



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

**TÉCNICA PAPER CRAFT APLICADA EN LOS PERSONAJES**  
**PRINCIPALES DE LAS LEYENDAS DE RIOBAMBA**

**Trabajo de Integración Curricular**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:  
**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORES:**

**KAREN MIREYA FREIRE CHUQUITARCO**  
**IRMA YOLANDA YUCAILLA YUCAILLA**

Riobamba – Ecuador

2023



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

**TÉCNICA PAPER CRAFT APLICADA EN LOS PERSONAJES**  
**PRINCIPALES DE LAS LEYENDAS DE RIOBAMBA**

**Trabajo de Integración Curricular**

**Tipo:** Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORES:** KAREN MIREYA FREIRE CHUQUITARCO  
IRMA YOLANDA YUCAILLA YUCAILLA

**DIRECTORA:** ING. MARÍA LORENA VILLACRÉS PUMAGUALLE

Riobamba – Ecuador

2023

© 2023, Karen Mireya Freire Chuqitarco & Irma Yolanda Yucailla Yucailla

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Nosotras, Karen Mireya Freire Chuquitarco & Irma Yolanda Yucailla Yucailla, declaramos que el presente Trabajo de Integración Curricular es de nuestra autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autoras asumimos la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 25 de mayo de 2023



**Karen Mireya Freire Chuquitarco**  
**050390018-5**



**Irma Yolanda Yucailla Yucailla**  
**185002895-0**

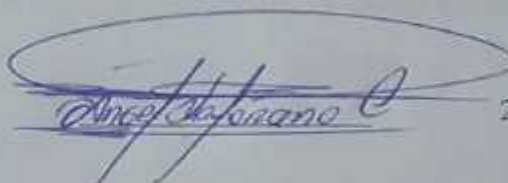
**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; tipo Proyecto Técnico: **TÉCNICA PAPER CRAFT APLICADA EN LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE LAS LEYENDAS DE RIOBAMBA**, realizado por el señoritas: **KAREN MIREYA FREIRE CHUQUITARCO & IRMA YOLANDA YUCAILLA YUCAILLA**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

**FIRMA**

**FECHA**

Ing. Ángel Xavier Solorzano Costales  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



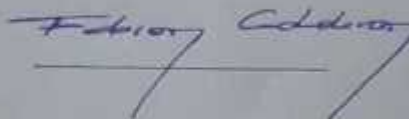
25-05-2023

Ing. María Lorena Villacrés Pumagualle  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**



25-05-2023

Lic. Fabián Alfonso Calderón Cruz  
**ASESOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**



25-05-2023

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de titulación quiero dedicar a mi esposo Miguel y a mi hija Melany quienes estuvieron conmigo en este arduo proceso y con su apoyo incondicional me ayudaron a que este sueño se haga realidad.

Karen

El presente trabajo de titulación va dedicado principalmente a Dios por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida, a mis padres Santiago y María quienes me brindaron su apoyo incondicional durante mi formación académica e hicieron todo lo posible para que yo pudiera lograr mis sueños, sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. A mis hermanas, por brindarme su apoyo incondicional que con sus consejos me ha ayudado a afrontar los retos que se me han presentado a lo largo de mi vida.

Yolanda

## **AGRADECIMIENTO**

Al concluir esta etapa de mi vida, quiero agradecer a Dios, a mi Niño de Insinche por darme la oportunidad de culminar un sueño que por un tiempo estuvo en pausa, de igual manera a mi esposo Miguel, que ha sido la parte fundamental para que este sueño se haga realidad, ya que con su apoyo incondicional estuvo siempre a mi lado dándome ánimos en momentos difíciles, a mi hija Melany que fue mi inspiración para seguir adelante y no darme por vencida.

De manera especial a mis padres José y María, a mis hermanos Bryan, Paul y María José que estuvieron siempre apoyándome y dando ánimos para llegar a cumplir este sueño.

A mis amigos Ronald, Edison y Yolanda, que durante años hemos compartido momentos únicos e inolvidables, los mismos que han ayudado a que esta etapa se llegue a culminar.

Karen

Agradezco a Dios, a mis padres por ser parte de mis sueños y acompañarme a cumplir mi más grande anhelo. A mis hermanas que con su amor me han enseñado a salir adelante a pesar de las dificultades de la vida. A mi querida Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y en especial a la Carrera de Diseño Gráfico la cual me abrió las puertas para poder formarme académicamente para alcanzar mi meta. A mis queridos docentes que me brindaron sus conocimientos, experiencias y sobre todo paciencia durante toda la carrera. A mis compañeros, con los que compartí anécdotas y que han hecho mi estancia más agradable.

Yolanda

## ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS .....	xvii
RESUMEN.....	xviii
SUMMARY .....	xix
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>3</b>
1.1 Antecedentes.....	3
1.2 Planteamiento del problema. ....	4
1.2.1 <i>Delimitación</i> .....	4
1.2.2 <i>FODA</i> .....	5
1.2.3 <i>Prognosis</i> .....	5
1.2.4 <i>Sistematización del problema</i> .....	5
1.3 Justificación.....	6
1.4 Objetivos.....	7
1.4.1 <i>Objetivo General</i> .....	7
1.4.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	7
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
2.1 Riobamba.....	8
2.1.1 <i>Breve reseña histórica</i> .....	8
2.1.2 <i>Manifestaciones culturales</i> .....	9
2.1.2.1 <i>Manifestaciones narrativas</i> .....	10
2.1.3 <i>Leyendas de Riobamba</i> .....	10
2.1.3.1 <i>La silla del cementerio</i> .....	11
2.1.3.2 <i>El descabezado de Riobamba</i> .....	13



2.1.3.3	<i>Magdalena Dávalos la musa francesa</i> .....	17
2.1.3.4	<i>El Luterano el ermitaño de Riobamba</i> .....	20
2.1.3.5	<i>Kulta Kucha la Laguna de Colta</i> .....	23
2.1.3.6	<i>El Chuzalongo el hijo del cerro</i> .....	25
2.2	Importancia de la narrativa en los preadolescentes .....	28
2.3	Modelado 3D .....	28
<b>2.3.1</b>	<b><i>Tipos de modelado</i></b> .....	<b>29</b>
2.3.1.1	<i>Orgánicos</i> .....	29
2.3.1.2	<i>Inorgánico</i> .....	29
<b>2.3.2</b>	<b><i>Técnicas de modelado</i></b> .....	<b>30</b>
2.3.2.1	<i>Modelado poligonal</i> .....	30
2.3.2.2	<i>Modelado nurbs</i> .....	30
2.3.2.3	<i>Modelado escultura digital</i> .....	31
2.3.2.4	<i>Modelado Image-based modeling and rendering (IBMR)</i> .....	31
<b>2.3.3</b>	<b><i>Autodesk MAYA</i></b> .....	<b>32</b>
2.4	Paper craft.....	32
<b>2.4.1</b>	<b><i>Técnicas de paper craft</i></b> .....	<b>33</b>
2.4.1.1	<i>Weaving paper</i> .....	33
2.4.1.2	<i>Weaving paper versión 3D</i> .....	33
2.4.1.3	<i>Quilling</i> .....	34
2.4.1.4	<i>Paper cutting</i> .....	34
2.4.1.5	<i>Acordeones y plegados</i> .....	35
2.4.1.6	<i>Origami</i> .....	35
2.4.1.7	<i>Esculturas 3D</i> .....	36
<b>2.4.2</b>	<b><i>Tipos de papel para paper craft</i></b> .....	<b>36</b>
<b>2.4.3</b>	<b><i>Construcción del paper craft</i></b> .....	<b>36</b>
2.4.3.1	<i>Encaje</i> .....	36
2.4.3.2	<i>Simplificación de objetos</i> .....	37
2.5	Packaging y envase.....	37

2.5.1	<i>Clasificación del envase</i> .....	38
2.5.2	<i>Características del tipo del cartón para el packaging</i> .....	38
2.5.2.1	<i>Caja troquelada</i> .....	39
2.5.3	<i>Funciones del envase</i> .....	39
2.5.4	<i>Funciones de packaging</i> .....	40
2.6	Anexos Indispensables .....	40
2.6.1	<i>Código QR</i> .....	40
2.6.2	<i>Animación 360°</i> .....	41
<b>CAPÍTULO III</b>		
3.	<b>Marco metodológico</b> .....	42
3.1	Tipo de investigación.....	42
3.1.1	<i>Investigación Exploratoria</i> .....	42
3.1.2	<i>Investigación Documental</i> .....	42
3.2	Tipo de enfoque .....	42
3.2.1	<i>Enfoque Cualitativa</i> .....	42
3.3	Población .....	43
3.4	Técnicas e Instrumentos de investigación .....	44
3.4.1	<i>Fichas de observación</i> .....	44
3.4.2	<i>Ficha técnica</i> .....	45
3.5	Metodología del diseño .....	45
<b>CAPÍTULO IV</b>		
4.	<b>Marco de resultados</b> .....	47
4.1	Metodología proyectual de Bruno Munari .....	47
4.1.1	<i>Problema</i> .....	47
4.1.2	<i>Definición del problema</i> .....	47
4.1.3	<i>Componentes del problema</i> .....	47
4.1.4	<i>Recopilación de datos</i> .....	48
4.1.4.1	<i>Fichas de observación</i> .....	48
4.1.5	<i>Análisis de datos</i> .....	56

<b>4.1.6</b>	<b><i>Creatividad</i></b> .....	<b>56</b>
4.1.6.1	<i>Blocking de los personajes principales de las leyendas de Riobamba</i> .....	56
<b>4.1.7</b>	<b><i>Personajes geometrizados</i></b> .....	<b>59</b>
<b>4.1.8</b>	<b><i>Materiales y tecnología</i></b> .....	<b>62</b>
<b>4.1.9</b>	<b><i>Experimentación</i></b> .....	<b>62</b>
<b>4.1.9.1</b>	<b><i>Vista frontal y lateral de los personajes</i></b> .....	<b>63</b>
4.1.9.2	<i>Modelado 3D</i> .....	65
4.1.9.3	<i>Fichas de UV mapping y texturizado</i> .....	88
4.1.9.4	<i>Texturizado final</i> .....	95
4.1.9.5	<i>Prototipos de plantillas del troquelado de cada personaje</i> .....	98
<b>4.1.10</b>	<b><i>Modelo</i></b> .....	<b>101</b>
4.1.10.1	<i>Prototipos en blanco</i> .....	101
4.1.10.2	<i>Diseño de plantillas a color</i> .....	104
4.1.10.3	<i>Elaboración de los prototipos a color</i> .....	108
4.1.10.4	<i>Troquelado y diseño de packaging de cada personaje</i> .....	111
<b>4.1.11</b>	<b><i>Verificación</i></b> .....	<b>114</b>
4.1.11.1	<i>Plantillas finales de cada personaje</i> .....	114
4.1.11.2	<i>Diseño de packaging final</i> .....	117
4.1.11.3	<i>Resultado final de cada personaje aplicado la técnica paper craft</i> .....	123

## **CAPÍTULO V**

<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>127</b>
<b>5.1</b>	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>128</b>

## **GLOSARIO**

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **ANEXOS**

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-1:</b> FODA .....	5
<b>Tabla 2-2:</b> Clasificación del envase .....	38
<b>Tabla 3-2:</b> Características del cartón del packaging .....	39
<b>Tabla 4-3:</b> Modelo ficha de observación.....	44
<b>Tabla 5-3:</b> Modelo ficha técnica .....	45
<b>Tabla 6-4:</b> Ficha de observación la silla del cementerio .....	49
<b>Tabla 7-4:</b> Ficha de observación el descabezado de Riobamba.....	50
<b>Tabla 8-4:</b> Ficha de observación del caballo.....	51
<b>Tabla 9-4:</b> Ficha de observación Magdalena Dávalos la musa francesa.....	52
<b>Tabla 10-4:</b> Ficha de observación el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	53
<b>Tabla 11-4:</b> Ficha de observación Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	54
<b>Tabla 12-4:</b> Ficha de observación el Chuzalongo el hijo del cerro.....	55
<b>Tabla 13-4:</b> Ficha técnica la silla en el cementerio .....	88
<b>Tabla 14-4:</b> Ficha técnica el descabezado de Riobamba.....	89
<b>Tabla 15-4:</b> Ficha técnica del caballo .....	90
<b>Tabla 16-4:</b> Ficha técnica Magdalena Dávalos la musa francesa.....	91
<b>Tabla 17-4:</b> Ficha técnica el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	92
<b>Tabla 18-4:</b> Ficha técnica Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	93
<b>Tabla 19-4:</b> Ficha técnica el Chuzalongo el hijo del cerro.....	94

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1-2:</b> Ciudad de Riobamba.....	8
<b>Ilustración 2-2:</b> Taxonomía de las manifestaciones culturales populares .....	9
<b>Ilustración 3-2:</b> La silla del cementerio .....	11
<b>Ilustración 4-2:</b> El descabezado de Riobamba.....	13
<b>Ilustración 5-2:</b> Magdalena Dávalos la musa francesa .....	17
<b>Ilustración 6-2:</b> El Luterano el ermitaño de Riobamba .....	20
<b>Ilustración 7-2:</b> Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	23
<b>Ilustración 8-2:</b> El Chuzalongo el hijo del cerro .....	25
<b>Ilustración 9-2:</b> Modelado 3D .....	28
<b>Ilustración 10-2:</b> Modelo inorgánico.....	29
<b>Ilustración 11-2:</b> Modelo inorgánico.....	29
<b>Ilustración 12-2:</b> Modelo poligonal.....	30
<b>Ilustración 13-2:</b> Modelado Nurbs .....	30
<b>Ilustración 14-2:</b> Escultura 3D de la Roca - Hossein Diba.....	31
<b>Ilustración 15-2:</b> Modelado-based modeling and rendering.....	31
<b>Ilustración 16-2:</b> Autodesk MAYA.....	32
<b>Ilustración 17-2:</b> Paper craft.....	32
<b>Ilustración 18-2:</b> Weaving paper .....	33
<b>Ilustración 19-2:</b> Weaving paper versión 3D.....	33
<b>Ilustración 20-2:</b> Quilling .....	34
<b>Ilustración 21-2:</b> Paper cutting .....	34
<b>Ilustración 22-2:</b> Acordeones y plegados .....	35
<b>Ilustración 23-2:</b> Origami .....	35
<b>Ilustración 24-2:</b> Esculturas 3D.....	36
<b>Ilustración 25-2:</b> Encaje de figura .....	36
<b>Ilustración 26-2:</b> Simplificación de objetos a figuras geométricas.....	37
<b>Ilustración 27-2:</b> Encaje de figura .....	37
<b>Ilustración 28-2:</b> Troquelado de la caja.....	39
<b>Ilustración 29-2:</b> Composición código QR.....	40
<b>Ilustración 30-2:</b> Panorama de Londres Barker.....	41
<b>Ilustración 31-4:</b> Blocking de la silla del cementerio.....	56
<b>Ilustración 32-4:</b> Blocking del Descabezado.....	57
<b>Ilustración 33-4:</b> Blocking del caballo .....	57

<b>Ilustración 34-4:</b> Blocking de Magdalena Dávalos la musa francesa.....	57
<b>Ilustración 35-4:</b> Blocking del Luterano el ermitaño de Riobamba .....	58
<b>Ilustración 36-4:</b> Blocking del Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	58
<b>Ilustración 37-4:</b> Blocking de la paila .....	58
<b>Ilustración 38-4:</b> Blocking del Chuzalongo el hijo de cerro.....	59
<b>Ilustración 39-4:</b> Geometrización la silla del cementerio.....	59
<b>Ilustración 40-4:</b> Geometrización el descabezado.....	60
<b>Ilustración 41-4:</b> Geometrización del caballo.....	60
<b>Ilustración 42-4:</b> Geometrización Magdalena Dávalos la musa francesa.....	60
<b>Ilustración 43-4:</b> Geometrización el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	61
<b>Ilustración 44-4:</b> Geometrización Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	61
<b>Ilustración 45-4:</b> Geometrización paila .....	61
<b>Ilustración 46-4:</b> Geometrización el chuzalongo el hijo del cerro.....	62
<b>Ilustración 47-4:</b> V. Frontal-Lateral la silla del cementerio .....	63
<b>Ilustración 48-4:</b> V. Frontal-Lateral el descabezado .....	63
<b>Ilustración 49-4:</b> V. Frontal-Lateral del caballo.....	64
<b>Ilustración 50-4:</b> V. Frontal-Lateral Magdalena Dávalos la musa francesa.....	64
<b>Ilustración 51-4:</b> V. Frontal-Lateral el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	64
<b>Ilustración 52-4:</b> V. Frontal-Lateral del Kuta Kucha la Laguna de Colta .....	65
<b>Ilustración 53-4:</b> V. Frontal-Lateral del Chuzalongo el hijo del cerro .....	65
<b>Ilustración 54-4:</b> Modelado 3D V. Frontal la silla del cementerio.....	66
<b>Ilustración 55-4:</b> Modelado 3D V. Posterior la silla del cementerio.....	66
<b>Ilustración 56-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha la silla del cementerio.....	67
<b>Ilustración 57-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda la silla del cementerio .....	67
<b>Ilustración 58-4:</b> Modelado 3D V. Superior la silla del cementerio.....	68
<b>Ilustración 59-4:</b> Modelado 3D V. Inferior la silla del cementerio .....	68
<b>Ilustración 60-4:</b> Modelado 3D V. Frontal el descabezado de Riobamba.....	69
<b>Ilustración 61-4:</b> Modelado 3D V. Posterior el descabezado de Riobamba.....	69
<b>Ilustración 62-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha el descabezado de Riobamba.....	70
<b>Ilustración 63-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda el descabezado de Riobamba .....	70
<b>Ilustración 64-4:</b> Modelado 3D V. Superior el descabezado de Riobamba.....	71
<b>Ilustración 65-4:</b> Modelado 3D V. Inferior el descabezado de Riobamba .....	71
<b>Ilustración 66-4:</b> Modelado 3D V. Frontal caballo .....	72
<b>Ilustración 67-4:</b> Modelado 3D V. Posterior caballo.....	72
<b>Ilustración 68-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha caballo .....	73
<b>Ilustración 69-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda caballo.....	73

<b>Ilustración 70-4:</b> Modelado 3D V. Superior caballo .....	74
<b>Ilustración 71-4:</b> Modelado 3D V. Inferior caballo.....	74
<b>Ilustración 72-4:</b> Modelado 3D V. Frontal Magdalena Dávalos la musa francesa.....	75
<b>Ilustración 73-4:</b> Modelado 3D V. Posterior Magdalena Dávalos la musa francesa.....	75
<b>Ilustración 74-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha Magdalena Dávalos la musa francesa .....	76
<b>Ilustración 75-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda Magdalena Dávalos la musa francesa ....	76
<b>Ilustración 76-4:</b> Modelado 3D V. Superior Magdalena Dávalos la musa francesa .....	77
<b>Ilustración 77-4:</b> Modelado 3D V. Inferior Magdalena Dávalos la musa francesa.....	77
<b>Ilustración 78-4:</b> Modelado 3D V. Frontal el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	78
<b>Ilustración 79-4:</b> Modelado 3D V. Posterior el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	78
<b>Ilustración 80-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	79
<b>Ilustración 81-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda el Luterano el ermitaño de Riobamba....	79
<b>Ilustración 82-4:</b> Modelado 3D V. Superior el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	80
<b>Ilustración 83-4:</b> Modelado 3D V. Inferior el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	80
<b>Ilustración 84-4:</b> Modelado 3D V. Frontal Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	81
<b>Ilustración 85-4:</b> Modelado 3D V. Posterior Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	81
<b>Ilustración 86-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	82
<b>Ilustración 87-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	82
<b>Ilustración 88-4:</b> Modelado 3D V. Superior Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	83
<b>Ilustración 89-4:</b> Modelado 3D V. Inferior Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	83
<b>Ilustración 90-4:</b> Modelado 3D V. Frontal paila .....	84
<b>Ilustración 91-4:</b> Modelado 3D V. Inferior paila.....	84
<b>Ilustración 92-4:</b> Modelado 3D V. Frontal el Chuzalongo el hijo del cerro.....	85
<b>Ilustración 93-4:</b> Modelado 3D V. Posterior el Chuzalongo el hijo del cerro.....	85
<b>Ilustración 94-4:</b> Modelado 3D V. Lateral derecha el Chuzalongo el hijo del cerro.....	86
<b>Ilustración 95-4:</b> Modelado 3D V. Lateral izquierda el Chuzalongo el hijo del cerro .....	86
<b>Ilustración 96-4:</b> Modelado 3D V. Superior el Chuzalongo el hijo del cerro .....	87
<b>Ilustración 97-4:</b> Modelado 3D V. Inferior el Chuzalongo el hijo del cerro .....	87
<b>Ilustración 98-4:</b> Texturizado final El luterano el ermitaño de Riobamba .....	95
<b>Ilustración 99-4:</b> Texturizado final el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	95
<b>Ilustración 100-4:</b> Texturizado final Magdalena Dávalos la musa francesa .....	96
<b>Ilustración 101-4:</b> Texturizado final el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	96
<b>Ilustración 102-4:</b> Texturizado final Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	97
<b>Ilustración 103-4:</b> Texturizado final el Chuzalongo el hijo del cerro.....	97
<b>Ilustración 104-4:</b> Troquelado la silla del cementerio .....	98
<b>Ilustración 105-4:</b> Troquelado el descabezado de Riobamba.....	98

<b>Ilustración 106-4:</b> Troquelado caballo .....	99
<b>Ilustración 107-4:</b> Troquelado Magdalena Dávalos la musa francesa.....	99
<b>Ilustración 108-4:</b> Troquelado del Luterano el ermitaño de Riobamba.....	100
<b>Ilustración 109-4:</b> Troquelado Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	100
<b>Ilustración 110-4:</b> Troquelado del Chuzalongo el hijo del cerro.....	101
<b>Ilustración 111-4:</b> Prototipo en blanco la silla del cementerio .....	101
<b>Ilustración 112-4:</b> Prototipo en blanco el descabezado de Riobamba.....	102
<b>Ilustración 113-4:</b> Prototipo en blanco Magdalena Dávalos la musa francesa.....	102
<b>Ilustración 114-4:</b> Prototipo en blanco el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	103
<b>Ilustración 115-4:</b> Prototipo en blanco Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	103
<b>Ilustración 116-4:</b> Prototipo en blanco el Chuzalongo el hijo del cerro.....	104
<b>Ilustración 117-4:</b> Plantilla la silla del cementerio .....	104
<b>Ilustración 118-4:</b> Plantilla el descabezado de Riobamba .....	105
<b>Ilustración 119-4:</b> Plantilla del caballo.....	105
<b>Ilustración 120-4:</b> Plantilla Magdalena Dávalos la musa francesa.....	106
<b>Ilustración 121-4:</b> Plantilla el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	106
<b>Ilustración 122-4:</b> Plantilla Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	107
<b>Ilustración 123-4:</b> Plantilla el Chuzalongo el hijo del cerro.....	107
<b>Ilustración 124-4:</b> Prototipo a color la silla del cementerio .....	108
<b>Ilustración 125-4:</b> Prototipo a color el descabezado de Riobamba .....	108
<b>Ilustración 126-4:</b> Prototipo a color Magdalena Dávalos la musa francesa .....	109
<b>Ilustración 127-4:</b> Prototipo a color el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	109
<b>Ilustración 128-4:</b> Prototipo a color Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	110
<b>Ilustración 129-4:</b> Prototipo a color el Chuzalongo el hijo del cerro .....	110
<b>Ilustración 130-4:</b> Troquelado la silla del cementerio .....	111
<b>Ilustración 131-4:</b> Troquelado el descabezado de Riobamba.....	111
<b>Ilustración 132-4:</b> Troquelado Magdalena Dávalos la musa francesa.....	112
<b>Ilustración 133-4:</b> Troquelado el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	112
<b>Ilustración 134-4:</b> Troquelado Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	113
<b>Ilustración 135-4:</b> Troquelado el Chuzalongo el hijo del cerro.....	113
<b>Ilustración 136-4:</b> Diseño plantilla final la silla del cementerio.....	114
<b>Ilustración 137-4:</b> Diseño plantilla final el descabezado de Riobamba.....	114
<b>Ilustración 138-4:</b> Diseño plantilla final caballo .....	115
<b>Ilustración 139-4:</b> Diseño plantilla final Magdalena Dávalos la musa francesa .....	115
<b>Ilustración 140-4:</b> Diseño plantilla final el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	116
<b>Ilustración 141-4:</b> Diseño plantilla final Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	116



<b>Ilustración 142-4:</b> Diseño plantilla final el Chuzalongo el hijo del cerro .....	117
<b>Ilustración 143-4:</b> Diseño de packaging exterior la silla del cementerio .....	117
<b>Ilustración 144-4:</b> Diseño de packaging interior la silla del cementerio .....	118
<b>Ilustración 145-4:</b> Diseño de packaging exterior el descabezado de Riobamba .....	118
<b>Ilustración 146-4:</b> Diseño de packaging interior el descabezado de Riobamba .....	119
<b>Ilustración 147-4:</b> Diseño de packaging exterior Magdalena Dávalos la musa francesa .....	119
<b>Ilustración 148-4:</b> Diseño de packaging interior Magdalena Dávalos la musa francesa.....	120
<b>Ilustración 149-4:</b> Diseño de packaging exterior el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	120
<b>Ilustración 150-4:</b> Diseño de packaging interior el Luterano el ermitaño de Riobamba.....	121
<b>Ilustración 151-4:</b> Diseño de packaging exterior Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	121
<b>Ilustración 152-4:</b> Diseño de packaging interior Kulta Kucha la Laguna de Colta.....	122
<b>Ilustración 153-4:</b> Diseño de packaging exterior el Chuzalongo el hijo del cerro .....	122
<b>Ilustración 154-4:</b> Diseño de packaging interior el Chuzalongo el hijo del cerro.....	123
<b>Ilustración 155-4:</b> Producto final la silla del cementerio.....	123
<b>Ilustración 156-4:</b> Resultado final el descabezado de Riobamba .....	124
<b>Ilustración 157-4:</b> Producto final Magdalena Dávalos la musa francesa .....	124
<b>Ilustración 158-4:</b> Producto final el Luterano el ermitaño de Riobamba .....	125
<b>Ilustración 159-4:</b> Producto final Kulta Kucha la Laguna de Colta .....	125
<b>Ilustración 160-4:</b> Producto final el Chuzalongo el hijo del cerro .....	126

## **ÍNDICE DE ANEXOS**

**ANEXO A:** Oficio dirigido al Lic. Fabián Alfonso Calderón Cruz

**ANEXO B:** Oficio dirigido a la Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez

## RESUMEN

El presente trabajo se realizó con el objetivo de elaborar los personajes principales de las leyendas riobambeñas con la técnica *paper craft*. Se estableció el método de investigación exploratoria y documental, lo cual permitió tener un enfoque cualitativo de cada personaje, además se aplicó el método proyectual de Bruno Munari. Se seleccionaron los seis personajes principales de las leyendas de Riobamba como, La silla en el cementerio, El Descabezado de Riobamba, Magdalena Dávalos la musa francesa, El Luterano el ermitaño de Riobamba, Kulta Kucha la laguna de Colta y El Chuzalongo el hijo del cerro, basado en las ilustraciones del libro Guardianes de la Memoria, el cual está dirigido a preadolescentes de 9 a 12 años de edad, y que describe leyendas que han sido documentadas por el grupo de Investigación Karay Laboratorio Creativo de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y el grupo de Investigación de la Universidad Nacional de Chimborazo. Con la ayuda del software de diseño *Adobe Illustrator* se geometrizó los personajes sin perder la línea gráfica de las ilustraciones, utilizando figuras geométricas como esferas, cubos, cilindros y figuras planas para sus detalles, adicionalmente, con el software de modelado 3D *Autodesk Maya* se logró dar profundidad y con *Adobe Substance 3D Painter* se colocó texturas en los personajes geometrizados y modelados anteriormente. Finalmente, se creó plantillas armables a partir del mapeado del modelado 3D y en el packaging diseñado se colocó un código QR, el cual, al ser escaneado con un dispositivo móvil direcciona a la plantilla y a un video en 360°, en la cual se muestra la figura en todas sus perspectivas con su respectivo texturizado.

**Palabras clave:** <DISEÑO GRÁFICO>, <IDENTIDAD CULTURAL>, <LEYENDAS>, <TÉCNICA PAPER CRAFT >, <MODELADO 3D>, <FIGURAS TRIDIMENSIONALES>, <RIOBAMBA (CANTÓN)>.



## SUMMARY

The present work was carried out to elaborate on the main characters of Riobambeñas legends with the *paper-craft* technique. An exploratory and documentary research method was established to allow a qualitative approach to each character; in addition, Bruno Munari's project was applied. The six main characters of Riobamba legends were selected as La Silla en el Cementerio, El Descabezado de Riobamba, Magdalena Dávalos la Musa Francesa, El Luterano el ermitaño de Riobamba, Kulta Kucha la Laguna de Colta y El Chuzalongo el Hijo del Cerro; based on the illustrations of Guardians of Memory book which is directed toward pre-adolescents from 9 to 12 years of age which describes legends that have documented by Karay Creative Laboratory Research group of the Higher Polytechnic School of Chimborazo and the research group of the National University of Chimborazo. With *Adobe Illustrator* design software, the characters were geometricized without losing the graphic line of the illustrations, using geometric figures such as spheres, cubes, cylinders, and flat figures for their details. Additionally, with *Autodesk Maya* 3D modeling software it was achieved to give depth, and *Adobe Substance 3D Painter* textures were placed on the previously modeled and geometrized characters. Finally, buildable templates were created from the mapping of the 3D modeling and a QR code was placed on the designed packaging, which, when scanned with a mobile device, directs the template and a 360° video, in which the figure in all its perspectives with its respective texturing.

**KEY WORDS:** <GRAPHIC DESIGN>, <CULTURAL IDENTITY>, <LEGENDS>, <PAPER-CRAFT TECHNIQUE>, <3D MODELING>, <TRIDIMENSIONAL FIGURES>, <RIOBAMBA(TOWN)>.

  
Lic. Maritza Earrea Mg.

0603370784

DOCENTE

## INTRODUCCIÓN

En la provincia de Chimborazo cantón Riobamba existe una gran variedad de manifestaciones narrativas que son consideradas como patrimonio cultural inmaterial como los mitos, cuentos, fábulas, leyendas, casos y chistes las mismas que son transmitidas de generación a generación.

En la actualidad existe diversas técnicas para convertir el papel en arte la misma que ayuda a impartir conocimiento o transmitir mensajes de una manera única y creativa. El uso de la técnica de *paper craft* ha ido evolucionado con el pasar de los años para crear todo tipo de figuras tridimensionales o figuras decorativas que causa un gran impacto visual en los preadolescentes.

Hoy en día se puede apreciar el desinterés de la identidad cultural en los preadolescentes, el cual ha generado que las manifestaciones narrativas vayan perdiendo su esencia. Las leyendas establecen una estrategia comunicativa, la cual los abuelos y padres difunden su cultura, su pensamiento, su manera de ver su contexto sociocultural a sus hijos y nietos, sin embargo, los avances tecnológicos han hecho que esta práctica se vaya opacando.

En referencia a la taxonomía de las manifestaciones culturales populares, establecido por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo, se pudo documentar dieciocho leyendas que son declaradas como patrimonio intangible las cuales representan al cantón Riobamba, por lo tanto para complementar el proyecto ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN RIOBAMBA se inicia en el primer capítulo con el diagnóstico del problema en la cual se determina que el avance de la tecnología y la falta de información verídica de las leyendas de Riobamba, hace que los preadolescentes vayan perdiendo interés por las manifestaciones narrativas.

En segundo capítulo se recopiló información verídica del cantón Riobamba, manifestaciones narrativas, leyendas proporcionadas por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo, modelado 3D, *paper craft*, código QR y una animación en 360°. Por otra parte, en el tercer capítulo se determinó el tipo de investigación exploratoria y documental la cual tiene un enfoque cualitativo estableciendo fichas de observación y técnicas de cada personaje para el desarrollo del proyecto.

Mientras que en el cuarto capítulo se implementó la metodología de Bruno Munari la cual abarca diferentes etapas como la definición del problema, componentes del problema, recopilación de

datos, creatividad, materiales y tecnología, experimentación, modelo, verificación, además se realizó las fichas de observación y técnicas recabando datos importantes de los personajes, posterior a ello se realizó el blocking, geometrización, modelado 3D, texturización y el armado de las figuras de los personajes principales de las seis leyendas ( La silla del cementerio, El descabezado de Riobamba, Magdalena Dávalos la musa francesa, El Luterano el ermitaño de Riobamba, Kulta kucha la Laguna de Colta y El Chuzalongo el hijo del cerro), en la técnica *paper craft*. Por ello cada figura tendrá su respectivo packaging, con su código QR que le direccionará a una animación en 360° de la figura modelada en 3D y una plantilla con las piezas para que puedan imprimirla y armarla. Finalmente, en el quinto capítulo se analizó las conclusiones y recomendaciones finales del proyecto.

# CAPÍTULO I

## 1. DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA

### 1.1 Antecedentes

Riobamba más conocida como la ciudad de las primicias fundada el 15 de agosto de 1534 por el español Diego de Almagro, al paso del tiempo ha ido forjando una historia de tradiciones y leyendas que son consideradas como patrimonio cultural inmaterial que tiene un valor histórico, fomentando la identidad cultural la misma que se trasmite de generación a generación.

Por otra parte, el *paper craft* es una técnica poco conocida en la ciudad de Riobamba, además puede ser vinculada estratégicamente en el ámbito del arte, cultura y patrimonio de manera innovadora y creativa. El punto de partida para trabajar con esta técnica es llamar la atención de los preadolescentes, los mismos que con el avance tecnológico han ido perdiendo el interés por conocer los personajes principales de las leyendas de Riobamba.

(Hernández 2018) menciona que el *paper craft* es una técnica que se ha basado en el *origami* que data del antigua cultura Japonesa logrando trascender a través de los siglos, permitiendo diversificar y generar más posibilidades como lograr la creación de modelos hechos completamente en papel terminando en tercera dimensión, que representan objetos o personificaciones a una escala menor, siendo tomado como un pasatiempo de los creadores que desde la segunda guerra mundial plasmaba en papel piezas para luego ser recortadas y pegadas, pero que ahora con las posibilidades ilimitadas que ofrece la tecnología se pueden diseñar a través de programas e imprimirlos para luego seguir con el proceso tradicional de cortar y pegar.

El papel es un material que por años forma parte de la evolución humana y ha servido para comunicar de generación en generación, sabiendo que fue un soporte de escritura más antiguo como lo fue el papiro. (Huertas, 2010) respalda que el papel aparece en China en el año 1905 d.C. y una de las principales causas de la creación del papel era sustituir como soporte de escritura otros materiales. Desde su invención hasta el día de hoy el papel no ha cambiado, pero sí el concepto y los usos que se le han ido dando a través del tiempo.

Es importante mencionar que (Elio Fernández Serrano, 2012) sostiene que el uso de códigos QR en educación está tomando un interesante vuelo, que ha sido favorecido por el desarrollo tecnológico de dispositivos móviles con una conexión a internet lo suficientemente rápida como para permitir una navegación fluida en cualquier lugar donde se encuentre. Al hablar de esta tecnología debemos encasillarla dentro del amplio concepto de "Realidad Aumentada" que podemos definir como: "una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Mientras que (Barragán 2020) menciona que una leyenda es una manera de expresar a través de relatos un acontecimiento ocurrido en el pasado, mismo que al ser redactado contiene tipologías

de personajes, mitos, cuentos que trasladan al lector u oyente a un mundo lleno de imaginación, fantasía y con características reales e irreales que se introducen en la historia.

Las manifestaciones culturales populares se constituyen como un patrimonio inmaterial que comprende hechos tradicionales y contemporáneos para el reconocimiento de la identidad propia de un pueblo, así como son las manifestaciones culturales narrativas que, con la inserción del internet, la televisión satelital, entre otros avances tecnológicos, han provocado una aculturación o una “metamorfosis cultural”, por tanto, las identidades locales se siguen debilitando aún más con el paso del tiempo.

## **1.2 Planteamiento del problema.**

Partiendo de la problemática identificada del proyecto de investigación de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo con su tema “*Ilustración de leyendas riobambeñas como estrategia para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba*” se consideró utilizar las leyendas que pertenecen a las manifestaciones culturales narrativas establecidas por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo, sin embargo en la actualidad las manifestaciones culturales narrativas de la ciudad de Riobamba han ido perdiendo valor esto se debe al avance de la tecnología y a la alteración de las leyendas la cual se trasmite de generación en generación, además los preadolescentes de hoy en día han perdido interés por leer un libro y prefieren la transmisión oral y visual, las cuales son modificadas o alteradas a su vez, por ello se vio la necesidad aplicar la técnica *paper craft* en los principales personajes de las leyendas con su respectivo *packaging*, además contará con un código QR que les direccionará a una animación en 360° de la figura modelada en 3D y una plantilla con las piezas para que puedan imprimirla y armarla esto ayudará reforzar los conocimientos y fortalecer su identidad cultural en los preadolescentes.

### **1.2.1 Delimitación**

El proyecto técnico complementará al proyecto “*Ilustración de leyendas riobambeñas como estrategia para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba*” realizado por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo de la carrera de diseño gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) ubicado en la provincia Chimborazo cantón Riobamba, la misma que está dirigido a preadolescentes de 9 a 12 años de edad sin importar su nivel socio-económico.



### 1.2.2 FODA

**Tabla 1-1: FODA**

<b>FORTALEZA</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>J Rescate de identidad cultural.</li> <li>J Conocimiento de leyendas principales de Riobamba.</li> <li>J Inventario de las leyendas de Riobamba.</li> <li>J Información previamente investigada por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>J Difusión de las leyendas de manera creativa.</li> <li>J Productos creativos y de colección.</li> </ul>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>J Desinterés por la lectura y cultura.</li> <li>J Falta de documentación verídica de las leyendas.</li> <li>J Escasa evidencia de las leyendas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>J Avance de la tecnología.</li> <li>J Alteración de las leyendas.</li> </ul>

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

### 1.2.3 Prognosis

Actualmente, la tecnología se ha apoderado de los preadolescentes lo que ha ocasionado que prefieran productos y creencias extranjeras provocando un desinterés por conocer los relatos propios de las leyendas de Riobamba, para fomentar el interés en las manifestaciones narrativas se ejecutara el proyecto técnico que complementará de manera creativa al proyecto “*Ilustración de leyendas riobambeñas como estrategia para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba*”, debido a que los preadolescentes no tienen interés por la lectura por lo tanto un libro tradicional no les llamará la atención, ocasionando que la identidad cultural narrativa se vaya modificando con el pasar del tiempo, por ello las figuras creadas con la técnica *paper craft* generará un gran impacto visual y ayudará a desarrollar la motricidad, la inteligencia espacial y el aprendizaje kinestésico en los preadolescentes y convirtiéndolos en futuros guardianes de la memoria.

### 1.2.4 Sistematización del problema

¿Cuál es el factor principal para que los preadolescentes pierdan interés por las leyendas de Riobamba?

¿Qué características debe tener la técnica *paper craft*?

¿Cuáles son los personajes principales del libro GUARDIANES DE LA MEMORIA?

¿La técnica *paper craft* aplicado en los principales personajes GUARDIANES DE LA MEMORIA generará un gran impacto visual?

¿Qué tipo de aprendizaje e inteligencia permitirá que los preadolescentes puedan escanear el código QR para obtener las plantillas armables?

### **1.3 Justificación**

Al tener una tecnología de punta ha permitido que la generación actual pierda el interés por conocer las diferentes manifestaciones culturales populares de la ciudad, por consiguiente, se ha visto la necesidad de aplicar la técnica *paper craft* en los principales personajes de las leyendas de manera creativa e innovadora. Además, la aplicación de esta técnica es muy novedosa por lo que se basa en cortar y pegar papel la cual ha generado un gran impacto visual.

Las manifestaciones culturales populares narrativas ayuda al fortalecimiento de la identidad para la nueva generación del cantón Riobamba, la elaboración de cada personaje estará compuesta por varias figuras geométricas y planos los mismos que al cortar y pegar van tomando forma tridimensional, finalmente cada personaje tendrá un packaging con un diseño acorde a su leyenda. Al implementar esta técnica del *paper craft* en los principales personajes de las leyendas se obtendrá una figura tridimensional, la cual será un transportador de herencia cultural para los preadolescentes convirtiéndose en un objeto de colección único y diferente, además cada figura dará a conocer su leyenda de manera visual desarrollando la imaginación de tal manera que sea fácil de comprender.

Para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) menciona que la población que tiene mayor índice de lectura es España 61%, Argentina con 55%, Chile con 51%, Brasil con 46%, Colombia con 45%, Perú con 35% y México con 20%, mientras que en Ecuador el índice de lectura es bajo lo que hace que perdamos todos los beneficios que los libros nos ofrecen, por ello el último estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) en el 2013, especifica que cinco de cada diez personas dedican al menos una hora de lectura a la semana y que el 27% de la población no leen en el país (Criollo, 2017).

La técnica del paper craft al ser una tendencia moderna su público de interés que están relacionados en este ámbito son profesionales como: los docentes, gestores de cultura, los diseñadores gráficos, artistas plásticos, historiadores, sociólogos, antropólogos que intentan plasmar un gran significado artístico de una manera diferente y atractiva que contribuye a la cultura.

## **1.4 Objetivos.**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Elaborar los personajes principales de las leyendas riobambeñas con la técnica *paper craft*, para complementar de una manera creativa el libro “GUARDIANES DE LA MEMORIA”

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar la problemática referente a la transmisión de las manifestaciones narrativas.
- Modificar mediante la geometrización las ilustraciones plasmadas en el libro “GUARDIANES DE LA MEMORIA”.
- Implementar la técnica *paper craft*, utilizando materiales y software para la creación de los personajes principales de las leyendas de Riobamba: La silla en el cementerio, El Descabezado, Magdalena Dávalos, El Luterano, Kulta Kucha, El Chuzalongo.
- Diseñar el packaging, implementando la plantilla con el código QR de cada uno de los personajes.
- Realizar una animación de 360° resultante del modelado y texturización de los personajes geometrizados en programas especializados

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Riobamba



**Ilustración 1-2:** Ciudad de Riobamba

Fuente: La voz de Galicia, 2019.

Es conocida como la sultana de los andes por sus atractivos volcanes, nevados, paisajes y leyendas los mismos que captan la atención de turistas propios y extranjeros, considerándose la primera ciudad del Ecuador, su arquitectura neoclásica en las edificaciones del centro histórico y su gente exalta la riqueza riobambeña. “El nombre de Riobamba viene desde la antigua capital de los Puruháes y significa Llanura amplia, también denominada por sus hijos como: Cuna de la Nacionalidad, Sultana de los Andes, Corazón de la Patria”. (Vinueza, 2014, p.2)

##### **2.1.1 Breve reseña histórica**

La ciudad de Riobamba más conocida como la Sultana de los Andes fundada el 15 de agosto de 1534 por el español Diego de Almagro, ubicada en la región interandina en el centro del país, se encuentra a una altitud de 2754 metros sobre el nivel del mar, su nombre proviene de la antigua capital de los Puruhá que significa Llanura amplia, con el paso del tiempo ha ido forjando una historia de tradiciones y leyendas que son consideradas como patrimonio cultural inmaterial que tiene un valor histórico, fomentando la identidad cultural la misma que se trasmite de generación a generación.

Además, en el mismo año se fundó San Francisco de Quito donde la mayoría de sus tierras eran habitadas por los españoles, pero tiempo después decidieron desplazarse a vivir bajo el poder de Benalcázar; por ende, la población indígena siguió forjando su cultura, tradiciones durante mucho tiempo y esto se logró porque los españoles iban desapareciendo con el pasar del tiempo.

La villa de Riobamba fue fundada por el Papa Clemente y el rey emperador don Carlos, en la gobernación de don Francisco Pizarro, una villa con tierra fértil, pero con poca cantidad de oro y plata. El cabildo de justicia y regimiento de San Francisco de Quito designó al capitán Antonio

Ribera y a Ruy Fuenmayor como comisionados para que fundaran al pueblo de Riobamba con el nombre de Aldea de Riobamba en el año de 1575. (Mancheno, 1992)

En el año de 1797 ocurrió una catástrofe, el terremoto más fuerte que se había registrado desde el descubrimiento de América, el movimiento telúrico que en pocos segundos desapareció toda la riqueza edificada a través del tiempo. La ciudad quedó sepultada, el desvanecimiento de viviendas, cultivos, calles y miles de personas fallecidas y desaparecidas que en su gran mayoría fueron entes de la nobleza y componentes del Cabildo. Luego de este hecho desastroso los pobladores se vieron obligados a trasladarse a un lugar más seguro y estable, el sitio escogido fue la llamada Llanura de Tapi donde la nueva ciudad de Riobamba fue fundada por Francisco Barón de Carondelet, Vicente Antonio León, Andrés Falconí, Bernardo Darquea y José Antonio de Lizarzaburu. En lo que actualmente se conoce como Sicalpa y Cajabamba, remotamente se situaba la ciudad de Liribamba, con el arribo de los Incas tomó el nombre Ricpamba, pero con la conquista española en su castellanidad tomaría el nombre de Riobamba. (Barragán, 2020)

### 2.1.2 Manifestaciones culturales

Las manifestaciones culturales se fundamentan en las expresiones y sentimientos que tiene y muestra la identidad cultural, social y valores de un lugar determinado dentro de un grupo de personas, que se transmiten de una generación a otra de diversas maneras, determinando y formando la identidad de los diferentes lugares de un país. Los rasgos culturales pueden ser variados como: características materiales, inmateriales, espirituales, afectivas, intelectuales que distinguen a cada sociedad o grupo social. En cambio, la identidad cultural, muestra en esencia el conjunto de valores, creencias y el comportamiento de un grupo seleccionado, brindándoles en sentido de pertenencia a su población (Gentile, 2007). De igual manera el periódico (La Hora, 2002) nos dice: las manifestaciones culturales están presentes en la vida diaria de las personas, éstas son el símbolo de los recuerdos que se transmiten de una generación a otra.



**Ilustración 2-2:** Taxonomía de las manifestaciones culturales populares

Realizado por: Karay Laboratorio Creativo, 2022.

Por esta razón la provincia de Chimborazo cantón Riobamba cuenta con distintos tipos de manifestaciones culturales que están presentes en cada uno de los cantones, ayudando a formar parte de la identidad como cantón. Por ende, las manifestaciones culturales, son en muchos sitios la carta de presentación de un pueblo las mismas que tienen que ser valoradas y mantenidas. Por medio de estas se logra dar a conocer un pueblo y sacar adelante a un barrio o ciudad, por cuanto la cultura es parte de una persona o grupo de personas. (La hora, 2002. p. 2.4)

#### *2.1.2.1 Manifestaciones narrativas*

Las manifestaciones narrativas relatan una parte coherente comunicativa conocida como texto; que al momento de narrar o contar historias dan vida al texto narrativo que relata acontecimientos reales o imaginarios, actuales o antiguos en lugares determinados; que dan vida y significado a las composiciones, a través de múltiples géneros tradicionales que distinguen los rasgos culturales de determinan al cantón. (Flores, 2021)

Estas manifestaciones poseen diversos subgéneros narrativos como:

- ) El mito
- ) La leyenda
- ) El cuento
- ) La fábula
- ) El caso
- ) El chiste

#### *2.1.3 Leyendas de Riobamba*

Una leyenda es una manera de expresar a través de relatos un acontecimiento ocurrido en el pasado, mismo que al ser redactado contiene tipologías de personajes, mitos, cuentos que trasladan al lector u oyente a un mundo lleno de imaginación, fantasía y con características reales e irreales que se introducen en la historia. Con el paso del tiempo las leyendas pueden llegar a desaparecer o sufrir cambios, para ello las comunidades y pueblos deben conservar su esencia y no perder los hechos importantes que caracterizan y convierten en narraciones únicas propias del lugar. (Barragán, 2020)

Una leyenda tiene como característica fundamental, que es de carácter oral, es decir, es un relato hablado que se transmite tradicionalmente en un lugar, un pueblo, una población. También se destaca en una leyenda, que señala en su historia lugares precisos, que son parte de la realidad. Además, se relaciona con hechos, lugares, monumentos, personas o comunidades. Los hechos relatados en una leyenda normal, son transformados con el correr de los años, a menos que las leyendas sean escritas, ya que no cuentan con esa característica. Algunas leyendas comienzan y continúan siendo de carácter oral, mientras que otras tienen el mismo origen, pero posteriormente pasan a ser escritas. (Garcés, 2010)

La investigación de una leyenda es un medio excelente de afirmación cultural y sirve como base primordial para concientizar actitudes negativas de todo tipo para así fomentar valores humanos especialmente en preadolescentes que empiezan a conocer y determinar su identidad cultural. (Magán, s.f.)

Mientras tanto en la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo desarrolla un inventario de la existencia de dieciocho leyendas. Los habitantes de la ciudad de Riobamba los cuales han sido denominados como “GUARDIANES DE LA MEMORIA” son la principal fuente de información, por lo que mediante sus narraciones se conoce la riqueza patrimonial y cultural inmaterial que conserva la ciudad. Por ello, al dar a conocer la existencia de las leyendas riobambeñas a nuevas generaciones ayuda a fortalecer y a reforzar la identidad cultural de los preadolescentes.

En el presente proyecto se trabajará con las leyendas como: La silla en el cementerio, El Descabezado, Magdalena Dávalos, El Luterano, Kulta Kucha, El Chuzalongo. A continuación, se evidencia las narraciones que han sido proporcionadas por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

#### 2.1.3.1 *La silla del cementerio*



**Ilustración 3-2:** La silla del cementerio

**Realizado por:** KARAY laboratorio creativo, 2018.

*La calle España en Riobamba, es el eje principal de comunicación con el cementerio de la ciudad; los puestos de ventas de flores, la fabricación de lápidas y de ataúdes, y varias funerarias acompañan a esta fúnebre calle. Al entrar al cementerio, se observa una leyenda en latín: ‘Ecce vera aequalitas’ que en español se traduce: “Aquí todos somos iguales”. En medio de árboles de ciprés y pino, donde mausoleos con ornamentación y acabados que datan de 1920, el cementerio de Riobamba es el escenario de una serie de leyendas que se tejen a su alrededor, aquí, aparecidos y fantasmas brotan en medio de la noche.*

*Hay quienes dicen que los cementerios son lugares de angustia, nostalgia y también de amores mutilados, y que es en su silencio implacable, donde se mimetizan las energías de*

*miles de personas y se esconden acontecimientos de la vida y la muerte...En realidad, no debemos pensar en los cementerios, como solo escenarios de pasajes tétricos, porque si aprendiéramos a sintonizar las ondas que circundan en estos lugares, y si las estatuas del campo santo pudieran hablar, seguramente hilvanarían imágenes mentales y auditivas para contarnos historias, como aquella historia de amor que sucedió en el cementerio de Riobamba, según cuentan algunos informantes.*

*Dice la historia que, por los primeros años del siglo XIX, el progreso de la ciudad de Riobamba era indiscutible, esta urbe floreciente y con un sinfín de asuntos interesantes en relación con lo cultural, económico, político y social, fue el lugar preferido para un gran número de familias extranjeras.*

*Esta condición de la ciudad ideal y casi perfecta, atrajo a una pareja de esposos extranjeros que llegaron a Riobamba con el fin de cumplir con una cruzada de acción social. Los esposos Schneidewind, Jozef y Elizabeth, de origen alemán, eran una pareja de jóvenes atractivos y de buena presencia, vestían siempre elegantes e impecables, además eran, seres humanos solidarios y altruistas; lo compartían todo, sus gustos y aficiones, amor, pasión por la lectura y sobre todo la dedicación por causas nobles.*

*Parecía que nada podría interrumpir estos momentos de dicha... Pero nada dura para siempre y desgraciadamente, la tragedia que estaba por sufrir aquella pareja, nadie la esperaba. Y es que Elizabeth enfermó inesperadamente y luego de luchar varios meses contra una desconocida enfermedad, murió. A partir de entonces, el alma de Jozef quedó destrozada... ¡Ahí se quedó!, inmóvil, no podía creer la magnitud de su desgracia. ¿Cómo seguir viviendo sin ella? La verdad es que con el transcurso de los meses no menguó su dolor, lo peor es que no podía sacar la imagen de Elizabeth de su mente, y así fue durante mucho tiempo.*

*Sintiéndose muy desgraciado, el hombre pasaba día y noche abrazado a la lápida de su mujer; aferrado a las varillas que adornaban la tumba; dicen, que todos los días el extranjero acudía hasta la tumba de su amada, y allí permanecía horas y horas, “conversando” con ella, le leía libros de poemas, tocaba la guitarra y le cantaba. Pasó el tiempo y lógicamente por su condición de extranjero, Jozef tenía un plazo máximo de estancia en territorio ecuatoriano, sin embargo, cuando este tiempo se cumplió, él se negó rotundamente a dejar la tumba de su esposa...se preguntaba incesantemente ¿quién le esperaría ahora en su país?... ¡ya no le quedaba nadie! Sintió un pánico terrible y deseos de morir.*

*Esto afectó tanto a su mente y a su cuerpo, que Jozef se marchitó como una planta que nadie la riega. Las autoridades se compadecieron de él y dejaron que la siguiera visitando de forma regular en el cementerio. Ocurrió que un tiempo después, de repente, una tarde la muerte llegó para Jozef como una bendición, se cumplió su deseo de morir y de juntarse con su*



*amada en el más allá. Los guardianes del cementerio lo enterraron junto a su esposa, y testigos de las visitas diarias de Jozef a la tumba de Elizabeth, colocaron una silla en la misma tumba, como recuerdo de este entrañable e indestructible sentimiento, así, cualquiera que visitara el panteón, podía ver a aquel hombre sentado en una silla, junto a su amada Elizabeth.* (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

#### 2.1.3.2 El descabezado de Riobamba



**Ilustración 4-2: El descabezado de Riobamba**

**Realizado por:** KARAY laboratorio creativo, 2018.

*Todo inicia en la hermosa ciudad de Riobamba, después del terremoto siniestro de 1797 que obligó a la población a trasladarse de la villa a Tapi en el sitio llamado Aguaisate a inicio de 1799, una ciudad que empezó a desarrollarse de a poco, ya que el miedo y la angustia que generó el haber vivido un desastre natural de esta magnitud, en la que se perdió a lo más preciado, sus seres queridos y el esfuerzo de toda su vida; aún estaba en sus mentes las desgarradoras imágenes de niños, abuelos, mujeres... enterrados en los escombros, sus casas en los suelos, sus animales muertos.*

*La mayoría de la gente en esa época se refugió en la fe católica y clamaban misericordia divina para que todo pase y les permita seguir adelante; pero mucha gente se abandonó a sí misma, pues se dice que “vagaban aturdidos sin saber qué hacer ni a dónde dirigirse”, por otra parte, el impacto psicológico en la población fue grande; la desolación de algunas personas llegó al extremo de que muchos dejaron de preocuparse de sí mismos, lo abandonaron todo y no querían vivir.*

*Las nuevas casas se asentaron sobre la base de una buena administración, se logró un buen trazado de las calles en manzanas cuadrículadas, todo el reasentamiento fue paulatino y lento, se construyeron los edificios del Cabildo, los templos y conventos y el vecindario se fue extendiendo con viviendas de tapia, adobe o bahareque, que era lo único que permitía la desgastada economía de la población. La mayoría de la nobleza se estableció en la nueva villa edificando sus casas solariegas, aunque algunos prefirieron trasladarse a poblaciones cercanas.*

*En esa época Carondelet no solo se preocupó del aspecto material, sino también de una adecuada reorganización social, las buenas costumbres y sobre todo el fomento de la fe católica, como norma de conducta de los habitantes de la nueva Riobamba.*

*Pasaron ya 25 años después del nefasto terremoto y la gente aún sentía ese miedo de volver a vivir algo parecido. Era domingo por la mañana, el pueblo despertó alarmado con la noticia de que la noche anterior, un jinete sin cabeza había cabalgado por las polvorientas calles de la nueva ciudad de Riobamba.*

*Varias personas lo habían visto en esa noche tenebrosa, era la época de la independencia, en la que las ciudades no duermen con tranquilidad, la gente descansa con un ojo prendido en el mínimo movimiento y sonido que circunda a su alrededor, por la expectativa de las nuevas guerras..., pero cuando escucharon el sonido estruendoso de las herraduras del caballo en las piedras de las calles de la ciudad colonial a media noche, la hora de embrujos y de almas en pena, la gente se levantó de un brinco de sus camas acercándose a las ventanas, creyeron que llegaban las malas noticias con algún mensajero perentorio que traía noticias frescas de la revolución enviadas para el Corregidor, que no era un cargo de tiempo de guerra sino de paz.*

*Pero cuando abrieron las ventanas que estaban salpicadas de barro, se encontraron con la sorpresa: un jinete vestido de sombra y lúgubre que galopaba precipitado por la luna nueva: caballo negro, botas afiladas de cuero, pantalón negro, poncho que se confundía con la noche. Todos se quedaron paralizados de terror, lo que veían no era cosa de este mundo... era un alma en pena condenada a vagar por el mundo redimiendo su culpa.*

*Los que miraron este acontecimiento, no podían quitar de sus mentes la escena estremecedora de un jinete erguido sin cabeza en un caballo negro, le cubría su cuerpo un poncho negro como el caballo, una imagen que dejó paralizado a más de uno. Los habitantes de la ciudad se ocultaban muy temprano en sus casas para no chocarse otra vez con este espectro.*

*Cada día a partir de ese momento, todos los riobambeños hablaban del horror que pudieron ver algunas personas. Vecina:*

*-Buenos días vecino ¿qué le parece lo que sucedió ayer? Vecino:*

*-Créame vecina, ayer casi me muero del susto, vi a un hombre sin cabeza montado en un caballo, parecía alguien de ultratumba. Vecina:*

*-Pero cuénteme detalles vecinos, me va a dejar con ese pendiente... Vecino:*

*Vecina, una cosa es haberlo vivido y otra muy distinta conversar lo que sucedió, solo al verlo parsimonioso y firme en su caballo me heló el cuerpo, mi corazón latía a millón, las manos me sudaban frío... ¿Cómo puede ser algo así? Vecina:*

*-¿Y qué se supone que hace aquí en nuestra ciudad? Vecino:*

*-A lo mejor estuvo en el purgatorio y vino a redimir su culpa... Vecina:*

*-Si es así vendrá por alguien o algo...*

*Qué miedo vecino, mejor me voy*

*El sábado fue su primera aparición, el sábado siguiente se volvió a repetir y así todos los sábados... estas apariciones tenían a la población de Riobamba aterrada y con el alma en un hilo, ya fue un pueblo que sufrió mucho, primero un terremoto, luego las guerras de independencia, ahora esto. ¡Hasta cuándo!, decían a Dios, podrán soportar tanta incertidumbre...*

*Transcurrieron los días, y las historias del descabezado de Riobamba se contaban en cada esquina, y los hombres a quienes no les gustaba el encierro, lo seguían viendo. Sobre todo, los bohemios que no soportaban el encierro del sábado sin alcohol, los viajeros infortunados que regresaban al asentamiento de San Luis luego de la jornada de trabajo, y los desvelados que no podían dominar el vicio de mirar por la ventana.*

*Pero en general, cuando llegaba el sábado por la noche, la gente atemorizada, se encerraba en las casas de adobe y teja, con el gran portón de madera clausurado con la tranca y picaporte por dentro. Las especulaciones sobreasaban la realidad, unos decían que era el alma en pena de algún decapitado en la guerra, otros que venía a vengarse del mundo descabezando a todo aquel que encontrara a su paso. Otros más extremistas, creían que los curas, de alguna forma, debían tener la culpa, porque las misas ofrendadas para rogar por la santa alma del descabezado, no habían servido sino para llenar las arcas de la iglesia.*

*Otros que los curas mataron a muchos niños y mujeres y la Iglesia no les perdonó; en fin, la figura emblemática del terror seguía apareciendo sin falta cada semana.*

*Llegó el día tan esperado, era un sábado despejado, lleno de estrellas y alumbrado por la naturaleza, tanto que se podía ver la belleza del hermoso nevado Cubillines, que se encuentra en el cantón Chambo a 13 km del parque central de la cabecera cantonal, nevado cuya cumbre es irregular, ubicado en la cordillera oriental de los Andes, dentro del área establecida del Parque Nacional Sangay; en el trayecto se puede apreciar un espectacular paisaje, un ambiente de armonía y completa paz, rodeado de vegetación típica de páramo.*

*Retomando la escena fundamental, en el barrio de Santa Rosa, frecuentado por el Descabezado, dos jóvenes que vivían frente a frente se encontraron por casualidad, los dos eran valientes vecinos, a uno de ellos se le conocía como astuto, era joven y delgado con cabello negro, piel morena y manos delgadas, pero con una mirada penetrante y perspicaz; el otro joven con unos años más que su amigo, pero con mirada tranquila y personalidad que reflejaba pasividad, eran el equipo perfecto para concretar la captura del fantasma que asustaba a los riobambeños. ¡Todos son cobardes!*

*Nosotros no y les vamos a demostrar cómo se caza fantasmas.*

*Vecino astuto:*

*-Para mí, que es un hombre que está vivo y coleando, que no engaña a nadie...*

*Vecino, tranquilo:*

*-Pero si fuera verdad que es un fantasma que está penando y nos atrapa y nos lleva con él ¡Qué!..*

*Vecino astuto:*

*-Ya estoy cansado de ocultarme todos los sábados, para remediar esto he creado un plan y así desenmascarar al descabezado impostor.*

*Vecino tranquilo:*

*-Cuénteme todo... que estoy impaciente, yo le ayudo.*

*Vecino astuto:*

*Vamos a ponerle una trampa para que se tropiece, si es humano se va al suelo, si es un espectro se va volando...*

*¡Oh! Y nos lleva con él.*

*Vecino tranquilo:*

*-Me agrada la idea, pero al mismo tiempo me espeluzna, me da miedo...*

*Nos puede ir cargando a la quinta paila del infierno.*

*Vecino astuto:*

*-No sea flojo, para que le pase el susto, le invito un trago y así me ayuda como se debe.*

*Vecino, tranquilo:*

*-Bueno, esa es otra cosa-dijo- Por lo menos de chuma - dito no ha de doler cuando me lleve el Descabezado.*

*Luego de la tertulia, fueron a la plaza a comprar los materiales para la operación cacería del Descabezado de Riobamba. Compraron una soga larga, una poma de trago de contrabando y tabacos cerreros para acompañar al fuerte. Se reunieron los vecinos, bebieron hasta que la valentía se apoderó de los dos, el miedo les pareció tan pequeño que cabía en la palma de su mano; conversaron de todo, de la vida, de las vecinas y del jinete sin cabeza. Se imaginaron tantos escenarios, todos tan distintos y disparatados, que cerca de las doce de la noche, la inagotable fuente de inspiración se agotó. Fueron a templar la soga en las ventanas de cada vecino, calcularon más o menos la altura del pecho del decapitado. Las casas de Riobamba, que en su mayoría eran bajas, ofrecían grandes facilidades para la ejecución de la trampa.*

*Finalmente, revisaron una y otra vez para que no vaya a fallar su plan. Estaban preparados para la operación, sin embargo, lo que les sostenía era la borrachera que se empinaron... Eran ya las doce de la noche y empezó la típica bulla del jinete sin cabeza, la gente del pueblo, horrorizada, no se atrevía ni a ver por la ventana, se aplastaban las almohadas en*

*la cabeza para no escuchar y no ver a los jóvenes muertos o llevados a quemarse en la quinta paila del Diablo...*

*La oscura noche se apoderó de ese momento, los jóvenes estaban escondidos en la sala del vecino astuto, de pronto el Descabezado pasó frente a sus casas, pero él se percató de algo inusual..., y picó al caballo que apretó a correr; sin embargo, el cabestro estaba templado, y el jinete chocó brutalmente de pecho, con la velocidad que iba el animal, tiró de espaldas al Descabezado, los jóvenes no sabían si reír o llorar y apresaron a la supuesta alma en pena.*

*Allí vieron al infeliz ahogándose en el poncho, quejándose por el dolor de los golpes. Los jóvenes le quitaron la vestimenta que tanto pánico generaba en los riobambeños, comprobaron con sorpresa que era el cura de San Luis, él, abochornado trató de justificarse indicando que hacía mucho frío y se tapó la cara para no agriparse, trató de disculparse, pero el sacerdote seguía rojo de vergüenza.*

*Antes de entregarle a las autoridades, los jóvenes vecinos se escaparon con el cura a la cantina, en donde les confesó su amor irracional por una mujer santarroseña. El amor y la pasión lo habían perturbado tanto, que el único camino que encontró para consumarlo, fue cubrirse el rostro y aparecer como espectro, porque la sociedad riobambeña asimilaba mejor la idea de un descabezado vagabundo, que la de un cura enamorado.*

*Esta historia termina a la mañana siguiente de haber descubierto la identidad del jinete, era voz populi en Riobamba que ya no aparecería el fantasma del jinete sin cabeza, mientras que la gente murmuraba en secreto, que el fantasma era de carne y hueso y era el Doctor de la Pedrosa, cura del Asiento de San Luis.*

*Desde entonces los riobambeños son muy valientes para eso de apariciones y almas en pena, no comen cuento, son como Santo Tomás Apóstol,*

*- VER PARA CREER -. (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)*

### 2.1.3.3 Magdalena Dávalos la musa francesa



**Ilustración 5-2:** Magdalena Dávalos la musa francesa

Realizado: KARAY laboratorio creativo, 2018.

*Hace mucho tiempo sucedió un acontecimiento que cambió el rumbo de la humanidad y que tuvo la participación de importantes personajes riobambeños.*

*¿Quieres saber qué sucedió?*

*Dice la historia que hace muchos, muchísimos años, en el corazón del Ecuador, bajo el frío dosel del Chimborazo coronado de nieve, llegaron a nuestro territorio, varios científicos con la misión de descubrir la verdadera forma de la tierra y por eso vinieron a medir el arco del meridiano. Esta expedición se llamó a Misión Geodésica y estaba al mando de un francés que se llamaba Charles Marie de La Condamine, le acompañaron también ayudantes españoles y un ecuatoriano, su tarea era determinar con precisión el lugar por donde pasaba la Línea Equinoccial. Sus mediciones permitieron además establecer el Sistema Métrico Decimal que se utiliza en el mundo entero. En fin, parece ser que su estancia en nuestro país demoró más de lo previsto, y a los expedicionarios les resultaba muy difícil permanecer en estas tierras andinas, así que, durante su larga estadía, mientras realizaban las actividades para las que fueron encomendados, recibieron ayuda de religiosos jesuitas y también de familias acomodadas de la época.*

*Fue entonces que un día, Charles Marie de La Condamine, en una de sus visitas a estas familias, llegó a la hacienda Los Elenes, cerca de Riobamba. Este lugar era la morada de la familia Dávalos Maldonado, una preciosa estancia donde todos los días, quienes la habitaban se preocupaban de cultivar en ella las ciencias, las artes y las letras. Por esto los esposos Dávalos- Maldonado educaron a sus hijos en un ambiente espiritual, rodeado de una formación cultural y artística, tenían en la casa una enorme biblioteca y una abundante mapoteca, donde se aprendía geografía, pintura, música, lenguas y ciencias. Para estos sabios franceses frecuentar la casa de don José Dávalos era un privilegio, puesto que no habían encontrado un sitio tan extraordinario como este, dicen que la familia tenía libros en francés, y que él, sin hablar esta lengua les había enseñado a sus hijos a dominarla. En una ocasión, Magdalena la cuarta hija de la familia, causó gran sorpresa entre los sabios franceses cuando la vieron traducir a Moréri en cualquier parte y pronunciar correctamente en español todo lo que leía a primera vista en francés.*

*Esta joven desde pequeña demostró su talento para las artes, solía pasar su tiempo en un taller donde ejecutaba obras delicadas de escultura y pintura, también tocaba varios instrumentos y según dicen esta imponente y brillante joven, tenía una voz que era a la vez furibunda, afectuosa y sutilmente femenina.*

*La “Musa francesa” como la llamó La Condamine, era una mujer con carácter, de aspecto elegante y distinguido, de piel clara y cabellera larga, que con el pasar del tiempo se convirtió en una dama de gran cultura, y a pesar de vivir en una época donde la formación educativa de la mujer era muy precaria, su admirable personalidad, su gran erudición, sus*

*cualidades artísticas y su sólido conocimiento en francés, la hicieron distinguirse como una mujer independiente y admirada en la sociedad ecuatoriana. Resulta ser que, en aquel entonces, la Real Audiencia de Quito había conformado un organismo cultural que promovía el pensamiento ilustrado y el nacionalismo, se debatían en esta entidad los problemas que afrontaba nuestro país en ese entonces, y estaba constituida por miembros de varias ciudades; el nombre de este organismo era Sociedad Patriótica de Amigos del País o Escuela de la Concordia. Lo cierto es que en una reunión mantenida dentro del gremio se resolvió que la señora Doña Magdalena Dávalos, una de las mujeres más cultas del siglo XVIII, debía ser declarada integrante de la Sociedad, y no como “Socio de número” sino como “Supernumerario”.*

*Era común escuchar, a los miembros de la sociedad de antaño murmurar:*

*- Es un honor para Riobamba indiscutiblemente, la inclusión de esta mujer en la lista de esta Sociedad. Es así que su contribución tuvo una dimensión nacional y proyección internacional, y Magdalena Dávalos además de pertenecer a la Sociedad de Amigos del País fundada por Eugenio Espejo en noviembre de 1791, fue una pieza fundamental en la Misión Geodésica. Además de destacarse como mujer sagaz, amante de la literatura, el canto y la música, se la recuerda por su generosidad, es mentora de su único hijo José Antonio Lizarzaburu. Don Juan de León y Larrea al hablar de ella se expresaba de este modo: “Quién como Lizarzaburu ha recibido mejor educación? Su grande madre, más que grande por sus virtudes, por su ciencia, por su asiduo trabajo, por su gobierno doméstico, hubiera merecido que le multiplicasen estatuas. Esa, de quien hubieran podido aprender sabiduría y virtud las más de las capillas y bonetes de nuestra provincia. Esa, que con una profunda humildad sabe disimular lo que sabe y lo que vale. Ella es la que en el taller de sus instrucciones formó a Lizarzaburu y sacó un hombre acabado en obrador tan precioso”.*

*La muerte de la “Musa francesa” aconteció el 8 de enero de 1806, en su propiedad querida de Elén, "oleada y sacramentada", como se acostumbraba decir. Fue enterrada en la iglesia de San Francisco, en Riobamba, con todos los sacramentos de Penitencia, Eucaristía y Extremaunción. Su memoria está intacta en la ciudad de Riobamba, una de sus más importantes escuelas y una calle lleva el nombre de Magdalena Dávalos.*

*Nuestra ciudad aún la recuerda y aunque han pasado varios años, Magdalena Dávalos habita en la bella Sultana de los Andes, iluminando el cielo y sus históricas calles con destellos de arte, ciencia y cultura. (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)*

#### 2.1.3.4 El Luterano el ermitaño de Riobamba



**Ilustración 6-2:** El Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado:** KARAY laboratorio creativo, 2018.

*El escudo de Riobamba tiene una historia muy particular. ¿Quieres conocerla?*

*Cuenta una vieja leyenda que por los años de 1571 a 1575, en el pueblo de Guamote, cerca de la Laguna de Colta vivía un ser con apariencia extraña. “Era un hombre alto, fornido; de cabello, barba y patillas rojizas; ojos pequeños, azules y penetrantes; nariz aguileña, labios finos y mentón saliente, la piel oscurecida por la intemperie.”. Su vestimenta era una especie de abrigo de cuero que le llegaba hasta las rodillas; usaba botas militares que le tapaban toda la pierna, y en la cabeza llevaba un gorro negro de hule sujeto por un cordón a la barbilla.*

*Los indígenas lugareños todavía recuerdan que la morada en la que habitaba tan extraño personaje, era casi tan extraña como lo era él; dicen que un día sin saber por qué, apareció de la nada dentro de la frondosidad del bosque andino una casita que ostentaba una arquitectura desconocida para los habitantes de estas tierras y junto a esta, por una de sus entradas yacía siempre tranquilo un caballo morcillo tan raro como aquellos.*

*Por aquel entonces, muy a menudo durante el día se lo veía merodear por las cercanías de la Laguna de Colta, acompañado de un perro, y recogiendo flores y plantas silvestres que las metía en una bolsa que colgaba de su cuello. También recolectaba mariposas, insectos y alimañas que los depositaba cuidadosamente en una caja que llevaba bajo el brazo. Al final del día y solamente en las noches de luna se lo veía remar por la solitaria laguna, en una pequeña embarcación que él mismo había construido.*

*El extraño de la laguna tenía una relación muy cercana con los indígenas del pueblo, siempre estaba dispuesto a ayudarlos, con sus conocimientos en medicina, les preparaba remedios con hierbas, les acogía entre sus brazos, y les daba consejos de cómo preparar los sembríos y cosechas.*

*Los indios lo adoraban, le besaban sus manos suplicando:*



- ¡Padre Blanco!.. .... Nunca te vayas de nuestro lado!. No nos abandones en nuestra orfandad!...”.

Sibelius Luther o el “Padre Blanco” como lo llamaban los indígenas del lugar, llegó desde Austria huyendo de un conflicto familiar, había sido médico en Europa y ahora ejercía su profesión con los indios, y llegó a ser entre ellos una especie de mago que remediaba todos sus males.

Pero como era de esperarse, la presencia de este extraño hombre empezó a crear rumores en el pueblo acerca de su vida. Su comportamiento, a diferencia de los habitantes del pueblo, era para ellos reprochable, Silbelius Luther no asistía a las actividades religiosas, tampoco iba a la iglesia, ni siquiera a la misa del domingo; la reacción del clero y las personas pudientes, no tardó mucho en hacer eco, ligaron el apellido “Luther” que decían era el diminutivo de “Lutero” o “Luterano”, por eso empezaron a mirar con ojos de recelo a aquel extranjero que se había metido con su aspecto de apóstol, en el corazón ingenuo de los indios.

Los feligreses le tomaron antipatía porque decían que era un enviado de los sectarios de Lutero, cuyo nombre causaba rechazo en la Iglesia Católica, la misma que combatía con gran energía a la Reforma Luterana en Alemania, porque la consideraban como una amenaza para quienes engañaban a los creyentes con respecto a la salvación de sus almas. Todas estas situaciones empezaron a manifestarse en acciones hostiles y de rechazo para Sibelius Luther. En los poblados le negaban el pan, la leche, el vino; nadie se arriesgaba a venderle un gramo de harina, ni ofrecerle un jarro de agua. Entonces él, tuvo que pedirlos como una limosna.

Un día en Guamote se acercó a una vendedora diciéndole:

— ¿Puede darme un pan?

Indignada la mujer ante tan extraño requerimiento le respondió:

— ¿Qué manera de pedir es esa? ¿No sabéis que una limosna se la pide y se la da solo en nombre de Dios?

Aturdido el doctor Luther dijo:

- Es que yo no pido limosna, solo he dicho que, ya que no se me quiere vender los comestibles, que entonces ¡me los regalen!

—Está bien hombre -le contestó la mujer-, pero sea prestado, regalado o vendido, solo os daré si me lo pedís en nombre de Dios.

El doctor Luther mirándola con desprecio se apartó sin decir una palabra.

Ella empezó a dar gritos:

— ¡El Luterano!...!El Luterano ha blasfemado!... No quiere oír el nombre de Dios, menos pronunciarlo... ¡Es un renegado. . . un hereje!.. ¡Está endemoniado!

*Por si esto fuera poco, el Reverendo Padre Horacio Montalván ordenó que fuera expulsado de la casa de caridad en la que se había albergado, y decretó la excomunión que se llama «ad vitandum en ambos efectos» para Silbelius Luther, y para aquellos que le mostraran la más pequeña manifestación de amistad o compasión. Ordenó que lo apedrearán si se acercaba a la iglesia, cementerio, conventos y monasterios o a cualquier otro lugar considerado como sagrado. Una tarde el cura Montalván encontró al Luterano en la plaza de la iglesia y lo abofeteó; tan débil estaba el Luterano que rodó por el suelo sin corresponderle, después se levantó y le dijo al cura: — ¡Ave agorera!... Algún día cortaré esas manos que se levantan injustas contra mí...*

*Poco a poco el Luterano fue alejándose de la ciudad y durante mucho tiempo no se volvió a hablar de él. El pobre hombre ambulaba por los alrededores, pálido, demacrado, hambriento, con la boca sedienta, los ojos hundidos, la barba desordenada, con las ropas sucias y destrozadas; la falta de alimento y la injusticia e incomprensión de los hombres iban envolviendo su cerebro en las sombras de la locura.*

*Ocurrió un día en que se celebraba al Apóstol San Pedro, y ante la resplandeciente catedral cuyo oro, plata, sedería, luces y flores formaban un maravilloso conjunto; entre cánticos, rezos y humo de incienso, mientras la estatua de San Pedro esperaba salir en procesión a la terminación de la misa. Justo cuando el cura Montalván elevaba la hostia y los fieles reunidos se golpeaban sus pechos e inclinaban sus cabezas en señal de fe; salió de repente el Luterano envuelto en una capa negra, y acercándose lleno de ira, con el rostro encendido y la cabellera revuelta, tomó fuertemente el brazo del cura y clavó en él sus uñas como si fueran garras...Arrancó la hostia de la mano del cura y la arrojó al suelo, luego sacó un afilado cuchillo e intentó mutilarle la mano, mientras le decía en un grito que era casi un rugido. — ¡Ya no volveréis a ultrajarme, ni a consagrar, con esta mano maldita!...*

*Los hombres que estaban en la iglesia tomaron sus espadas y se precipitaron sobre el Luterano, quien cayó mortalmente herido; la empuñadura de una espada temblaba sobre su corazón, pero inexplicablemente de la profunda herida no brotaba sangre...e igual cosa sucedía con las heridas causadas por las dos espadas que tenía clavadas en la cabeza. - ¡Milagro!... ¡Milagro!.. .. - decían las voces que se glorificaban desesperadas y llorosas. - Dios no quiere que este santo recinto sea manchado con la sangre de un hereje blasfemo!... Después, el cuerpo del doctor Silbelius Luteher fue arrastrado de los cabellos hasta el atrio de la iglesia, de allí lo arrojaron hasta la mitad de la plaza, sacaron las espadas de su cuerpo y ordenaron quemarlo...*

*La gran hoguera que se levantaba trágica en la plaza, no se extinguió hasta bien entrada la noche, poco a poco iba quedando solitario el fúnebre lugar y cuando ya quedaban solamente*

las cenizas, los indios llegaron portando una olla de barro cocido, reluciente, misterioso y adornado con dibujos de pájaros y flores.

Un numeroso grupo de indígenas hizo una extraña ceremonia fúnebre: danzas, gritos, cantos y lloros, en cada vuelta que daban en el baile echaban un puñado de tierra sobre la olla, luego la enterraron en las cercanías de la laguna, cavando muy hondo, con el deseo de que el espíritu del “Padre Blanco” se quedara con ellos bajo las aguas y saliera a bogar en el lago las noches nevadas de luna...

Según dice la leyenda, a España llegó la noticia de estos sorprendentes hechos sucedidos en la América. El Monarca Felipe III quiso perpetuar la memoria de ellos, y para recordar el gran celo religioso de los riobambeños y el castigo que dieran al Luterano por su blasfemia, ordenó que el Escudo de Armas de la antigua Villa de Riobamba fuese: “Un cáliz con una hostia encima: dos llaves cruzadas y dos espadas, las cuales dejan en medio el cáliz y se juntan clavándose abajo en una cabeza de hombre”.

...Esta es la historia del Luterano conservada por los indígenas de la Provincia de Chimborazo. Ellos no han olvidado al “Padre Blanco”. Dicen que le han visto en las noches claras deslizarse en su barca sobre la superficie de la Laguna de Colta, y que, en las negras noches de conjunción, se oye el batir de los remos en el agua. (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

#### 2.1.3.5 Kulta Kucha la Laguna de Colta



**Ilustración 7-2:** Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** KARAY laboratorio creativo, 2018.

En la cordillera de los Andes, específicamente en la provincia de Chimborazo, hay una hermosa laguna que parece un gran espejo de agua, rodeada de una exuberante vegetación, y conocida en lengua puruhá como “Kulta Kucha” que significa “Laguna de Patos”, dicen que hace ya muchos años, impresionó a las tropas españolas que llegaron a estas tierras en tiempos de la conquista; y que en esta llanura a orillas de la laguna construyeron la primera iglesia católica de la Real Audiencia de Quito, destinada a la adoración de la Virgen María

*como recuerdo a la abadía de la Virgen de Balvanera, en la provincia de Logroño de la península ibérica.*

*Según parece, hace tiempo esta laguna no existía, y en su lugar una gran llanura se extendía a lo largo de estas tierras, bajo la mirada esplendorosa del Taita Chimborazo.*

*Cuentan que un día tres comerciantes que viajaban frecuentemente desde Tomebamba hacia el pueblo de Jambato, para vender sus productos en el mercado, llegaron por el camino que los indígenas conocían como el Kapacñan, y mientras atravesaban el histórico camino empedrado, rodeado de elegantes paisajes andinos; allá... en la llanura cerca de la iglesia de Balvanera, el sol...a punto de ocultarse detrás de unas nubes negras, los aguardaba ansioso al caer la tarde.*

*De repente, el cielo se oscureció en el lugar, y los comerciantes cansados por el viaje, y sin mucha fuerza para terminarlo de una sola vez, buscaron un lugar donde guarecerse y se dispusieron a descansar en un tambo cerca de la iglesia de Balvanera para reponer fuerzas. Descargaron la mercancía de la recia mula que los acompañaba, y que de tramo en tramo se turnaban para arriar, acomodaron sus partencias y las baratijas que traían en la mula, especial cuidado tuvieron con una paila dorada de cuatro orejas, que destacaba entre toda la mercancía, la misma que la acomodaron de pie en la tierra como si fuesen a cocinar. Luego se prepararon a dormir al abrigo de un refugio improvisado, quemando algunas ramas de las muchas que crecían entre los matorrales.*

*Una vez en el refugio, los comerciantes dormían sin perturbaciones, cuando unas gotas de lluvia sin importancia humedecieron los páramos encantados, que se pintaban con todos los tonos de verde posibles. Uno de ellos soñaba que llovía a cántaros en su Tomebamba olvidada, y que se desbordaron los cuatro ríos, cuyas corrientes los arrastraban. De pronto, sintió unas gotitas inofensivas que le resbalaban por el rostro, causándole un cosquilleo que terminó por despertarlo.*

*El comerciante recién despierto zarandeo con fuerza a sus amigos quienes despertaron alarmados. ¡La mercadería se estaba mojando!, con apremio recogieron todas las baratijas, solo hasta entonces notaron que el agua de lluvia había llenado las tres cuartas partes de la paila...quisieron ponerla a buen resguardo, pero no pudieron levantarla, entonces, respiraron hondo, agarraron con fuerza las orejas del utensilio y halaron con todas sus fuerzas, pero no pudieron alzarla ni un centímetro.*

*Después de varios intentos por levantarla, tomaron una soga de cabuya, la desenredaron, de un lado ataron la oreja de la paila, del otro la mula, verificaron si los nudos eran resistentes, entonces azuzaron al animal con todas sus fuerzas, hasta que les venció el cansancio. ¡La paila no se movió! ¡No lo podían creer! Los curiosos del lugar ayudaron en el intento de*

*moverla haciendo fuerza entre todos ¡Pero nada! Parecía que el utensilio pesaba lo mismo que el cerro de Cacha.*

*Fatigados por los inútiles intentos de mover la paila, vieron cómo a medida que pasaban las horas, las gotas de agua siguieron cayendo del cielo, tenues pero constantes, veían impotentes cómo el caudal del agua aumentaba con la lluvia, hasta formar un charco... ¡La visión fue impactante para todos! ¡Jamás lo hubieran imaginado!...de pronto, unos patos migrantes se esparcieron por todos lados, posándose sobre el gran espejo de agua, sin que nadie tuviera referencia de su presencia.*

*Estupefactos y derrotados por la naturaleza, los testigos de este fenómeno no tuvieron más remedio que sentarse a ver llover, mientras miraban cómo el imperceptible charco se había convertido en un pequeño lago.*

*Según cuenta esta antigua leyenda, al pasar los años este lago creció cada vez más, convirtiéndose en una laguna. La paila se quedó sumergida bajo el agua, algunos dicen que la paila de cuatro orejas en ciertas temporadas asoma a las doce del mediodía y a las doce de la madrugada.*

*También cuenta la leyenda que esta enigmática laguna guarda secretos íntimos en sus tranquilas y cristalinas aguas, durmiendo entre totoras, con peces de colores, patos, garzas y gallaretas... mientras las personas que habitan a sus alrededores comentan que la laguna mantiene pacto con el diablo. Esta...es una de las misteriosas leyendas de esta bella laguna que conocemos como la Laguna de Colta. (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)*

#### 2.1.3.6 El Chuzalongo el hijo del cerro



**Ilustración 8-2:** El Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** KARAY laboratorio creativo, 2018.

*Según cuenta una leyenda andina, en las tierras de San Juan en la provincia de Chimborazo, allí en plena cordillera de los Andes hay una hermosa laguna de aguas cristalinas que algunos dicen está encantada. Cerca de la laguna conocida como Yanacocha (charco negro) donde habitan pajonales, lupinos, patos, y enormes frailejones de flores amarillas que*

*ostentan su belleza moviendo sus alargadas y peludas hojas al sonido del agua y la neblina; internado en estos fríos páramos alfombrados con verdes musgos, mora un pequeño hombrecito con apariencia pícara.*

*Dicen los indígenas que habitan en el Chimborazo, que este personaje se oculta tras la neblina grisácea del páramo, donde la niebla confunde y mezcla las formas y los colores; comentan también, según las huellas que ha dejado a su paso, que es un hombrecito de baja estatura, con el cabello largo y “sucu”, que tiene una deformidad en una de las extremidades, el pie al revés, y el talón en lugar de los dedos. Por tanto, dicen: - “¡como venir se va!”; por eso nunca se sabe si está cerca o lejos de uno. Algunos cuentan que además tiene una característica especial, posee largo el cordón umbilical.*

*Otros afirman que es un pene enorme que lleva cargado a la espalda, y según la mayoría de los informantes este pícaro personaje es hijo del urcu-yaya y la urcu-mama, o hijo del cerro, su nombre es: el Chuzalongo.*

*En estas tierras donde merodea el Chuzalongo, el cultivo de la “Pachamama” o Madre tierra es fundamental para los habitantes, ellos celebran la fiesta del Killa Raymi o Fiesta de la Luna; le agradecen por la fertilidad y la feminidad, y por eso la siembra se convierte en una invocación espiritual donde la tierra recibe las semillas y las hace fecundar.*

*Resulta que por estas fechas los habitantes de estas tierras empezaron a tejer rumores en torno a las supuestas apariciones del Chuzalongo, y conscientes del peligro de un posible encuentro con este ser, advertían especialmente a las mujeres de la comunidad, que no salieran solas por el páramo.*

*Sin embargo, un día, una muchacha salió muy temprano de su casa para quemar la paja del páramo, con el fin de alimentar al ganado con los rebrotes tiernos, tal cual les había ordenado el capataz de la hacienda y además para preparar la tierra para la siembra.*

*Su abuelo le había advertido que no saliera sola; pero a pesar del pedido del abuelo, la muchacha a escondidas se adentró por el espeso páramo. Cuando llegó al lugar que le habían indicado, notó que a su alrededor no había otra cosa sino pajas bamboleantes, conejos y aves asustadas; entonces sacó de una pequeña shigra multicolor una vela de cebo y varios fósforos; se disponía a encender el fuego, cuando de pronto ¡Alguien le tocó el hombro!, al regresar a ver, no había nadie, estaba paralizada del miedo, se puso de pie, inspeccionó cada espacio a su alrededor, pero nada vio, y nuevamente trató de encender el fuego; esta vez sacó de su shigra un papel seco para agilizar la tarea, pero cuando alzó la mirada, un hombre pequeño que vestía un poncho, una shigra y un gran sombrero estaba parado frente a ella con una sonrisa encantadora.*

*-¡No quemes a la Pachamama!,- le dijo, e inició una interesante conversación con la muchacha, ganándose su confianza desde el primer minuto. Fue largo el tiempo de tertulia*

*entre los dos, a la muchacha le gustó tanto la compañía del extraño ser, que cuando empezaron a jugar, se le olvidó por completo el motivo que le había traído hasta ese lugar, y tanto fue su regocijo que se quedó dormida.*

*Al día siguiente, en la choza de la muchacha, los padres notaron que su hija no había llegado a la casa, perturbados y angustiados salieron a buscarla, pero no encontraron rastros de ella, buscaron por toda la montaña, preguntaron en el pueblo, nadie la había visto.*

*- ¿Cómo era posible que aquella desapareciera como si se la hubiese tragado la tierra?*

*- ¿Se la habría comido el cerro? – se preguntaban desesperados.*

*Cuando de pronto, bajando por el sendero que conduce a la montaña, apareció la joven con una sonrisa diferente dibujada en los labios y una mirada resplandeciente que a sus padres les pareció extraña. Ella nunca les contó lo sucedido, pero la noticia no tardó en extenderse con vehemencia por toda la comunidad; los padres de la joven convencidos de que algo iba mal, llevaron a la joven para que fuera purificada con agua helada, ortiga y cabestro. Sobre la tarde fueron a quemar el páramo, y la encerraron en la choza custodiada por los vecinos durante un buen tiempo.*

*Pasados varios meses de lo ocurrido, mientras la cebada y el trigo maduraban en el Chimborazo, y los páramos se pintaban de amarillo, cuando las plantas se levantaban fuertes, robustas y los granos alcanzaban un gran tamaño; la comunidad daba gracias por la fertilidad de la Pachamama, cantando el Jahuay y bebiendo chicha de jora. La indignación de la familia de la muchacha también se acentuaba por lo sucedido, porque cuando llegó la época de cosecha, el vientre de la muchacha creció de manera imparable.*

*Se rumoraba por el pueblo que, por ese tiempo, mientras los padres de la muchacha se esforzaban en hallar el modo de encontrar al responsable de la deshonra de su hija, de repente el páramo se tornó misterioso y turbio. Entonces los días se enrarecieron y dicen que, al caer la noche, el enano del gran sombrero, poncho y shigra, rodeaba la choza de la muchacha y luego desaparecía. Pocos días después, el Chuzalongo dejó de acechar la choza y en su lugar se oyó el llanto de un niño.*

*Los habitantes todavía recuerdan esta leyenda que sus abuelos les contaron cuando eran niños y que va pasando de generación en generación. Según cuentan, cada vez que se acerca la fiesta de la fertilidad en las faldas del Chimborazo, oculto en el silencio del frío páramo bajo la mirada grisácea de la Laguna de Yanacocha, el Chuzalongo espera a las doncellas del pueblo que salen solas por el páramo.*

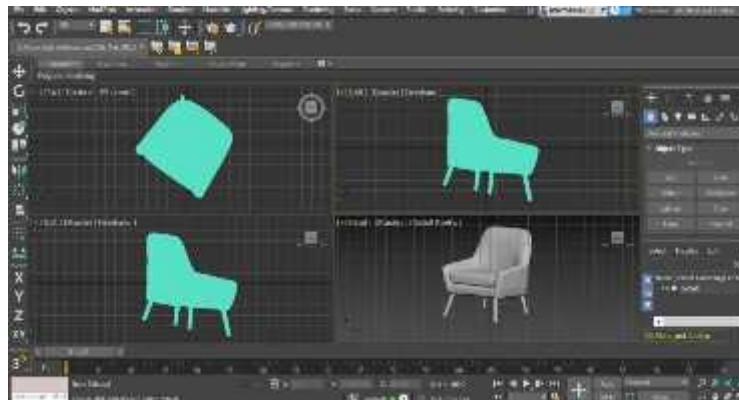
*...Nadie lo ha visto, pero cada vez que nace un niño albino en las comunidades cercanas al Chimborazo, los ancianos del pueblo dicen, que este, es hijo del Chuzalongo. (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)*

## 2.2 Importancia de la narrativa en los preadolescentes

A los niños de entre 9 y 12 años se les llama “*tweens*” (preadolescentes), es una etapa transitoria entre la niñez y la adultez, en donde surge una serie de cambios, entre ellos: físicos, psicológicos, cognitivos y sociales, La diferencia de la preadolescencia con otras etapas de la vida es la búsqueda de su identidad y empiezan las interrogantes sobre los aspectos positivos y negativos de la vida propia de la preadolescencia y que tiene una serie de características psicoevolutivas propias de esta etapa un periodo crucial en el desarrollo de la identidad de hijos e hijas. (Barreros, 2022)

Si bien es cierto los preadolescentes de hoy en día están relacionados con la tecnología actual, lo que ha provocado el desinterés por la lectura y prefieren aprender mediante la transmisión oral y visual, las cuales son modificadas o alteradas con el pasar del tiempo dejando en el olvido a la narración, en el caso de este trabajo, específicamente de la leyenda original de Riobamba por ello es importante dar a conocer este tipo de manifestaciones culturales con técnicas atractivas para que el preadolescente se pueda interesar en la misma convirtiéndose en los futuros GUARDIANES DE LA MEMORIA.

## 2.3 Modelado 3D



**Ilustración 9-2: Modelado 3D**

**Realizado por:** Golubeva, Svetlana, 2022

El modelado 3D define características tridimensionales para dar forma a un cuerpo, es decir muestra altura, ancho y profundidad mediante un esquema que se representa en tres ejes x, y, z. A través del desarrollo de una escena y la aplicación de vectores, polígonos, iluminación, materiales y textura se crea un objeto modelado en el que se puede observar sus respectivas vistas mediante visores y así conseguir realismo en el objeto para su posterior renderización y la obtención del resultado final. (Barragán, 2022)



### 2.3.1 Tipos de modelado

#### 2.3.1.1 Orgánicos

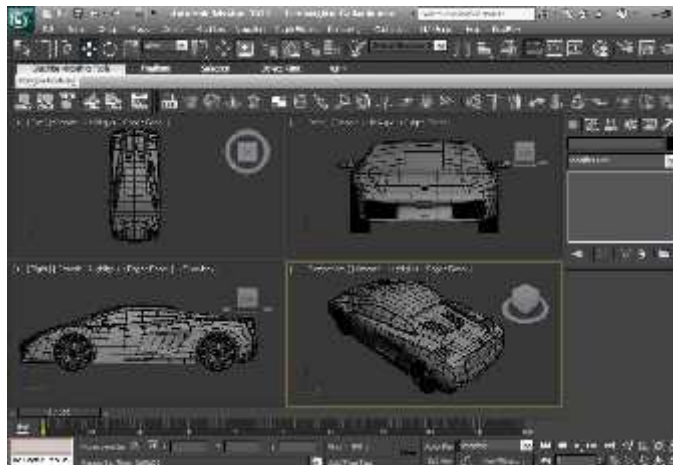


**Ilustración 10-2:** Modelo inorgánico

**Fuente:** Protofile3D

El modelado orgánico permite el manejo y la deformación para mediante ello obtener objetos de la naturaleza, animales y humanos, además es utilizado para suavizar, esculpir y manipular objetos.

#### 2.3.1.2 Inorgánico



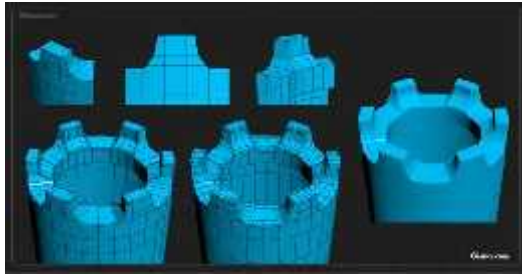
**Ilustración 11-2:** Modelo inorgánico

**Realizado por:** Marrero,2011.

El modelado inorgánico se basa en crear objetos sólidos, es más utilizando el ámbito mecánico porque ayuda a desarrollar objetos como autos, armas robots entre otros.

## 2.3.2 Técnicas de modelado

### 2.3.2.1 Modelado poligonal

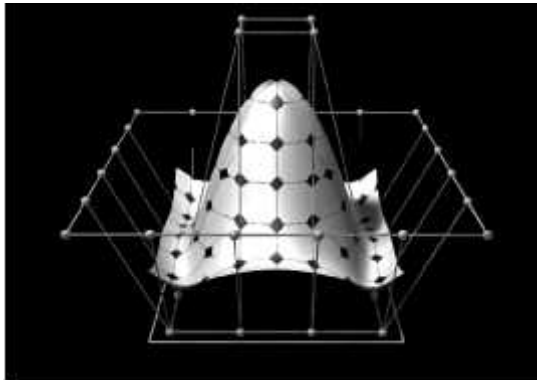


**Ilustración 12-2:** Modelo poligonal

**Fuente:** Grafismo Digital, 2016

En la actualidad, los polígonos se han convertido en la base de muchos de los modelos 3D y son usados ampliamente en el desarrollo de contenido como: efectos animados, películas, videojuegos y más aplicaciones en internet. Los polígonos son figuras geométricas con vértices, bordes y vistas los cuales se utilizan para la creación de modelos en tres dimensiones. (Almeida, 2018)

### 2.3.2.2 Modelado nurbs



**Ilustración 13-2:** Modelado Nurbs

**Fuente:** Superficie NURBS 3-D, 2021.

Es una técnica para construir mallas de alta complejidad, de aspecto orgánico o curvado, que emplea como punto de partida *splines* (figuras 2D) para mediante diversos métodos, crear la malla de 3D anidando los *splines*. (Villacrés, 2021)

### 2.3.2.3 Modelado escultura digital

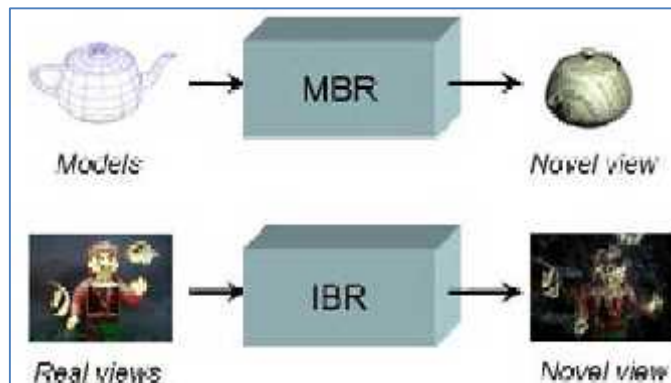


**Ilustración 14-2: Escultura 3D de la Roca - Hossein Diba**

**Fuente:** Arte digital.

La escultura digital es el modelado 3D mediante tipologías de fragmentos con la utilización de herramientas como el esculpido que ayuda en parte a la formación de cuerpos tanto humanos como animales, mediante la unión de articulaciones que forman los polígonos al partir de figuras geométricas básicas como cilindros, esferas, cubos y conos que modificados y combinados forman el modelado deseado. (Estalayo, 2011)

### 2.3.2.4 Modelado Image-based modeling and rendering (IBMR)

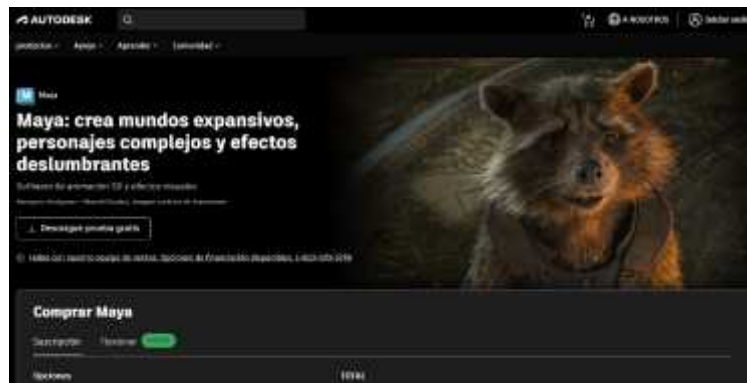


**Ilustración 15-2: Modelado-based modeling and rendering**

**Realizado por:** Bert, Julien, 2022.

El modelado IBMR es aquel que parte de imágenes en dos dimensiones, que son colocadas en una escena para proyectarse en tres dimensiones mediante el uso de herramientas geométricas en 3D. (Barragán, 2020)

### 2.3.3 Autodesk MAYA



**Ilustración 16-2:** Autodesk MAYA

**Fuente:** AUTODESK, 2022.

Maya es un conjunto de herramientas profesional de animación, modelado, simulación y renderizado en 3D, diseñado para crear personajes realistas y efectos dignos de un éxito de taquilla. Desde criaturas fantásticas hasta amplios paisajes y explosivas secuencias de batalla. Los mejores artistas, modeladores y animadores confían en el galardonado conjunto de herramientas de *Maya* para dar vida a las películas animadas y de acción en vivo, los programas de televisión y los videojuegos más queridos de la actualidad. (Autodesk, 2022)

### 2.4 Paper craft



**Ilustración 17-2:** Paper craft

**Realizado por:** Fabricio Ulloa.

El *paper craft* es la técnica con la que se pueden crear todo tipo de figuras o estructuras con cartón o cualquier tipo de papel, en tres dimensiones la principal diferencia con este arte, es que el *paper craft* permite cortar y pegar diferentes partes del material para poder montarlas y armar así la pieza o figura. (Páez, 2021)

## 2.4.1 Técnicas de paper craft

### 2.4.1.1 Weaving paper



**Ilustración 18-2:** Weaving paper

Fuente: ART with MRS. NGUYEN, 2019.

También llamado papel tejido, consiste en cortar tiras de papel, pueden ser de distintos colores, y armar un diseño entrelazándose entre sí. Lo interesante de esta técnica es que puedes explorar tu creatividad mezclando distintos papeles, texturas, colores, incluso fotografías creando tú mismo tus diseños más originales. (Páez, 2021)

### 2.4.1.2 Weaving paper versión 3D



**Ilustración 19-2:** Weaving paper versión 3D

Fuente: My Crafts, 2019.

Es un proceso industrial para crear material volumétrico a través del entrelazado multiteje organizado de hilos. La complejidad general y la rareza del tejido 3D han limitado su mercado a aplicaciones aeroespaciales y militares. (Alegría Ko, 2019)

#### 2.4.1.3 *Quilling*



**Ilustración 20-2:** Quilling

**Fuente:** Canson, 1557.

El nombre en español significa “filigrana de papel”, el mejor papel para desarrollar esta técnica de paper craft es la cartulina. Esta consiste en enrollar tiras de aproximadamente 3 a 5 mm de ancho y dar formas decorativas a las mismas para adornar todo tipo de superficies. Esta técnica es ideal para adornar tarjetas o paquetes de una manera muy original. (Páez, 2021)

#### 2.4.1.4 *Paper cutting*



**Ilustración 21-2:** Paper cutting

**Fuente:** Stoned Santa, 2018.

Su traducción al español es corte de papel o papel cortado, si bien requiere una gran precisión en el manejo del *cutter*, puedes empezar por diseños sencillos para luego ir avanzando en algunos más complejos. (Páez, 2021)

#### 2.4.1.5 Acordeones y plegados



**Ilustración 22-2:** Acordeones y plegados

**Fuente:** Facilísimo, 2015.

Como bien lo dice su nombre, únicamente, consiste en generar formas y figuras realizando formas de acordeón, utilizando pegamento. (Páez, 2021)

#### 2.4.1.6 Origami



**Ilustración 23-2:** Origami

**Fuente:** ok diario, 2019.

El *Origami* es el arte japonés que proviene de dos palabras niponas: Ori, que significa plegar y *Kami* que significa papel, por lo tanto, Origami significa plegado de papel.

*El Origami o Papiroflexia, como es conocido en los países de habla hispana, es un arte que se basa en la técnica del plegado del papel, no se utilizan tijeras ni pegamento, únicamente el papel y las manos, sin embargo, utilizando algunas hojas de papel se pueden obtener distintos cuerpos geométricos (incluso poliedros) y figuras muy reales (animales, personas, flores, etc.).* (Proaño, 2015)



#### 2.4.1.7 Esculturas 3D



**Ilustración 24-2:** Esculturas 3D

**Fuente:** Phusions, 2017.

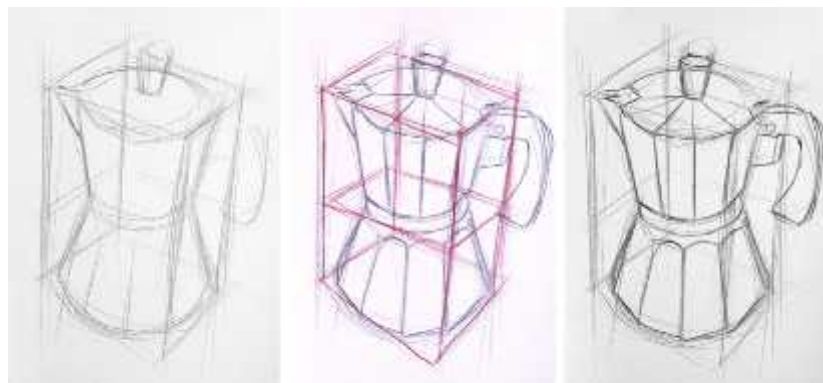
La escultura en 3D, a menudo conocida como escultura digital, es la tecnología utilizada para esculpir objetos digitales. Implica el uso de herramientas de software como pellizcar, empujar, tirar, suavizar, etc. para crear objetos y texturas realistas.

#### 2.4.2 Tipos de papel para paper craft

Existen distintos tipos de papel para realizar la técnica *paper craft*, entre ellos encuentran el papel fotográfico, papel cauché, papel opalina, papel cartulina y cartulina marfil lisa, pero lo que realmente importa a la hora de elegir es el gramaje del mismo, por ende, es más recomendable utilizar el papel cartulina o cartulina marfil lisa las cuales son más flexibles y permite doblar de manera fácil.

#### 2.4.3 Construcción del paper craft

##### 2.4.3.1 Encaje



**Ilustración 25-2:** Encaje de figura

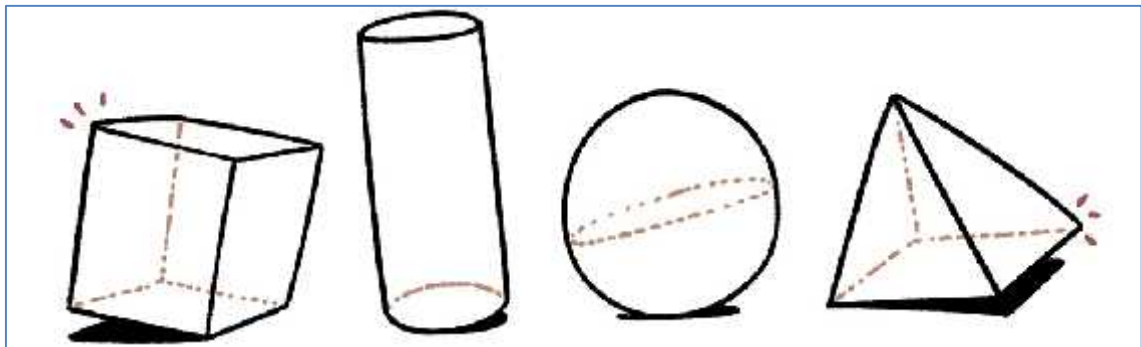
**Fuente:** Art Toolkit, 2019.

El encaje es la reducción a formas sencillas, casi siempre geométricas, de las estructuras complejas que contienen o estructuran los modelos que queremos representar. Para ello es frecuente confeccionar «una caja» o reducir los objetos a formas básicas como el cilindro, la



esfera o el cubo, que nos sirvan de referencia para entender mejor su estructura y sus proporciones. (Pérez, 2019)

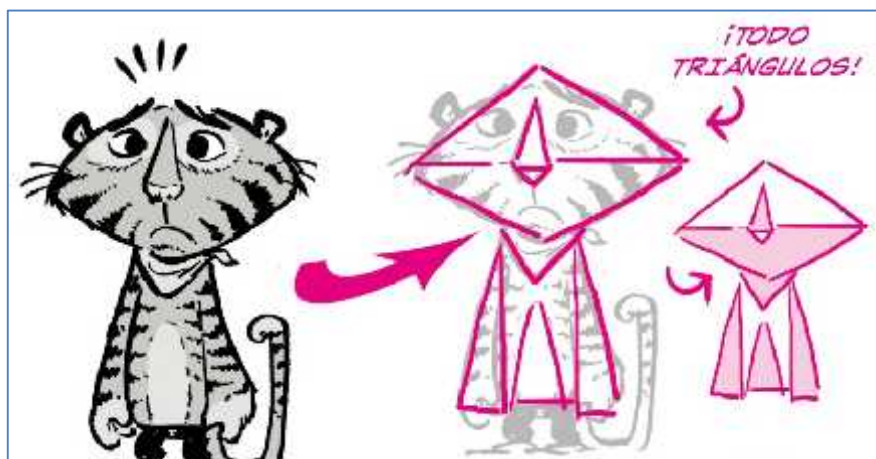
#### 2.4.3.2 Simplificación de objetos



**Ilustración 26-2:** Simplificación de objetos a figuras geométricas

**Fuente:** López, M. Apuntes de clase, 2022

Para cualquier ilustración se debe entender que cualquier elemento que aparece, sea un personaje o un objeto del entorno, se puede simplificar en formas geométricas. (Villacrés, 2019)



**Ilustración 27-2:** Encaje de figura

**Fuente:** López, M. Apuntes de clase, 2022

## 2.5 Packaging y envase

El conjunto de elementos visuales que permite presentar el producto al posible comprador bajo un aspecto lo más atractivo posible, transmitiendo valores de marca y su posicionamiento dentro de un mercado. (López, 2021)

Es todo objeto, fabricado con materiales de cualquier naturaleza, utilizado para contener, proteger, manipular, distribuir y presentar mercancías, desde las materias primas hasta artículos acabados, en cualquier fase de la cadena de fabricación, distribución y consumo, que está en contacto directo o indirecto con el producto. (López, 2021)

### 2.5.1 Clasificación del envase

**Tabla 2-2:** Clasificación del envase

<b>Clasificación del envase</b>	
<b>Por el material</b>	Papel y cartón Vidrio Metal Plástico Madera Textil Material compuesto
<b>Por su forma</b>	Cilíndrico Cubico Prismático Orgánico
<b>Contacto producto (relación europea)</b>	Primario Secundario Terciario Unidad de carga
<b>Consistencia material</b>	Flexibles Semirrígidos Rígidos
<b>Contenido</b>	Múltiples Colectivos
<b>Ámbito de consumo</b>	Domestico Industrial Servicio

**Fuente:** López, M. Apuntes de clase, 2022

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

### 2.5.2 Características del tipo del cartón para el packaging

Es el material más utilizado en la fabricación de packaging es el cartón el cual es renovable, sostenible y biodegradable, este material es resistente, económico, ligero y versátil con el cual se puede fabricar varias opciones personalizadas en diferente tamaño, el cual lo hace muy atractivo para todo público en general.

**Tabla 3-2:** Características del cartón del packaging

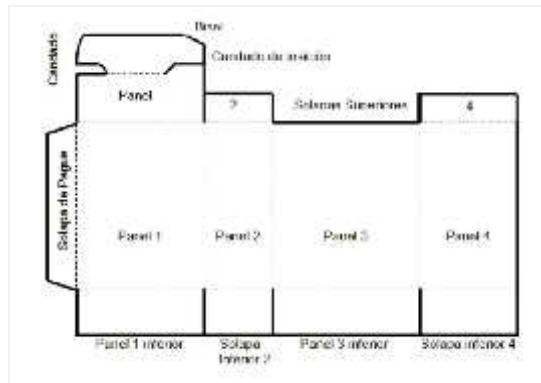
CARACTERÍSTICAS	
<b>Espesor</b>	min. 3mm máx. 9mm
<b>Calibre o gramaje</b>	28, 30 puntos
<b>Estándares internacionales</b>	2 a 16 mm 7kg/cm <sup>2</sup> - 17kg/cm <sup>2</sup>
<b>Resistencia a la humedad</b>	35% *Para productos de mucho peso

Fuente: López, M. Apuntes de clase, 2022

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

### 2.5.2.1 Caja troquelada

Contenedor generalmente de cartón y con forma cúbica y prismática, tiene una abertura que se cubre con una tapa que puede estar unida o separada.



**Ilustración 28-2:** Troquelado de la caja

Realizado por: López M, apuntes de clases, 2022.

### 2.5.3 Funciones del envase

Función Bunker: Es el conjunto de funciones básicas del envase

#### ) **Contención**

Más de la mitad de las bolsas representan en la realidad la cantidad de peso que mencionan en la imprenta del mismo, de igual manera, permiten transportar los productos gracias a que traen una base rectangular que permite mayor contención y adaptación en el fondo. (Salazar, 2021)

#### ) **Protección**

Las bolsas presentan diferentes niveles de protección, desde telas aisladas hasta láminas con base de materiales reciclados que tienen una protección limitada del producto, esto, teniendo en cuenta también que algunos de estos mismos no actúan de manera eficaz en cuanto se humedecen debido a productos congelados o fríos. (Salazar, 2021)

## J Conservación

Todas las bolsas al ser un producto proambiental, son creados con material reciclado con promedio de vida útil de 2 años, pese a esta información, las bolsas no tienen ninguna claridad dentro del contenido acerca de lo mencionado anteriormente, esto es una gran desventaja hacia el consumidor. (Salazar, 2021)

## J Transporte

Los materiales reciclables usados permiten que las bolsas sean livianas. Que permitan dobleces rápidos para que se guarde y se saque de manera rápida para volver a utilizar y por ende fácil de transportar. (Salazar, 2021)

### 2.5.4 Funciones de packaging

- Ñ Identificar de forma inmediata un producto.
  - Ñ Diferenciarlo respecto a los productos de la competencia.
  - Ñ Informar al consumidor sobre los beneficios y ventajas del producto que contiene.
  - Ñ Incrementar la venta del producto.
  - Ñ Fidelizar al consumidor.
  - Ñ Argumentar.
  - Ñ Funciones innovadoras dependientes de la forma de vida de los consumidores - Función espejo.
  - Ñ Exhibición y sugerencia en el punto de venta.
- J En los niños de juguete o para la estimulación creativa. (López, 2021)

## 2.6 Anexos Indispensables

Los códigos QR son importantes porque almacenan información que puede leerse rápidamente, con solo utilizar un dispositivo móvil, además contiene información específica del producto donde el usuario puede acceder en el momento que desee. Por otra parte, la animación en 360° proporciona mayor información visual del producto brindando al cliente una experiencia única, de tal manera ayudando a enganchar a nuestra audiencia de manera creativa.

### 2.6.1 Código QR



**Ilustración 29-2:** Composición código QR

**Fuente:** Servicios técnicos móviles.

Los códigos QR fueron desarrollados por la empresa japonesa Denso Wave en el año 1994 esta empresa lo diseño para Toyota con el objetivo de poder identificar las piezas de los automóviles en su fase de producción y cuentan en la actualidad con la certificación ISO. Un código QR es un código de barras bidimensional que puede leerse mediante un teléfono móvil de forma instantánea al conectarse a Internet. (García y Okazaki, 2012)

Aunque es necesario disponer de una cámara para leer el código, además, pueden imprimirse en cualquier tipo de superficie y por cualquier tipo de impresora. (Segatto, 2008)

### **2.6.2 Animación 360°**

Una animación en 360° es un video diferente a lo tradicional lo cual permite tener una vista panorámica estableciendo el punto de mira para asemejar la vivencia de una experiencia única en primera persona, además nos ayuda a enganchar a nuestra audiencia, logrando captar el mensaje de manera creativa.

Según (Donnelly, 2021) menciona que el primer uso conocido de "panorama" en inglés (del griego, *pan* que significa "todos" y *horama* que significa "vista") se remonta a 1792, cuando el pintor Robert Barker acuñó el término para describir sus cuadros de gran angular de Edimburgo y Londres.



**Ilustración 30-2:** Panorama de Londres Barker

Fuente: MASV, 2021.

## CAPÍTULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Tipo de investigación

##### 3.1.1 *Investigación Exploratoria*

Se considera el estudio exploratorio como una entidad, o como una etapa inicial o preliminar en un proceso continuo de la investigación. Metodológicamente es más flexible que la investigación descriptiva y que la explicativa, implica mayor riesgo y requiere paciencia, serenidad y receptividad. (Camacho, 2008)

La investigación exploratoria al ser un análisis más profundo permite la observación detallada de cada uno de los personajes principales de las leyendas de Riobamba considerados “GUARDIANES DE LA MEMORIA”, en la cual al tener información investigada anteriormente se procede a analizar las características de los personajes para posterior a ello aplicar la técnica *paper craft*.

##### 3.1.2 *Investigación Documental*

La investigación documental, se basa en buscar datos sobre el tema elegido en textos, revistas, artículos especializados, de la red, folletos, tesis, trabajos de investigación, etc. en forma organizada. Para no divagar en un mundo de información es pertinente que antes de iniciar con la búsqueda de información documental se elabore un esquema de trabajo, mismo que permitirá mantener un orden en dicha búsqueda. (García, 2012)

La investigación documental permite la recolección de datos relevantes sobre temas de interés, la cual es un aporte importante para el desarrollo del proyecto, por ende, la presente investigación parte de información recabada de libros, publicaciones en páginas web, archivos digitales, proyectos de titulación de educación superior, bibliotecas virtuales y principalmente de la información proporcionada por el grupo de investigación KARAY laboratorio creativo de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

#### 3.2 Tipo de enfoque

##### 3.2.1 *Enfoque Cualitativa*

La investigación cualitativa busca una comprensión holística y enfatiza en la profundidad. Está orientada más al proceso y a la toma de decisiones que a los resultados y le interesa más la solución de problemas concretos que contribuir a la teoría científica. (Camacho, 2008)

El enfoque que se va a realizar es una investigación cualitativa donde se investigan las cualidades de cada uno de los personajes para que los mismos se conviertan en figuras tridimensionales los cuales ayuden a los preadolescentes a interesarse por las leyendas que existe en Riobamba.

### 3.3 Población

El grupo de investigación KARAY laboratorio creativo en su proyecto: ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN RIOBAMBA determinó que existen 28 leyendas las cuales son las siguientes:

- ) La aparición del diablo
- ) Los payasos de cristal
- ) La laguna de San Antonio
- ) El Chagualunga
- ) La peña del Dal Dal
- ) La loca viuda
- ) El sol y el viento
- ) Los celos del Tita Chimborazo
- ) Los toros que sedujo el Chimborazo
- ) Los dos hermanos huérfanos
- ) Los hijos del Chimborazo
- ) Los hijos del Chimborazo 2
- ) La piedra de indio ladrón
- ) El duende enamorado
- ) El baile más allá
- ) El duende trasnochador
- ) La casa del carpintero
- ) La monja sin cabeza
- ) La niña del árbol de los limones
- ) El entierro perdido
- ) La curva de las almas condenadas
- ) Señor del Buen Suceso
- ) El Luterano el ermitaño de Riobamba
- ) El descabezado de Riobamba
- ) La silla del cementerio
- ) Magdalena Dávalos la musa francesa
- ) Kulta Kucha la Laguna de Colta
- ) El Chuzalongo el hijo del cerro

Sin embargo, las que fueron documentadas y narradas en el año 2018 fueron 6 leyendas que son las más representativas de cantón Riobamba, las que son objeto del presente estudio:

- ) La silla del cementerio
- ) El descabezado de Riobamba
- ) Magdalena Dávalos la musa francesa
- ) El Luterano el ermitaño de Riobamba
- ) Kulta Kucha la laguna de Colta
- ) El Chuzalongo el hijo del cerro

### 3.4 Técnicas e Instrumentos de investigación

En el presente proyecto se va a utilizar la técnica de observación, para recopilar información de los 6 personajes principales de las leyendas de Riobamba, en cual se analizará la portada y cada una de sus páginas para poder determinar tanto la narrativa textual como la visual o gráfica y mediante la utilización del instrumento de fichas se irá registrando la información recabada.

#### 3.4.1 Fichas de observación

La utilización de las fichas tiene como objetivo recabar información de forma ordenada, concreta y precisa sobre los personajes principales de las leyendas de Riobamba para una mayor comprensión.

- ) **Modelo ficha**

#### FICHA N.-1

**Tabla 4-3:** Modelo ficha de observación

<b>CÓDIGO</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	<i>(nombre de la leyenda)</i>
<b>Personaje:</b>	<i>(nombre del personaje)</i>
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	<i>(fecha)</i>
<b>Descripción general:</b> <i>(Descripción del personaje)</i>	
<b>Análisis textual</b> <i>(idea principal e idea secundaria)</i>	<b>Análisis gráfico</b> <i>(color, tamaño, forma, textura)</i>
<b>IMAGEN ILUSTRADA</b> <i>Imagen</i>	
<b>Vestimenta:</b> <i>(descripción acerca de la vestimenta del personaje)</i>	<b>Personalidad:</b> <i>(descripción de la personalidad del personaje)</i>

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



### 3.4.2 Ficha técnica

Estas fichas permiten detallar la cromática y los materiales a utilizar en el texturizado de los personajes principales de las leyendas de Riobamba.

#### FICHA N.- 02

Tabla 5-3: Modelo ficha técnica

CÓDIGO	
FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE	
<b>Leyenda:</b>	<i>(nombre de la leyenda)</i>
<b>Leyenda:</b>	<i>(nombre del personaje)</i>
<b>Cromática</b> <i>(color en RGB)</i>	<b>Material Substance</b> <i>(vestimenta del personaje)</i>
<b>Mapas UV</b> <i>(piezas del personaje que se puedan mapear)</i>	<b>Texturizado</b> <i>(proceso texturizado)</i>

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

### 3.5 Metodología del diseño

Bruno Munari, este diseñador italiano (1907 – 1998) industrial / gráfico plantea un método proyectual basado en la resolución de problemas. Esta metodología evita el inventar la rueda con cada proyecto y plantea sistematizar la resolución de problemas.

- )] **Problema:** Falta de identidad cultural en los preadolescentes.
- )] **Definición del problema:** En la actualidad se puede apreciar que la tecnología ha intervenido drásticamente en los preadolescentes, lo cual ha hecho que vaya desapareciendo la identidad cultural entre las cuales se encuentran las leyendas que con el paso de los años han ido modificando su narración por ende se ha visto la necesidad de aplicar la técnica de *paper craft* en los principales personajes de las leyendas de Riobamba.
- )] **Componentes del problema:**
  - ✓ Alteración de leyendas
  - ✓ Desinterés por la lectura
  - ✓ Avance de la tecnología
- )] **Recopilación de datos:** Fichas descriptivas de cada personaje.

- J **Análisis de datos:** Análisis de datos cualitativos de cada personaje principal de las leyendas.
- J **Creatividad:** Blocking y geometrización de los personajes principales de las leyendas.
- J **Materiales y tecnología:** Tangible, herramientas, software y hardware para su elaboración
- J **Experimentación:** Vistas frontal y lateral, modelado en 3D, ficha técnica de uv mapping y materiales para el texturizado del personaje, texturizado final y plantilla del troquelado de cada personaje.
- J **Modelo:** Elaboración de los prototipos.
- J **Verificación:** Prototipos finales.

## CAPÍTULO IV

### 4. MARCO DE RESULTADOS

Se desarrolla la propuesta final de la técnica *paper craft*, en base al análisis de las fichas de observación que ayudó a recabar información acerca de los seis personajes principales de las leyendas de Riobamba que son: El luterano, El descabezado de Riobamba, La silla del cementerio, Magdalena Dávalos, Kulta Kucha y El Chuzalongo.

Por otra parte, al utilizar las fichas técnicas de los materiales de cada uno de los personajes permitió detallar los materiales utilizados al momento de realizar la texturización en el modelado 3D, obteniendo así un personaje atractivo para posterior a ello realizar una animación en 360°.

#### 4.1 Metodología proyectual de Bruno Munari

En base al proceso establecido en la metodología proyectual de Bruno Munari mencionado en el capítulo anterior, a continuación, se puede observar en el desarrollo del proyecto final con cada una de sus etapas.

##### 4.1.1 Problema

Las manifestaciones culturales narrativas de la ciudad de Riobamba considerada como patrimonio cultural inmaterial se ha ido modificando con el pasar del tiempo, además el avance de la tecnología ha causado la pérdida de interés y desconocimiento de la narración verídica de las leyendas en los preadolescentes de 9 a 12 años de edad.

##### 4.1.2 Definición del problema

En todo el mundo se puede evidenciar que la tecnología ha ido invadiendo la identidad cultural de los preadolescentes dejando atrás el interés por leer un libro haciendo que se interesen más por la transmisión oral y visual de las leyendas las cuales son modificadas o alteradas al momento de narrarlas, por ende, la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo ha ejecutado un proyecto investigativo con su tema “*Ilustración de leyendas riobambeñas como estrategia para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba*” dirigido a los preadolescentes de 9 a 12 años de edad sin importar su nivel socio-económico, por ello se vio la necesidad de complementar dicha investigación aplicando la técnica *paper craft* en los principales personajes de las leyendas ayudando a reforzar los conocimientos y fortalecer la identidad cultural en los preadolescentes.

##### 4.1.3 Componentes del problema

- ) Avance de la tecnología:
  - ✓ Interés a los video juegos
  - ✓ Interés a las plataformas *stream*
  - ✓ Interés a las redes sociales


- J La alteración de las leyendas:
  - ✓ Mala difusión de generación en generación.
- J La falta de documentación.
  - ✓ Falta de información verídica de las leyendas.
- J Pérdida de la identidad cultural:
  - ✓ Preferencia por la cultura extranjera.

#### **4.1.4 Recopilación de datos**

A continuación, se realizará el análisis de las fichas de observación de los personajes principales leyendas de Riobamba.

##### **4.1.4.1 Fichas de observación**


**Tabla 6-4:** Ficha de observación la silla del cementerio

<b>CÓDIGO 001</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	La silla del cementerio
<b>Personaje:</b>	Schneidewind Jozep
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Moderna
<b>Descripción general:</b> Era un joven de buena presencia, que vestía siempre elegante e impecable, además era, un ser humano solidario y altruista.	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>Josep se sentía muy destrozado por la muerte de su esposa Elizabeth, el hombre pasaba día y noche abrazado a la lápida de su mujer; aferrado a las varillas que adornaban la tumba; todos los días el extranjero acudía hasta la tumba de su amada, y allí permanecía horas y horas, “conversando” con ella, le leía libros de poemas, tocaba la guitarra y le cantaba.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: morado, negro, café, blanco, turquesa, verde, rosado</p> <p>Tamaño: grande</p> <p>Contextura: delgado</p> <p>Textura: lisa</p>
<b>IMAGEN ILUSTRADA</b>	
	
<b>Vestimenta:</b> traje formal, zapatos de cuero color café, camisa blanca y corbata negra	<b>Personalidad:</b> tierno, culto

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

**Tabla 7-4:** Ficha de observación el descabezado de Riobamba

<b>CÓDIGO 002</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El descabezado de Riobamba
<b>Personaje:</b>	Descabezado
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Colonial
<p><b>Descripción general:</b> Era un jinete sin cabeza que cabalgaba en su caballo negro por las polvorientas calles de la nueva ciudad de Riobamba atemorizando a las personas que vivían en ese lugar.</p>	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>Jinete sin cabeza que aparecía cabalgando en su caballo los días sábados a las 12 de la noche atemorizando a la gente del pueblo, tiempo después descubrieron que se trataba del cura de San Luis.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: negro</p> <p>Tamaño: alto</p> <p>Contextura: delgada</p> <p>Textura: lisa</p>
<b>IMAGEN ILUSTRADA</b>	
	
<p><b>Vestimenta:</b> capa de color negro largo, bata negra, botas de cuero, collar dorado con un crucifijo.</p>	<p><b>Personalidad:</b> extrovertido</p>

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.


**Tabla 8-4:** Ficha de observación del caballo

<b>CÓDIGO 002.1</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El descabezado de Riobamba
<b>Personaje:</b>	Caballo
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Colonial
<b>Descripción general:</b> Era un caballo de color negro que acompañaba al jinete sin cabeza.	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>Caballo de color negro que era utilizado por el jinete sin cabeza todos los sábados a las 12 de la noche para generar terror a los habitantes del pueblo.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: negro</p> <p>Tamaño: grande</p> <p>Contextura: delgado</p> <p>Textura: lisa</p>
<b>IMAGEN ILUSTRADA</b>	
	
<b>Vestimenta:</b> montura de color negro	<b>Personalidad:</b> Dócil

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

**Tabla 9-4:** Ficha de observación Magdalena Dávalos la musa francesa


<b>CÓDIGO 003</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	Magdalena Dávalos la musa francesa
<b>Personaje:</b>	Magdalena Dávalos
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Colonial
<b>Descripción general:</b> Era una mujer con carácter, de aspecto elegante y distinguido, de piel clara y cabellera larga, que con el pasar del tiempo se convirtió en una dama de gran Cultura.	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>Magdalena Dávalos a pesar de vivir en una época donde la formación educativa de la mujer era muy precaria, su admirable personalidad, su gran erudición, sus cualidades artísticas y su sólido conocimiento en francés, la hicieron distinguirse como una mujer independiente y admirada en la sociedad ecuatoriana.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: café, rosado, turquesa, amarillo</p> <p>Tamaño: grande</p> <p>Contextura: delgada</p> <p>Textura: lisa</p>
<b>IMAGEN ILUSTRADA</b>	
	
<b>Vestimenta:</b> vestido con estilo francés, sombrero ancho con pluma.	<b>Personalidad:</b> Alegre, colérica

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



**Tabla 10-4:** Ficha de observación el Luterano el ermitaño de Riobamba

<b>CÓDIGO 004</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El Luterano el ermitaño de Riobamba
<b>Personaje:</b>	Luterano
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Colonial
<p><b>Descripción general:</b> Era un hombre alto, fornido; de cabello, barba y patillas rojizas; ojos pequeños, azules y penetrantes; nariz aguileña, labios finos y mentón saliente, la piel oscurecida por la intemperie.</p>	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>Médico extranjero que tenía una relación muy cercana con los indígenas del pueblo, siempre estaba dispuesto a ayudarlos, con sus conocimientos en medicina, les preparaba remedios con hierbas, les acogía entre sus brazos, y les daba consejos de cómo preparar los sembríos y cosechas.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: negro, blanco, rojo, azul marino, verde, anaranjado, turquesa.</p> <p>Tamaño: alto</p> <p>Contextura: delgada</p> <p>Textura: lisa, rugosa</p>
<b>IMAGEN ILUSTRADA</b>	
	
<p><b>Vestimenta:</b> Abrigo de cuero negro hasta las rodillas; botas militares, sombrero negro, traje azul marino, camisa blanca, corbata negra y shigra de color marrón con plantas medicinales.</p>	<p><b>Personalidad:</b> Introverso</p>

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.


**Tabla 11-4:** Ficha de observación Kulta Kucha la Laguna de Colta

<b>CÓDIGO 005</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	Kulta Kucha la Laguna de Colta
<b>Personaje:</b>	Paila (comerciante)
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Precolombina
<p><b>Descripción general:</b> En Chimborazo, hay una hermosa laguna que parece un gran espejo de agua, rodeada de una exuberante vegetación, y conocida en lengua puruhá como “Kulta Kucha” que significa “Laguna de Patos”,</p>	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>El comerciante al ver que el cielo oscureció y no paraba de llover decidió descansar, al despertarse se percató que su mercadería se estaba mojando y noto que la paila se había llenado <math>\frac{3}{4}</math> partes trato de moverla, pero era imposible y con el pasar del tiempo solo vio que la paila se iba convirtiendo en una laguna.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: blanco, negro, dorado, café</p> <p>Tamaño: pequeño</p> <p>Contextura: normal</p> <p>Textura: lisa</p>
<b>ILUSTRADA</b>	
	
<p><b>Vestimenta:</b> camisa blanca de mangas cortas y pantalón negro</p>	<p><b>Personalidad:</b> Colérico - sentimental</p>
<p><b>Observación:</b> en la leyenda Kulta Kucha su personaje principal es la paila que está acompañado de un comerciante el cual es un personaje neutro de la leyenda, llegando a la conclusión que los personajes principales no siempre son personas, sino más bien son elementos protagonistas de la historia.</p>	

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

**Tabla 12-4:** Ficha de observación el Chuzalongo el hijo del cerro

<b>CÓDIGO 006</b>	
<b>FICHA DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El Chuzalongo el hijo del cerro
<b>Personaje:</b>	Chuzalongo
<b>Época de desarrollo de la leyenda:</b>	Precolombina
<p><b>Descripción general:</b> Era un hombrecito de baja estatura, con el cabello largo y “sucu”, que tiene una deformidad en una de las extremidades, el pie al revés, y el talón en lugar de los dedos.</p>	
<p><b>Análisis textual</b></p> <p>En las tierras de San Juan en la provincia de Chimborazo, allí en plena cordillera de los Andes hay una hermosa laguna de aguas cristalinas, cerca de la laguna conocida como Yanacocha (charco negro) donde habitan pajonales, lupinos, patos, y enormes frailejones de flores amarillas que ostentan su belleza moviendo sus alargadas y peludas hojas al sonido del agua y la neblina; internado en estos fríos páramos alfombrados con verdes musgos, mora un pequeño hombrecito con apariencia pícara.</p>	<p><b>Análisis gráfico</b></p> <p>Color: rojo, café, amarillo</p> <p>Tamaño: pequeño</p> <p>Contextura: gordito</p> <p>Textura: lisa</p>
<p><b>ILUSTRADA</b></p> 	
<p><b>Vestimenta:</b> poncho de lana rojo, pantalón y sombrero de color café.</p>	<p><b>Personalidad:</b> pícaro - extrovertido</p>

**Fuente:** (KARAY laboratorio creativo y NAICECD I+D+C+i 2019)

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

#### 4.1.5 *Análisis de datos*

Una vez analizada cada ficha de observación de los personajes principales de las leyendas de Riobamba se puede apreciar que las ilustraciones tienen una misma línea gráfica con formas orgánicas y estilizadas donde se puede visualizar los rasgos característicos de cada personaje, además tienen colores primarios, secundarios y complementarios como el color piel con su *pantone* #FF9933 la cual se repite en casi todos los personajes y son totalmente planos, es decir que no existe demasiada variación cromática en todos los personajes logrando crear una paleta muy similar entre todos. Por otra parte, en las ilustraciones existe una desproporción estilizada del canon de la figura humana que tradicionalmente es de 6 a 7 cabezas. Finalmente, estas leyendas han sucedido en diferentes épocas como en la época colonial, moderna y precolombina.

#### 4.1.6 *Creatividad*

Encaje geométrico de los personajes de las leyendas, donde las piezas serán construidas a base de figuras geométricas como cubos, esferas y cilindros para los brazos, piernas, cabezas, cuerpos y narices, además se utilizarán planos para cejas, manos, cabello y detalles por lo que son piezas muy pequeñas para ser armadas con volumen.

##### 4.1.6.1 *Blocking de los personajes principales de las leyendas de Riobamba*

###### ) **La silla del cementerio**



**Ilustración 31-4:** Blocking de la silla del cementerio

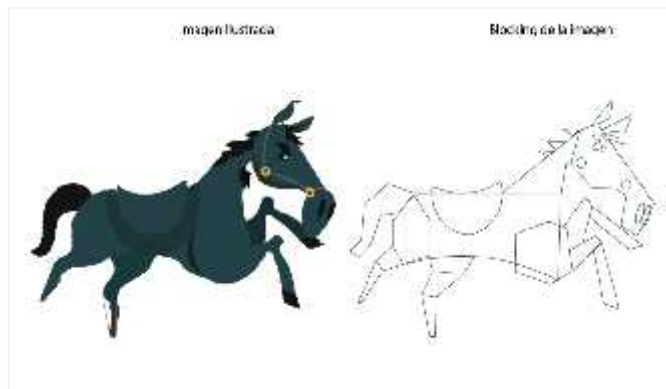
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) El descabezado de Riobamba



**Ilustración 32-4:** Blocking del Descabezado

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



**Ilustración 33-4:** Blocking del caballo

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) Magdalena Dávalos la musa francesa



**Ilustración 34-4:** Blocking de Magdalena Dávalos la musa francesa

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) El Luterano el ermitaño de Riobamba



**Ilustración 35-4:** Blocking del Luterano el ermitaño de Riobamba

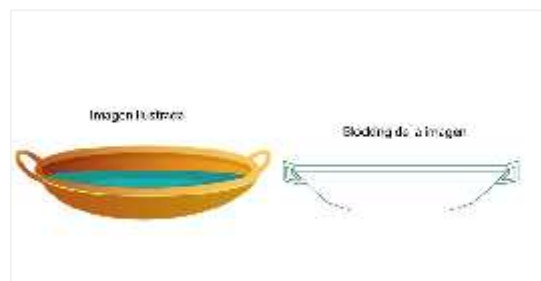
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) Kulta Kucha la Laguna de Colta



**Ilustración 36-4:** Blocking del Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



**Ilustración 37-4:** Blocking de la paila

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) El Chuzalongo el hijo de cerro



**Ilustración 38-4:** Blocking del Chuzalongo el hijo de cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

### 4.1.7 Personajes geometrizados

#### ) La silla del cementerio



**Ilustración 39-4:** Geometrización la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) El descabezado de Riobamba



**Ilustración 40-4:** Geometrización el descabezado

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



**Ilustración 41-4:** Geometrización del caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) Magdalena Dávalos la musa francesa



**Ilustración 42-4:** Geometrización Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



## ) El Luterano el ermitaño de Riobamba



**Ilustración 43-4:** Geometrización el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) Kulta Kucha la Laguna de Colta



**Ilustración 44-4:** Geometrización Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.



**Ilustración 45-4:** Geometrización paila

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

## ) **El Chuzalongo el hijo de cerro**



**Ilustración 46-4:** Geometrización el chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

### **4.1.8 Materiales y tecnología**

Para la elaboración de los personajes principales de las leyendas de Riobamba en la técnica *paper craft* se utilizó los siguientes:

#### ) **Material tangible**

Los materiales que se utilizaron para la elaboración de los prototipos de cada personaje son cartulinas de color blancas A3 y A4 y acetatos A4.

#### ) **Herramientas**

Para la elaboración de los prototipos de los personajes se utilizó dos estiles, 2 exactos, reglas, y pegamento.

#### ) **Software**

Para el desarrollo de los personajes principales de las leyendas de Riobamba se utilizó los programas *Autodesk MAYA 3D* para realizar el modelado y una animación de 360°, *Adobe Substance 3D Painter* para agregar texturas en cada modelado realizado anteriormente y finalmente *Adobe Illustrator 2020* para crear las plantillas y packaging de cada uno de los personajes.

#### ) **Hardware**

Se utilizó dos laptops Legion core i7 y Dell core i5 para el funcionamiento de los distintos softwares, además una impresora canon G3110 para la impresión de las distintas pruebas.

### **4.1.9 Experimentación**

Elaboración de vistas frontales y laterales de cada personaje principal de las leyendas para realizar su respectivo modelado 3D.

#### 4.1.9.1 Vista frontal y lateral de los personajes

##### ) La silla en el cementerio



**Ilustración 47-4:** V. Frontal-Lateral la silla del cementerio

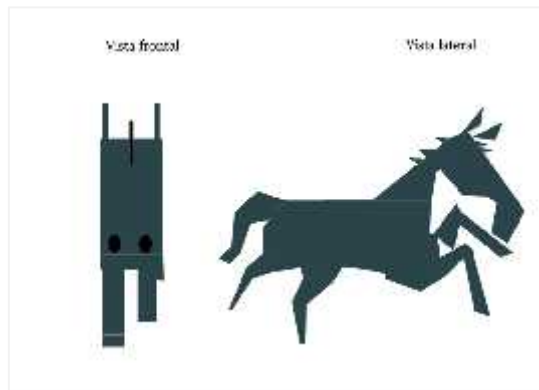
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

##### ) El Descabezado de Riobamba



**Ilustración 48-4:** V. Frontal-Lateral el descabezado

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 49-4:** V. Frontal-Lateral del caballo

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 50-4:** V. Frontal-Lateral Magdalena Dávalos la musa francesa

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 51-4:** V. Frontal-Lateral el Luterano el ermitaño de Riobamba

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

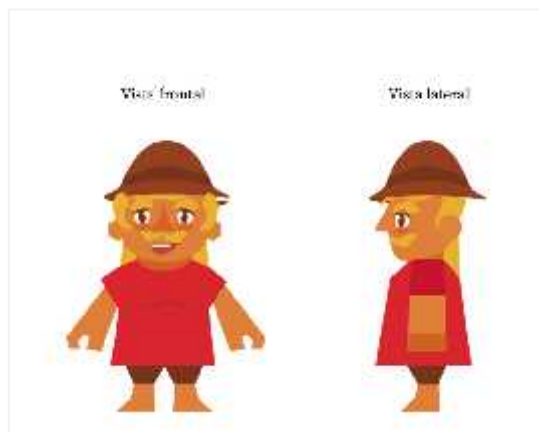
## ) Kulta Kucha la Laguna de Colta



**Ilustración 52-4:** V. Frontal-Lateral del Kuta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El Chuzalongo el hijo de cerro



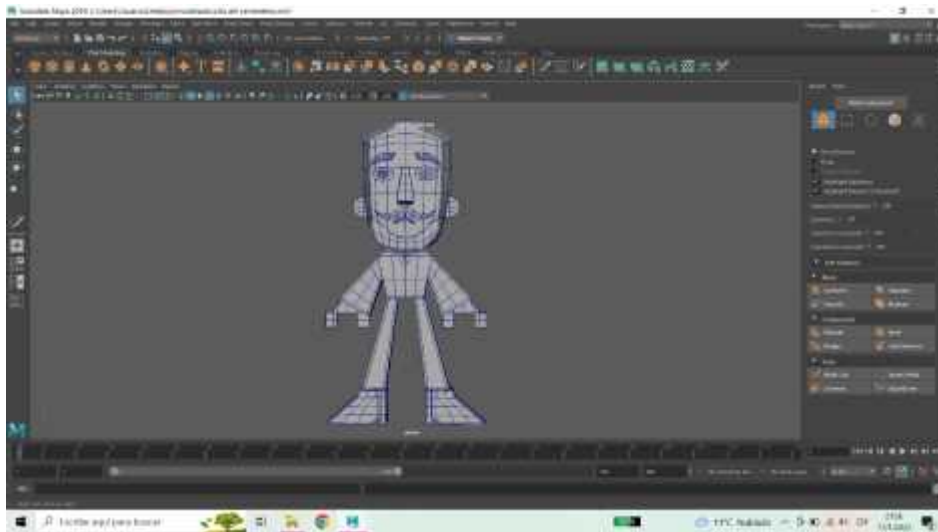
**Ilustración 53-4:** V. Frontal-Lateral del Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

### 4.1.9.2 Modelado 3D

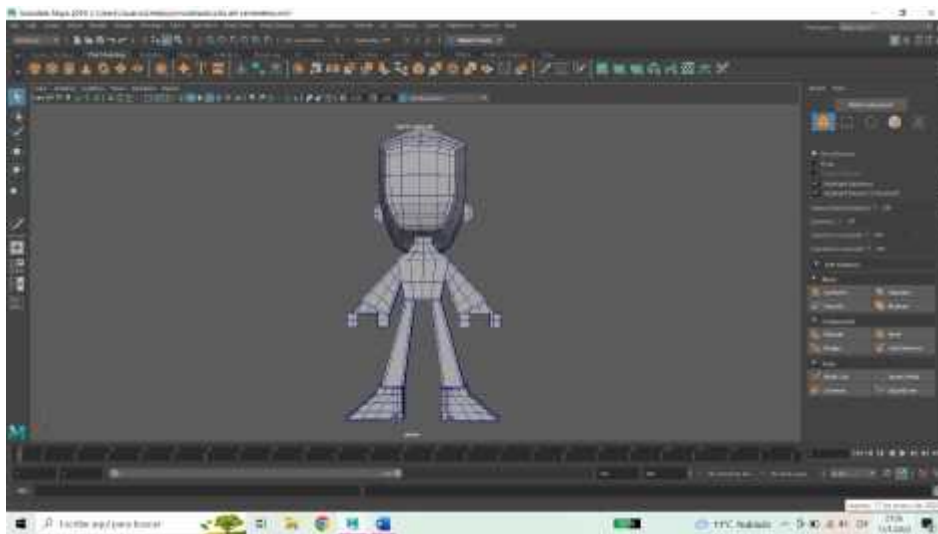
En software *Autodesk MAYA 3D* se realizó el modelado de los personajes principales de las leyendas de Riobamba donde se utilizó figuras geométricas como cubos, esferas y cilindros los cuales fueron modificados con extrusiones de acuerdo a la geometrización realizada.

## ) La silla en el cementerio



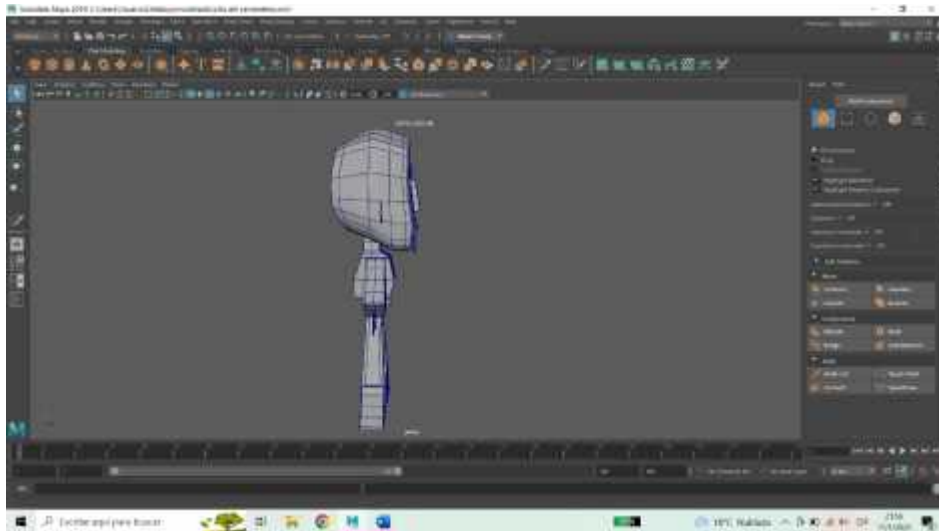
**Ilustración 54-4:** Modelado 3D V. Frontal la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



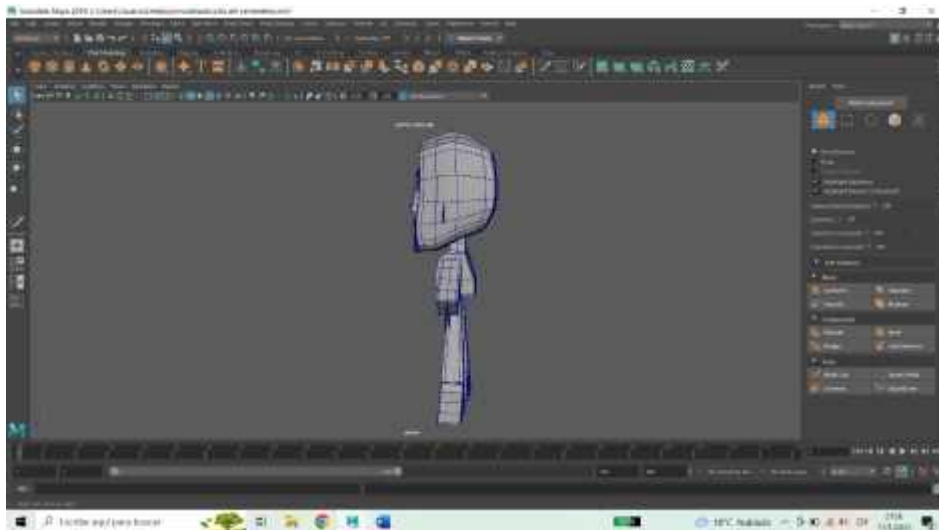
**Ilustración 55-4:** Modelado 3D V. Posterior la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



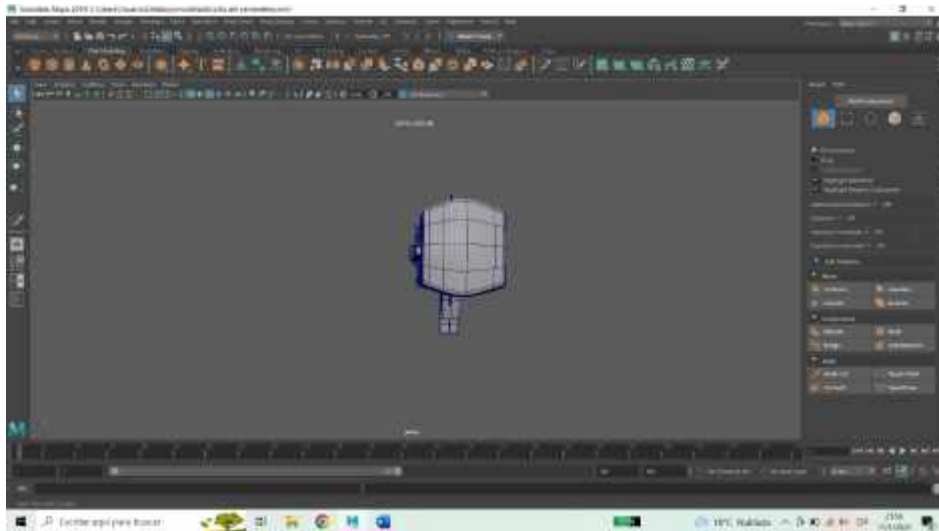
**Ilustración 56-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



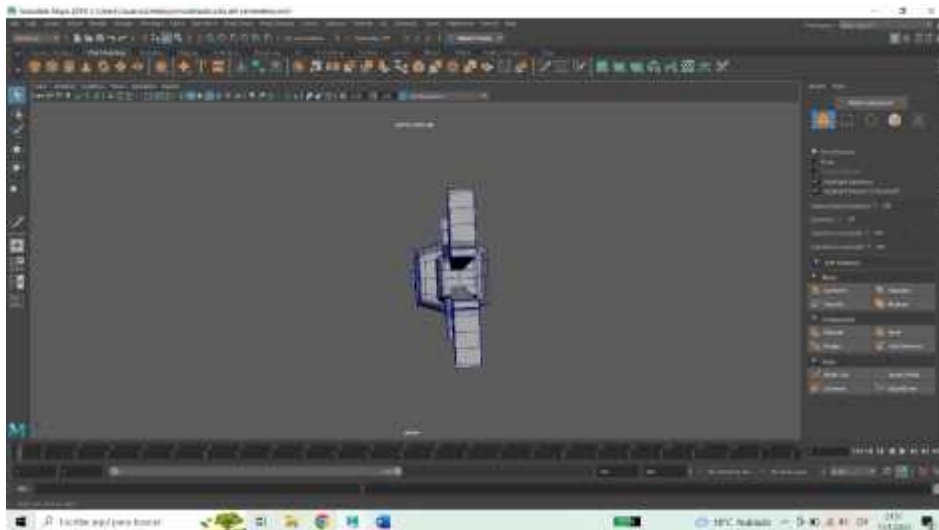
**Ilustración 57-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 58-4:** Modelado 3D V. Superior la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

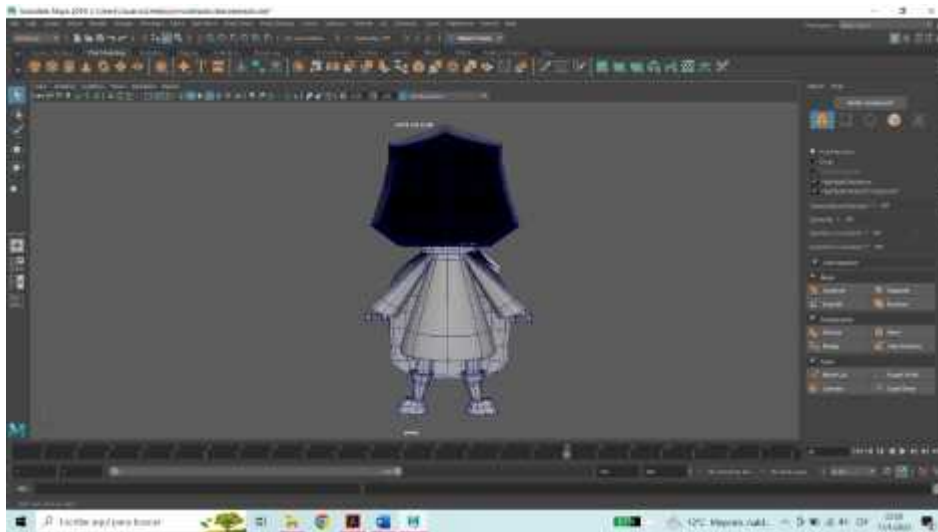


**Ilustración 59-4:** Modelado 3D V. Inferior la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

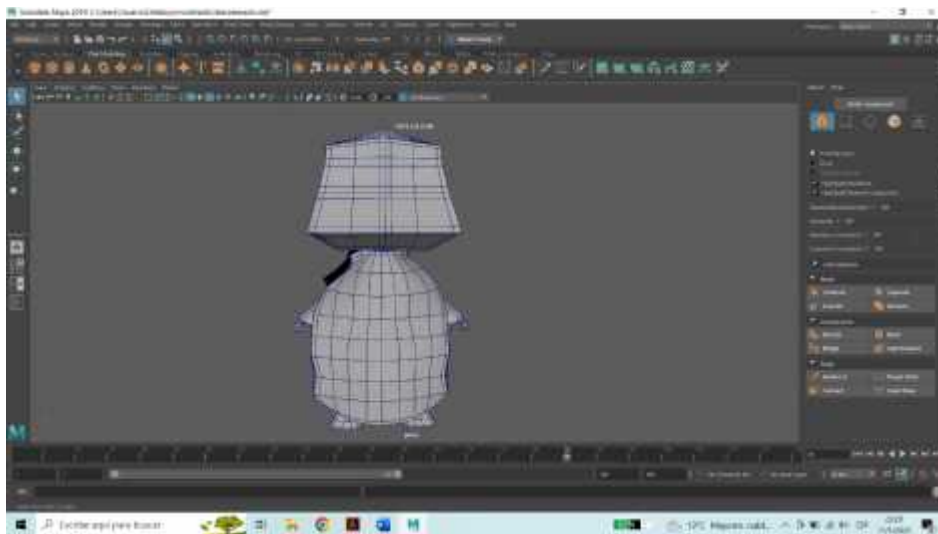


## ) El Descabezado de Riobamba



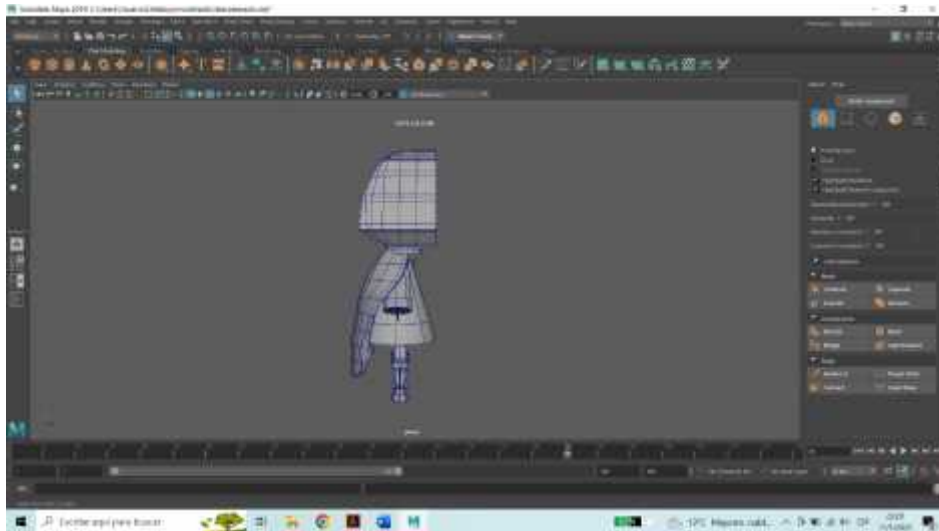
**Ilustración 60-4:** Modelado 3D V. Frontal el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 61-4:** Modelado 3D V. Posterior el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



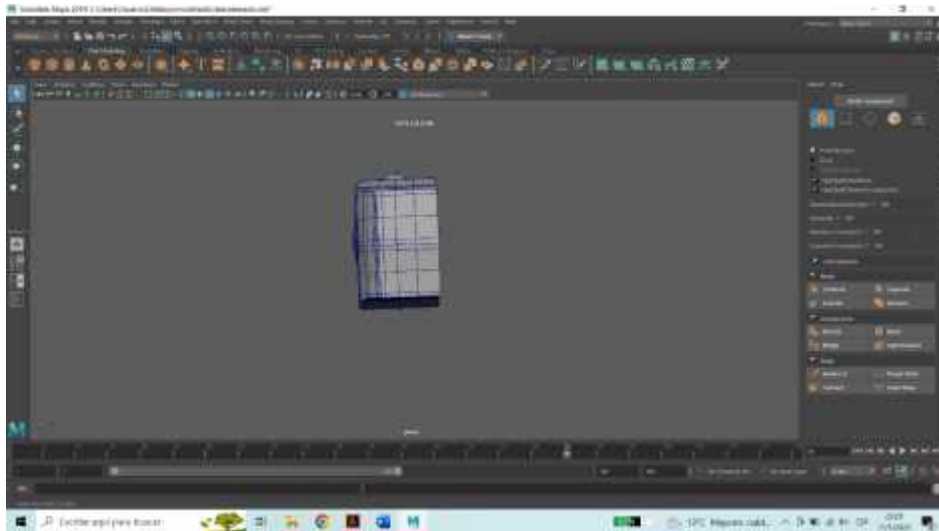
**Ilustración 62-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



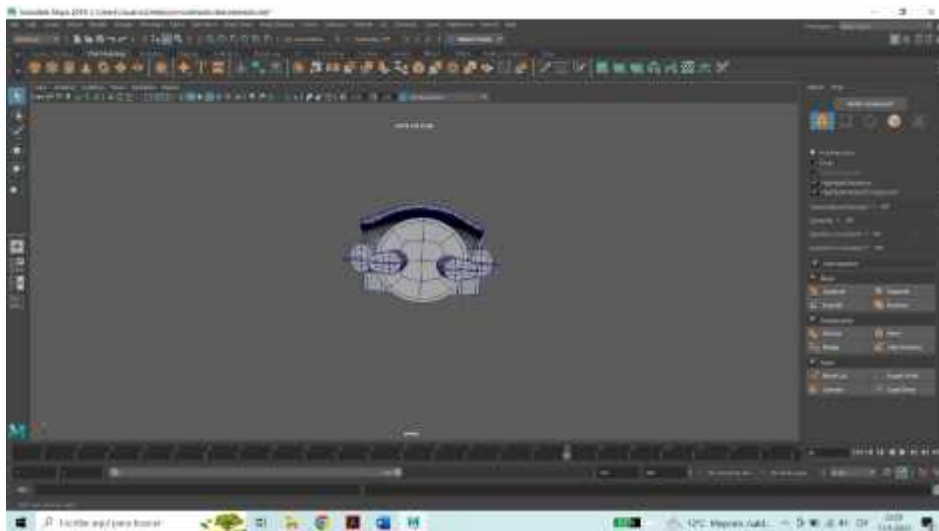
**Ilustración 63-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



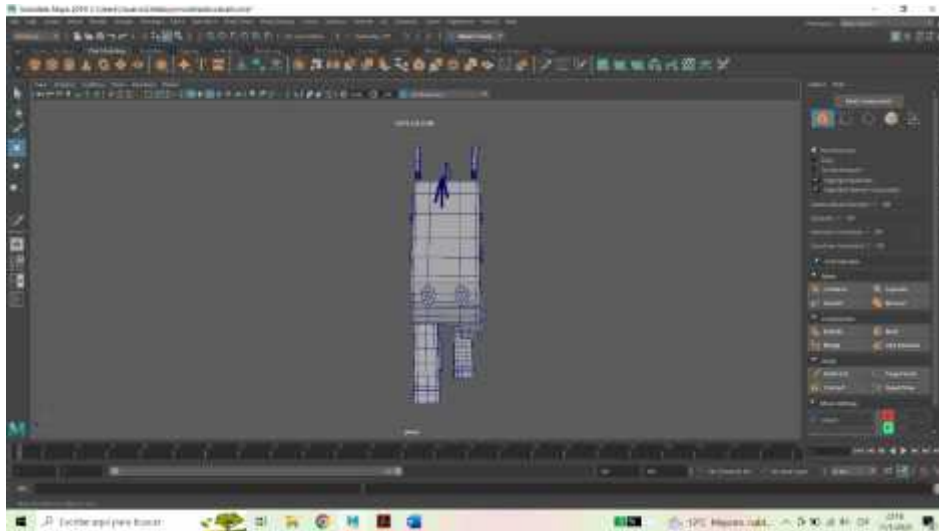
**Ilustración 64-4:** Modelado 3D V. Superior el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



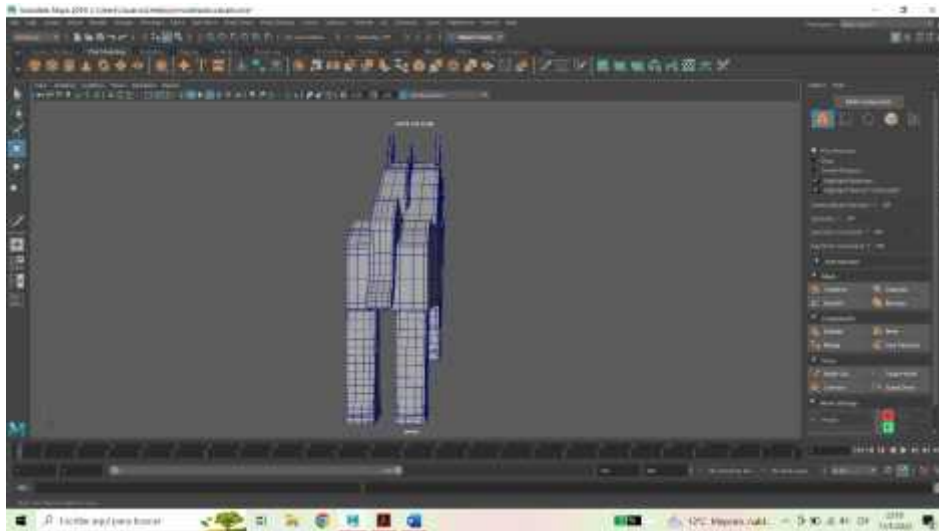
**Ilustración 65-4:** Modelado 3D V. Inferior el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 66-4:** Modelado 3D V. Frontal caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 67-4:** Modelado 3D V. Posterior caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



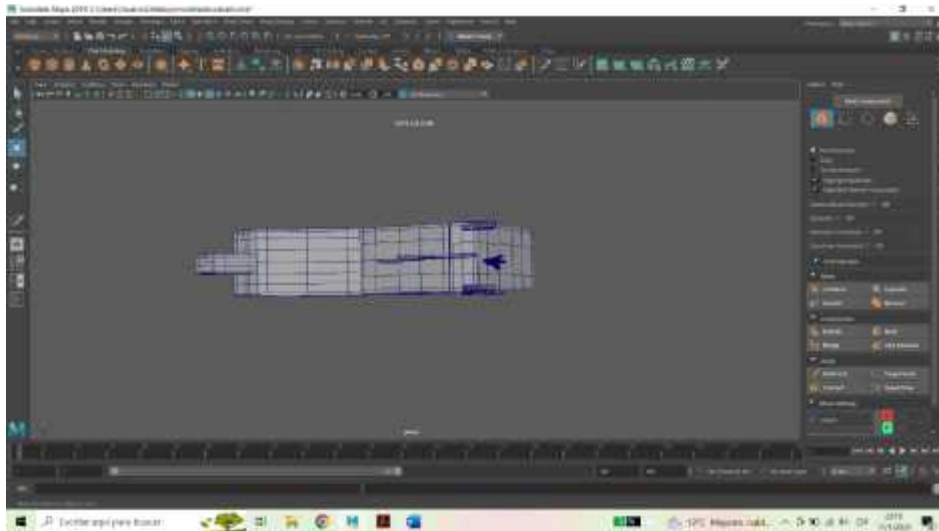
**Ilustración 68-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



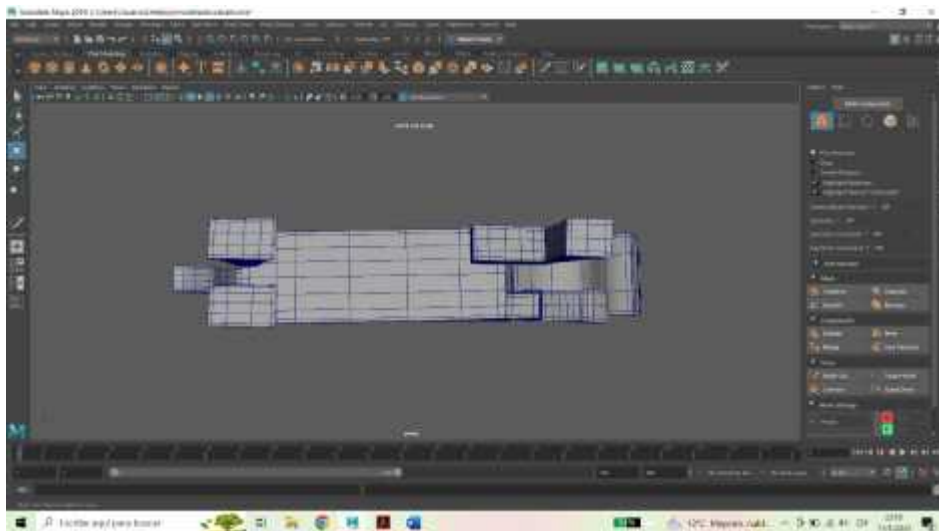
**Ilustración 69-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 70-4:** Modelado 3D V. Superior caballo

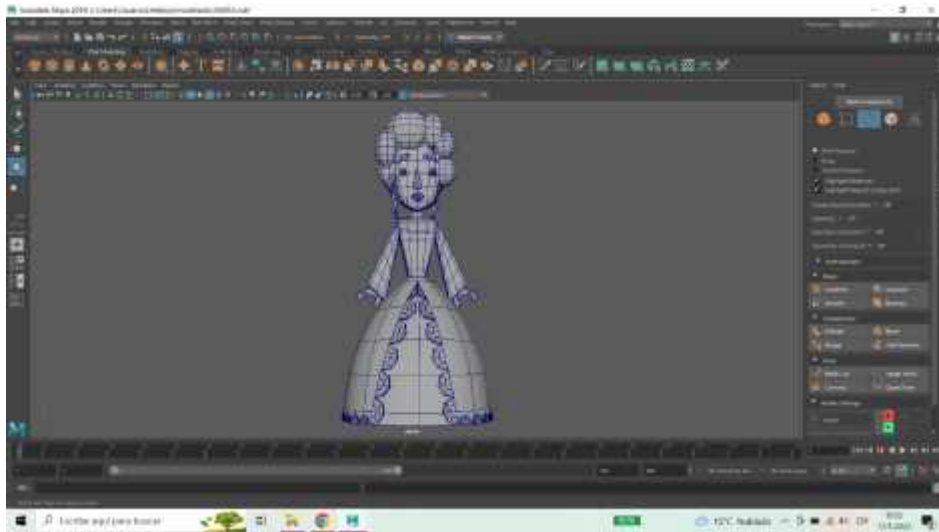
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 71-4:** Modelado 3D V. Inferior caballo

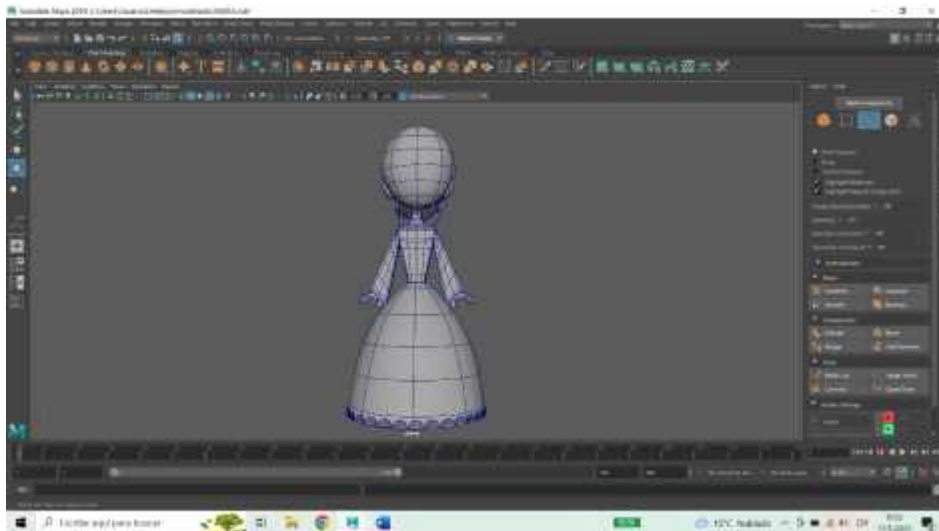
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## J Magdalena Dávalos la musa francesa



**Ilustración 72-4:** Modelado 3D V. Frontal Magdalena Dávalos la musa francesa

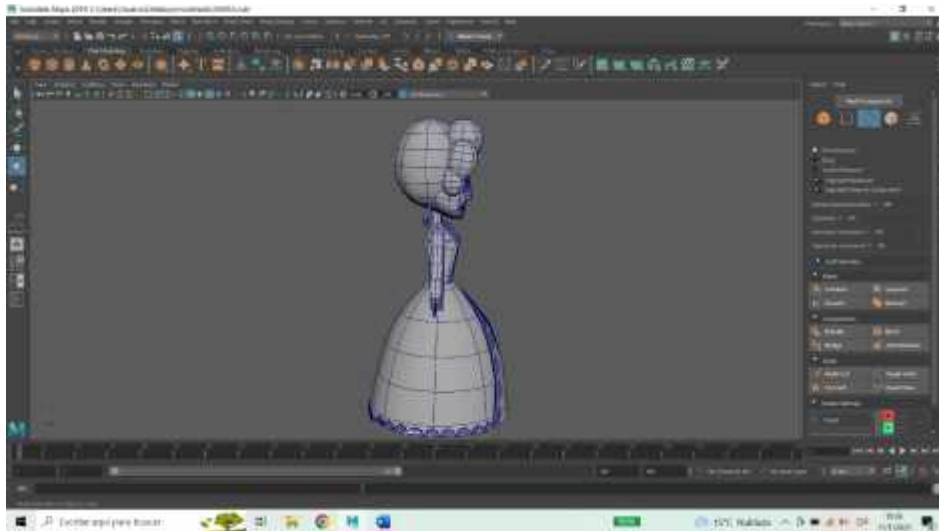
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 73-4:** Modelado 3D V. Posterior Magdalena Dávalos la musa francesa

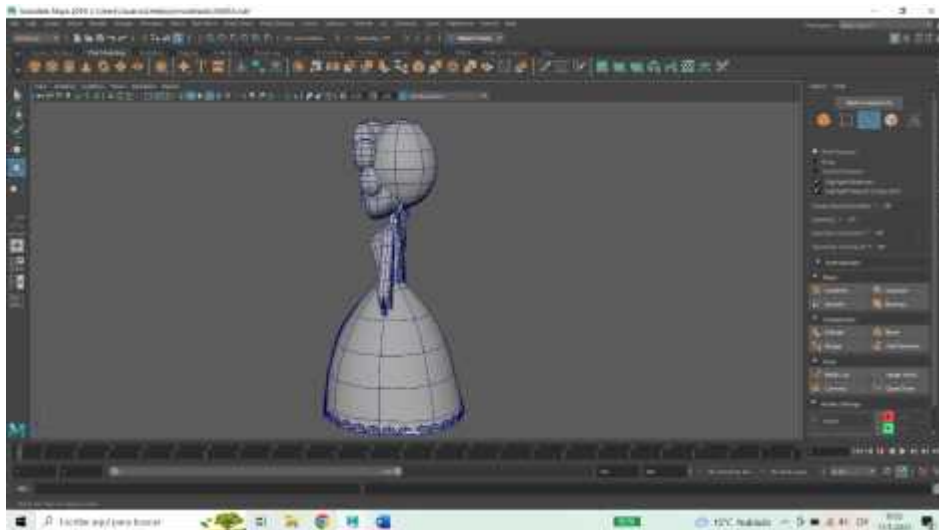
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.





**Ilustración 74-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha Magdalena Dávalos la musa francesa

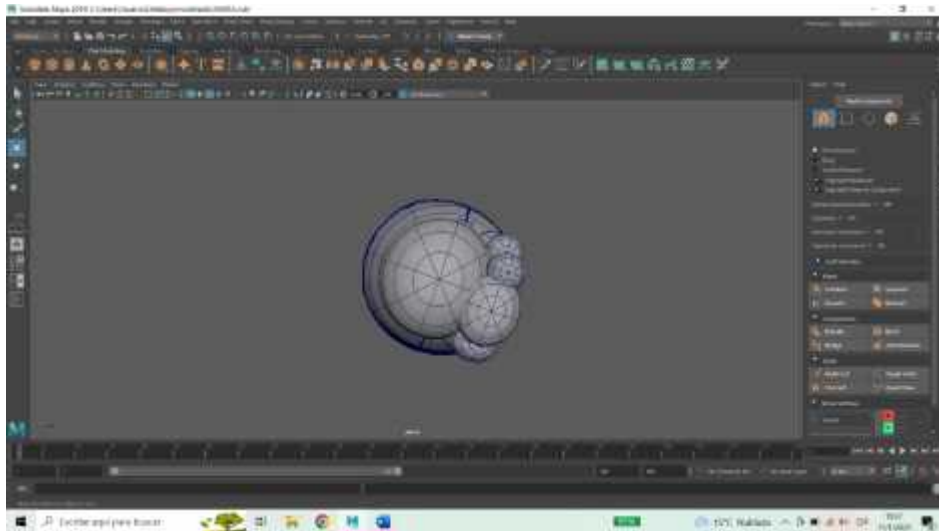
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 75-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda Magdalena Dávalos la musa francesa

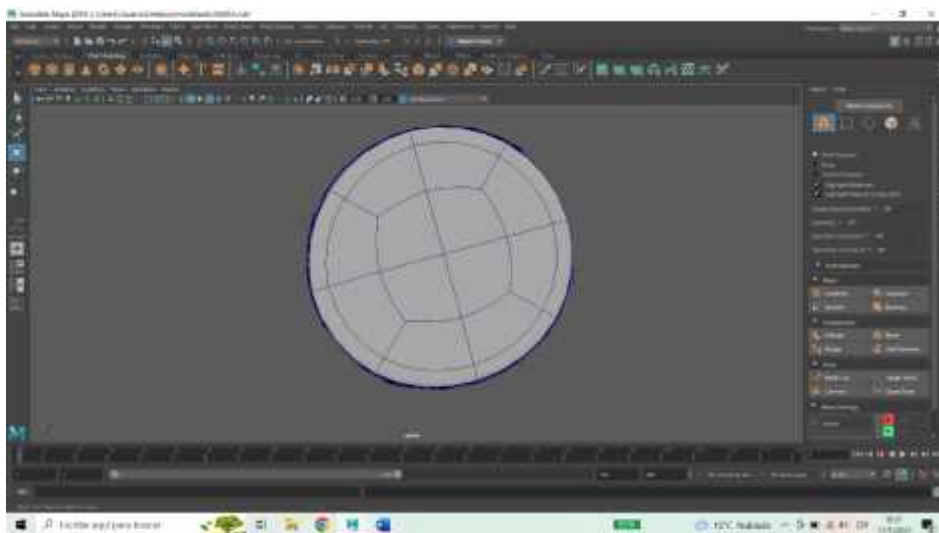
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.





**Ilustración 76-4:** Modelado 3D V. Superior Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 77-4:** Modelado 3D V. Inferior Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El Luterano el ermitaño de Riobamba



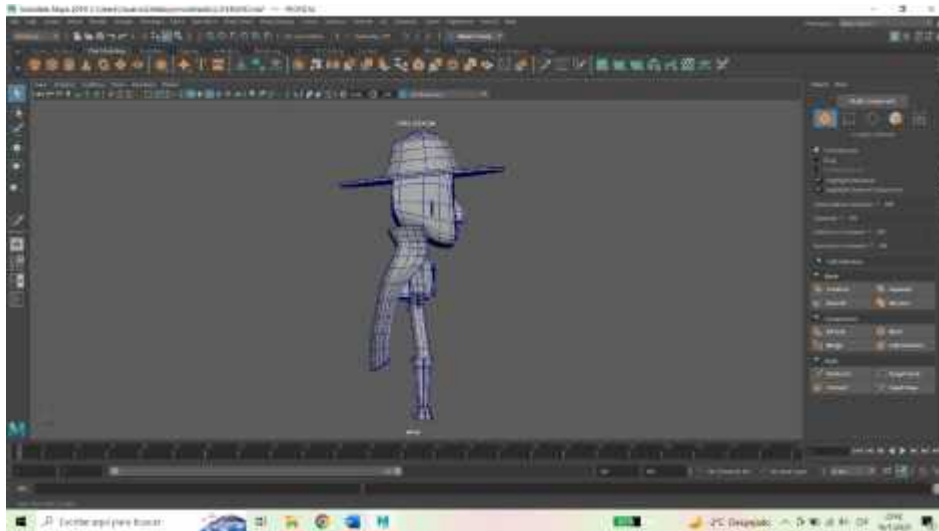
**Ilustración 78-4:** Modelado 3D V. Frontal el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



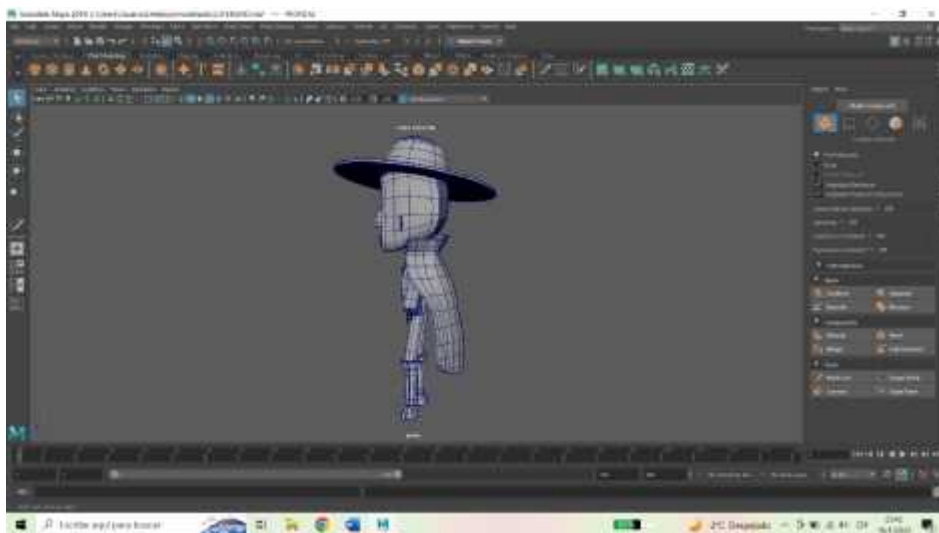
**Ilustración 79-4:** Modelado 3D V. Posterior el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



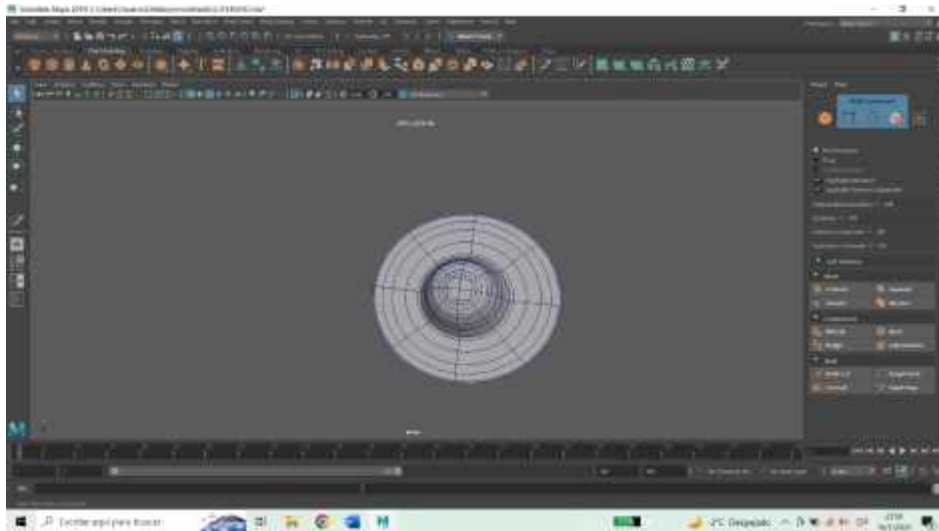
**Ilustración 80-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



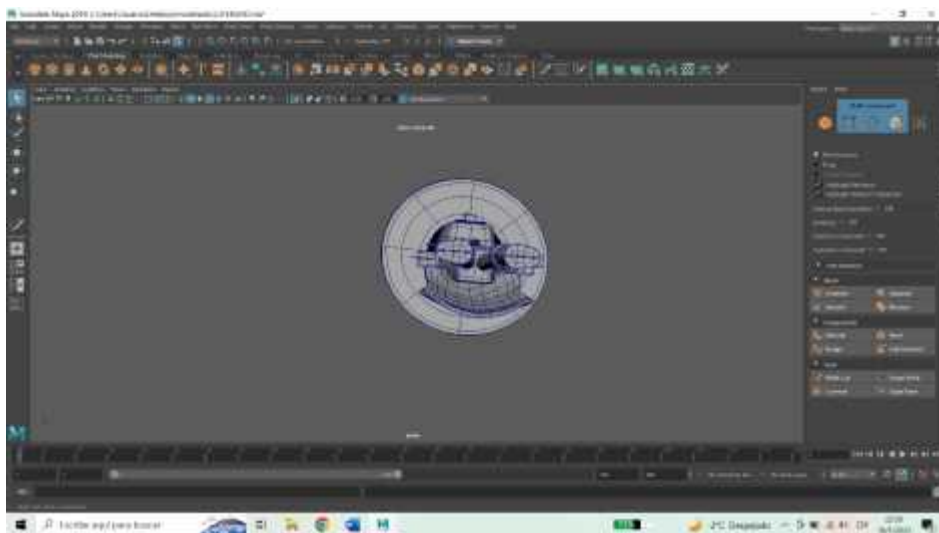
**Ilustración 81-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 82-4:** Modelado 3D V. Superior el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 83-4:** Modelado 3D V. Inferior el Luterano el ermitaño de Riobamba

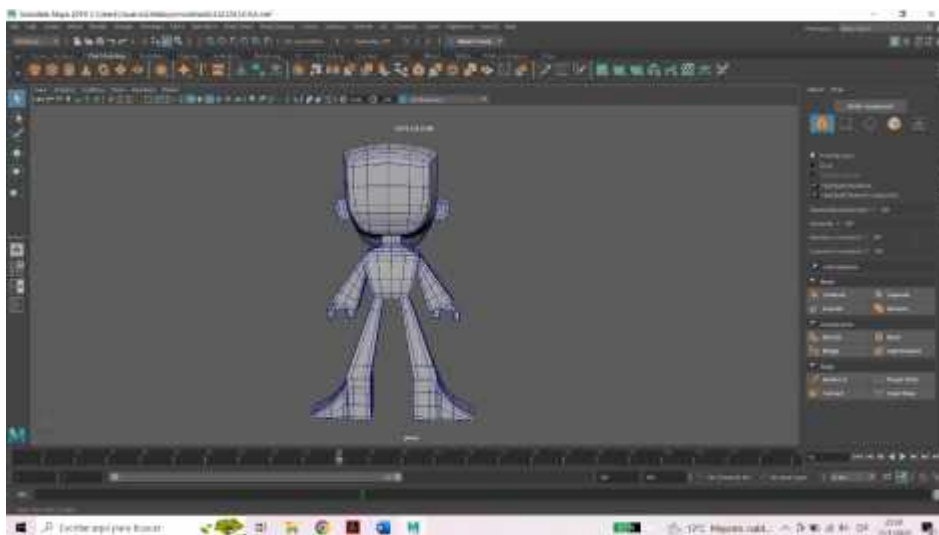
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## J Kulta Kucha la Laguna de Colta



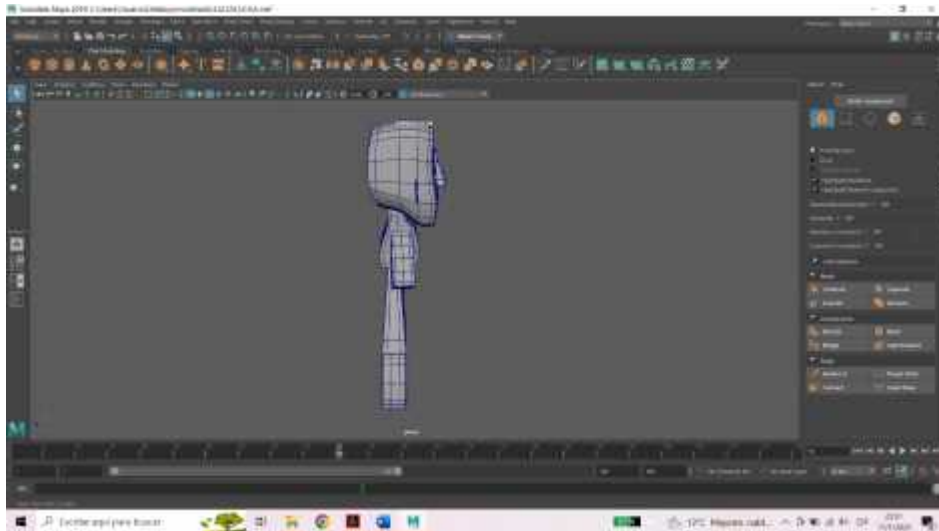
**Ilustración 84-4:** Modelado 3D V. Frontal Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



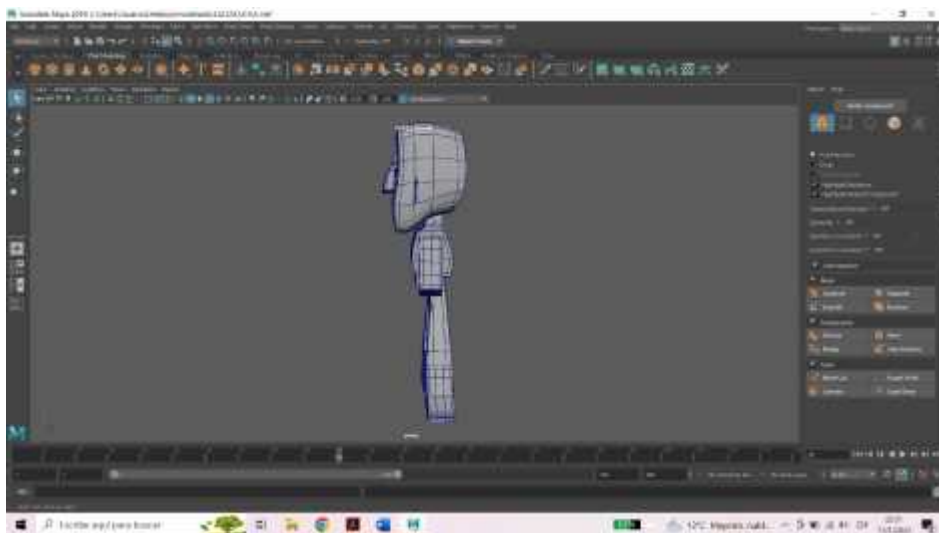
**Ilustración 85-4:** Modelado 3D V. Posterior Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



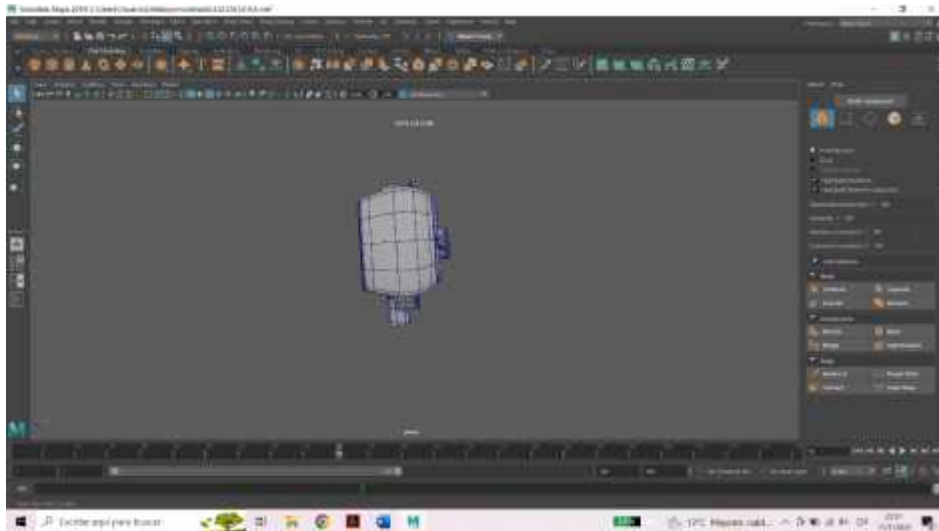
**Ilustración 86-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



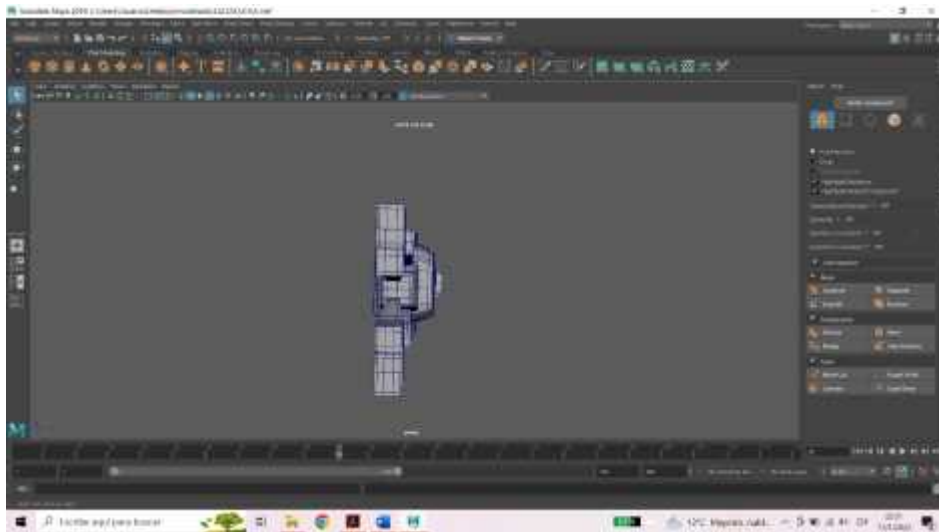
**Ilustración 87-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



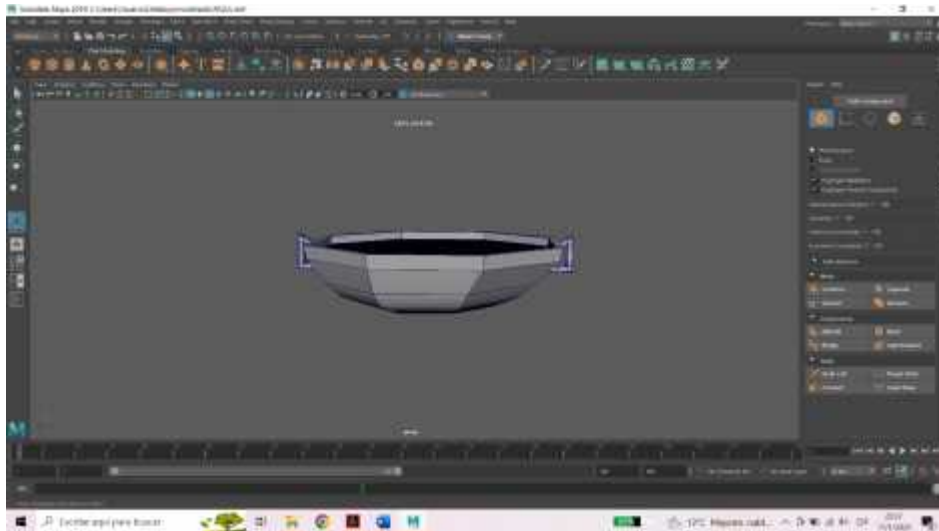
**Ilustración 88-4:** Modelado 3D V. Superior Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



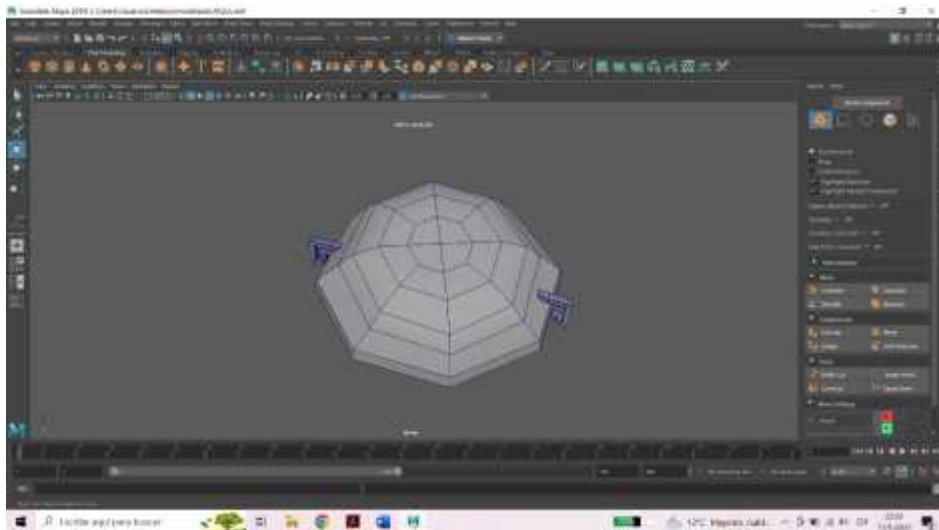
**Ilustración 89-4:** Modelado 3D V. Inferior Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 90-4:** Modelado 3D V. Frontal paila

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 91-4:** Modelado 3D V. Inferior paila

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



## J El Chuzalongo el hijo del cerro



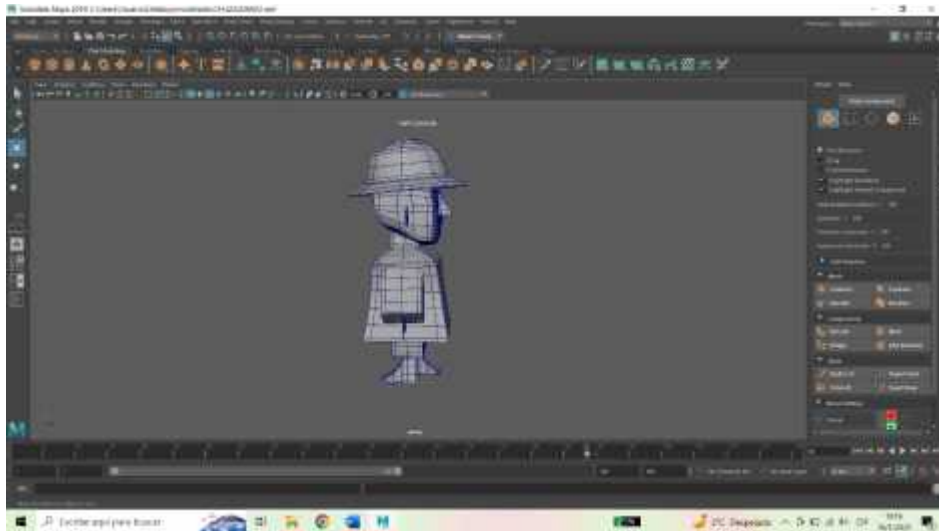
**Ilustración 92-4:** Modelado 3D V. Frontal el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 93-4:** Modelado 3D V. Posterior el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



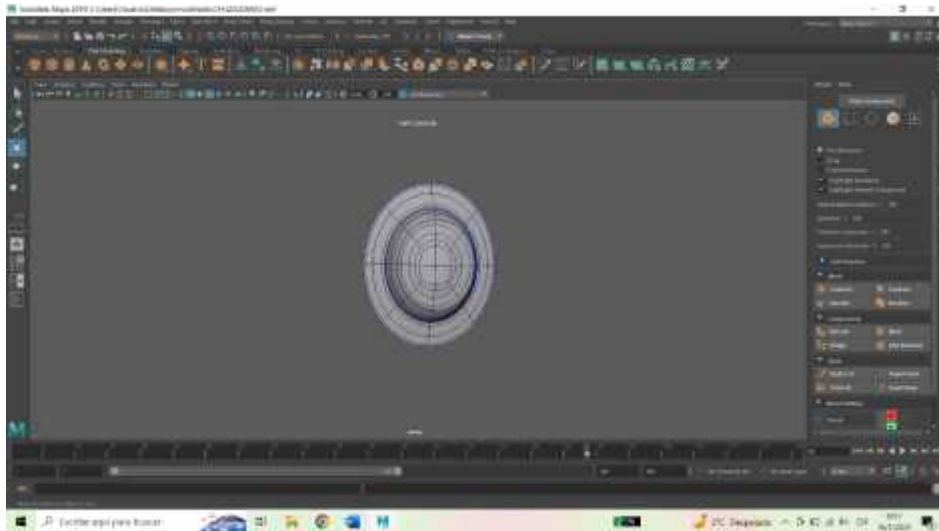
**Ilustración 94-4:** Modelado 3D V. Lateral derecha el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



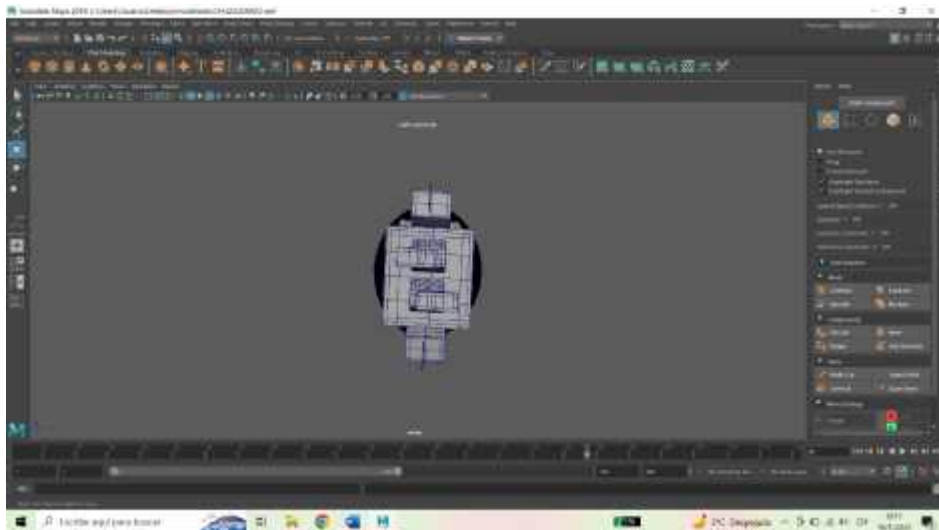
**Ilustración 95-4:** Modelado 3D V. Lateral izquierda el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 96-4:** Modelado 3D V. Superior el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

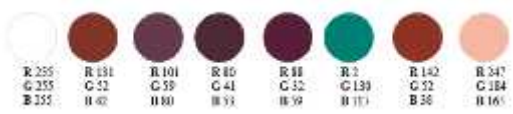
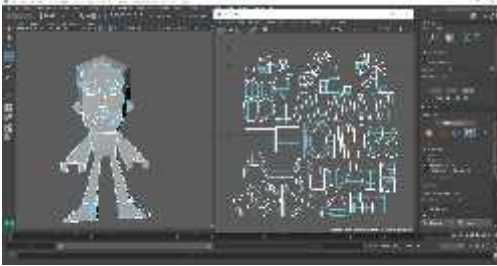
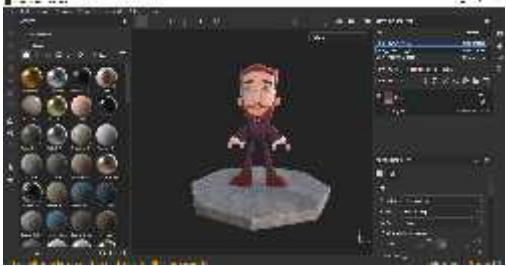


**Ilustración 97-4:** Modelado 3D V. Inferior el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

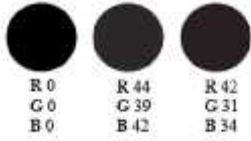
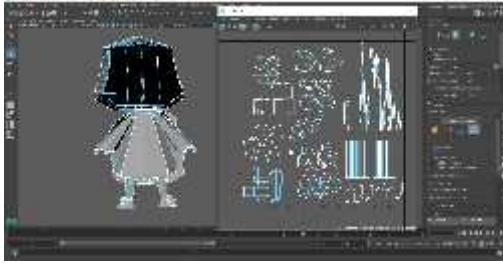
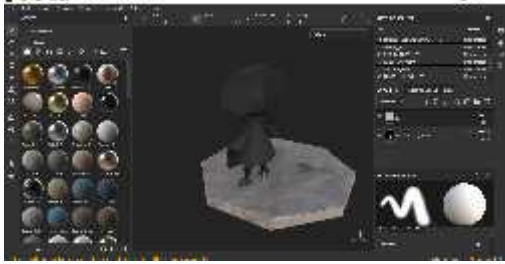
4.1.9.3 Fichas de UV mapping y texturizado

**Tabla 13-4:** Ficha técnica la silla en el cementerio

<b>S001</b>	
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	La silla en el cementerio
<b>Leyenda:</b>	Schnidewind Jozep
<p><b>Cromática</b></p>  <p>R 255 G 255 B 252 R 131 C 51 B 42 R 101 C 59 H 80 R 85 C 41 H 33 R 88 C 32 H 39 R 2 C 139 H 113 R 142 G 52 B 36 R 247 G 184 H 165</p>	<p><b>Material Substance</b></p> <p><b>Piel y boca:</b> Human Back Skin</p> <p><b>Cabello:</b> Fur 2</p> <p><b>Camisa y corbata:</b> Fabric Baseball Hat</p> <p><b>Ojos:</b> Plastic Glossy Pure</p> <p><b>Pantalón y chaqueta:</b> Textura terno</p> <p><b>Zapatos:</b> Steel Painted</p>
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 

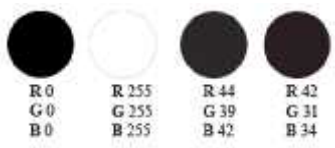
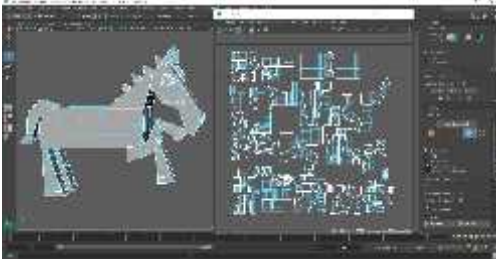

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

**Tabla 14-4:** Ficha técnica el descabezado de Riobamba

<b>D002</b>	
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El descabezado de Riobamba
<b>Leyenda:</b>	El descabezado
<p><b>Cromática</b></p>  <p style="text-align: center;"> <span style="display: inline-block; text-align: center; margin-right: 20px;">R 0 G 0 B 0</span> <span style="display: inline-block; text-align: center; margin-right: 20px;">R 44 G 39 B 42</span> <span style="display: inline-block; text-align: center;">R 42 G 31 B 34</span> </p>	<p><b>MATERIAL SUBSTANCE</b></p> <p><b>Cadena:</b> Gold Pure</p> <p><b>Botas:</b> Leather</p> <p><b>Cuerpo, capa y capucha:</b> Fabric Denim Base</p> <p><b>Manos:</b> Leather</p> <p><b>Piso:</b> Concrete Bare</p>
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 

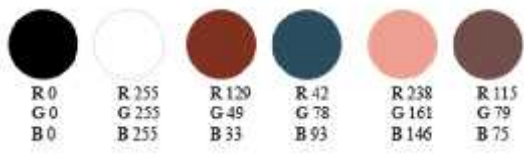
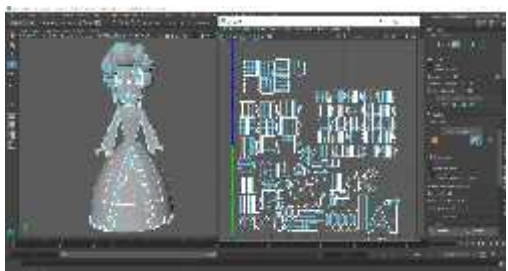

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

**Tabla 15-4:** Ficha técnica del caballo

<b>D003</b>	
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El descabezado de Riobamba
<b>Leyenda:</b>	Caballo
<p><b>Cromática</b></p>  <p> <span style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-right: 10px;"> <b>R</b> 0  <b>G</b> 0  <b>B</b> 0         </span> <span style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-right: 10px;"> <b>R</b> 255  <b>G</b> 255  <b>B</b> 255         </span> <span style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-right: 10px;"> <b>R</b> 44  <b>G</b> 39  <b>B</b> 42         </span> <span style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> <b>R</b> 42  <b>G</b> 31  <b>B</b> 34         </span> </p>	<p><b>MATERIAL SUBSTANCE</b></p> <p><b>Aros:</b> Gold Pure</p> <p><b>Cascos:</b> Steel Rust and Wear</p> <p><b>Cuerpo del caballo:</b> Fur 2</p> <p><b>Nariz:</b> Human Eyebrow Skin</p> <p><b>Ojos:</b> Plastic Glossy Pure</p> <p><b>Sogas:</b> Patah</p>
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 

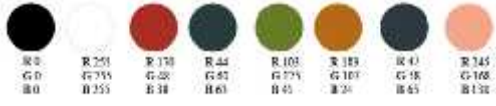
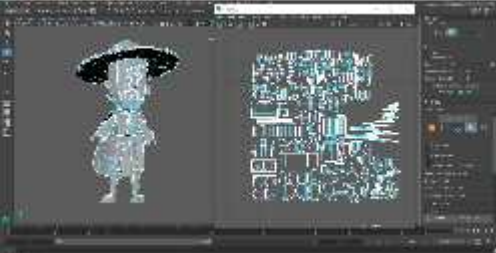

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

**Tabla 16-4:** Ficha técnica Magdalena Dávalos la musa francesa

<b>M004</b>																			
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>																			
<b>Leyenda:</b>	Magdalena Dávalos la musa francesa																		
<b>Leyenda:</b>	Magdalena Dávalos																		
<p><b>Cromática</b></p>  <table border="1"> <tr> <td>R 0</td> <td>R 255</td> <td>R 120</td> <td>R 42</td> <td>R 238</td> <td>R 115</td> </tr> <tr> <td>G 0</td> <td>G 255</td> <td>G 49</td> <td>G 78</td> <td>G 161</td> <td>G 79</td> </tr> <tr> <td>B 0</td> <td>B 255</td> <td>B 33</td> <td>B 93</td> <td>B 146</td> <td>B 75</td> </tr> </table>	R 0	R 255	R 120	R 42	R 238	R 115	G 0	G 255	G 49	G 78	G 161	G 79	B 0	B 255	B 33	B 93	B 146	B 75	<p><b>MATERIAL SUBSTANCE</b></p> <p><b>Aretes:</b> Gold Pure</p> <p><b>Falda y blusa:</b> Textura vestido</p> <p><b>Cabello y pestañas:</b> Fur 2</p> <p><b>Cordón:</b> Carbon Fiber</p> <p><b>Encajes y sombrero:</b> Suede_01</p> <p><b>Piel y labios:</b> Calf Skin</p> <p><b>Ojos:</b> Plastic Glossy Pure</p> <p><b>Camisa:</b> Fabric Baseball Hat</p> <p><b>Piso:</b> Concrete Bare</p>
R 0	R 255	R 120	R 42	R 238	R 115														
G 0	G 255	G 49	G 78	G 161	G 79														
B 0	B 255	B 33	B 93	B 146	B 75														
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 																		

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.


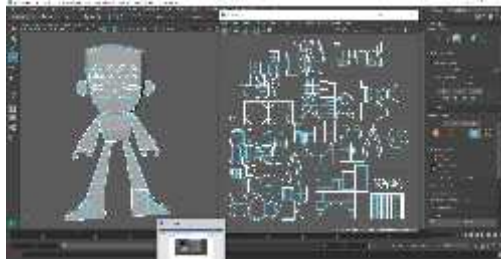
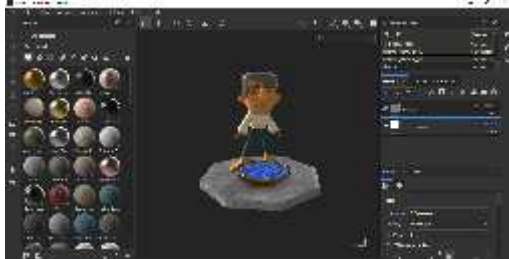
**Tabla 17-4:** Ficha técnica el Luterano el ermitaño de Riobamba

<b>L005</b>																									
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>																									
<b>Leyenda:</b>	El Luterano el ermitaño de Riobamba																								
<b>Leyenda:</b>	Luterano																								
<p><b>Cromática</b></p>  <table border="1"> <tr> <td>R:0</td> <td>R:255</td> <td>R:170</td> <td>R:44</td> <td>R:103</td> <td>R:183</td> <td>R:41</td> <td>R:145</td> </tr> <tr> <td>G:0</td> <td>G:255</td> <td>G:28</td> <td>G:85</td> <td>G:77</td> <td>G:167</td> <td>G:18</td> <td>G:168</td> </tr> <tr> <td>B:0</td> <td>B:255</td> <td>B:31</td> <td>B:63</td> <td>B:95</td> <td>B:26</td> <td>B:65</td> <td>B:131</td> </tr> </table>	R:0	R:255	R:170	R:44	R:103	R:183	R:41	R:145	G:0	G:255	G:28	G:85	G:77	G:167	G:18	G:168	B:0	B:255	B:31	B:63	B:95	B:26	B:65	B:131	<p><b>MATERIAL SUBSTANCE</b></p> <p><b>Botas:</b> Steel Rust and Wear</p> <p><b>Botones:</b> Plastic</p> <p><b>Cabello:</b> Fur 2</p> <p><b>Capa:</b> Fabric Baseball Hat</p> <p><b>Piel, mejillas y labios:</b> Human Back Skin</p> <p><b>Ojos:</b> Plastic Glossy Pure</p> <p><b>Terno y camisa:</b> Fabric Baseball Hat</p> <p><b>Plantas:</b> Fiberglass Worn</p> <p><b>Shigra:</b> Fabric</p> <p><b>Sombrero:</b> Suede_01</p>
R:0	R:255	R:170	R:44	R:103	R:183	R:41	R:145																		
G:0	G:255	G:28	G:85	G:77	G:167	G:18	G:168																		
B:0	B:255	B:31	B:63	B:95	B:26	B:65	B:131																		
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 																								

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.


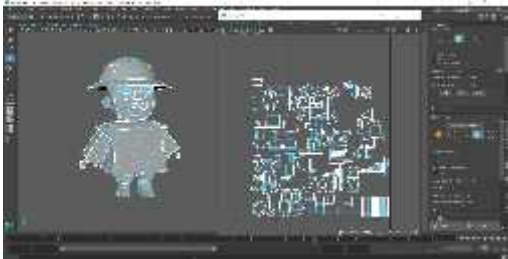



**Tabla 18-4:** Ficha técnica Kulta Kucha la Laguna de Colta

<b>K006</b>	
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	Kulta Kucha la Laguna de Colta
<b>Leyenda:</b>	Kulta Kucha
<p><b>Cromática</b></p>  <p>             R 91 G 76 B 51    R 0 G 0 B 0    R 142 G 138 B 40    R 18 G 78 B 89    R 233 G 148 B 72    R 196 G 156 B 26              R 0 G 0 B 0    R 255 G 255 B 255    R 170 G 48 B 38    R 44 G 60 B 65    R 103 G 123 B 41    R 185 G 107 B 24    R 47 G 53 B 65    R 142 G 108 B 138         </p>	<p><b>MATERIAL SUBSTANCE</b></p> <p><b>Agua:</b> stylized_water</p> <p><b>Saco:</b> Fabric Bamboo</p> <p><b>Piel, mejillas y boca:</b> Human Eyebrow Skin</p> <p><b>Cabello:</b> Fur 2</p> <p><b>Ojos:</b> Plastic Glossy Pure</p> <p><b>Paila:</b> Gold Pure</p> <p><b>Pantalón:</b> fabric-cg</p> <p><b>Piso:</b> Concrete Bare</p>
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

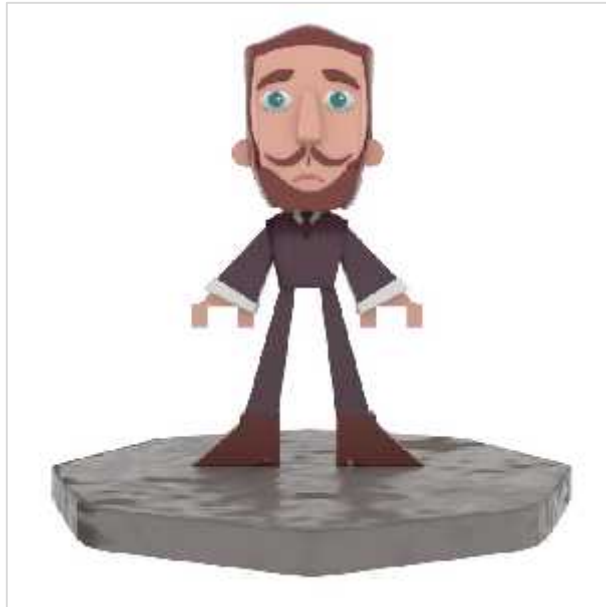
**Tabla 19-4:** Ficha técnica el Chuzalongo el hijo del cerro

<b>C007</b>	
<b>FICHA TÉCNICA DE UV MAPPING Y MATERIALES PARA EL TEXTURIZADO DEL PERSONAJE</b>	
<b>Leyenda:</b>	El Chuzalongo el hijo del cerro
<b>Leyenda:</b>	Chuzalongo
<p><b>Cromática</b></p>  <p>             R:0 G:0 B:0    R:255 G:255 B:255    R:170 G:40 B:10    R:44 G:60 B:85              R:103 G:125 B:41    R:183 G:107 B:34    R:47 G:18 B:61    R:245 G:168 B:138         </p>	<p><b>MATERIAL SUBSTANCE</b></p> <p><b>Piel, boca y mejillas:</b> Human Shin Skin</p> <p><b>Lengua y paladar:</b> Calf Skin</p> <p><b>Ojos:</b> Plastic Glossy Pure</p> <p><b>Cabello:</b> Fur 2</p> <p><b>Dientes:</b> Plastic PVC</p> <p><b>Poncho:</b> P t h</p> <p><b>Pantalón:</b> 8</p> <p><b>Sombrero:</b> Fabric Bamboo</p>
<p><b>Mapas UV</b></p> 	<p><b>Texturizado</b></p> 

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2022.

4.1.9.4 *Texturizado final*

) **La silla en el cementerio**



**Ilustración 98-4:** Texturizado final El luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Descabezado de Riobamba**



**Ilustración 99-4:** Texturizado final el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 100-4:** Texturizado final Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 101-4:** Texturizado final el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**



**Ilustración 102-4:** Texturizado final Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Chuzalongo el hijo de cerro**



**Ilustración 103-4:** Texturizado final el Chuzalongo el hijo de cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

4.1.9.5 *Prototipo de plantillas del troquelado de cada personaje*

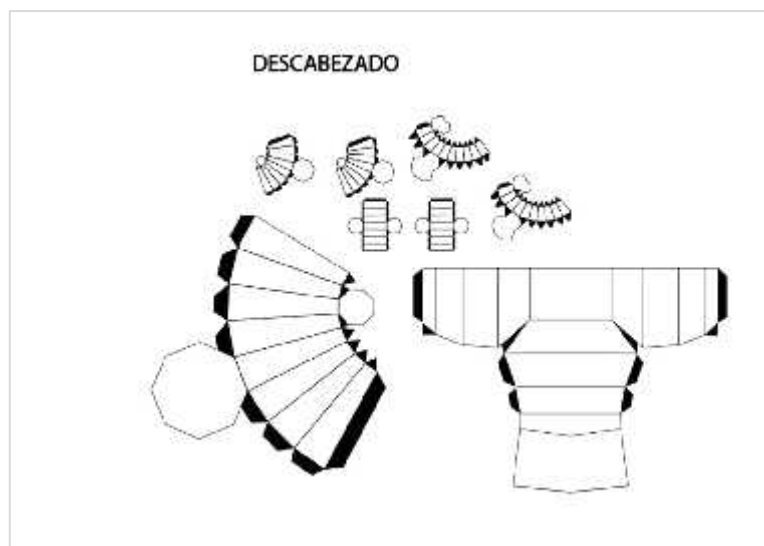
) **La silla del cementerio**



**Ilustración 104-4:** Troquelado la silla del cementerio

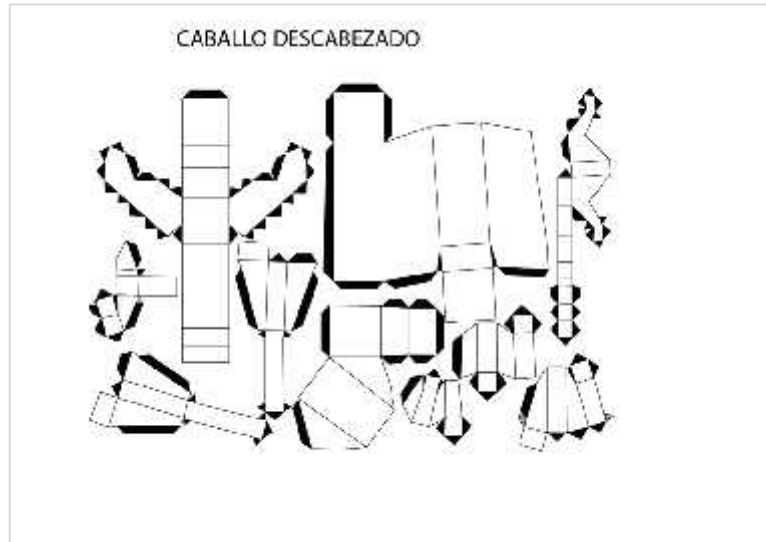
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El descabezado de Riobamba**



**Ilustración 105-4:** Troquelado el descabezado de Riobamba

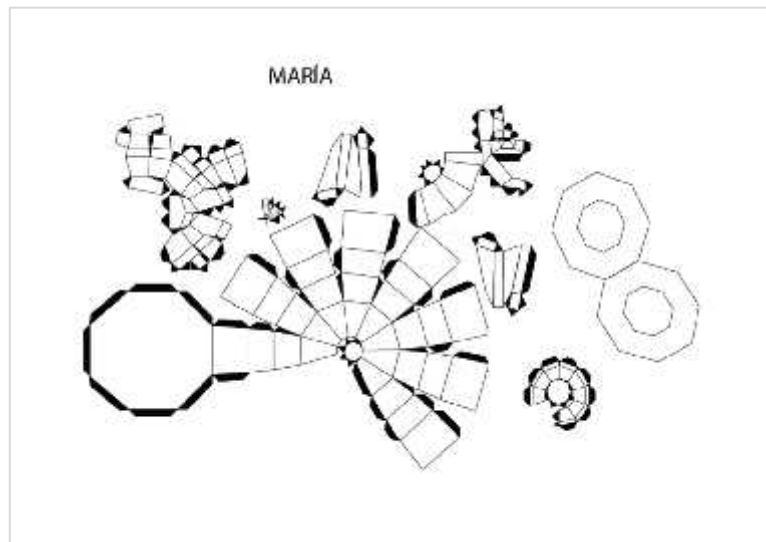
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 106-4:** Troquelado caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

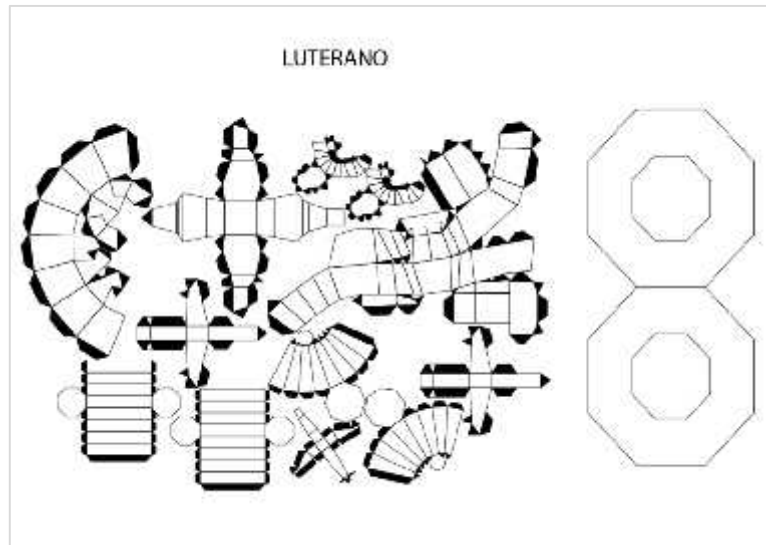
) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 107-4:** Troquelado Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

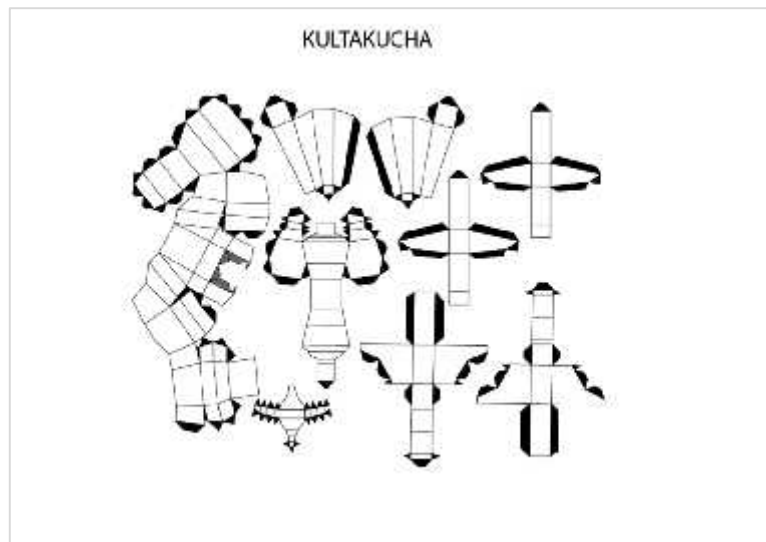
) **Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 108-4:** Troquelado del Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**

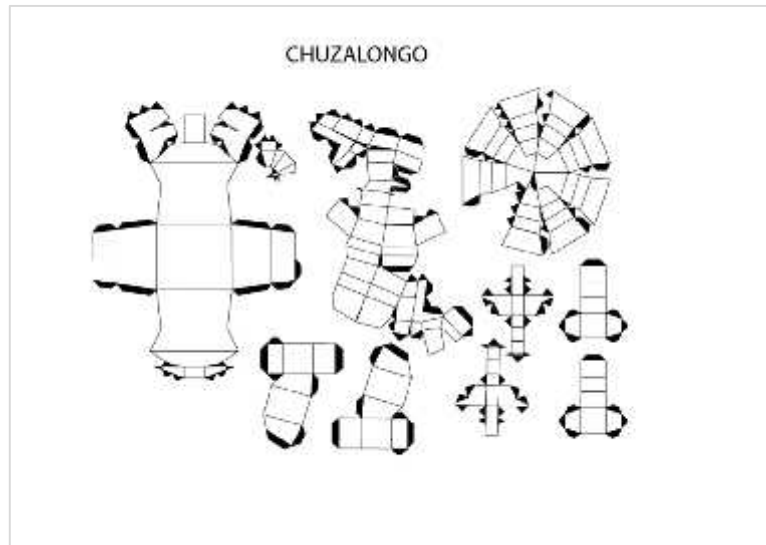


**Ilustración 109-4:** Troquelado Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



) **El Chuzalongo el hijo del cerro**



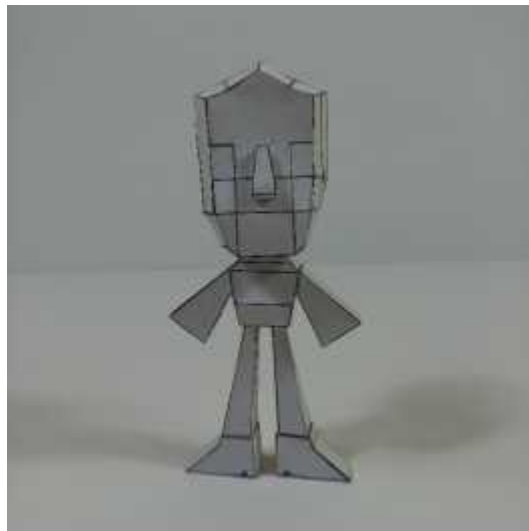
**Ilustración 110-4:** Troquelado del Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

**4.1.10 Modelo**

**4.1.10.1 Prototipos en blanco**

) **La silla del cementerio**



**Ilustración 111-4:** Prototipo en blanco la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El descabezado de Riobamba**



**Ilustración 112-4:** Prototipo en blanco el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 113-4:** Prototipo en blanco Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 114-4:** Prototipo en blanco el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**



**Ilustración 115-4:** Prototipo en blanco Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El Chuzalongo el hijo del cerro



**Ilustración 116-4: Prototipo en blanco el Chuzalongo el hijo del cerro**

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

### 4.1.10.2 *Diseño de plantillas a color*

## ) La silla del cementerio



**Ilustración 117-4: Plantilla la silla del cementerio**

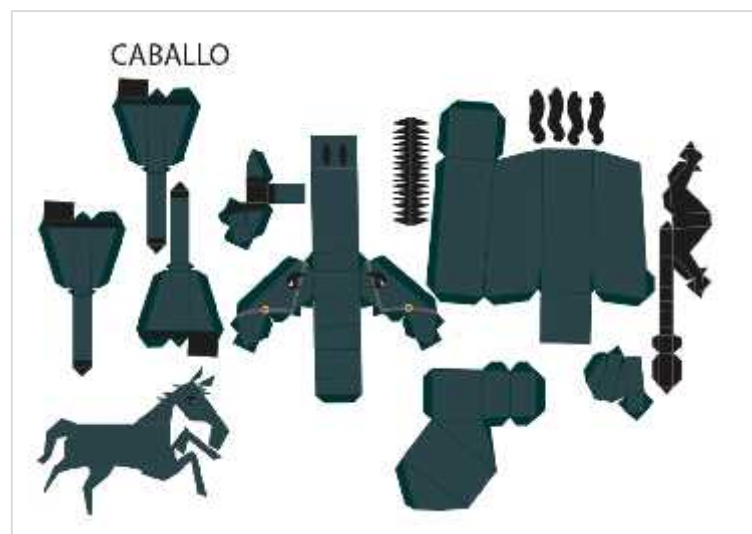
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## El descabezado de Riobamba



**Ilustración 118-4:** Plantilla el descabezado de Riobamba

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 119-4:** Plantilla del caballo

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 120-4:** Plantilla Magdalena Dávalos la musa francesa

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 121-4:** Plantilla el Luterano el ermitaño de Riobamba

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**



**Ilustración 122-4:** Plantilla Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Chuzalongo el hijo del cerro**



**Ilustración 123-4:** Plantilla el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

4.1.10.3 *Elaboración de los prototipos a color*

) **La silla del cementerio**



**Ilustración 124-4:** Prototipo a color la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El descabezado de Riobamba**



**Ilustración 125-4:** Prototipo a color el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 126-4:** Prototipo a color Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 127-4:** Prototipo a color el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**



**Ilustración 128-4:** Prototipo a color Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Chuzalongo el hijo del cerro**

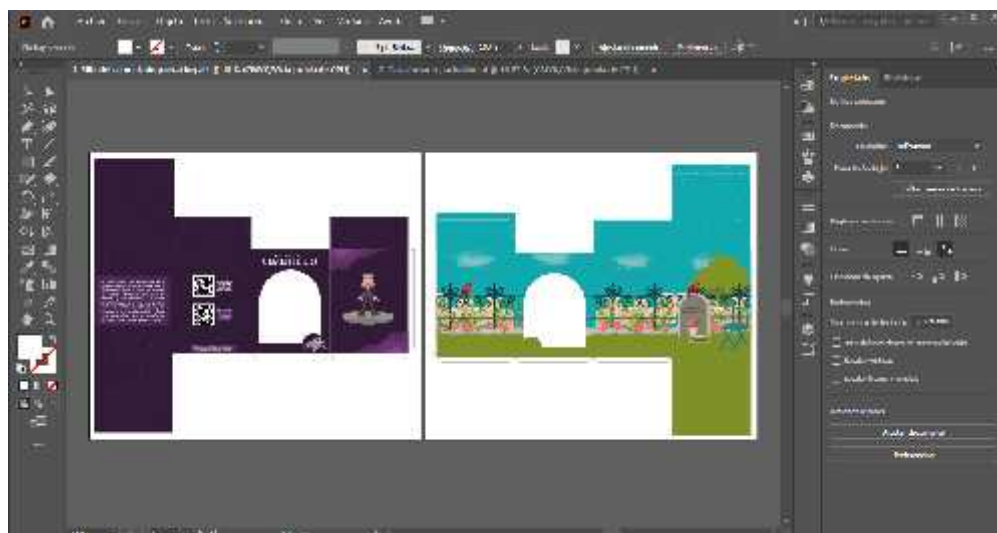


**Ilustración 129-4:** Prototipo a color el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

#### 4.1.10.4 Troquelado y diseño de packaging de cada personaje

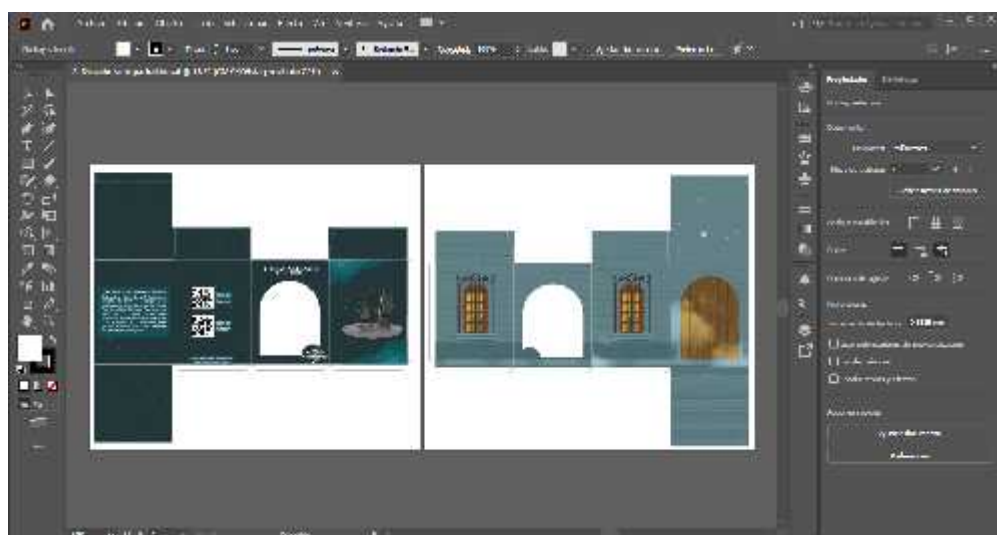
##### ) La silla del cementerio



**Ilustración 130-4:** Troquelado la silla del cementerio

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

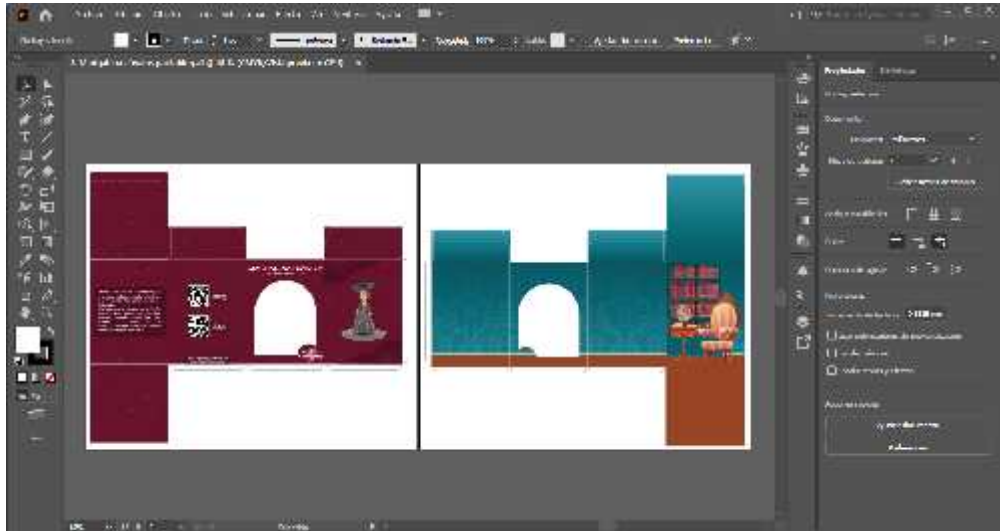
##### ) El descabezado de Riobamba



**Ilustración 131-4:** Troquelado el descabezado de Riobamba

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 132-4:** Troquelado Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

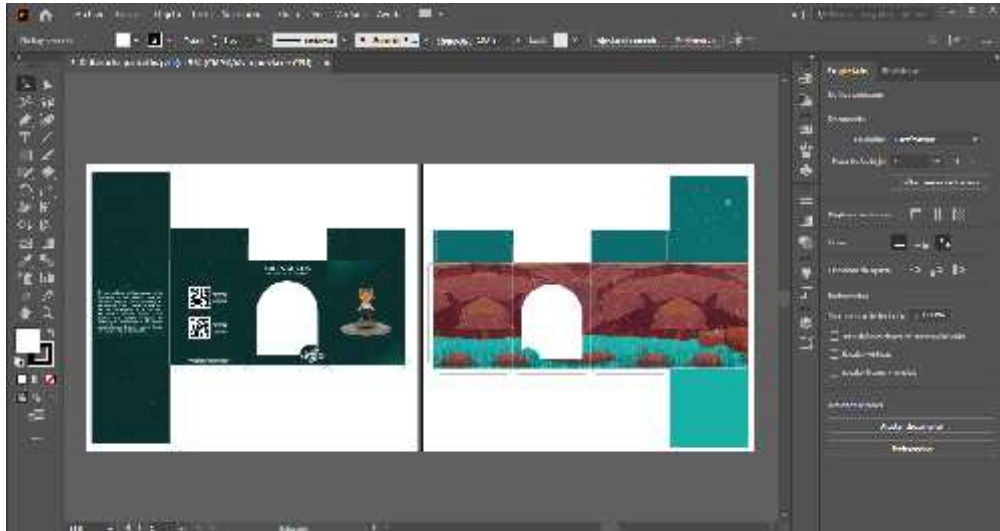
) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 133-4:** Troquelado el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

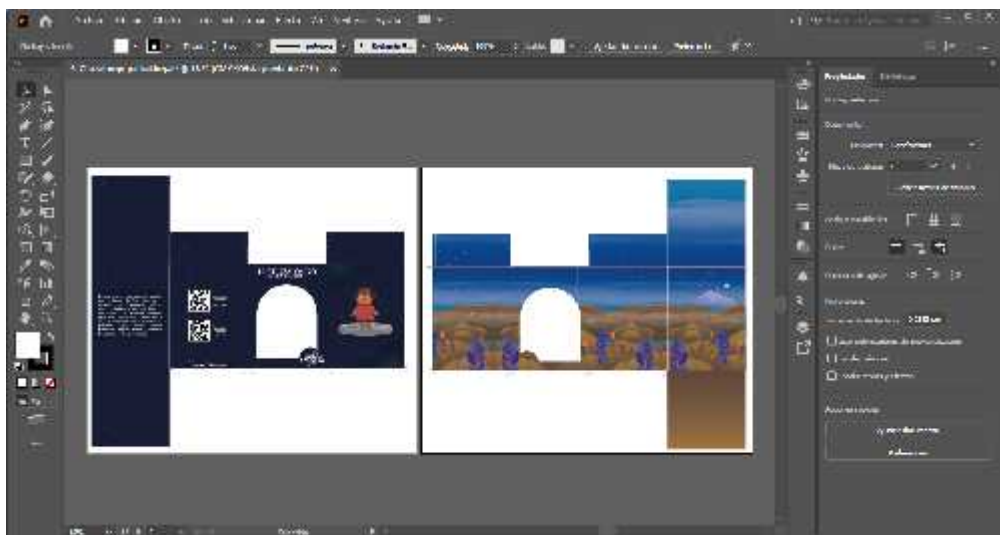
## ) Kulta Kucha la Laguna de Colta



**Ilustración 134-4:** Troquelado Kulta Kucha la Laguna de Colta

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El Chuzalongo el hijo del cerro



**Ilustración 135-4:** Troquelado el Chuzalongo el hijo del cerro

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

#### 4.1.11 Verificación

##### 4.1.11.1 Plantillas finales de cada personaje

##### ) La silla del cementerio



**Ilustración 136-4:** Diseño plantilla final la silla del cementerio

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

##### ) El descabezado de Riobamba



**Ilustración 137-4:** Diseño plantilla final el descabezado de Riobamba

Realizado por: Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 138-4:** Diseño plantilla final caballo

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 139-4:** Diseño plantilla final Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 140-4:** Diseño plantilla final el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**



**Ilustración 141-4:** Diseño plantilla final Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



) El Chuzalongo el hijo del cerro



**Ilustración 142-4:** Diseño plantilla final el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

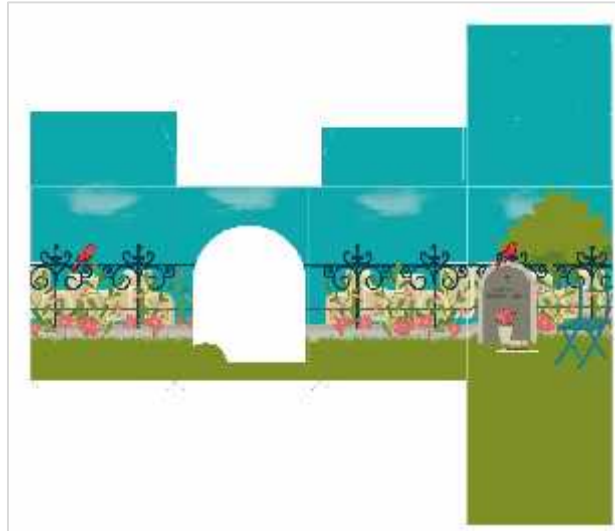
4.1.11.2 *Diseño de packaging final*

) La silla del cementerio



**Ilustración 143-4:** Diseño de packaging exterior la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 144-4:** Diseño de packaging interior la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El descabezado de Riobamba



**Ilustración 145-4:** Diseño de packaging exterior el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 146-4:** Diseño de packaging interior el descabezado de Riobamba

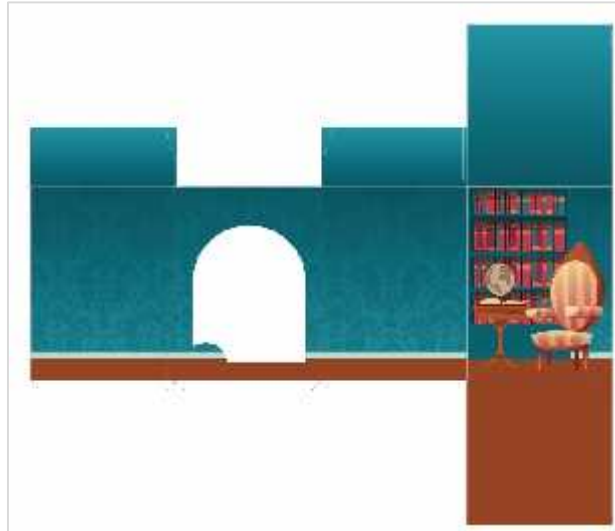
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **Magdalena Dávalos la musa francesa**



**Ilustración 147-4:** Diseño de packaging exterior Magdalena Dávalos la musa francesa

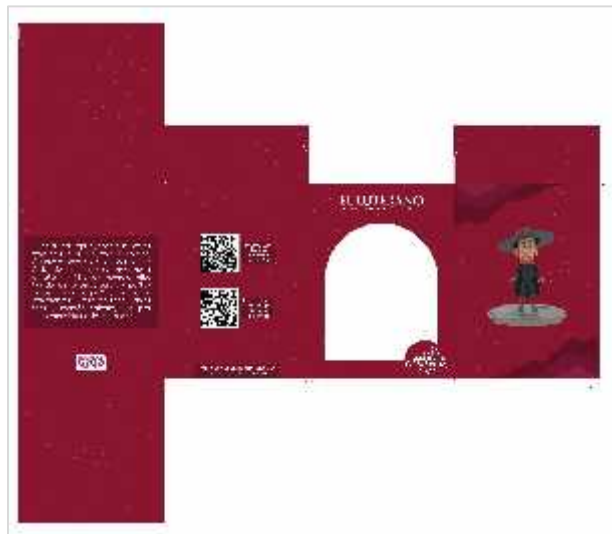
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 148-4:** Diseño de packaging interior Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

) **El Luterano el ermitaño de Riobamba**



**Ilustración 149-4:** Diseño de packaging exterior el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 150-4:** Diseño de packaging interior el Luterano el ermitaño de Riobamba

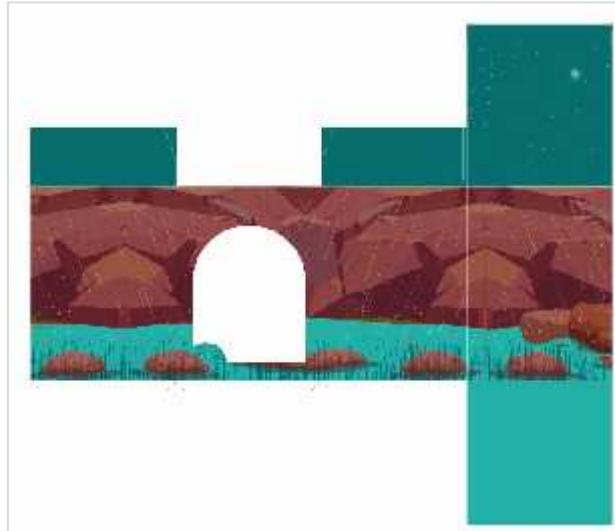
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) **Kulta Kucha la Laguna de Colta**



**Ilustración 151-4:** Diseño de packaging exterior Kulta Kucha la Laguna de Colta

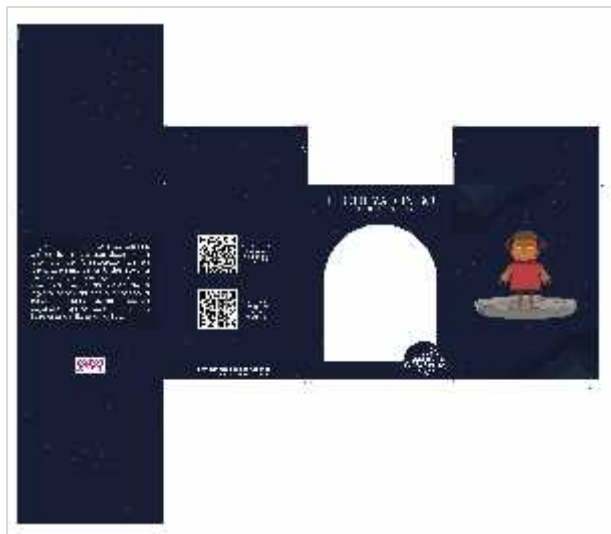
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 152-4:** Diseño de packaging interior Kulta Kucha la Laguna de Colta

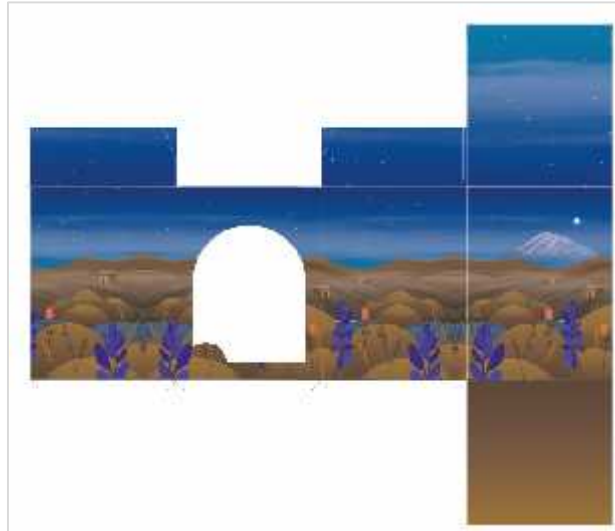
**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El Chuzalongo el hijo del cerro



**Ilustración 153-4:** Diseño de packaging exterior el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



**Ilustración 154-4:** Diseño de packaging interior el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

*4.1.11.3 Resultado final de cada personaje aplicado la técnica paper craft*

**) La silla del cementerio**



**Ilustración 155-4:** Producto final la silla del cementerio

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) El descabezado de Riobamba



**Ilustración 156-4:** Resultado final el descabezado de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) Magdalena Dávalos la musa francesa



**Ilustración 157-4:** Producto final Magdalena Dávalos la musa francesa

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.



## ) El Luterano el ermitaño de Riobamba



**Ilustración 158-4:** Producto final el Luterano el ermitaño de Riobamba

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## ) Kulta Kucha la Laguna de Colta



**Ilustración 159-4:** Producto final Kulta Kucha la Laguna de Colta

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## J El Chuzalongo el hijo del cerro



**Ilustración 160-4:** Producto final el Chuzalongo el hijo del cerro

**Realizado por:** Freire Karen y Yucailla Yolanda, 2023.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES

En consecuencia, el avance de la tecnología influye en los preadolescentes ocasionando que se interesen por culturas extranjeras y no por culturas propias de su lugar de origen, además la falta de documentación de leyendas verídicas ha hecho que con el pasar del tiempo vayan desapareciendo o distorsionándose cada vez más.

A través de la geometrización de los personajes plasmados en el libro Guardianes de la Memoria se ha podido apreciar que las ilustraciones pueden encajar perfectamente en una figura geométrica ya sea un cubo, cilindro o esfera y figuras planas para los detalles para que la misma se vea atractiva.

Se utilizó diferentes softwares como Adobe Illustrator para la geometrización, creación de plantillas y diseño de packaging, Autodesk Maya para el modelo 3D y Adobe Substance Painter para el texturizado de los personajes principales de las leyendas de Riobamba como son La silla en el cementerio, El Descabezado, Magdalena Dávalos, El Luterano, Kulta Kucha, El Chuzalongo, por otra parte, para el armado de las figuras con la técnica de *paper craft* se utilizó el cartulina escolar.

Para ir de la mano con la tecnología, la cual hoy en día es novedosa para un preadolescente se ha implementado un código QR en el packaging la misma que le contiene, protege, conserva y transporta a cada personaje sin sufrir daños, la misma que direcciona a una plantilla que contiene piezas armables del mismo, ayudando a desarrollar la motricidad, la inteligencia espacial y el aprendizaje kinestésico.

Finalmente, cuenta con una animación de 360° en la cual se podrá ver a los personajes modelados en 3D en todas sus perspectivas, adaptándose al ritmo de aprendizaje de los preadolescentes con una interpretación más libre y ajustada a su capacidad de percepción.

## 5.1 RECOMENDACIONES

Se recomienda crear más contenido atractivo con la técnica *paper craft* con todas las leyendas existentes en la ciudad de Riobamba con una narración verídica para de tal manera los preadolescentes se interesen por la cultura propia de la localidad ayudando así a fortalecer la identidad cultural de la nueva generación.

Ayudar a los preadolescentes a desarrollar su inteligencia espacial a través de una estructura y modulación tridimensional el cual permitirá encajar ilustraciones en figuras geométricas.

Se recomienda reforzar el manejo del software de diseño como son Adobe Illustrator, Autodesk Maya y Adobe Substance Painter, para que los estudiantes puedan crear piezas graficas funcionales, estéticas y creativas.

Se recomienda combinar la tecnología con técnicas tradicionales por lo que mediante las mismas se logra transmitir información de manera creativa, creando un aprendizaje eficiente en el ámbito educativo.

Para la realización de la animación de 360° es necesario tener un modelado correcto y perfecto para que de esa manera se pueda observar de manera estética y los preadolescentes puedan captar perfectamente la información.

## GLOSARIO

**Aprendizaje kinestésico.** - El modo de representación de las personas en las que predomina este estilo de aprendizaje está muy ligado a sus sensaciones y percepciones de carácter fisiológico. Éstas suelen tener mucha facilidad a la hora de aprender un deporte o trabajar manualmente en cualquier cuestión, como por ejemplo dibujar, reparar, crear algo manualmente, etc. (Romero, 2016)

**Envase.** - Es todo objeto, fabricado con materiales de cualquier naturaleza, utilizando para contener, proteger, manipular, distribuir y presentar mercancías, desde las materias primas hasta artículos acabados, en cualquier fase de la cadena de fabricación, distribución y consumo, que está en contacto directo o indirecto con el producto. (López, 2021)

**Geometrización.** - Abstracción de una imagen a partir de figuras geométricas; éstas pueden ser regulares o irregulares. (Anzures, 2015)

**Identidad cultural.** - Conjunto de valores, tradiciones y creencias que existen dentro de un grupo, las cuales están influenciadas por el contexto y el entorno social. (Colombia, 2020)

**Inteligencia espacial.** - Es la capacidad para percibir el entorno visual y espacial para transformarlo. (López, 2022)

**Modelado 3D.**- Es la técnica que se usa para crear formas en tercera dimensión a través de programas instalados en una computadora. (Quispe, 2023)

**Motricidad.** - Capacidad del sistema nervioso central de producir la contracción de un músculo. (Rae, 2022)

**Packaging.** - Conjunto de elementos visuales, que permite presentar el producto al posible comprador bajo un aspecto lo más atractivo posible, transmitiendo valores de marca y su posicionamiento dentro de un mercado. (López, 2022)

**Paper craft.** - Técnica que utiliza el papel como instrumento para crear todo tipo de figuras tridimensionales. (Adobe España, 2016)

**Prototipos.** - Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa. (Rae, 2022)

**Relatos.** - Conocimiento que se da, generalmente detallado, de un hecho. (Rae, 2022)

**Renderizado.** - Proceso de cálculo complejo desarrollado por un ordenador destinado a generar una imagen 2D a partir de una escena 3D. (Villacrés, 2021)

**Tendencia.** - Propensión o inclinación en las personas y en las cosas hacia determinados fines. (Rae, 2022)

**Troquelado.** - Proceso mediante el que se recortan con precisión piezas o planchas de diferentes materiales. (Gutiérrez, 2022)

## BIBLIOGRAFÍA

**ADOBE ESPAÑA.** *El paper craft o el arte de construir con papel.* [blog] 2016. [Consulta el: 18 de enero de 2023]. <https://blog.adobe.com/es/publish/2016/05/18/el-papercraft-o-el-arte-de-construir-con-papel#:~:text=El%20Papercraft%20es%20una%20t%C3%A9cnica,todo%20tipo%20de%20figuras%20tridimensionales>.

**ALMEIDA, Alexander.** Modelamiento con objetos 3D de los recursos lacustres de la provincia de Imbabura que permita asociarlos mediante marcas para la visualización en las herramientas de realidad aumentada a través de un aplicativo móvil. [En línea]. (Trabajo de grado). (Ingeniería) Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. 2018.[Consulta el: 25 de noviembre de 2022]. Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8749>

**ANZURES, Oliver.** *Geometrización en el dibujo.* [blog] 2015. [Consulta el: 18 de enero de 2023]. Disponible en: <http://kuiloa-enp.blogspot.com/2015/02/geometrizacion-en-el-dibujo.html>

**AUTODESK.** *Para que se usa maya.* [En línea] 2022. [Consulta el: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://www.autodesk.mx/products/maya/overview?term=1-YEAR&tab=subscription&plc=MAYA>

**BARRAGAN, Mayra.** Aplicación de realidad aumentada de los personajes principales de las leyendas del cantón Riobamba. [En línea]. (Trabajo de titulación). (Ingeniería) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. 2020.[Consulta el: 23 de septiembre de 2022]. Disponible en: <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/14334>

**BARREROS, Verónica.** La pre adolescencia y el consumo del alcohol. [En línea]. (Proyecto de investigación). (Licenciatura) Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. 2022.[Consulta el: 25 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35627>

**CAMACHO, Briceida.** *Metodología de la investigación científica: un camino fácil de recorrer para todos.* [En línea]. Tunja-Colombia: Imprenta y Publicaciones de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2008. [Consulta: 16 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://librosaccesoabierto.uptc.edu.co/index.php/editorial-uptc/catalog/view/124/154/3259>

**COLOMBIA, Berlitz.** *Identidad cultural, aprende sobre la cultura en el mundo.* [blog] 2020. [Consulta el: 18 de enero de 2023]. Disponible en: <https://www.berlitz.com/es-co/blog/culturas-en-el-mundo-e-identidad-cultural>

**CRIOLLO, Fernando.** *La lectura es un hábito en construcción en el Ecuador.* [En línea] 2017. [Consulta el: 28 de octubre de 2022]. Disponible en: <https://www.elcomercio.com/actualidad/cultura/lectura-ecuador-libro-habitos-cultura.html>

**DONNELLY, Jim.** *Vídeo 360: Cómo entender los vídeos inmersivos en 2021.* [En línea] 2021. [Consulta el: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://massive.io/es/transferencia-de-archivos/video-360-como-entender-los-videos-inmersivos/>

**ERAZO, Myriam; MURILLO Myriam; CALDERÓN, Fabián; MARTÍNEZ, Edison; RAMOS, Rosa & HARO, María.** Grupo de investigación de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo: “Grupo de Investigación KARAY GIK” y Grupo de investigación Universidad Nacional de Chimborazo: NAICED I+D+C+i N Narrativas y Artes interactivas, convergencias y edutainment en comunicación y cultura digitales (Investigación+Desarrollo+Creación+Innovación).

**ESPINOZA, Karen.** Diseño de una colección de indumentaria a partir de la reutilización de prendas en la ciudad de Ambato. [En línea]. (Proyecto de integrador). (Licenciado) Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. 2022.[Consulta el: 16 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34471>

**ESTALAYO, Marta.** *Pintura y escultura digital 3D con ZBrush aplicada a la arqueología TT - Digital 3-D painting and sculpture with ZBrush applied to archaeology.* Virtual archaeology review, vol. 2, no. 3, pp. 161-164. [En línea] 2011. [Consulta el: 25 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5237574>

**FERNÁNDEZ, Elio.** *Códigos Qr en Educación: más que información añadida.* [En línea]. [Consulta el: 21 de septiembre de 2022]. Disponible en <http://www.americalearningmedia.com/edicion-015/171-innovacion/2082-codigos-qr-en-educacion-mas-que-informacion-anadida>

**FLORES, Valeria.** Campaña publicitaria topando el sol: Manifestaciones culturales de Chimborazo. (Trabajo de titulación). (Licenciado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. 2021.

**GARCÉS, Hugo.** *Leyendas y tradiciones del Ecuador: Tomo I.* [En línea]. Quito-Ecuador: Editorial Abya-Yala, 2010. [Consulta: 14 de octubre de 2022]. <http://documentacion.cidap.gob.ec/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=4815>

**GARCÍA, José & OKAZAKI, Shintaro.** *El uso de los códigos QR en España.* [En línea] 2012. [Consulta el: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/663503/QR\\_Okazaki\\_Distribuci%F3n%20y%20Consumo\\_2012.pdf?sequence=1](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/663503/QR_Okazaki_Distribuci%F3n%20y%20Consumo_2012.pdf?sequence=1)



- GARCÍA, Lucía.** *Técnicas de investigación de campo y documental: basado en competencias.* [En línea]. México: Grupo Editorial Éxodo, 2012. [Consulta: 16 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://elibro.net/es/ereader/epoch/153622>
- GENTILE, Mariluz.** Manifestaciones culturales: origen, características, tipos, ejemplos. [En línea] 2002. [Consulta el: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://www.lifeder.com/manifestaciones-culturales/>
- GUTIÉRREZ, Milena.** *¿Qué es troquelado y cuál es su utilidad?* [blog] 2022. [Consulta el: 18 de enero de 2023]. Disponible en: <https://madnessprint.com/que-es-troquelado-y-cual-es-su-utilidad/>
- HERNÁNDEZ, Diego.** Diseño de estrategias para la comercialización en Colombia de modelos fabricados con papel en tercera dimensión “Papercraft”. [En línea]. (Trabajo de titulación). (Ingeniería) Universidad de Cundinamarca, Soacha, Colombia. 2018. [ Consulta el: 14 de septiembre de 2022]. Disponible en: <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/1110/DISE%20C3%91O%20DE%20ESTRATEGIAS%20PARA%20LA%20COMERCIALIZACI%20EN%20COLOMBIA%20DE%20MODELOS%20FABRICADOS%20CON%20PAPEL%20EN%20TERCERA%20D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- HUERTAS, Manuel.** *Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas I.* [En línea]. Madrid-España: Ediciones Akal, S.A, 2010. [Consulta: 20 de septiembre de 2022]. Disponible en: [https://books.google.com.ec/books?id=TDbyFkZGru4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q=Desde%20su%20invenci%C3%B3n%20hasta%20el%20d%C3%ADa%20de%20hoy%20el%20papel%20no%20ha%20cambiado&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=TDbyFkZGru4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=Desde%20su%20invenci%C3%B3n%20hasta%20el%20d%C3%ADa%20de%20hoy%20el%20papel%20no%20ha%20cambiado&f=false)
- JUÁREZ, Verónica.** *Índices de lectura en Latinoamérica.* [blog] 2012. [Consulta el: 21 de octubre de 2022]. Disponible en: <https://uvejota.com/articles/522/indices-de-lectura-en-latinoamerica/>
- KO, Alegría.** *Tejiendo objetos: diseño espacial y funcionalidad de textiles tejidos en 3D.* [En línea] 2019. [Consulta: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/334843354\\_Weaving\\_Objects\\_Spatial\\_Design\\_and\\_Functionality\\_of\\_3D-Woven\\_Textiles](https://www.researchgate.net/publication/334843354_Weaving_Objects_Spatial_Design_and_Functionality_of_3D-Woven_Textiles)
- LA HORA.** *Las manifestaciones culturales son importantes.* [En línea] 2002. [Consulta el: 18 de noviembre de 2022]. Disponible en: <https://www.lahora.com.ec/secciones/las-manifestaciones-culturales-son-importantes/>
- LÓPEZ, María.** *Esta es la historia del packaging y los envases.* 2021. [Apuntes de clases]
- LÓPEZ, María.** *Inteligencias múltiples.* 2022. [Apuntes de clases]
- LÓPEZ, María.** *Packaging.* 2021. [Apuntes de clases]

**MAGÁN, Pascuala Morote.** *Las leyendas y su valor didáctico.* Centro Virtual Cervantes. [En línea] [s.f.]. [Consulta el: 18 de noviembre de 2022]. Disponible en: [http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez\\_pri18/pdf/qu\\_%20es%20una%20leyenda.pdf](http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri18/pdf/qu_%20es%20una%20leyenda.pdf)

**MANCHENO, Carlos.** *Riobamba en el siglo xx.* Editorial pedagógica Freire, 1992.

**MARROQUÍN, Erick.** Aplicación y aporte del papercraft en campañas publicitarias. [En línea]. (Proyecto de grado). (Licenciado) Universidad Rafael Landívar, Guatemala. 2018.[Consulta el: 20 de septiembre de 2022]. Disponible en: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/03/05/Marroquin-Erick-Francisco Investigacion.pdf>

**MUNARI, Bruno.** *¿Cómo nacen los objetos?* [En línea]. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2016. [ Consulta el: 16 de diciembre de 2022]. Disponible en: [https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425228650\\_inside.pdf](https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425228650_inside.pdf)

**PAEZ, Lorena.** *Las mejores técnicas de papercraft para crear obras de arte en casa* [blog]. 2021[Consulta: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/secretos-como-hacer-papercraft/>

**PÉREZ, Enrique.** *Encaje.* [En línea] 2019. [Consulta el: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/encaje/>

Preguntar como citar lo de las leyendas

**PROAÑO, María.** Aplicación del Origami como técnica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad del pensionado universitario de la ciudad de Quito durante el periodo lectivo 2014-2015. [En línea]. (Trabajo de titulación). (Maestría) Universidad Técnica Equinoccial, Quito, Ecuador. 2015. [ Consulta el: 2 de diciembre de 2022]. Disponible en: <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/15854?mode=full>

**QUISPE, Ítalo.** *¿Qué es el modelado 3D?* [blog] 2023. [Consulta el: 18 de enero de 2023]. Disponible en: <https://arcux.net/blog/que-es-el-modelado-3d/#:~:text=Es%20la%20t%C3%A9cnica%20que%20se,quando%20est%C3%A1%20construyendo%20una%20obra.>

**REAL ACADEMIA ESPAÑOLA.** En *diccionario de la lengua española.* [Consulta el: 18 de enero de 2023]. Disponible en: <https://www.rae.es/>

**ROMERO, José.** Estrategias de aprendizaje para visuales, auditivos y kinestésicos. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.* [En línea], 2016, (España), p.7. [Consulta: 18 de enero de 2023]. Disponible en: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2016/05/kinestesicos.html>

**SALAZAR, Gabriel.** Análisis diagnóstico de las funciones Bunker y comunicativas de la tipología bolsa reutilizable Notebag utilizada en los principales supermercados de la ciudad de Cali, año 2021. [En línea]. (Proyecto de grado). (Diseñador) Universidad Autónoma de

Occidente, Santiago de Cali, Colombia. 2021.[Consulta el: 2 de diciembre de 2022].  
Disponible en:  
[https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/13375/T10008\\_An%C3%A1lisis%20diag%C3%B3stico%20de%20las%20funciones%20bunker%20y%20comunicativas%20de%20la%20tipolog%C3%ADa%20bolsa%20reutilizable%20notebag%20utilizada%20en%20los%20principales%20supermercados%20de%20la%20ciudad%20de%20Cali%2C%20a%20C3%B1o%202021.pdf?sequence=3&isAllowed=y#:~:text=El%20cumplimiento%20de%20las%20funciones,y%2C%20sobre%20todo%2C%20deseados.](https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/13375/T10008_An%C3%A1lisis%20diag%C3%B3stico%20de%20las%20funciones%20bunker%20y%20comunicativas%20de%20la%20tipolog%C3%ADa%20bolsa%20reutilizable%20notebag%20utilizada%20en%20los%20principales%20supermercados%20de%20la%20ciudad%20de%20Cali%2C%20a%20C3%B1o%202021.pdf?sequence=3&isAllowed=y#:~:text=El%20cumplimiento%20de%20las%20funciones,y%2C%20sobre%20todo%2C%20deseados.)

**SEGATTO, Wilian; HERZER, Eduardo; MAZZOTTI, Cristiano; BITTENCOURT, João & BARBOSA, Jorge.** “Mobio Threat: A Mobile Game Based on the Integration of Wireless Technologies”. *ACM Computers in Entertainment*. Vol. 6, nº 3 (2008), (Estados Unidos) pp. 39-50.

**VILLACRÉS, Lorena.** *Diseño tridimensional: Estructura y modulación tridimensional*. 2021. [Apuntes de clases].

**VILLACRÉS, Lorena.** *Modelado y animación 3D I: Fundamentos básicos*. 2021. [Apuntes de clases].

**VILLACRÉS, Lorena.** *Técnicas de modelado comunes*. 2021. [Apuntes de clases]

**VINUEZA, Gissela.** Estudio sobre la imagen corporativa en el posicionamiento empresarial en el sector hotelero de la ciudad de Riobamba. [En línea]. (Trabajo de titulación). (Maestría) Universidad Regional Autónoma de los Andes, Ambato, Ecuador. 2014.[Consulta el: 11 de noviembre de 2022]. Disponible en <https://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/3313>

## ANEXOS

### ANEXO A: Oficio dirigido al Lic. Fabián Alfonso Calderón Cruz

Riobamba, 23 de septiembre 2022

Licenciado  
Fabián Calderón Cruz  
*Docente*  
Escuela de Diseño Gráfico ESPOCH  
Presente,

Saludos cordiales,

Nosotros Karen Mireya Freire Chuquitarco y Irma Yolanda Yucailla Yucailla, estudiantes de 8vo nivel de la Escuela de Diseño Gráfico, solicitamos el permiso correspondiente para poder tomar los personajes principales del proyecto ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN RIOBAMBA, catalogado "Guardianes de la memoria" para aplicar la técnica papercraft el mismo que se realizará en el trabajo de Integración Curricular.

Razón la cual esperamos contar con su autorización para llevar a cabo con la actividad antes mencionada. sin más por el momento, le anticipamos nuestros más sinceros agradecimientos.

Atentamente,

*Fabián Calderón Cruz*  
23-09-2022



Karen Mireya Freire Chuquitarco  
C.I. 050390018-5



Irma Yolanda Yucailla Yucailla  
C.I. 185002895-0

**ANEXO B:** Oficio dirigido a la Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez

Riobamba, 29 de septiembre 2022

Licenciada  
Rosa Belén Ramos Jiménez  
Docente  
Escuela de Diseño Gráfico ESPOCH  
Presente,

Saludos cordiales,

Nosotros Karen Mireya Freire Chuquitarco y Irma Yolanda Yucailla Yucailla, estudiantes de 8vo nivel de la Escuela de Diseño Gráfico, solicitamos de la manera más comedida se nos otorgue un respaldo de las ilustraciones y logotipo del proyecto ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN RIOBAMBA, catalogado "Guardianes de la memoria" para aplicar la técnica paper craft el mismo que se realizará en el trabajo de Integración Curricular.

Razón la cual esperamos contar con su apoyo, le anticipamos nuestros más sinceros agradecimientos.

Atentamente,

  
Karen Mireya Freire Chuquitarco  
C.I. 050390018-5

  
Irma Yolanda Yucailla Yucailla  
C.I. 185002895-0

Recibido  
29/09/2022



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE  
CHIMBORAZO



DIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS Y RECURSOS DEL  
APRENDIZAJE

UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS  
REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA

Fecha de entrega: 08/05/2023

INFORMACIÓN DE LOS AUTORES

Nombres – Apellidos: KAREN MIREYA FREIRE CHUQUITARCO  
IRMA YOLANDA YUCAILLA YUCAILLA

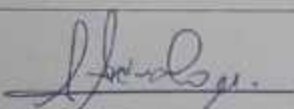
INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

Facultad: INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

Carrera: DISEÑO GRÁFICO

Título a optar: LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

f. Analista de Biblioteca responsable:

  
Ing. Fernanda Arévalo M.

