarra?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	175	98.31%
b) No	1	0.56%
c) Quizás	2	1.12%
TOTAL	178	100%

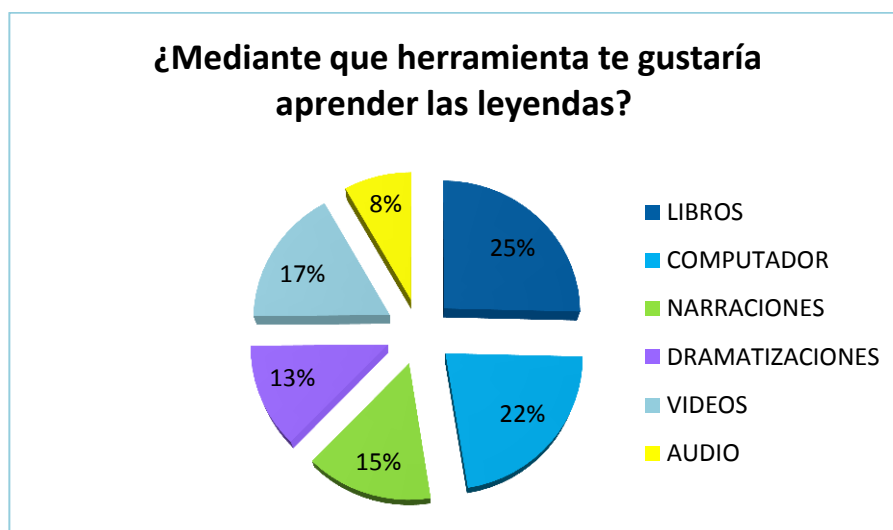


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En base a las encuestas planteadas se puede observar claramente que el 98% de los niños les gustaría aprender divirtiéndote y conocer las leyendas de Ibarra, en cuanto el 1% no les gustaría aprender ni conocer, ya sea por falta de difusión de las leyendas Ibarreñas.

7) ¿Mediante que herramienta te gustaría aprender las leyendas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Libros	102	25%
Computador	89	22%
Narraciones	59	15%
Dramatizaciones	51	13%
Videos	68	17%
Audio	33	8%

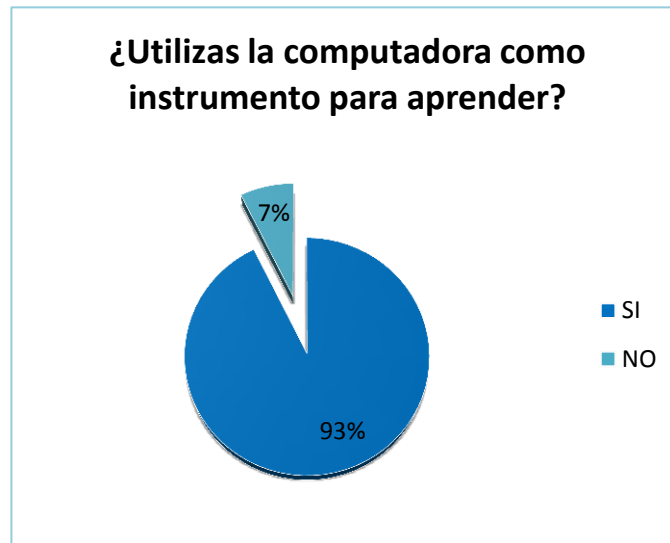


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que el 25% de los niños les gustaría aprender las leyendas mediante libros, en cambio el 22% le gustaría aprender mediante el computador, el 17% en videos, el 15% en narraciones, en dramatizaciones el 13%, y el 8% mediante audio.

8) ¿Utilizas la computadora como instrumento para aprender?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	165	93%
b) No	13	7%
TOTAL	178	100%



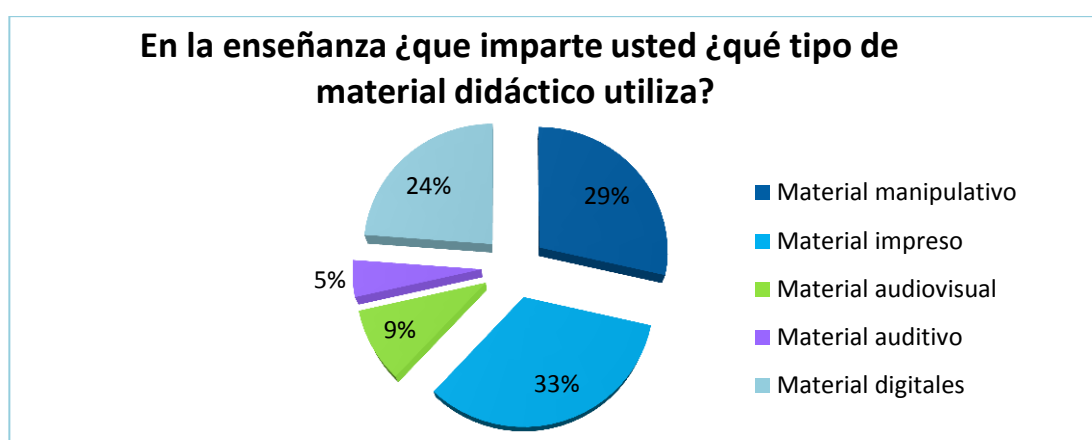
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En cuanto a la pregunta desarrollada a los niños/as, el 93% de los estudiantes utilizan la computadora como instrumento para aprender, mientras que el 7% no utiliza este instrumento, llegando a la conclusión que la mayoría de los alumnos en la actualidad se encuentran involucrados en la utilización de medios tecnológicos para estudiar.

De las encuestas realizadas a los profesores de los séptimos años de educación básica de las instituciones mencionadas se llegó a extraer los siguientes resultados:

1) En la enseñanza que imparte usted ¿qué tipo de material didáctico utiliza?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Material manipulativo	6	33%
b) Material impreso	7	29%
c) Material audiovisual	2	10%
d) Material auditivo	1	5%
e) Material digitales	5	24%

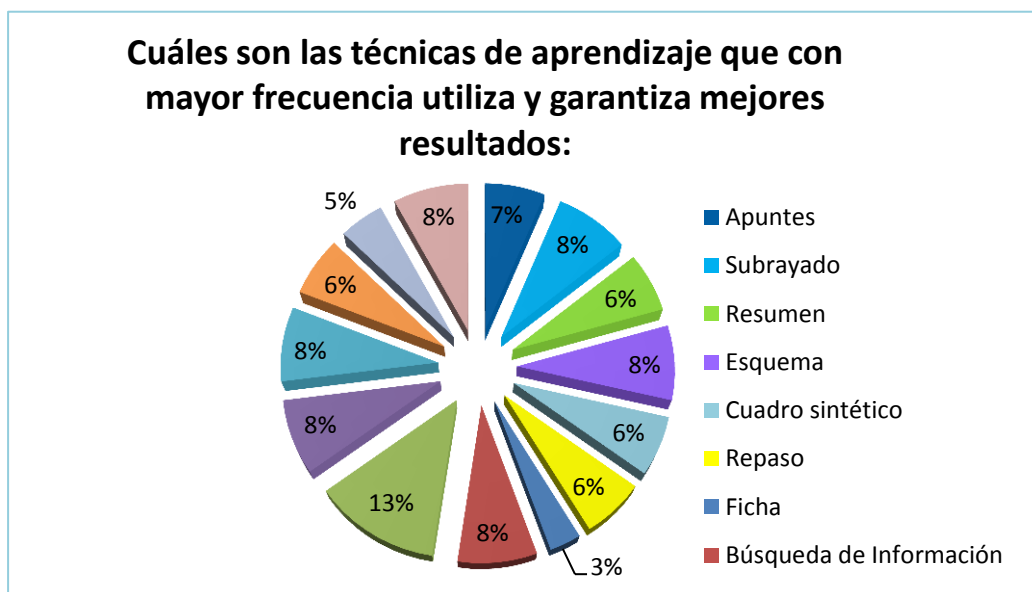


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se puede determinar que el 37% de los profesores utilizan material impreso para impartir su enseñanza, mientras el 5% utiliza material auditivo, en cuanto a los resultados podemos determinar que los profesores utiliza materiales didácticos de acuerdo a las necesidades presentes, todo esto se debe a la presencia de las tics especialmente en los niños.

2) Cuáles son las técnicas de aprendizaje que con mayor frecuencia utiliza y garantiza mejores resultados:

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Apuntes	4	7%
Subrayado	5	8%
Resumen	4	6%
Esquema	5	8%
Cuadro sintético	4	6%
Repaso	4	6%
Ficha	2	3%
Búsqueda de Información	5	8%
Mapa conceptual	8	13%
Analizar	5	8%
Interpretar	5	8%
Ordenar	4	6%
Clasificar	3	5%
Dramatización	5	8%

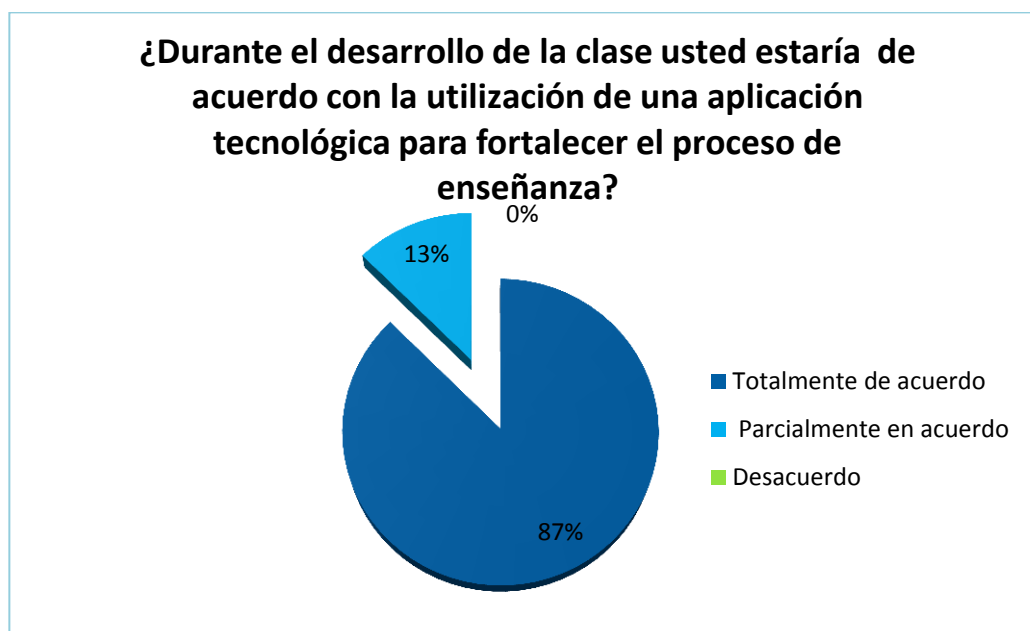


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a las respuestas se puede plantear que el 13% siendo la mayoría utiliza el mapa conceptual como técnica de aprendizaje que garantiza mejores resultados, mientras la ficha es la que con menor frecuencia utiliza siendo el 3% de los encuestados.

3) ¿Durante el desarrollo de la clase usted estaría de acuerdo con la utilización de una aplicación tecnológica para fortalecer el proceso de enseñanza?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Totalmente de acuerdo	7	87%
b) Parcialmente en acuerdo	1	13%
c) Desacuerdo	0	0%
TOTAL	8	100%

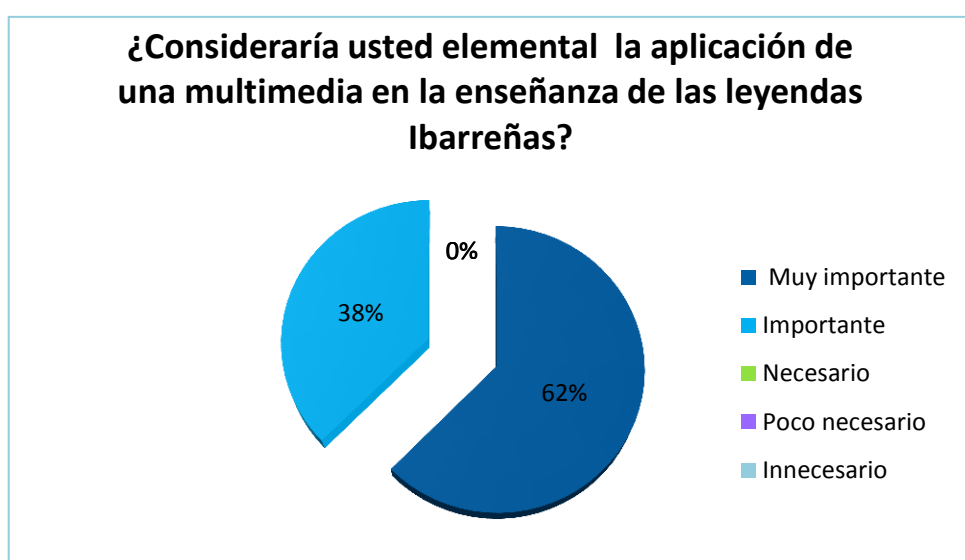


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

utilización de una aplicación tecnológica para fortalecer el proceso de enseñanza, en cuanto el 13% está parcialmente de acuerdo, llegando a la conclusión que la mayoría de los profesores tiene deseos de utilizar instrumentos tecnológicos en la educación.

4) ¿Consideraría usted valioso la aplicación de una multimedia en la enseñanza de las leyendas Ibarreñas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Muy importante	5	62%
b) Importante	3	38%
c) Necesario	0	0%
d) Poco necesario	0	0%
e) Innecesario	0	0%
TOTAL	8	100%

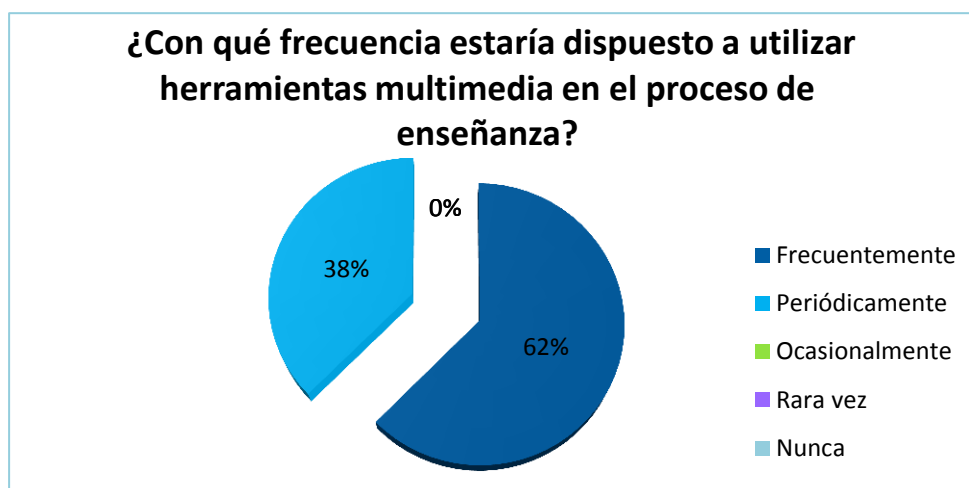


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mayoría de los profesores consideran muy importante la aplicación de una multimedia en la enseñanza de las leyendas Ibarreñas, y siendo el 62% los que consideran importante, dando como resultado que los profesores si le dan una considerable importancia a la aplicación de una multimedia en la enseñanza.

5) ¿Con qué frecuencia estaría dispuesto a utilizar herramientas multimedia en el proceso de enseñanza?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Frecuentemente	5	62%
b) Periódicamente	3	38%
c) Ocasionalmente	0	0%
d) Rara vez	0	0%
e) Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

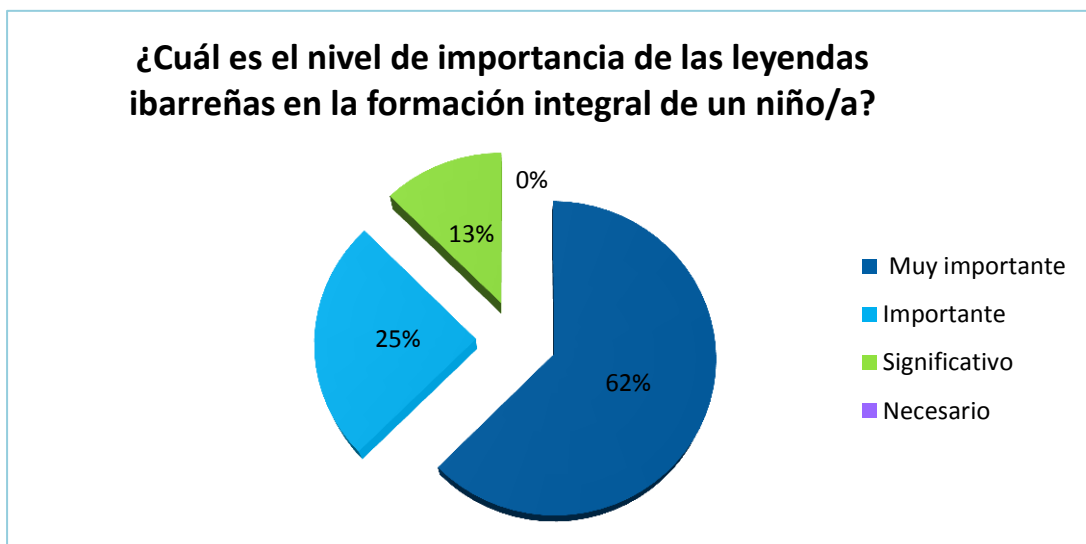


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados el 62% de los docentes están dispuestos a utilizar herramientas multimedia en el proceso de enseñanza, y solo el 38% lo utilizaría periódicamente.

6) ¿Cuál es el nivel de importancia de las leyendas ibarreñas en la formación integral de un niño/a?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Muy importante	5	62%
b) Importante	2	25%
c) Significativo	1	13%
d) Necesario	0	0%
TOTAL	8	100%

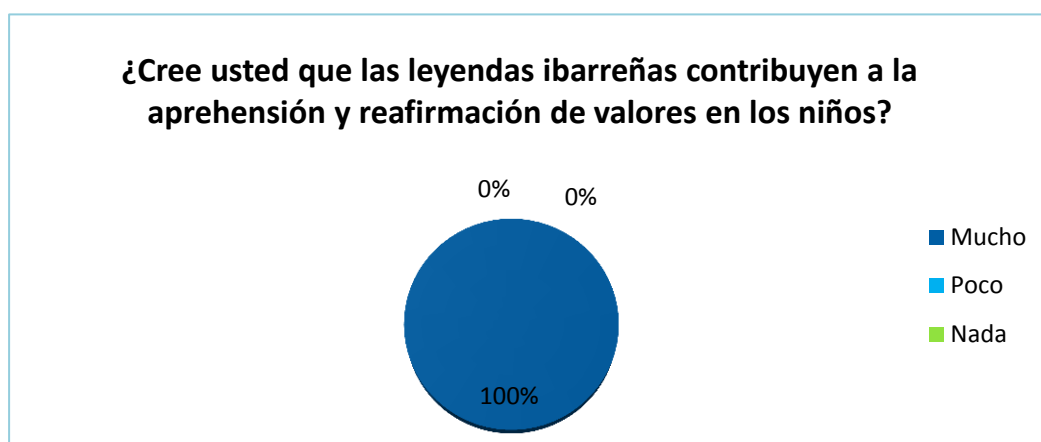


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con respecto a la pregunta planteada el 62% de los profesores consideran muy importantes las leyendas ibarreñas en la formación integral de un niño, el 25% consideran importante, y el 13% significativo, llegando a la conclusión que las leyendas ibarreñas tienen un papel muy importante en la formación cultural de los niños.

**7) ¿Cree usted que las leyendas ibarreñas contribuyen a la
aprehensión y reafirmación de valores en los niños?**

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Mucho	8	100%
b) Poco	0	0%
c) Nada	0	0%
TOTAL	8	100%



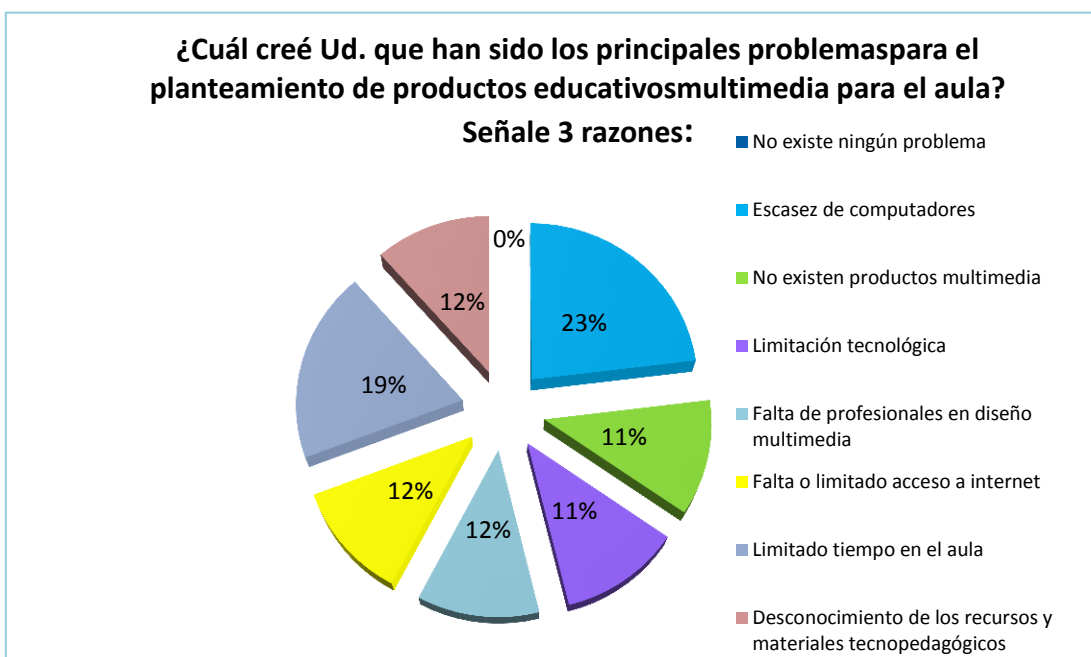
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 100% de los educadores creen que las leyendas ibarreñas contribuyen a la aprehensión y reafirmación de valores en los niños, esto quiere decir que si existe una apreciación de los valores en los profesores.

8) ¿Cuál creé Ud. que han sido los principales problemas para el planteamiento de productos educativos multimedia para el aula?

Señale 3 razones:

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No existe ningún problema	0	0%
Escasez de computadores	6	23%
No existen productos multimedia	3	11%
Limitación tecnológica	3	11%
Falta de profesionales en diseño multimedia	3	11%
Falta o limitado acceso a internet	2	10%
Limitado tiempo en el aula	5	19%
Desconocimiento de los recursos y materiales tecno pedagógicos	3	11%

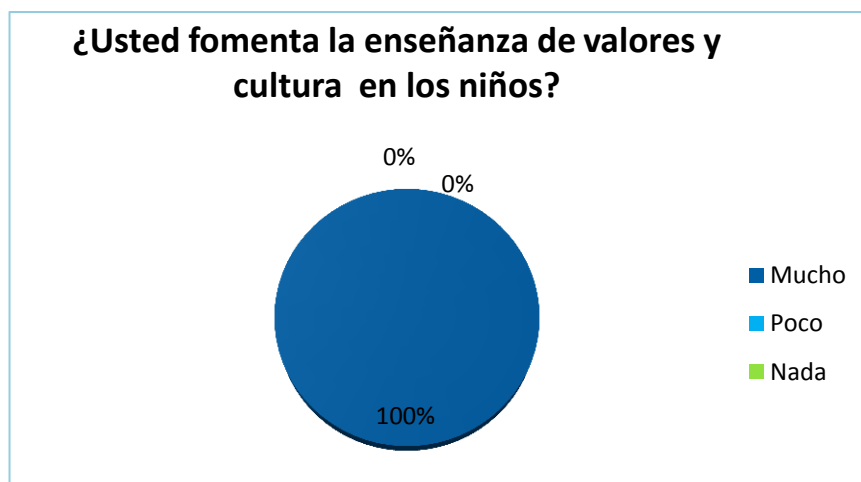


INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La escasez de computadores es uno de los principales problemas para el planteamiento de productos educativos multimedia para el aula con el 23%, otro problema con el 19% es el limitado tiempo en el aula, en cambio el 10% se debe por la falta o limitado acceso a internet.

9) ¿Usted fomenta la enseñanza de valores y cultura en los niños?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Frecuentemente	8	100%
b) Rara	0	0%
c) Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se puede determinar que el 100% de los maestros fomenta la enseñanza de valores y cultura en los niños, siendo un resultado positivo ya que demuestra el incremento de valores que tienen los niños.

10) ¿Orienta a sus estudiantes para que conozcan acerca de las leyendas Ibarreñas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Frecuentemente	8	100%
b) Rara	0	0%
c) Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 100% de los educadores orienta a sus estudiantes para que conozcan acerca de las leyendas Ibarreñas, ayudando al enriquecimiento cultural del niño.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

1. Como primera conclusión se puede decir que el nivel de interés por conocer las leyendas por parte de los estudiantes de los séptimos años de las instituciones mencionadas es muy satisfactorio y consideran que las leyendas son parte de nuestra vida y fomenta la cultura.

2. Existe poco conocimiento por parte de los estudiantes, acerca de las leyendas Ibarreñas ya sea por falta de difusión que incentiven a los niños a aprender y así causando más impacto en los niños.

3. Se estableció que a los niños si les gustaría aprender sobre las leyendas mediante el computador, siendo una manera que permita que los niños interactúen y comprendan de mejor manera las leyendas Ibarreñas.

4. Hay poca disponibilidad de recursos innovadores e infopedagógicos y herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y que pueda

5. contribuir a que los niños les cause más interés sobre las propias nociones de identidad local y nacional.

5.2 Recomendaciones.

1. Se recomienda a las autoridades que se incentive a la difusión de las leyendas Ibarreñas en las instituciones por medio de recursos multimedia que pueda fortalecer los valores y la cultura de la ciudad.

2. Otra recomendación para los docentes sería la actualización en cuanto a lo infopedagógico ya que la tecnología cada vez se aplica en los procesos formativos dirigido a los niños.

3. Se recomienda a los estudiantes comenzar a emplear recursos que permitan aprender principios y valores que se están perdiendo en la actualidad a través de las leyendas ya que dejan un mensaje que contribuye a su educación.

4. Se recomienda plantear una propuesta alternativa para solucionar el problema en cuanto a la desvalorización y desconocimiento de las leyendas Ibarreñas y también el contenido de valores y cultura de la ciudad.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta

“DESARROLLO DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA PARA EL FORTALECIMIENTO EDUCATIVO EN LA FORMACIÓN INTEGRAL EN VALORES Y CULTURA, MEDIANTE EL EMPLEO DE LEYENDAS AUTÓCTONAS DE LA CIUDAD DE IBARRA EN NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”.

6.2 Justificación e importancia

Según los resultados obtenidos del análisis de resultados de las encuestas aplicadas en las instituciones investigadas, se deduce que el nivel de interés por conocer las leyendas por parte de los estudiantes es satisfactoria, aunque hay poco conocimiento acerca de las leyendas Ibarreñas ya sea por falta de difusión y se establece que a los niños si les gustaría aprender mediante un computador en el cual pueden interactuar y beneficiar de mejor manera a los niños en cuanto a conocer su cultura e identidad propia de su ciudad.

Mediante esta multimedia se pretende constituir una herramienta básica de trabajo de fácil comprensión y aplicación, ya que su finalidad es aportar en beneficio social y educativo. Además motiva y fomenta el aprendizaje

Significativo ya que permite la participación autónoma y dinámica de los niños, y que sea él quien descubra y construya su propio conocimiento.

Es un medio en el cual al estudiante le permite desarrollar actividades en donde participe activamente, facilita la interacción directa de conocimientos con el maestro.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

6.3.1 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

DEFINICIÓN DE MULTIMEDIA

Según Aime Vega Belmonte en "Aprenda Multimedia", (2001:11): "Multimedia: Proviene del latín; Multi (Muchos) y Medius (Medio), es decir la interpretación literal sería: muchos medios para la realización o presentación de una obra: Se utiliza este término para nombrar cualquier producto elaborado para ser reproducido en una computadora, en el cual intervienen principalmente: ilustraciones, animaciones, o videos, sonidos (música, voces, u otros efectos especiales de sonido) y texto de apoyo. A diferencia de cualquier otro producto audiovisual estos elementos están combinados de una manera lógica y se presentan al receptor en forma interactiva". [Http://www.monografias.com](http://www.monografias.com)

En cambio para Castro, (1997) dice: "La multimedia constituye un conjunto de varios elementos propiciadores de la comunicación (textos, imagen fija o animada, videos, audio) en pos de transmitir una idea buena o mala pero que se confía a la pericia en el uso de los medios ya

mencionados para lograr su objetivo que es llegar al consumidor. Es decir, a multimedia es en sin medio más”.

Para Galbreath, (1992) define la multimedia como: “La Integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario mediante el ordenador; video, texto, gráficos, audio y animación controlada con ordenador; combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proveer un ambiente de información multisensorial”.

Multimedia según el Electronic ComputerGlossary es: “Diseminar información en más de una forma. Incluye el uso de textos, audio, gráficos, animación y videos”.

La presencia de equipos de computación en todas las escuelas es un hecho importantísimo y su empleo como medio de enseñanza se encuentra en un período de tránsito, que se caracteriza por un uso masivo de Software Educativos, combinados por las clases de los alumnos en los laboratorios de Computación.

La utilización de técnicas multimedia con los computadores permitió el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas con palabras en los textos, de modo que puedas acceder a temas de interés específico en uno o varios documentos sin tener que leerlos completamente, simplemente pasando el Mouse por encima del texto.

Estas herramientas computacionales tienen como fin facilitar la labor del alumno en la clase, de esta manera aparecen variados software. Las herramientas permiten centrar la atención del alumno en la parte más racional del conocimiento: en la interpretación del problema, el establecimiento de nexos entre los conceptos, relaciones o procedimientos estudiados; proporcionando, además, tiempo para la realización de una mayor cantidad de ejercicios.

Estos conceptos no se contradicen, todo lo contrario se complementan y pudiéramos señalar como elementos comunes algunos aspectos tales como:

Combinan dos o más medios (textos, gráficos, sonidos, videos y animaciones) para transmitir un mensaje o contar una historia.

Están diseñados para ser visualizados e interactuar con ellos en una computadora.

Permiten a los usuarios explotar la información en línea y en cualquier frecuencia.

Más adelante estos autores amplían señalando que multimedia incluye varios tipos de medios de comunicación, hardware, software, y que estos medios de comunicación existente en varias formas tales como textos, datos gráficos, imágenes fijas animación, videos y audio.

Teniendo en cuenta que el potencial humano depende de su nivel educativo, es imposible no inquietarse o preocuparse por la incidencia de las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación.

La forma de acceder a la información, es uno de los cambios al que se ingresa vertiginosamente.

Según Baeza de Oleza, 1996,

"Ahora el receptor, no delante del papel sino de la pantalla, puede interferir el mensaje y decidir en parte o totalmente lo que va a recibir. La comunicación deja de ser unívoca y el mar de información en el que nos movemos se puede hacer manejable en función de nuestros intereses e inquietudes. No estamos obligados a seguir la linealidad narrativa del papel y su obligatoria jerarquía causal, sino que, en principio, siempre en principio, podríamos establecer nuestro itinerario. Un término simboliza estas posibilidades: hipertexto".

El hipertexto, en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de una computadora conduce a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos (lexías). Si el usuario selecciona un hipervínculo, hace que el programa de la computadora muestre inmediatamente el documento enlazado. Es importante mencionar que el hipertexto no está limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o vídeo referido al tema.

El hipertexto es una de las formas de la hipermedia que es el término con que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

Teniendo en cuenta que el concepto de hipertexto no es nuevo, hoy estamos invadidos de ellos gracias al avance de la tecnología. Basta con mencionar la Internet y las enciclopedias digitales, tutoriales, juegos didácticos, manuales de apoyo, etc. que son de uso generalizado.

Según Cabero, 1996

“Lo que facilitan estos medios es que los receptores en la ejecución de la lectura no lineal, conocida como navegación, construyan en función de sus intereses y necesidades, sus propios cuerpos de conocimientos, pudiendo decidir también sobre los sistemas simbólicos a través de los cuales consideran oportuno recibir y relacionar los conocimientos, formando estructuras de conocimiento claramente diferentes a las previstas y planificadas por el diseñador del programa, todo ello dependiendo del nivel de libertad de movimiento que le es concedido previamente al usuario”.

En un multimedia, o hipermedia el usuario se convierte en "lector activo de información", él es quien decide, algunas veces orientado por la propia estructura del programa y otras por su propia intuición, qué camino recorrerá, a qué le prestará más atención, y por dónde orientará su búsqueda.

VENTAJA DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN

El uso de material multimedia, en las metodologías de enseñanza-aprendizaje, ofrecen ventajas a la educación que pueden ser bastante significativas. Entre ellas, haciendo lectura de **Cabero (2005)**, se pueden concretar las siguientes:

- La posibilidad que ofrecen para facilitar que el usuario se convierta en un procesador activo y constructor de su conocimiento, en función de sus intereses y dominio de conocimientos y habilidades previas sobre las temáticas. Por todos es sabido que desde una perspectiva constructivista tal actividad se defiende como de máximo interés para que el aprendizaje se produzca, y se produzca además no de forma memorística, sino significativa.
- La creación de entornos más ricos desde una perspectiva semiológica, en los cuales los sujetos podrán comprender e interactuar con la información, en función de diversos sistemas simbólicos utilizados y seleccionar el que consideren más oportuno a sus necesidades.
- Por último, asumir que el aprendizaje no es percibido como un proceso memorístico, sino más bien como un proceso asociativo.

CLASIFICACIÓN DE MULTIMEDIA

Según www.wikipedia.org clasifica de acuerdo a la intención del producto y de la plataforma que se usa:

◆ Multimedia Comercial ◆ Multimedia Publicitaria ◆ Multimedia Informativa ◆ Multimedia Educativa

Multimedia Comercial

Incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red. Se ha vuelto muy popular en la capacitación y muy común en la oficina. A medida que las compañías se actualizan en multimedia, y el costo de instalación y el costo de capacidad de multimedia disminuye, se desarrollan más aplicaciones dentro de las mismas empresa y por terceros para hacer que los negocios se administren más fácil y efectivamente.

Primeros productos de multimedia comercial: Enciclopedia de la naturaleza, Dorling Kindersley, Zeta multimedia, 1995. Las aventuras de Ulises, Barcelona Multimedia, 1995. Myst, Cyan, Broderbund, 1994.

Multimedia Publicitaria

Uso integrado de múltiples medios en una única campaña publicitaria. La estrategia publicitaria multimedia es considerada, hoy, como una de las oportunidades más promisorias para las compañías editoras. La estrategia publicitaria multimedia es considerada, hoy, como una de las oportunidades más promisorias para las compañías editoras – una novedad “marginal” que algunos consideran que pasará a convertirse en aplicaciones centrales en los próximos años.

Multimedia Informativa

Es aquella que como su palabra nos dice nos informa. Esta multimedia es utilizada en los medios on-line, algunos ejemplos de esta tipología son las páginas como periódicos y revistas.

Esta multimedia se hace solo on-line ya que tiene que estarse actualizando permanentemente porque debe hacerse en tiempo real y si lo hacemos off-line el tiempo de ejecución y desarrollo es un proceso muy largo que haría que la información cuando salga ya sea obsoleta y llegue tarde el comunicado, mientras que si es on-line es en tiempo real y la podemos modificar en el momento que queramos.

Multimedia educativa

Una nueva concepción de la enseñanza como un proceso no lineal, y a la integración de texto, imágenes y sonido, habitualmente bajo el control de un ordenador. Permite al estudiante moverse por rutas o itinerarios no secuenciales y, de este modo suscitar un aprendizaje.

Los productos de multimedia educativa individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

Dentro del grupo de los **materiales multimedia**, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones, etc.), están los **materiales multimedia educativos**, que” son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad pedagógica”.

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos

casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes.

EL DISEÑO M.D.I. (MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO)

Se concibe en la combinación de varias categorías de multimedia:

Programa tutorial.- Presentan los contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la autorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.

Programas de ejercitación.- Proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales extensas previas

Programas tipo libro.- Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.

Funciones de los MDI

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes:

Informativa: La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan unos contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad, a los estudiantes, ejemplo: Bases de datos, Tutoriales, Simuladores

Instructiva o Entrenadora: Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin. Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje por ejemplo los Tutoriales

Motivadora: La interacción con el computador suele resultar por sí misma motivadora. Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes.

Evaluadora: La posibilidad de "feed back" inmediato a las respuestas y acciones de los alumnos, hace adecuados a los programas para evaluarles. Esta evaluación puede ser:

Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador.

Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. **Tutoriales con módulos de evaluación.** Esta función está presente en tutoriales con módulos de evaluación.

Explorar – Experimentar: Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. ejemplo: Bases de datos, Simuladores, Constructores

Expresiva – Comunicativa: Al ser los computadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales representamos

nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumento expresivo.

Los estudiantes se expresan y se comunican con el computador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas; es el caso de Programas Constructores, Editores de textos, Editores de gráficos, Programas de comunicación.

Metalingüística: Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática

Lúdica: Trabajar con los computadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas, esto se aprecia en todo multimedia.

Proveer recursos - Procesar datos: Al permitir al estudiante contar con elementos para: Procesar datos, Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos, etc. Este es el caso de aplicaciones tipo herramienta.

Innovadora: Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

6.3.2 FUNDAMENTACIÓN EDUCATIVA

Este proyecto se fundamenta en el aprendizaje infopedagógico, la cual propone un proceso innovador que responda pertinentemente a la pregunta ¿qué hará el estudiante con la información?, teniendo al mismo

como actor principal de su proceso activo, participativo y colaborativo, quien emplee y potencie sus capacidades mentales de orden superior y desarrollo, cada vez más, en el caso de nuestra tesis se basa en esta fundamentación porque la multimedia propuesto es un medio en el cual los alumnos pueden tener mayor impacto educativo y permitir el desarrollo integral de los alumnos a través de la tecnología dentro de la educación y con ello podrán aprender divirtiéndose .

El uso de las nuevas tecnologías de la informática para la educación muestra resultados positivos, en todos los niveles de la enseñanza; la educación emerge como uno de los recursos estratégicos vitales para los procesos de desarrollo económico y social que inicia el nuevo siglo; de esta forma llegan a las escuelas diferentes productos informáticos, entre ellos: las multimedia.

La utilización de técnicas de multimedia permitirá el desarrollo de este proyecto en lo cual se podrá poner texto, palabras, audio, video en el que permite acceder a los niños de una forma didáctica e interactiva y poder transmitir de mejor manera tanto en conocimientos como en principios y valores de las leyendas Ibarreñas fomentando la cultura .

Es considerable también que la concepción y desarrollo del producto incorpora elementos que fortalecen teorías contemporáneas en el ámbito educativo como son las de inteligencias Múltiples de Gardner (1999) y Los siete saberes necesarios para la educación del futuro Edgar Morin (1999).

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general

Desarrollar un producto multimedia sobre las leyendas Ibarreñas mediante la aplicación de principios de diseño en el desarrollo de sus elementos interactivos y audiovisuales; y cuyo producto final sea empleado como material de apoyo pedagógico en el fortalecimiento del aprendizaje de cultura, tradición y educación en valores en estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Ciudad de Ibarra.

6.4.2 Objetivos específicos

- Analizar los contenidos que forman parte del producto multimedia
- Determinar los elementos estructurales y contenidos interactivos mediante un mapa de navegación y layout sobre el producto.
 - Diseñar los diversos elementos como interface, personajes, sistema de navegación, juegos y demás recursos pertinentes.
 - Ensamblar el producto multimedia empleando tecnología apropiada, para luego de una serie de evaluaciones técnicas generar un master del mismo para su posterior duplicado.
 - Socializar el producto multimedia a las escuelas sede de la investigación mediante el apoyo de autoridades y profesores.
 - Incentivar el empleo del producto como material de apoyo para la enseñanza de valores y principios mediante las leyendas ibarreñas.

6.5 Ubicación sectorial y física

Nombre de la Institución:	Esc. María Angélica Idrobo Nro. 3
Tipo de establecimiento:	Fiscal
Educación Básica:	Séptimos años
UBICACIÓN GEOGRÁFICA	
Provincia:	Imbabura
Cantón:	Ibarra
Ciudad:	Ibarra
Parroquia:	Sagrario
Dirección:	Bolívar y Mejía.

Nombre de la Institución:	Esc. Ana Luisa Leoro
Tipo de establecimiento:	Fiscal
Educación Básica:	Séptimos años
UBICACIÓN GEOGRÁFICA	
Provincia:	Imbabura
Cantón:	Ibarra
Ciudad:	Ibarra
Parroquia:	Sagrario
Dirección:	Av. Jaime Rivadeneira.

Nombre de la Institución:	Esc. 28 de Septiembre
Tipo de establecimiento:	Fiscal
Educación Básica:	Séptimos años
UBICACIÓN GEOGRÁFICA	
Provincia:	Imbabura
Cantón:	Ibarra
Ciudad:	Ibarra
Parroquia:	SAGRARIO
Dirección:	Pedro Moncayo y Vicente Rocafuerte

6.6 Desarrollo de la propuesta

La tecnología ha tomado terreno poco a poco dentro de los procesos educativos, por lo que se evidenció la necesidad de creación de un multimedia, el cual por su naturaleza y requerimientos, será empleado como material didáctico.

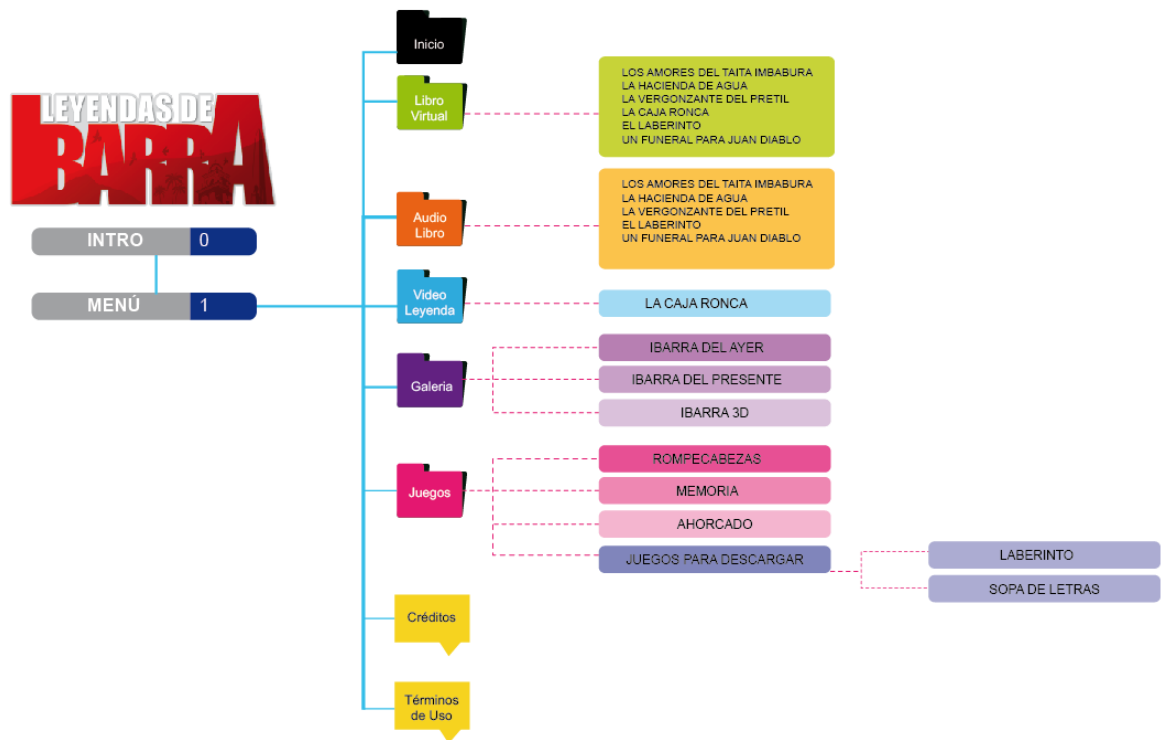
Al ser un producto de carácter educativo y estar dirigido a niños se concibió la idea de desarrollar un material de carácter informal, en lo referente a su apariencia gráfica y comunicacional, que demuestre estética, orden y simplicidad, dinamismo, facilidad de acceso y comprensión de los contenidos. Aplicando en su desarrollo principios generales de Arquitectura de la Información y Usabilidad.

Como resultado de las consideraciones anteriores se estableció la estructura del multimedia de la siguiente forma:

.

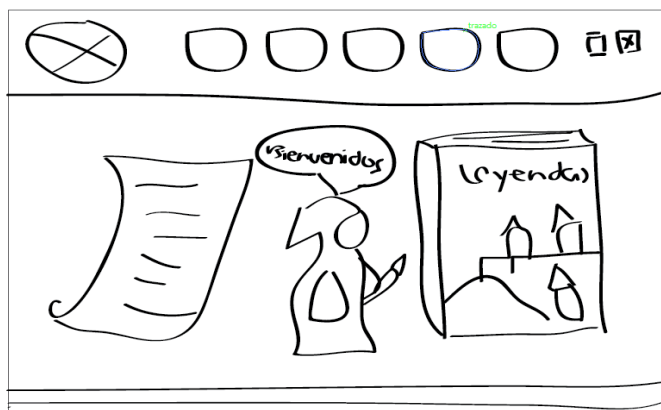
6.6.1. Mapa de navegación

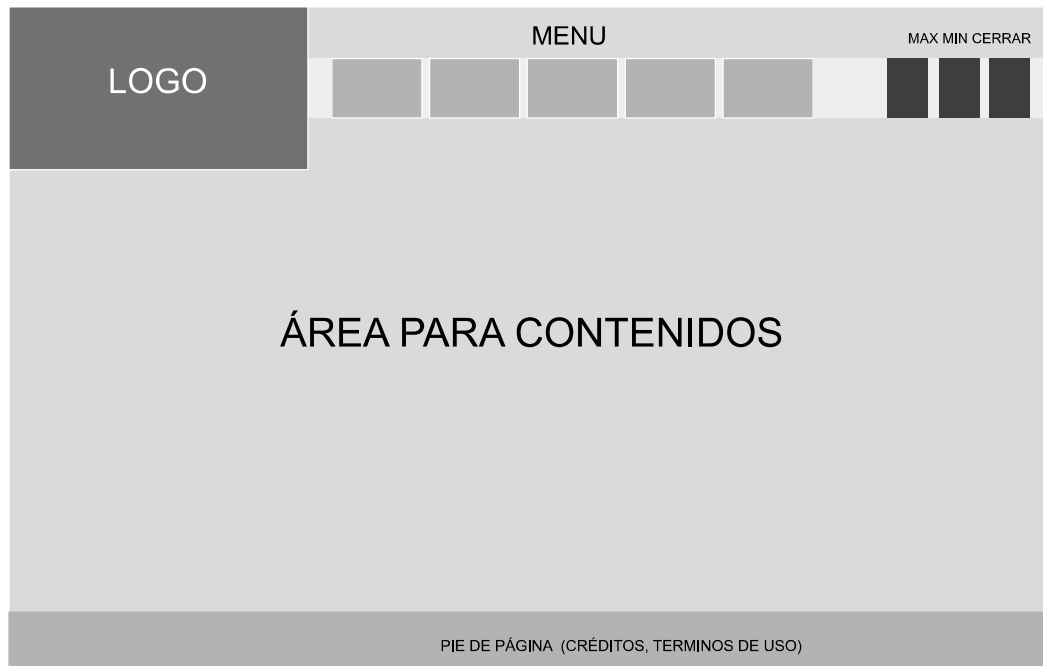
Mediante el mapa de navegación se propone comprender con claridad la estructura interna del multimedia, sus elementos, categorías y modo de funcionamiento básico. Por lo que en base a la investigación establecida el aumentar la motivación, mejorar el aprendizaje y conocimiento de las leyendas ibarreñas en el niño, se obtuvo el siguiente mapa que contiene:



6.6.2. Layout del multimedia

Ya estructurado el mapa de navegación, se puede proseguir con la distribución de los elementos para el multimedia.





ELEMENTOS ESTRUCTURALES DEL MULTIMEDIA

Logotipo: El logotipo Leyendas de Ibarra estará ubicado en parte superior izquierda, para mantener una jerarquía visual es decir este elemento será el primero en ser visto, ya que los usuarios leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo en occidente.

Menú: Está ubicado en la parte superior, para mantener la jerarquía visual y unidad dentro de los diversos elementos a mostrarse. La ubicación del menú está contemplada a partir principios de usabilidad y convencionalismos, considerando también que los futuros usuarios (niños) tienen ya un conocimiento previo sobre computación y manejo de programas. Presentándoles así un entorno afín con su nivel de conocimiento.

Dentro del multimedia se encontrarán los botones de libro virtual, audio libro, video leyenda, galería, juegos que representan categorías principales bajo los cuales se despliegan sub elementos afines.

Área de contenidos: Para la exposición de la información del producto se ha designado un área apaisada de gran tamaño bajo el logo y menú, así mismo se ha previsto dotarle de colores, texturas e imágenes (fondo) adecuado para la lectura y manipulación de las interactividades propuestas.

A su vez esta apariencia del área de contenidos permanece constante durante todo el multimedia, sumando así al principio de unidad pese a la diversa cantidad de elementos que se despliegan a partir de la interacción del usuario.

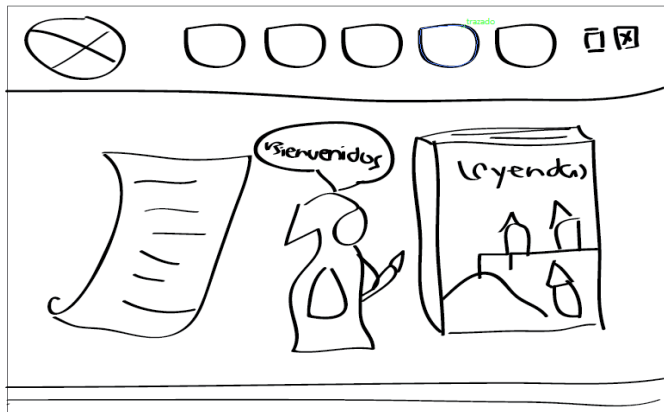
Pie de página. Posterior a contenido se encuentra el pié de página interactivo, cuyo objetivo es el de apoyar a la estructuración visual del multimedia, puesto que delimita el área de visualización de los contenidos y a su vez presenta de modo sutil y en un nivel de lectura de menor jerarquía aspectos como créditos, términos de uso e íconos de acceso a la plataforma web de la universidad y un enlace la red de YouTube.

6.6.3 Guión general del multimedia:





PANTALLA	DESCRIPCIÓN	RECURSOS
1. Leyendas.exe	<p>Archivo ejecutable del proyecto multimedia. Representado mediante un botón, cuya apertura cargará todos los elementos multimedia a pantalla completa.</p>	<p>Ilustraciones, Textos, Audios, Animaciones,</p>
2. Intro	<p>Introducción animada relacionada al proyecto, con una corta duración (10 segundos máximos) en el que describirá el nombre del proyecto y se apreciará parte del diseño corporativo y su contenido de modo llamativo.</p>	<p>Fotografías</p>






3. Interface



Diseño de fondo que dará unidad al multimedia al navegar y a su vez contendrá a los otros archivos en diferentes niveles

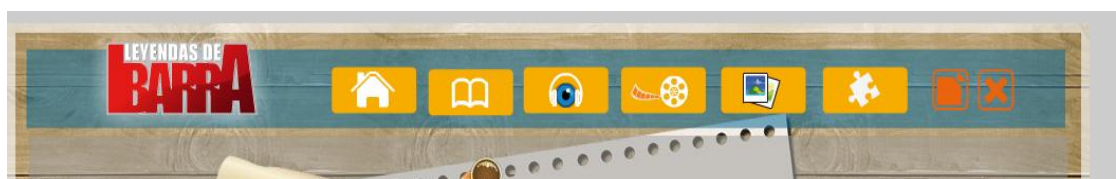
<p>4. Menú</p> 	<p>Menú principal de navegación del multimedia así como los botones de maximizar, minimizar y cerrar el programa</p>	
<p>4.1 Botón inicio</p> 	<p>Carga una animación donde se expondrá la portada del libro y varios elementos más sobre las diversas leyendas. La portada será un botón que llevara al libro multimedia de las leyendas.</p>	
<p>4.2. Botón libro virtual</p> 	<p>Carga la animación de la adaptación del libro en formato multimedia, con posibilidades de navegación en las diferentes leyendas</p>	
<p>4.3 Botón audio libro</p> 	<p>Carga una lista de reproducciones de audio, que accederán a cada una de las leyendas en formato audio, así como una animación correspondiente.</p>	

<p>4.4 Botón Video leyenda</p> 	<p>Carga un video animado de la leyenda de la Caja Ronca.</p>	
<p>4.5 Botón Galería</p> 	<p>Botón de menú desplegable que activa la galería de imágenes sobre las leyendas, en tres modalidades, Fotos Ibarra del ayer, Fotos Ibarra presente y Fotos Ibarra 3D.</p>	
<p>4.6 Botón Juegos</p> 	<p>Botón de menú desplegable que Incluye 5 juegos de los cuales 3 son interactivos como rompecabezas, memoria, ahorcado, y 2 juegos para descargar: sopa de letras y el laberinto.</p>	

6.6.4. Sistemas de navegación

La posibilidad de que el usuario se convierta en un lector activo es decir, sea quien decide, algunas veces orientado por la propia estructura del programa y otras por su propia motivación, qué camino recorrerá, a qué le prestará más atención, y por dónde orientará su búsqueda al avanzar, retroceder o repetir la información mostrada; es lo que se considera como navegación. En el caso de las leyendas de Ibarra existe una forma de navegación siendo la dinámica, la cual se muestra constantemente en la parte superior permitiendo navegar de un tema a otro.

El menú desplegable, es un eficiente sistema que permite mostrar de una forma dinámica y permanente los contenidos, estando distribuidos de izquierda a derecha. Es dentro de este menú que se rompe la rigidez y secuencialidad de la navegación. El usuario puede con tan solo ubicar el mouse sobre cualquiera de los botones, elegir el tema a visualizar sin importar cual haya sido el anterior.



6.6.5 Identidad



En la elaboración de la identidad se creó un logotipo en base a los lugares turísticos más representativos de la ciudad. Como podemos ver encontramos el volcán Imbabura, que refleja protección, además encontramos unas aves volando las cuales se refiere a la diversidad que existe en la ciudad y provincia, Las palmeras de coco, referente a la esquina del coco lo cual es un símbolo del resurgimiento de nuestra ciudad. También tenemos el torreón un icono patrimonial que marca el tiempo para los ibarreños, al igual que el obelisco lleno de tradición e historia.

Con respecto a la tipografía se utilizó la tipografía **IMPACT** la cual se caracteriza por poseer unas formas muy comprimidas y gruesas, ya que se la usó como el nombre sugiere, para «impactar» y mantener la atención del lector.

The image shows a stylized version of the logo 'LEYENDAS DE BARRA' in solid black. The letters are very thick and compressed, with a heavy, blocky appearance. The word 'LEYENDAS DE' is smaller and positioned above the much larger word 'BARRA'.

6.6.6 Esquema de colores



6.6.6.1 MULTIMEDIA

El color tiene una función muy importante en el multimedia ya que la utilización acertada crea una armonía y a la vez llama la atención por lo que en este material didáctico multimedia se empleó los colores cálidos como el rojo, tomate, siendo colores estimulantes, alegres, también se utilizó colores fríos como el azul, el negro, colores que estimulan tranquilidad, además se empleó colores neutros como el gris, causando equilibrio; presentando así al usuario una interfaz interactivo, dinámico, y visualmente atractivo.

En general el manejo el color se lo hizo en alto contraste y armonía de acuerdo a la información e imágenes.



R: 227 G: 27 B: 25



R: 0 G: 0 B: 0



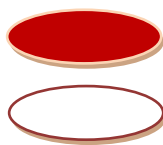
R: 0 G: 96 B: 164



R: 247 G: 172 B: 0

6.6.6.2 IDENTIDAD

En la elaboración de la identidad se creó un logotipo en base a los colores que se identifica a la ciudad de Ibarra como son el blanco y rojo. El rojo que significa amor, fortaleza, sacrificio y victoria, el blanco dando un sentido positivo de pureza, perfección, integridad y firmeza.



R: 227 G: 27 B: 25

R: 0 G: 0 B: 0

6.6.7 DISEÑO DEL PERSONAJE REPRESENTATIVO

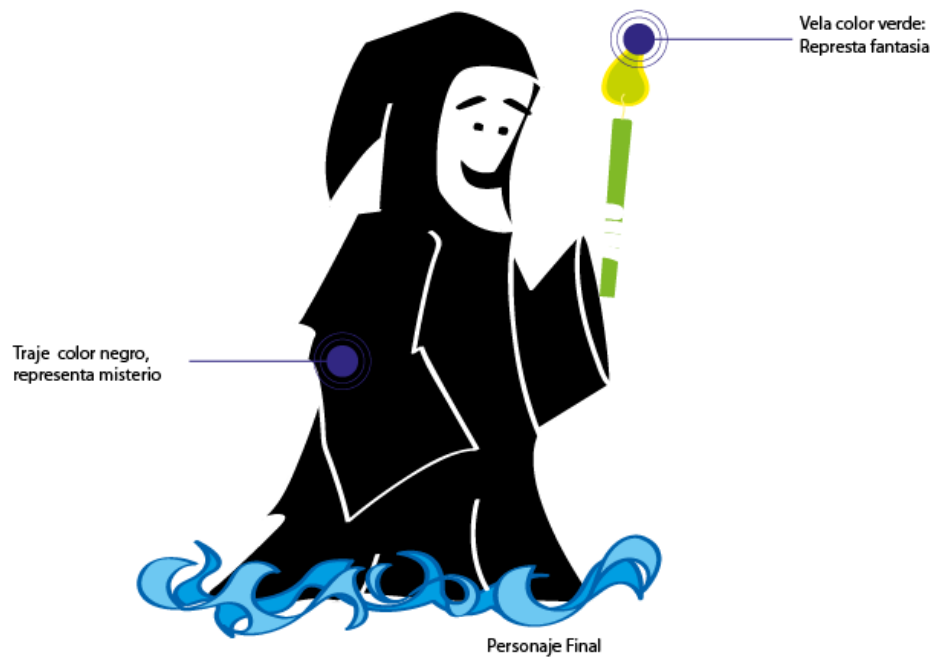
El personaje representativo creado ha sido un encapuchado o cucurucho, personaje cultural adoptado por la leyenda la caja ronca, la cual se le ha llamado **cuquito**, nombre fácil de memorizar por su simplicidad y semejanza a los personajes reales del que fue tomado. La función dentro del multimedia es dar servir como un elemento tutor para los usuarios (niños de edad escolar), dando a lo largo del multimedia una serie de instrucciones y consejos, facilitando así reducir la curva de aprendizaje al que se enfrenta un todas las personas ante un software nuevo.

A su vez se ha fomentado la revalorización de este personaje mítico y característico de una de las principales leyendas de la ciudad “La caja Ronca”.

BOCETOS



DISEÑO FINAL



6.6.7 DISEÑO, ANIMACIÓN Y ENSAMBLAJE DEL MULTIMEDIA

Una vez planificado y desarrollado elemento de identidad se procede al desarrollo técnico de layouty se crea el multimedia en sí.

6.6.7.1 Pantalla de Introducción:

Al momento de hacer clic en el botón de flash formato exe “Leyendas. Exe” se abrirá una a pantalla que ocupa el todo el monitor y se forma el logotipo acompañado de un sonido instrumental andino.



6.6.7.2 PANTALLA PRINCIPAL:

Pantalla en la que se encontrará los diferentes componentes del multimedia, en la que el usuario podrá navegar fácilmente de un tema a otro.

Distribuyéndose de la siguiente forma:



- **Menú Principal:**

Se encuentra los botones para la navegación, los cuales son iconos claros para su fácil visualización, de color naranja de fondo generando un contraste apropiado y orientados al público objetivo. Además se encuentra el logotipo, ubicado en el lado superior izquierdo debido a la jerarquización de visualización, el cual funciona como un botón de enlace a la ventana de inicio.



- **Área de Contenido:**

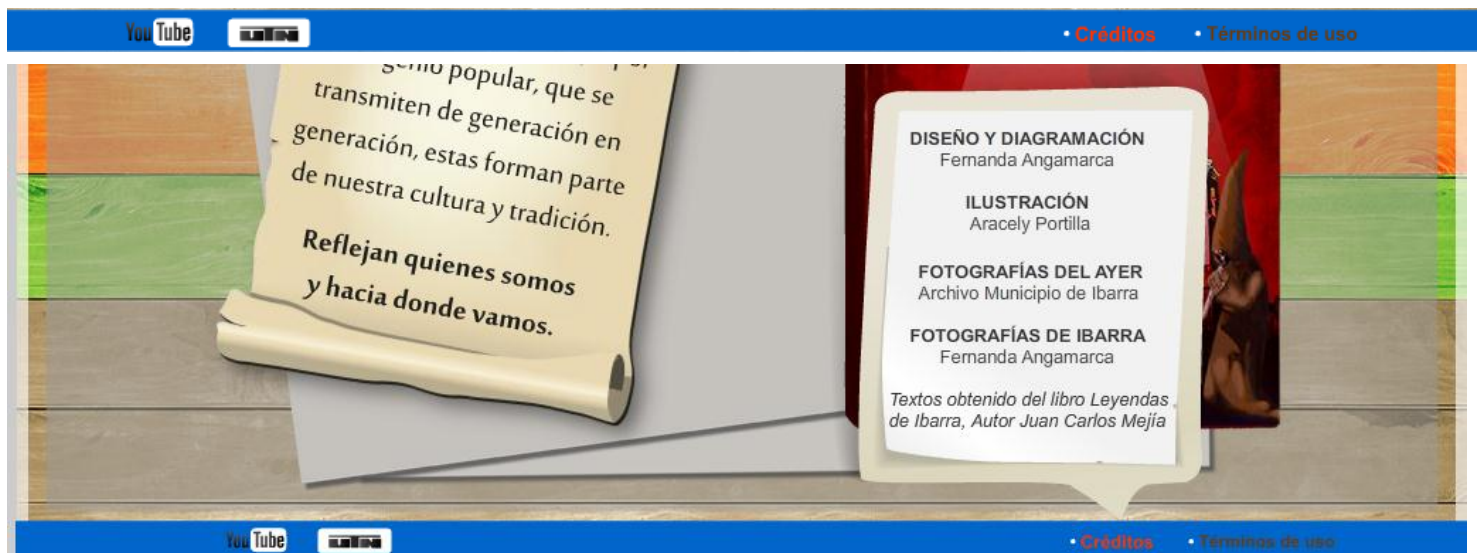


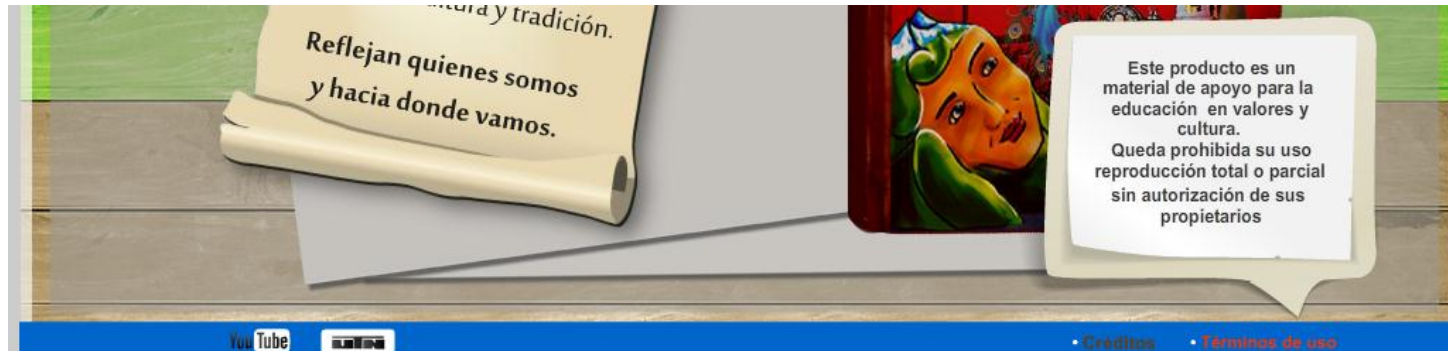
En esta área se exponen los componentes del multimedia, se compone de un fondo con textura de madera y dos hojas de papel blanco que ayudan a la legibilidad que aparecen en escena secuencialmente.



- **Pie de Página:**

Se encuentra en la parte inferior como ya se mencionó anteriormente su objetivo es el de apoyar a la estructuración visual del multimedia, puesto que delimita el área de visualización de los contenidos y a su vez presenta de modo sutil y en un nivel de lectura de menor jerarquía aspectos como créditos, términos de uso e íconos de acceso a la plataforma web de la universidad y un enlace la red YouTube.





6.6.7.3 Pantalla Libro Virtual

En esta pantalla se ha utilizado la simulación de un libro para que los niños puedan interactuar en cada una de las páginas, leer y observar sus ilustraciones, el empleo de este elemento favorece el objetivo de apoyar a la lectura. Para su navegación interna se ha dispuesto a modo de un menú de contenidos seis botones con iconos de las leyendas a través de los se puedan desplazar de forma más rápida a cada una de ellas. Para la diagramación de cada una de las páginas de las leyendas se utilizó colores apropiados, para mantener el interés en la lectura, facilitar su legibilidad y despertar curiosidad en los niños de acuerdo al tema tratado. En la diagramación de las páginas se utilizó la tipografía Times New Roman, tipografía con serifas la cual da un estilo antiguo, y fácil manejo de la lectura.

LEYENDAS DE IBARRA

UN FUNERAL PARA JUAN DIABLO

En la época colonial en la Real Audiencia de Quito, los entierros eran solemnes. Por eso en Ibarra, para estar a la par de las otras urbes, también los funerales estaban precedidos de una procesión y –dependiendo del difunto- se realizaban hasta “pases”, que consistían en detenerse en cada una de las casas de las plañideras contratadas para que ellas hicieran a su aire sus lamentos.

Obviamente, las plañideras eran de tres clases: las menos remuneradas daban esporádicos lamentos; las de segunda categoría se quejaban amargamente, pero las de primera lloraban desconsoladamente y llegaban incluso a arrancarse mechones de

Un Funeral para Juan Diablo

Pages: 47/48

YouTube

Creditos • Términos de uso

Icono representativo

Etiqueta Nombre


Núm. de página

PANTALLA LIBRO VIRTUAL PARTES

LEYENDAS DE BARRA

Home, Book, Headphones, Filmstrip, Photos, Puzzle, Print, Close

LOS AMORES DEL TAITA IMBABURA



uentan que en los tiempos antiguos las montañas eran dioses que andaban por las aguas cubiertas de los primeros olores del nacimiento del mundo. El monte Imbabura era un joven vigoroso. Se levantaba temprano y le agradaba mirar el paisaje en el crepúsculo.

Pages: 1/2

YouTube, Credits, Términos de uso



LA HACIENDA DE AGUA



La hacienda se encontraba rodeada de montañas. Gráciles pájaros cantaban y los árboles eran inmensos y proyectaban sombras amables. Su patrón era un hombre de aspecto duro. Tenía esa extraña manía de atesorar monedas y apreciaba contemplarlas resplandecer en las noches. Este ritual de codicia lo realizaba a escondidas como si tuviera miedo de que si otro las mirara perdieran su brillo.

Su avaricia era proverbial: prefería comer los deshechos para que no se desperdiciaran y padecía compartir su pan. Era cicatero con su servidumbre y tenía unos perros enormes a quienes también mal alimentaba, pese a que protegían sus heredades con sus colmillos lustrosos.





LA VERGONZANTE DEL PRETIL



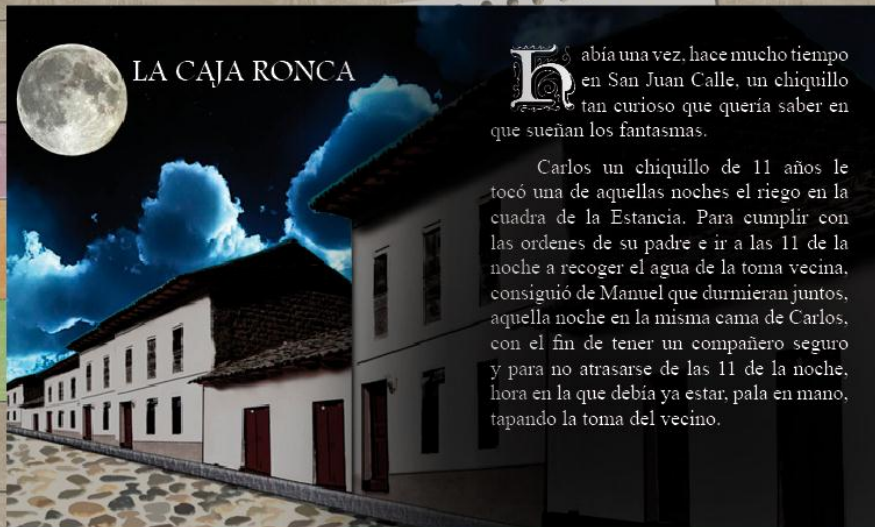
En el pretil de la Iglesia Catedral, pasadas las siete de la noche y como en ese lugar reinaban las sombras oscuras donde no llegaban las mortecinas luces de los faroles, situados en los portones de las casas bajitas y sencillas del lado oriente del parque, se veía una figura todo ella vestida de negro, su rostro cubierto por un velo que permitía ver por dos orificios abiertos a la altura de los ojos.

Esta alma en pena, o un fantasma desconocido, desde la hora indicada, estaba frente a la puerta principal de la Iglesia Catedral, de pie, con los brazos abiertos en cruz, haciendo repetidas genuflexiones;





LA CAJA RONCA



Había una vez, hace mucho tiempo en San Juan Calle, un chiquillo tan curioso que quería saber en que sueñan los fantasmas.

Carlos un chiquillo de 11 años le tocó una de aquellas noches el riego en la cuadra de la Estancia. Para cumplir con las ordenes de su padre e ir a las 11 de la noche a recoger el agua de la toma vecina, consiguió de Manuel que durmieran juntos, aquella noche en la misma cama de Carlos, con el fin de tener un compañero seguro y para no atrasarse de las 11 de la noche, hora en la que debía ya estar, pala en mano, tapando la toma del vecino.





EL LABERINTO

Era una noche de lluvia. La luz de las incipientes farolas golpeaba el pórtico del antiguo colegio San Alfonso. Las paredes blanquísimas parecían agrandarse en la lejanía. Todas las casas se multiplicaban incesantes. Como si la ciudad cambiara de coordenadas en cada esquina.

Eso sintió Martín Hinojosa mientras trataba de retornar a su casa, cerca al río Tahuando, desde la cantina Santafé, en el barrio de La Merced, donde por la mañana las milicias liberales habían realizado sus habituales prácticas.

En su memoria se agolpó un consejo: los que andan por ciertas noches de Ibarra se



6.6.7.4 Pantalla Audio Libro

Pantalla en la que se puede oír cada relato de las leyendas, los cuales contiene diferentes efectos de sonido, además se puede visualizar en un pequeño recuadro pequeñas animaciones de cada leyenda, para causar interés en los niños. La razón de este sistema de exposición alude a la definición misma de la palabra leyenda que nos propone una transmisión de su contenido verbalmente.



6.6.7.5 Pantalla Video Leyenda:

En esta parte se encuentra un video animado de la leyenda de la Caja Ronca, leyenda tradicional de nuestra ciudad, para ello se utilizó algunos personajes, y diferentes escenarios.



6.6.7.6 Pantalla Galería:

En el menú se puede escoger el tipo de galería que se desea ver, en este caso tenemos 3 categorías:

Ibarra del ayer: Ventana en la que se puede observar fotografías de una Ibarra antigua llena de cultura y tradiciones, imágenes icónicas de la ciudad obtenida desde archivos históricos.

Ibarra del Presente: Galería en la que puede encontrar fotografías del Ibarra moderno el que contemplamos día tras día. Consiguiendo a valorar nuestra ciudad al apreciar su arquitectura y escenarios turísticos. Cabe destacar que las imágenes incluidas aluden a las mismas narradas en las leyendas objeto de este multimedia.

Ibarra en 3D: Fotografías del Ibarra de manera tridimensional (se precisa el empleo de gafas anáglifos para el modo de empleo en Latinoamérica, que consiste en un lente de color azul ubicado a la derecha y otro lente color rojo ubicado a la izquierda, que permite visualizar óptimamente las imágenes) creadas en un programa Adobe Photoshop, logrando así captar la atención del niño, a la vez permitiendo apreciar la belleza de los lugares representativos de nuestra ciudad.



PANTALLA IBARRA DEL AYER



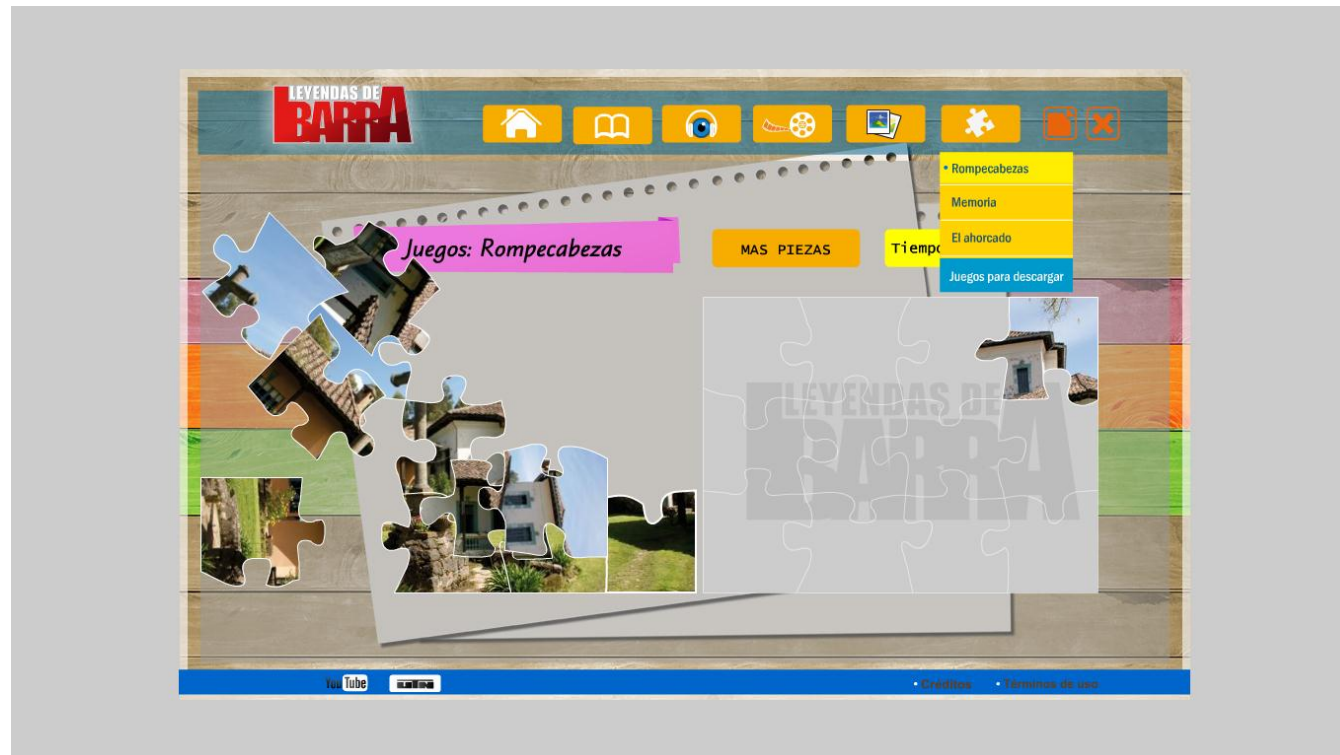
PANTALLA IBARRA DEL PRESENTE



PANTALLA IBARRA 3D

6.6.7.7 Pantalla Juegos:

Existe una variedad de juegos interactivos de los cuales nos permite generar una mayor vinculación entre los niños y los contenidos del multimedia, permitiendo así que el usuario obtenga una experiencia más agradable y complementaria. Pese a que dichos juegos son bastante intuitivos y contienen instrucciones para su desarrollo, cabe destacar que para su eficiente desempeño el usuario deberá previamente leer el contenido relacionado con la leyenda a la cual se alude.





PANTALLA JUEGO MEMORIA


LEYENDAS DE **BARRA**

Home, Book, Headphones, Film, Photos, Puzzle, Close, Exit

Juegos: El Ahorcado

Rompecabezas
Memoria
El ahorcado
Juegos para descargar

Tienes 6 intentos para elegir letras y descubrir la palabra secreta sobre la leyenda: Los Amores del Taita Imbabura.
Si no lo consigues acabarás ahorcado...
Buena Suerte!



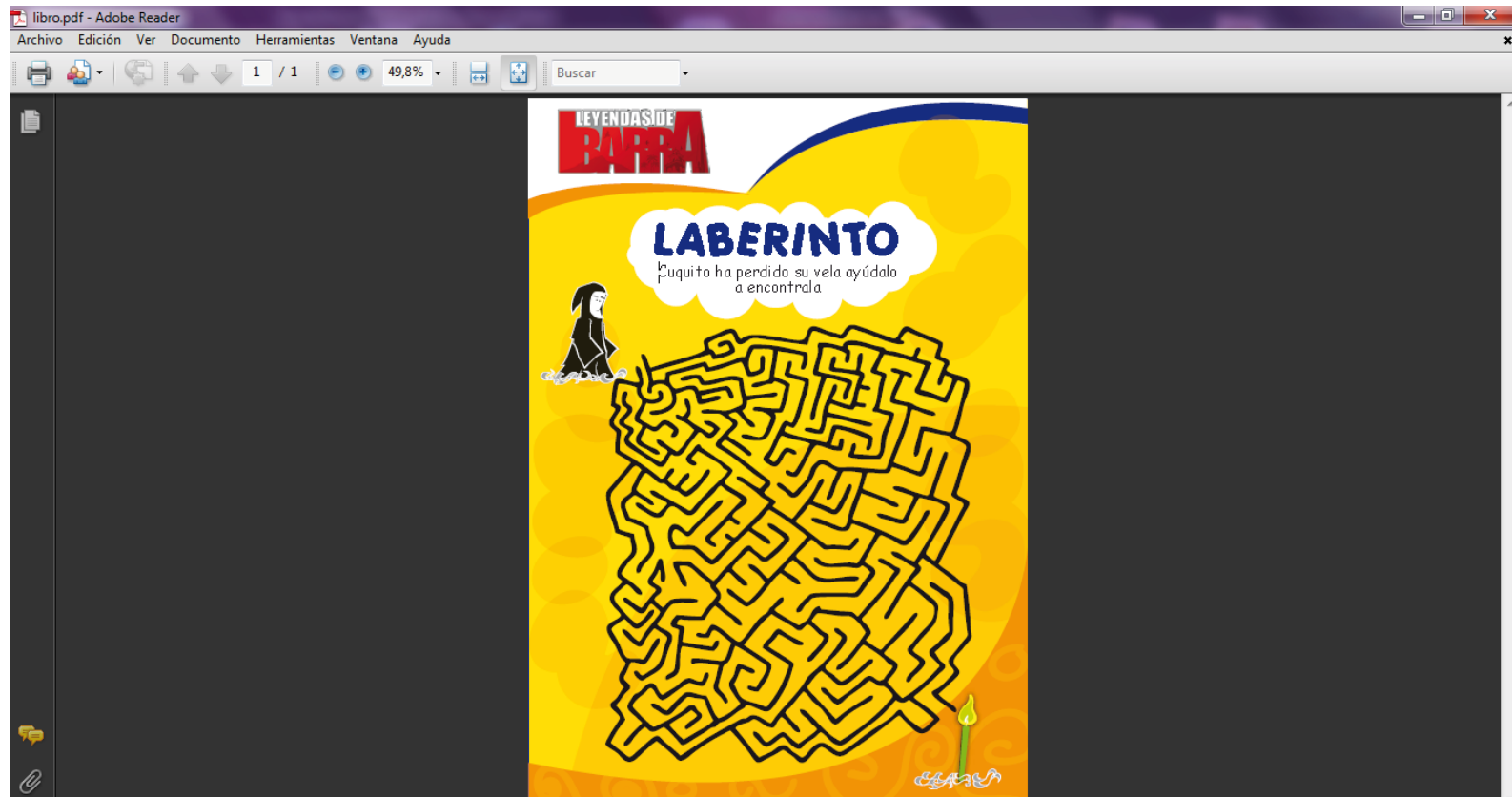
a a

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

YouTube, Credits, Términos de uso

PANTALLA JUEGO AHORCADO

Juego 1 para descargar (versión .pdf)



Juego 2 para descargar (versión .pdf)

juego1.pdf - Adobe Reader

Archivo Edición Ver Documento Herramientas Ventana Ayuda

1 / 1 48,5%

Buscar

LEYENDAS DE PARRA

SOPA DE LETRAS

Busca las palabras en la sopa de letras:



A	I	H	C	A	C	A	T	O	C	G
Z	M	I	J	S	O	G	C	Y	O	E
D	B	C	L	F	T	O	J	A	F	M
Y	A	N	A	U	R	C	U	N	J	P
F	B	R	H	S	Y	M	L	P	Y	A
T	U	G	U	A	N	I	T	R	Y	R
S	R	Z	M	P	T	G	N	L	R	E
H	A	C	I	E	N	D	A	A	G	D
Z	D	M	R	S	A	R	Q	R	S	A
Y	B	P	H	U	T	N	S	D	I	N
R	B	T	E	S	O	R	O	E	J	C
O	I	R	R	A	B	G	F	T	L	O
D	E	L	P	N	I	N	M	A	E	I
Y	A	H	U	A	R	C	O	C	H	A
P	J	T	N	O	L	S	Y	T	J	M
F	D	I	E	R	Z	A	G	U	A	N
U	N	M	Y	T	Z	R	J	C	T	I
N	P	L	N	E	D	E	N	B	M	O
E	C	Y	T	R	S	D	M	A	U	G
R	L	A	B	E	R	I	N	T	O	Z
A	L	I	H	F	U	N	Y	N	A	C
L	B	G	C	J	B	A	O	M	T	J
E	C	T	R	R	H	L	N	S	F	A
S	T	A	Z	D	E	P	F	H	G	E

BARRIO
CAJA
CATEDRAL
COTACACHI

EMPAREDAN
FERETRO
FUNERALES
HACIENDA

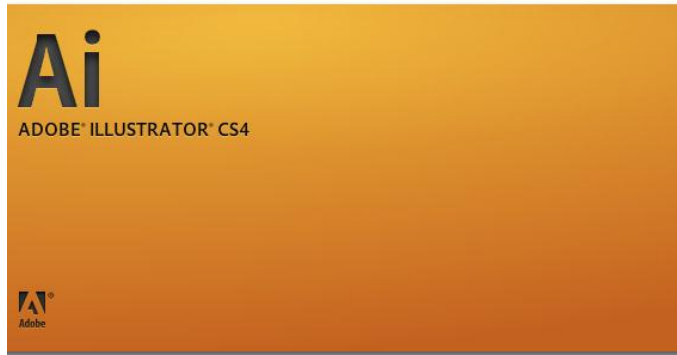
IAMBURÁ
LABERINTO
PLANIDERA
PRETIL

TESORO
YAHUARCOCHA
YANAURCU
ZAGUAN

6.6.8 Recursos multimedia

Para desarrollar el multimedia se ha utilizado diferentes programas especializados que permitieron agilizar la producción:

❖ Adobe Ilustrador



Programa que forma parte del paquete de Adobe, en el cual se utilizó para el diseño de las plantillas del multimedia, además sirvió para la realización de personajes, del logo, y demás iconos, permitiendo una visualización de forma clara del arte final.

❖ Adobe Photoshop



Forma parte del paquete de Adobe, se usó para el retoque fotográfico de las imágenes del multimedia, en donde nos permitió manejar tonos, saturación, brillo, contraste, luz, sombra, corrección de colores. Además

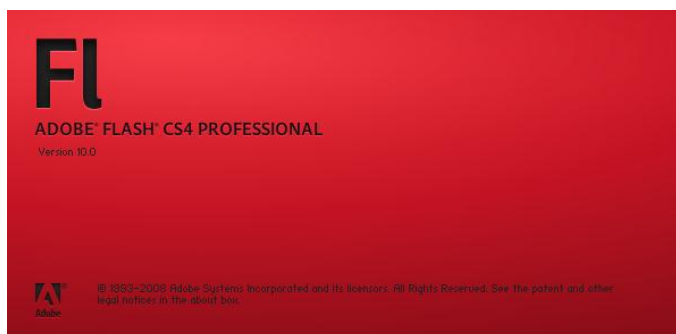
se utilizó para la realización de las imágenes en 3D, que con el manejo de canales y niveles se pudo obtener un buen resultado.

❖ Adobe Indesign



Programa perteneciente a la familia de Adobe, el cual nos ayudó en la diagramación de forma rápida de todo el texto de las leyendas existente en el libro virtual de la multimedia.

❖ Adobe Flash



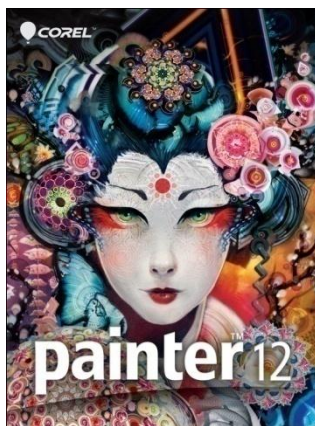
Programa que facilitó la producción total del multimedia, el cual permitió la integración total de todos los elementos que compone nuestro proyecto como son imágenes, texto, audio, video, además permitió hacer todas las animaciones, y la utilización de Action Script lenguaje nativo que permitió añadir más interactividad.

❖ Sony Vega



Programa que se utilizó para la edición de video y sonido de las leyendas, su ventaja es la manipulación del sonido y videos en diferentes canales, también la aplicación de diferentes efectos, transiciones para así obtener un trabajo más profesional.

❖ Corel Painter



Programa que permitió facilitar la realización de los personajes ya que cuenta con un mundo de posibilidades creativas con sus herramientas de dibujo progresivo, pinceles de medios naturales realistas y la experiencia de pintura digital más auténtica.

6.7. IMPACTOS

6.7.1 Impacto Tecnológico

El área tecnológica es una de las que mayormente se ve involucrada con la ejecución de este proyecto; esto gracias a la utilización y aprovechamiento de las nuevas tecnologías al momento disponibles, es decir: programas informáticos de desarrollo gráfico, multimedia, audio y video, equipos de cómputo, cámaras, entre otros, tanto en la fase de desarrollo como en su posterior implementación y utilización.

6.7.2 Impacto Educativo:

Este proyecto plantea el desarrollo de un material de apoyo info pedagógico que tendrá características únicas por ser desarrollado específicamente con las principales leyendas de la ciudad, y cuya implementación beneficiará a los docentes y alumnos involucrados.

También se beneficiarán los alumnos y quienes tengan acceso a este material, al poder contar con un medio de información y consulta sobre los diferentes temas desarrollados. Esto facilitará y fomentará la autoformación educativa en quien los empleen.

Es considerable también que la concepción y desarrollo del producto incorpora elementos que fortalecen teorías contemporáneas en el ámbito educativo como son las de inteligencias Múltiples de Gardner (1999) y 1 Los siete saberes necesarios para la educación del futuro Edgar Morin (1999).

6.7.3 Impacto económico

Debido a la naturaleza del soporte del producto, CD será necesario un costo mínimo de inversión para que los usuarios puedan disponer de la totalidad del contenido de información en un solo soporte.

A su vez para su funcionamiento no se precisa del empleo o adquisición de equipo especializado, más allá del que ya se cuenta dentro de las mismas instituciones educativas y hogares de docentes y alumnos (equipos de cómputo)

6.7.4 Impacto Socio Cultural

El principal objetivo del proyecto es la enseñanza y difusión de valores y principios a sus usuarios. Las leyendas contienen un valor formativo por naturaleza y el empleo de las mismas en los procesos educativos fortalecerá además la conciencia social y cultural de las leyendas, sitios históricos y contemporáneos de la ciudad de Ibarra.

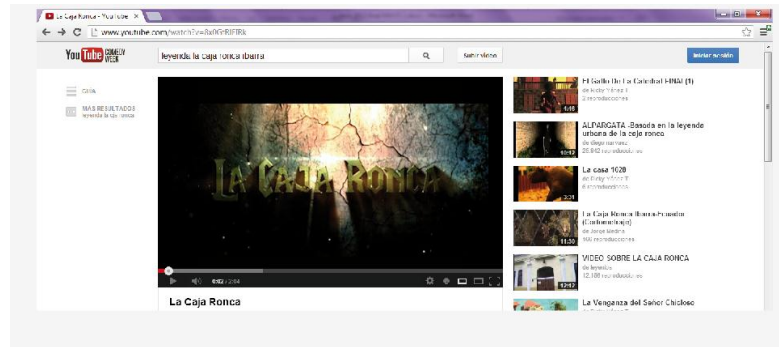
6.8. DIFUSIÓN

Con el fin de apoyar al objetivo general de la propuesta y proyecto en sí particularmente sobre los aspectos de difusión, se puede apreciar 3 métodos de difusión complementarios entre sí:

Medio 1.- Desde la concepción del proyecto se planteó el desarrollo del mismo como un producto multimedia contenido en un CD. Siendo este un formato de fácil y accesible a procesos de reproducción en serie, sin pérdida de la calidad del contenido. Este disco será inicialmente entregado a las autoridades y docentes involucrados en la investigación. Posteriormente se podrá desarrollar un plan complementario en cada institución para su difusión.

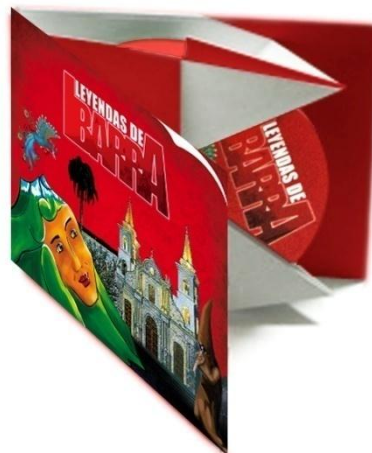


Medio 2.- A su vez como con la finalidad de incrementar el interés hacia la adquisición y empleo del producto, parte del mismo se publicará en plataformas web como YouTube, particularmente el componente de video leyenda sobre la caja ronca, sumándole aspectos descriptivos sobre la naturaleza del proyecto modos de acceso e información para su adquisición.



Medio 3.- En vista de la naturaleza del producto final (CD multimedia), es factible una adaptación del mismo en una página web, a través de la cual los usuarios puedan acceder libremente, realizar actividades multimedia e incluso descargar ciertos elementos y gestionar un contacto hacia los promotores del proyecto.

6.8.1 DESCRIPCIÓN DEL PACKAGING:



Tamaño CD abierto:

31 de ancho por 15 de largo

Tamaño CD cerrado:

15,5 de ancho por 15 de largo

Material: Cartulina Plegable

Incluye: Gafas de cartón 3D

6.8.2 COSTOS PARA LA PRODUCCIÓN

CD Interactivo:

Detalle	V. Total
CD + Impresión + Grabación	325.00
Elaboración Caja en cartulina plegable	145.00
Gafas 3D	325.00
Imprevistos	20.00
Total Presupuesto	815.00

Poniendo como precio de venta al público el valor tentativo de **\$ 1.65.**

6.9. Bibliografía

1. AGUIRRE A. EDUARDO (2006). “Apuntes Trabajos de Grado”. Recopilación D.G. M. Polanco
2. GODOFREDO T. NÉSTOR (2006). “El proceso y los componentes de la investigación científica”. Apuntes Trabajos de Grado, Recopilación D.G. M. Polanco
3. TEMOCHE MISAEL CARMEN (2006). “La educación tradicional vs la educación moderna desde el punto de vista de la filosofía de la educación”. Vida literaria, Chile.
4. BARROSO J. CLARA (2006) “Criterios pedagógicos en el uso de multimedia en educación: los agentes pedagógicos”. Universidad de La Laguna (versión PDF).
5. DR. ZAMBRANO M. FERNANDO. (2007) “La usabilidad entre la tecnología y la pedagogía, factores fundamentales en la educación a distancia”. Revista Digital Universitaria. 10 de mayo 2007 • Volumen 8 Número 5 • ISSN: 1067-6079.
6. JORGE E BENAVIDES B (2006) “Entre la tecnología de la información y la pedagogía” Universidad de Nariño DE COLOMBIA (versión PDF).
7. MARTÍNEZ DE LA VEGA LUIS ALFONSO (1970) “Tradiciones Ibarreñas”.
8. MORALES MEJÍA JUAN CARLOS (1999) “Leyendas de Ibarra” Primera Edición, Editorial Universitaria UTN, Ibarra, Ecuador.

9. MORALES GRANDA ABELARDO (1991) “Las leyendas de mi pueblo”
10. GIASSI VILLACIS FRANCISCO (2008) “La Cruz Verde y otras leyendas”.
11. OÑA VILLARREAL HUMBERTO, RÚALES DE OÑA KETTY (2004) “Recopilación de las leyendas de Imbabura”. Primera Edición.
12. TINAJERO MARTÍNEZ DE ALLEN Eugenia (1954) “Leyendas indígenas. Ecuador.
13. TOBAR SUBÍA Cristóbal (1985) “Monografía de Ibarra” tercer edición Centro de Ediciones Culturales de Imbabura, Ibarra, Ecuador.
14. MUNICIPALIDAD de san Miguel de Ibarra (1988) “Leyendas Y Tradiciones de Ibarra” primera Edición, Centro de Ediciones culturales, Ibarra, Ecuador.
15. APOLO MANUEL ESPINOZA (1999) “Duendes aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas” primera edición taller de estudios andinos Quito Ecuador.
16. TEMOCHE MISAEL CARMEN (2006). “La educación tradicional vs la educación moderna desde el punto de vista de la filosofía de la educación”. Vida literaria, Chile.
17. BARROSO J. CLARA (2006) “Criterios pedagógicos en el uso de multimedia en educación: los agentes pedagógicos”. Universidad de La Laguna (versión PDF).

18. DR. ZAMBRANO M. FERNANDO. (2007) “La usabilidad entre la tecnología y la pedagogía, factores fundamentales en la educación a distancia”. Revista Digital Universitaria. 10 de mayo 2007 • Volumen 8 Número 5 • ISSN: 1067-6079.
19. Servicio informativo Senacyt / Fundacyt / CONESUP, 2005, La infopedagogía, una herramienta absolutamente necesaria, Quito Ecuador.
20. FRANCISCO A. LEE TENORIO Y RAÚL G. 2006. Fundamentos de Info Pedagogía. Editorial Universitaria, La Habana.
21. JUAN CARLOS ASINSTE, 2002. Proyectos Multimedia. Nuevos canales de comunicación en la enseñanza, Fundación Ramón Areces, Madrid.
22. BARROSO J. CLARA, 2006 Criterios pedagógicos en el uso de multimedia en educación: los agentes pedagógicos. Universidad de La Laguna (versión PDF).
23. ZAMBRANO M. FERNANDO Dr. en Arquitectura, 2007 La usabilidad entre la tecnología y la pedagogía, factores fundamentales en la educación a distancia. Revista Digital Universitaria. 10 de mayo 2007 • Volumen 8 Número 5 • ISSN: 1067-6079.
24. JORGE E BENAVIDES B, 2006, Entre la tecnología de la información y la pedagogía, Universidad de Nariño, RUDECOLOMBIA (versión PDF).
25. McGraw-Hill, 2002, Primera Edición, Aravaca (Madrid)

LINCOGRAFÍAS

<http://www.educ.ar/educar/> educación moderna

[http:// www.monografias.com/multimedia/](http://www.monografias.com/multimedia/) definiciones te terminología multimedia

<http://www.horizonteweb.com/jie99/trabajos.htm> proyectos multimedia

<http://www.galeon.com/esneda/index.html> las nuevas tecnologías para la pedagogía del siglo XXI.

Diseño gráfico, multimedia

www.anzudesign.com

Multimedia para niños

www.tucamon.es/contenido/multimedia-para-ninos

Multimedia educativo para niños y educación para la salud

portal.educar.org/multimedia machine.

www.espaciologopedico.com/

multimedia.emol.com

<http://vanguardia.udea.edu.co>

Técnicas de investigación

<http://www.rppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

<http://www.scribd.com/doc/7912672/Investigacion-tecnologica>

Multimedia

<http://www.slideshare.net/>

SAAVEDRA JOSÉ GONZÁLEZ [http://www.monografias.com/mht /](http://www.monografias.com/mht/)

Cuentos

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cuento>

<http://www.psicopedagogia.com/definicionautodidacta> Psicopedagogía

ANEXOS

ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFFECTOS

- Falta de conocimiento de herramientas interactivas por parte de maestros.
- Desconocimiento acerca de las leyendas Ibarreñas.
- Adquieren nuevas costumbres.

PROBLEMA

Desconocimiento de las leyendas Ibarreñas así como su contenido de valores y cultura los cuales son parte del desarrollo de aprendizaje de los niños trayendo consigo un desinterés por desarrollar un carácter autodidacta.

- Poca difusión de las leyendas, y pérdida de valores educativos.

- Falta de aplicación de herramientas tecnológicas por parte de maestros.

- La falta de iniciativa por aplicar nuevos métodos didácticos

Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Qué importancia e influencia tiene la presencia de leyendas ibarreñas en los procesos educativos como recursos de difusión de valores y cultura en niños/as de los séptimos años de educación básica de las escuelas “María Angélica Idrobo”, “Ana Luisa Leoro” y “28 De Septiembre”, en el año lectivo 2011-2012?</p>	<p>Difundir el empleo de las leyendas Ibarreñas como recurso de desarrollo de valores y cultura, en los niños/as de los séptimos años de educación básica de las escuelas “María Angélica Idrobo”, “Ana Luisa Leoro” y “28 De Septiembre”, en el año lectivo 2011-2012.</p>
INTERROGANTE O SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo mejorar el nivel de interés de los niños de las escuelas María Angélica Idrobo”, “Ana Luisa Leoro” y “28 De Septiembre” . • ¿Qué recurso desarrollaría para incentivar los valores y a cultura en los niños. • ¿Cuál es la importancia de conocer acerca de las leyendas Ibarreñas? <p>¿Mediante qué tipo de investigación se</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar acerca de las principales leyendas de la ciudad de Ibarra. • Evaluar contenidos de valores y cultura de cada una. • Analizar el grado de conocimiento de las leyendas en los niños de las escuelas especificadas. • Diseñar un recurso

<p>analizará la información de las leyendas?</p> <p>¿Cómo se evaluará el contenido de valores y cultura de cada leyenda?</p> <p>¿Qué métodos se utilizará para analizar el grado de conocimiento de las leyendas en las generaciones actuales?</p> <p>¿Qué recurso de difusión se desarrollará para dar a conocer la cultura y valores de las leyendas ibarreñas?</p>	<p>de difusión educativo para dar a conocer la cultura y valores de las leyendas ibarreñas.</p>
---	---

MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>- Una leyenda es un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe tanto por el emisor como por el receptor</p> <p>- El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.</p>	<p>- Leyendas Ibarreñas</p> <p>- Aprendizaje</p> <p>- Valores</p>	<p>- Clasificación de leyendas</p> <p>- Tipos de Aprendizaje</p> <p>-Tipos de valores</p>	<p>*Leyendas etiológicas.</p> <p>*Leyendas religiosas.</p> <p>*Leyendas Popular.</p> <p>*Leyendas Hagiográficas.</p> <p>* Aprendizaje memorístico</p> <p>*Aprendizaje receptivo</p> <p>*Aprendizaje por descubrimiento</p> <p>*Aprendizaje significativo</p> <p>* Aprendizaje de mantenimiento</p> <p>*Aprendizaje innovador</p> <p>Aprendizaje</p>

<p>-Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más apreciamos es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree.</p> <p>- La cultura es el conjunto de todas las formas de vida y expresiones de una sociedad determinada.</p>	<p align="center">- Cultura</p>	<p>Clasificación de la Cultura:</p> <p>-Según su extensión:</p> <p>- Según su desarrollo:</p> <p>-Según su carácter dominante:</p>	<p>Infopedagógico</p> <p>-Valores espirituales</p> <p>- Valores morales o humanos</p> <p>* Valores personales</p> <p>* Valores familiares</p> <p>* Valores sociales</p> <p>* Valores materiales</p> <p>* Valores espirituales</p> <p>* Valores morales</p> <p>* Tópica</p> <p>* Histórica</p> <p>* Mental</p> <p>* Estructural</p> <p>* Simbólico</p> <p>* Universal</p> <p>* Total</p> <p>* Particular</p> <p>*Primitiva</p> <p>* Civilizada</p> <p>* Analfabeta o</p>
---	--	--	--

			<p>pre- alfa beta</p> <ul style="list-style-type: none">* Alfa beta * Censista* Racional* Ideal* Pos <p>figurativa</p> <p>*</p> <p>Configurativa</p> <ul style="list-style-type: none">* Pre <p>figurativa</p>
--	--	--	---



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.
ESCUELA DE EDUCACIÓN TÉCNICA

ENCUESTAS DIRIGIDAS A PROFESORES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente cada pregunta, después de cada interrogante marque con una X en una de las siguientes opciones, que a su juicio estime lo conveniente con respecto a su respuesta.

- La encuesta es estrictamente personal y de carácter anónimo.

ESCUELA: _____

GRADO: _____

1) En la enseñanza que imparte usted ¿qué tipo de material didáctico utiliza?

- a) Material didáctico impreso ()
- b) Material digital o informático ()
- c) Internet ()
- d) Otros (Cuáles) _____

2) Cuáles son las técnicas de aprendizaje que con mayor frecuencia utiliza y garantiza mejores resultados:

- Apuntes ()
- Subrayado ()
- Resumen ()
- Esquema ()
- Cuadro sintético ()
- Repaso ()
- Ficha ()
- Búsqueda de Información ()
- Mapa conceptual ()
- Role Play ()
- Analizar ()
- Interpretar ()

- Ordenar ()
Clasificar ()
Dramatización ()

3) ¿Durante el desarrollo de la clase usted estaría de acuerdo con la utilización de una aplicación tecnológica para fortalecer el proceso de enseñanza?

- a) Totalmente de acuerdo ()
b) Parcialmente en acuerdo ()
c) Desacuerdo ()

4) ¿Consideraría usted elemental la aplicación de una multimedia en la enseñanza de las leyendas Ibarreñas?

- a) Muy importante ()
b) Importante ()
c) Necesario ()
d) Poco necesario ()
e) Innecesario ()

5) ¿Con qué frecuencia estaría dispuesto a utilizar herramientas multimedia en el proceso de enseñanza?

- a) Frecuentemente
b) Periódicamente
c) Ocasionalmente
d) Rara vez
e) Nunca

6) ¿Cuál es el nivel de importancia de las leyendas Ibarreñas en la formación integral de un niño/a?

- a) Muy importante ()
b) Importante ()
c) Significativo ()
d) Necesario ()

7) ¿Cree usted que las leyendas Ibarreñas contribuyen a la aprehensión y reafirmación de valores en los niños?

- a) Mucho ()
b) Poco ()
c) Nada ()

8) ¿Cuál creé Ud. que han sido los principales problemas para el planteamiento de productos educativos multimedia para el aula? Señale 3 razones:

- No existe ningún problema ()
Escasez de computadores ()

- No existen productos multimedia ()
- Limitación tecnológica ()
- Falta de profesionales en diseño multimedia ()
- Falta o limitado acceso a internet ()
- Limitado tiempo en el aula ()
- Desconocimiento de los recursos y materiales tecno pedagógicos ()

9) ¿Usted fomenta la enseñanza de valores y cultura en los niños?

- a) Frecuentemente ()
- b) Rara vez ()
- c) Nunca ()

10) ¿Orienta a sus estudiantes para que conozcan acerca de las leyendas Ibarreñas?

- a) Frecuentemente ()
- b) Rara vez ()
- c) Nunca ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.
ESCUELA DE EDUCACIÓN TÉCNICA

ENCUESTA DIRIGIDAS A NIÑOS DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente cada pregunta, después de cada interrogante marque con una X en una de las siguientes opciones, que a su juicio estime lo conveniente con respecto a su respuesta.
- La encuesta es estrictamente personal y de carácter anónimo.

ESCUELA: _____

GRADO: _____

1) Marque con una X en el casillero Si o No, del siguiente listado con las leyendas que te gustaría conocer:

LEYENDAS	Si	No
La caja ronca		
El Obispo que no tiene que comer		
La hacienda de agua		
La Vergonzante del Pretil		
El Torreón y su reloj		
Los Amores del Taita Imbabura		
Las tres piedras		
El laberinto		
El padre sin cabeza y el tesoro que no quiso salir		
La suerte de San Jerónimo		
El Becerro de Oro de la calle larga		
Un funeral para Juan Diablo		

2) ¿Consideras importante conocer las leyendas ibarreñas?

- a) Si ()
- b) No ()
- c) Quizás ()

3) ¿En dónde has escuchado alguna leyenda ibarreña?

- Casa ()
- Escuela ()
- Amigos ()
- Familiares ()
- Internet ()
- Libros ()
- Ninguno ()

4) ¿Qué tipo de mensaje crees tú que nos dejan las leyendas?

- Alegría ()
- Valores Positivos ()
- Identidad ()
- Tradicción ()
- Malos Sentimientos ()
- Diversión ()
- Enseñanza ()
- Buenos Sentimientos ()
- Ninguno ()

5) ¿Consideras que las leyendas son parte de nuestra vida?

- a) Si ()
- b) No ()
- c) Quizás ()

6) ¿Te gustaría aprender divirtiéndote y conocer las leyendas del Ecuador?

- a) Si ()
- b) No ()
- c) Quizás ()

7) ¿Mediante que herramienta te gustaría aprender las leyendas?

- Libros ()
- Computador ()

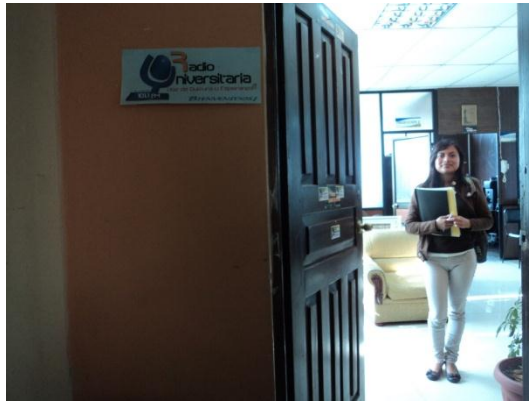
8) ¿Utilizas la computadora como instrumento para aprender?

- a) Si () b) No ()

FOTOGRAFÍAS DE LAS ENCUESTAS A LAS ESCUELAS “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”, ”ANA LUISA LEORO” Y “28 DE SEPTIEMBRE”



FOTOGRAFÍAS GRABACIÓN AUDIO



SOCIALIZACIÓN EN LAS ESCUELAS



ESC. ANA LUISA LEORO



ESC. MARIA ANGÉLICA IDROBO



ESC. 28 DE SEPTIEMBRE



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100322438-1		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Angamarca Farinango María Fernanda		
DIRECCIÓN:	Obispo 5-77 y Bolívar		
EMAIL:	fercha_ang@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0997022157

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"Leyendas Ibarreñas como recurso de difusión de valores y cultura, en niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas "María Angélica Idrobo, Ana Luisa Leoro", en el año lectivo 2011-2012".
AUTOR (ES):	Angamarca Farinango María Fernanda, Portilla Cevallos Rosa Aracely
FECHA:	02 de Diciembre de 2013
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	MSC. David Ortiz

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Angamarca Farinango María Fernanda, con cédula de identidad Nro. 100322438-1, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del


material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 02 días del mes de Diciembre de 2013.

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Angamarca Farinango María Fernanda



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Angamarca Farinango María Fernanda, con cédula de identidad Nro. 100322438-1, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "Leyendas Ibarreñas como recurso de difusión de valores y cultura, en niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas "María Angélica Idrobo, Ana Luisa Leoro", en el año lectivo 2011-2012", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en la especialidad de Diseño Gráfico, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 02 Días del mes de Diciembre de 2013

(Firma).....

Nombre: Angamarca Farinango María Fernanda
Cédula: 100322438-1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Angamarca Farinango María Fernanda, con cédula de identidad Nro. 100322438-1, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "Leyendas Ibarreñas como recurso de difusión de valores y cultura, en niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas "María Angélica Idrobo, Ana Luisa Leoro", en el año lectivo 2011-2012", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en la especialidad de Diseño Gráfico, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 02 Días del mes de Diciembre de 2013

(Firma).....

Nombre: Angamarca Farinango María Fernanda
Cédula: 100322438-1



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100322995-0		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Portilla Cevallos Rosa Aracely		
DIRECCIÓN:	San Antonio de Ibarra		
EMAIL:	aracely_portilla123@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062 932 881	TELÉFONO MÓVIL:	0997676123

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"Leyendas Ibarreñas como recurso de difusión de valores y cultura, en niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas "María Angélica Idrobo, Ana Luisa Leoro", en el año lectivo 2011-2012".
AUTOR (ES):	Angamarca Farinango María Fernanda, Portilla Cevallos Rosa Aracely
FECHA:	02 de Diciembre de 2013
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	MSC. David Ortiz

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Portilla Cevallos Rosa Aracely, con cédula de identidad Nro. 100322995-0, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del

material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 02 días del mes de Diciembre de 2013.

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: Portilla Cevallos Rosa Aracely



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Portilla Cevallos Rosa Aracely, con cédula de identidad Nro. 100322995-0, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "Leyendas Ibarreñas como recurso de difusión de valores y cultura, en niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas "María Angélica Idrobo, Ana Luisa Leoro", en el año lectivo 2011-2012", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en la especialidad de Diseño Gráfico, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 02 Días del mes de Diciembre de 2013

(Firma).....
Nombre: Portilla Cevallos Rosa Aracely
Cédula: 100322995-0