



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

**“RECOPIACIÓN DE LEYENDAS DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN
UNA SERIE DE LIBROS DIGITALES INFANTILES”**

TÉSIS DE GRADO

**Previo a la obtención del título de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

Presentado por:
**IVONNE JOHANA TERÁN ARELLANO
VICTOR ORLANDO VALVERDE OLIVO**

**RIOBAMBA - ECUADOR
2014**

AGRADECIMIENTOS

A DIOS, por ser mi guía y apoyo en cada momento difícil de mi vida.

A mi querida mami Ivo Arellano, quién me dio la vida y ha sido mi ejemplo a seguir, mi apoyo constante, a quien debo mi carácter luchador, mi educación y formación personal, gracias por su esfuerzo, inmenso amor y sacrificio.

A mi mami Yoli Valencia, quien con su cariño, ejemplo y apoyo incondicional, ha sido un pilar fundamental en mi vida.

A mis abuelitos: Ernesto, Marina y Hugo por su amor y enseñanzas. A mi Padre Johnny Terán por su cariño y apoyo. A mis tíos Katty, Johnny, Ceci, Marthita y Víctor primos Carlitos, Isabelita, Vivi, Rober, Male y a todos mis familiares, quienes me han apoyado en mi desarrollo y me han acompañado en el camino de mi vida.

A mi directora de tesis, Dis. Mónica Sandoval y a la Lcda. Pepita Alarcón, por su buena voluntad, amistad, apoyo, tiempo y dedicación, quienes nos brindaron sus conocimientos y experiencias.

A todas las personas que nos entregaron sus relatos y anécdotas, gracias a ellos fue posible este proyecto.

Ivonne Terán Arellano.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por guiarme y darme fortaleza para seguir adelante, mi cariño y mi amor sincero para las personas que me brindaron su apoyo incondicional para poder lograr mi sueño, por sus consejos, sacrificios, bondad, por motivarme a cada día ser mejor, de manera especial quiero hacer extensiva mi gratitud a mis abuelitos César y Leonor, a mis tíos Blanca y flia, Héctor y flia, a mi hermano y cuñado José Luis, a mi primo Vinicio, a mi cuñada Jenny, a todos mil gracias por estar siempre a mi lado.

También quiero agradecer a mis maestros por compartir su sabiduría y paciencia, en especial a nuestra directora de tesis, Dis. Mónica Sandoval también a la Lcda. Pepita Alarcón quienes nos guiaron y ayudaron en todo momento.

Victor Valverde Olivo.

DEDICATORIA

A Dios por guiar mis pasos, por poner en mi camino a seres maravillosos de quienes he aprendido mucho y por ayudarme a superar los obstáculos que se me han presentado a lo largo de mi vida.

A mis mami, Ivo y Yoli por velar por mí, por compartir todas mis alegrías y por ayudarme en mis tristezas, por escucharme y aconsejarme. Por su amor y apoyo incondicional.

A todos mis maestros, en especial a los más exigentes por inspirarme a vencer mis limitaciones y esforzarme por ser cada día mejor.

Ivonne Terán Arellano.

DEDICATORIA

Quiero dedicar estas líneas a las personas que con su amor sincero siempre han estado conmigo, mis amados padres: Jorge Valverde y Piedad Olivo pilares fundamentales en mi vida, quienes han apoyado y motivado mi formación académica en todo momento, su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar, a mis hermanos: Alonso, Emma, Jorge, Yomayra y Dennis porque siempre han estado junto a mi brindándome su apoyo y cariño incondicional, a mis queridos sobrinos: José Luis, Josué, Sebas y Matías por brindarme su alegría y travesuras todos los días. Mi querida familia, todos ustedes forman parte esencial de mi corazón, me encanta formar parte de su vida y que ustedes formen parte de la mía, sin importar cuál sea mi destino, siempre estaré con todos ustedes. Les amo infinitamente.

Victor Valverde Olivo.

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes
**DÉCANO DE LA FACULTAD
DE INFORMÁTICA Y
ELECTRÓNICA**

.....

.....

Arq. Ximena Idrovo
**DIRECTOR DE LA
ESCUELA DE DISEÑO
GRÁFICO**

.....

.....

Dis. Mónica Sandoval
DIRECTOR DE TESIS

.....

.....

Lcda. Pepita Alarcón
MIEMBRO DE TESIS

.....

.....

Ing. Miguel Duque
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

Tec. Carlos Rodríguez Carpio
**DIRECTOR DEL CENTRO
DE DOCUMENTACIÓN**

.....

.....

NOTA DE TESIS

.....

AUTORÍA

“Nosotros Ivonne Johana Terán Arellano y Victor Orlando Valverde Olivo, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Ivonne Johana Terán Arellano

Victor Orlando Valverde Olivo

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTOS

DEDICATORIA

FIRMAS RESPONSABLES

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE GRAFICOS

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

HIPÓTESIS

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1	Cultura	24
1.1.1	Patrimonio Cultural.....	24
1.1.1.1	Patrimonio Cultural Inmaterial.....	25
1.1.1.2	Patrimonio Cultural Tangible.....	26
1.1.1.3	Patrimonio Cultural Intangible.....	26
1.1.2	Tradición.....	27
1.1.3	Cuento.....	27
1.1.4	Mito.....	28
1.1.5	Leyenda.....	28
1.1.5.1	Etimología e historia de la palabra Leyenda.....	29
1.1.5.2	Clases de leyenda.....	29
1.1.5.3	Leyendas Ecuatorianas.....	32

1.1.5.3.1	Origen de las Leyendas Ecuatorianas.....	32
1.1.5.3.2	Leyendas representativas del Ecuador.....	32
1.1.5.4	Leyendas Chimboracenses.....	33
1.1.5.4.1	Origen de las leyendas chimboracenses.....	33
1.1.5.4.2	Datos históricos.....	33
1.1.5.4.3	Patrimonio inmaterial de la provincia de Chimborazo.....	34
1.1.5.4.4	Compilación de leyendas en los diez cantones de la provincia.....	34
1.1.5.5	Importancia y utilidad pedagógica.....	35
1.2	Libros.....	36
1.2.1	Libros impresos.....	37
1.2.1.1	Características.....	48
1.2.1.2	Formatos.....	39
1.2.1.3	Usos y Utilidad.....	40
1.2.1.4	Beneficios.....	41
1.2.2	Libros digitales.....	41
1.2.2.1	Características.....	42
1.2.2.2	Formatos Digitales.....	44
1.2.2.3	Usos y Utilidad.....	45
1.2.2.4	Beneficios.....	46
1.2.3	Medios didácticos y recursos educativos.....	47
1.2.3.1	Conceptos.....	47
1.2.3.2	Componentes estructurales de los medios.....	48
1.2.3.3	Funciones que pueden realizar los medios.....	49
1.2.3.4	Estrategias de comprensión lectora.....	49
1.2.3.5	Tipologías de los medios didácticos.....	50
1.2.4	Literatura Infantil.....	51
1.2.4.1	Tipos de literatura infantil.....	52
1.2.4.2	Objetivos.....	54
1.2.4.3	Funciones.....	54
1.2.4.3.1	La literatura para niños como mecanismo de educación social.....	55

1.2.4.4	Redacción.....	55
1.2.4.4.1	Tipos de Redacción.....	56
1.2.5	La ilustración.....	57
1.2.5.1	Tipos de ilustración.....	58
1.2.5.2	Ilustración para niños.....	59

CAPÍTULO 2: LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO

2.1	LEYENDAS DEL CANTÓN RIOBAMBA.....	62
2.1.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	62
2.1.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	70
2.2	LEYENDAS DEL CANTÓN GUANO.....	76
2.2.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	76
2.2.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	79
2.3	LEYENDAS DEL CANTÓN COLTA.....	82
2.3.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	82
2.3.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	83
2.4	LEYENDAS DEL CANTÓN PENIPE.....	88
2.4.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	88
2.4.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	90
2.5	LEYENDAS DEL CANTÓN GUAMOTE.....	94
2.5.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	94
2.5.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	97
2.6	LEYENDAS DEL CANTÓN CUMANDÁ.....	98
2.6.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	98
2.6.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	98
2.7	LEYENDAS DEL CANTÓN PALLATANGA.....	100
2.7.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	100
2.7.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	103
2.8	LEYENDAS DEL CANTÓN ALAUSÍ.....	104

2.8.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	104
2.8.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	110
2.9	LEYENDAS DEL CANTÓN CHUNCHI.....	112
2.9.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	112
2.9.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	113
2.10	LEYENDAS DEL CANTÓN CHAMBO.....	116
2.10.1	Recopilación bibliográfica y documental.....	116
2.10.2	Recopilación de información de fuentes vivas.....	120
2.11	Análisis de resultados obtenidos en la recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo.....	129
2.11.1	Análisis fuentes bibliográficas y vivas.....	129
2.11.2	Análisis del número de leyendas pertenecientes a cada cantón.....	130
2.12	Escogitamiento de las leyendas representativas de los cantones de la provincia de Chimborazo.....	130
2.12.1	Criterios de escogimiento.....	130
2.12.2	Tablas de escogitamiento de leyendas de la provincia de Chimborazo.....	131

CAPITULO III: ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO, ESTUDIO DE COMPONENTES PARA LIBROS IMPRESOS Y DIGITALES INFANTILES.

3.1	Características de los niños en edad escolar.....	134
3.1.1	Tipos de desarrollo.....	134
3.1.1.1	Desarrollo físico.....	144
3.1.1.2	Desarrollo cognitivo.....	135
3.1.1.3	Desarrollo Emocional y social.....	136
3.1.1.4	Desarrollo Intelectual.....	137
3.1.1.5	Desarrollo de la comprensión lectora.....	138
3.1.1.6	Problemas que se presentan durante la edad escolar.....	139
3.1.1.7	Influencia de padres y maestros en el interés por la lectura.....	141
3.2	Análisis de componentes y características de libros impresos y digitales.....	142
3.2.1	La literatura infantil y su didáctica.....	142

3.2.2	Importancia de la literatura infantil en el desarrollo integral de los niños.....	143
3.2.3	Pautas a tomar en cuenta en el análisis del público objetivo.....	143
3.3	Elementos de diseño apropiados para niños.....	144
3.3.1	Soporte.....	145
3.3.2	Retícula.....	147
3.3.3	Elementos compositivos.....	147
3.3.4	Programas para la edición de libros impresos y digitales.....	149
3.3.5	Consideraciones técnicas para el diseño de libros digitales infantiles.....	149
3.4	Análisis de libros impresos y digitales.....	150
3.4.1	Características visuales de libros impresos.....	150
3.4.2	Características visuales de libros digitales.....	152
3.4.3	Tabla comparativa de resultados del análisis de libros impresos y digitales.....	153

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE DISEÑO

4.1	Diseño de Libros Digitales Infantiles.....	155
4.2	Definición de la estrategia.....	155
4.3	Proceso de creación de personajes.....	156
4.3.1	Construcción de personajes.....	156
4.3.2	Creación de personajes.....	157
4.3.3	Tabla de creación de personajes.....	158
4.4	Proceso de creación escenas.....	160
4.4.1	Tabla de creación de escenas.....	161
4.5	Diseño Editorial.....	165
4.5.1	Maquetación.....	165
4.5.2	Elementos compositivos.....	166
4.6	Diseño de la marca.....	168
4.6.1	Signos de identidad.....	168
4.7	Portada libro digital.....	169

4.8	Validación en Focus Group.....	170
4.9	Correcciones.....	172
4.10	Producción de libros digitales.....	173
4.10.1	Interactividad.....	173
4.10.2	Contenidos.....	174
4.10.3	Vocabulario.....	175
	VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	176

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMARY

GLOSARIO TÉCNICO

ANEXOS

BIBLIOGRAFIA

ÍNDICE DE TABLAS

- TABLA II. I:** Ficha leyenda 001: EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA.
- TABLA II. II:** Ficha leyenda 002: LOS CELOS DEL TAITA CHIMBORAZO.
- TABLA II. III:** Ficha leyenda 003: EL MAL VIENTO.
- TABLA II. IV:** Ficha leyenda 004: LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO.
- TABLA II. 5:** Ficha leyenda 005: EL CHAGUALUNGA.
- TABLA II. 6:** Ficha leyenda 006: LA APARICIÓN DEL DIABLO.
- TABLA II. 7:** Ficha leyenda 007: EL SOL Y EL VIENTO.
- TABLA II. 8:** Ficha leyenda008: LA FIESTA EN EL INTERIOR DEL CHIMBORAZO.
- TABLA II. 9:** Ficha leyenda 009: LOS DOS HERMANOS HUÉRFANOS.
- TABLA II. 10:** Ficha leyenda 010: EL CHUSHA LONGO.
- TABLA II. 11:** Ficha leyenda 011: LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO.
- TABLA II. 12:** Ficha leyenda 012: LA PEÑA DEL DALDAL.
- TABLA II. 13:** Ficha leyenda 013: LA LAGUNA DE SAN ANTONIO.
- TABLA II. 14:** Ficha leyenda 014: LA CURVA DE LAS ALMAS CONDENADAS.
- TABLA II. 15:** Ficha leyenda 015: EL BAILE DEL MÁS ALLÁ.
- TABLA II. 16:** Ficha leyenda 016: LA MONJA SIN CABEZA.
- TABLA II. 17:** Ficha leyenda 017: LA NIÑA DEL ÁRBOL DE LIMONES.
- TABLA II. 18:** Ficha leyenda 018: LA PIEDRA DEL INDIO LADRÓN.
- TABLA II. 19:** Ficha leyenda 019: EL ENTIERRO PERDIDO.
- TABLA II. 20:** Ficha leyenda 020: EL DUENDE TRASNOCHADOR.
- TABLA II. 21:** Ficha leyenda021: LA MANO NEGRA.
- TABLA II. 22:** Ficha leyenda 022: LOS PAYASOS DE CRISTAL.
- TABLA II. 23:** Ficha leyenda 023: LA CASA DEL CARPINTERO.
- TABLA II. 24:** Ficha leyenda 024: EL DUENDE ENAMORADIZO.
- TABLA II. 25:** Ficha leyenda 025: EL DUENDE DE SAN GERARDO.
- TABLA II. 26:** Ficha leyenda 026: LA CUEVA DE LOS MURCIÉLAGOS.
- TABLA II. 27:** Ficha leyenda 027: EL MOLINO DE SANTA TERESITA.
- TABLA II. 28:** Ficha leyenda 028: LA HISTORIA DEL GUAGUA ÑACO.

TABLA II. 29: Ficha leyenda 029: UNA HISTORIA DE BRUJAS.

TABLA II. 30: Ficha leyenda 030: LA ESPOSA DEL DUENDE.

TABLA II. 31: Ficha leyenda 031: EL MONJE DEL MONASTERIO DE LA ASUNCIÓN.

TABLA II. 32: Ficha leyenda 032: EL DUENDE MUSICAL.

TABLA II. 33: Ficha leyenda 033: LA BOCA DE LOS DESEOS.

TABLA II. 34: Ficha leyenda 034: EL DUENDE DE SAN SEBASTIÁN.

TABLA II. 35: Ficha leyenda 035: LA DAMA TAPADA.

TABLA II. 36: Ficha leyenda 036: EL CANTAR DEL GALLO.

TABLA II. 37: Ficha leyenda 037: EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE COLTA.

TABLA II. 38: Ficha leyenda 038: EL DEMONIO DE LA QUEBRADA DE CATEQUILLA.

TABLA II. 39: Ficha leyenda 039: LA MUJER CURIOSA.

TABLA II. 40: Ficha leyenda 040: EL CURA DESCABEZADO.

TABLA II. 41: Ficha leyenda 041: LA PROCESIÓN DE LOS DIABLOS.

TABLA II. 42: Ficha leyenda 042: EL FAROL DE SANTO CRISTO.

TABLA II. 43: Ficha leyenda 043: EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE COLTA 2.

TABLA II. 44: Ficha leyenda 044: EL DIABLO DE CAÑI.

TABLA II. 45: Ficha leyenda 045: EL ÁRBOL DE MANZANAS DE PENIPE.

TABLA II. 46: Ficha leyenda 046: EL PURGATORIO DEBAJO DE LA TUNGURAHUA.

TABLA II. 47: Ficha leyenda 047: LA GALLINA CON POLLITOS.

TABLA II. 48: Ficha leyenda 048: LA PAILA DE CUATRO OREJAS.

TABLA II. 49: Ficha leyenda 049: LEYENDA DEL CARBUNCO.

TABLA II. 50: Ficha leyenda 050: EL GUAGUA AUCA.

TABLA II. 51: Ficha leyenda 051: EL ANIMERO.

TABLA II. 52: Ficha leyenda 052: LA VIRGEN DEL PUENTE.

TABLA II. 53: Ficha leyenda 053: LA DONCELLA DE LA PEINETA DE ORO.

TABLA II. 54: Ficha leyenda 054: EL RIO ENCANTADO.

TABLA II. 55: Ficha leyenda 055: EL FAROL DE SAN FRANCISCO.

TABLA II. 56: Ficha leyenda 056: EL CARBUNCO.

TABLA II. 57: Ficha leyenda 057: LA MULA CON CADENAS.

TABLA II. 58: Ficha leyenda 058: EL DUENDE.

TABLA II. 59: Ficha leyenda 059: LAS LOCAS VIUDAS.

TABLA II. 60: Ficha leyenda 060: EL LUTERANO.

TABLA II. 61: Ficha leyenda 061: EL CHULLA LONGO (ÚNICO HIJO).

TABLA II. 62: Ficha leyenda 062: LEYENDA DEL SEÑOR DE LAS MISERICORDIAS.

TABLA II. 63: Ficha leyenda 063: LA LOCA VIUDA.

TABLA II. 64: Ficha leyenda 064: LA PRISIÓN FLOTANTE.

TABLA II. 65: Ficha leyenda 065: DAMA TAPADA.

TABLA II. 66: Ficha leyenda 066: LA MUERTE.

TABLA II. 67: Ficha leyenda 067: LOS DUENDES DEL ÁRBOL DE CIHIRON.

TABLA II. 68: Ficha leyenda 068: LAS MINAS DE UCAMARI.

TABLA II. 69: Ficha leyenda 069: LA CAJA RONCA.

TABLA II. 70: Ficha leyenda 070: EL DIABLO QUE CRECIÓ.

TABLA II. 71: Ficha leyenda 071: EL GUAGUAUCA.

TABLA II. 72: Ficha leyenda 072: EL ANGELITO DEL CAMINO.

TABLA II. 73: Ficha leyenda 073: EL DUENDE TRAVIESO.

TABLA II. 74: Ficha leyenda 074: DOÑA FILOMENA, FIEL DEVOTA DE LAS ALMAS.

TABLA II. 75: Ficha leyenda 075: EL ROBO DE LAS CAJAS DE LIBRAS ESTERLINAS.

TABLA II. 76: Ficha leyenda 076: LA NARIZ DEL DIABLO O DEL TRIBUTOS DE ADMIRACIÓN A SUS OBREROS.

TABLA II. 77: Ficha leyenda 077: UNA TRAVESURA FELIZ EN LAS MINAS DE AZUFRE.

TABLA II. 78: Ficha leyenda 078: ELOGIO DE OZOGOCHE, LUGAR DE MISTERIO Y ENSUEÑO.

TABLA II. 79: Ficha leyenda 079: TESORO DEL REINO DE QUITO EN OZOGOCHE.

TABLA II. 80: Ficha leyenda 080: LAS VOLADORAS.

TABLA II. 81: Ficha leyenda 081: GAGONES.

TABLA II. 82: Ficha leyenda 082: ESPINDOLA.

TABLA II. 83: Ficha leyenda 083: LA CURVA DE AYPUD.

TABLA II. 84: Ficha leyenda 084: EL LOBO.

TABLA II. 85: Ficha leyenda 085: LOS HUAQUEROS.

TABLA II. 86: Ficha leyenda 086: EL RAYO.

TABLA II. 87: Ficha leyenda 087: LEYENDA DEL CEMENTERIO DE GONZOL.

TABLA II. 88: Ficha leyenda 088: LEYENDA DEL ORIGEN DEL PUEBLO CAÑARI.

TABLA II. 89: Ficha leyenda 089: EL CERRO HUACAYÑAN.

TABLA II. 90: Ficha leyenda 090: LOS GUARDIANES DEL PUÑAY.

TABLA II. 91: Ficha leyenda 091: LOS DUENDECILLOS DEL PUÑAY.

TABLA II. 92: Ficha leyenda 092: LAGUNA EN EL PARQUE CENTRAL.

TABLA II. 93: Ficha leyenda 093: LA TACUDA.

TABLA II. 94: Ficha leyenda 094: EL PADRE URCO.

TABLA II. 95: Ficha leyenda 095: LA NIÑA ENCANTADA GUARDIANA DEL BOSQUE NATIVO BACÚN.

TABLA II. 96: Ficha leyenda 096: EL PILLALLAU.

TABLA II. 97: Ficha leyenda 097: LA CIUDAD PERDIDA.

TABLA II. 98: Ficha leyenda 098: LA IGLESIA CON FORTUNA.

TABLA II. 99: Ficha leyenda 099: LA BRUJA QUE ODIABA A LOS INDIOS.

TABLA II. 100: Ficha leyenda 100: LA LAGUNA DE ROCÓN.

TABLA II. 101: Ficha leyenda 101: EL TESORO DEL CERRO PUCCI.

TABLA II. 102: Ficha leyenda 102: EL TESORO DEL DUENDE.

TABLA II. 103: Ficha leyenda 103: LA TACONA.

TABLA II. 104: Ficha leyenda 104: LA APARICIÓN DE LA VIRGEN DEL CARMEN.

TABLA II. 105: Ficha leyenda 105: LOS DIABLITOS DE SAN JUAN.

TABLA II. 106: Ficha leyenda 106: EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE ROCÓN.

TABLA II. 107: Ficha leyenda 107: EL DEMONIO EN EL MONTE.

TABLA II. 108: Ficha leyenda 108: LA IMAGEN DE SAN JUAN BAUTISTA.

TABLA II. 109: Ficha leyenda 109: LAS VOLADORAS.

TABLA II. 110: Ficha leyenda 110: LEYENDA DEL CHUSA LONGO.

TABLA II. 111: Ficha leyenda 111: LEYENDA DE LA LOCA VIUDA.

TABLA II. 112: Ficha leyenda 112: LEYENDA DE LA LAGUNA DE ROCÓN 2.

TABLA II. 113: Ficha leyenda 113: EL PACTO CON EL DIABLO.

TABLA II. 114: Ficha leyenda 114: LA PROSESIÓN EN LA NOCHE.

TABLA II. 115: Ficha leyenda 115: EL BARTOLO.

TABLA II. 116: Tabla de escogitamiento de Leyendas Seres Mágicos.

TABLA II. 117: Tabla de escogitamiento de Leyendas Cerros y Lagunas.

TABLA II. 118: Tabla de escogitamiento de Leyendas Apariciones.

TABLA II. 119: Ficha pautas a tomar en cuenta en el análisis del público objetivo.

TABLA II. 120: Ficha consideraciones técnicas para el diseño de libros digitales infantiles.

TABLA No.121: Ficha análisis libros impresos

TABLA No.122: Ficha análisis libros impresos 2

TABLA No.123: Ficha análisis libros digitales

TABLA No.124: Ficha análisis libros digitales 2

TABLA No.125: Comparativa de resultados del análisis de libros impresos y digitales.

TABLA No.126: Creación de personajes

TABLA No.127: Creación de escenas

TABLA No.128: Correcciones

TABLA No.129: Parámetros preferencias de los niños

TABLA No.130: Resultados análisis de atención, manejo y retención

TABLA No.131: Análisis cualitativo de los niños

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA I. 1: “Danzantes.”, Ministerio de Turismo Ecuador.

FIGURA I. 2: “Tejedores de sombreros de paja toquilla.” El Diario

FIGURA I. 3: “La Iglesia de San Francisco”

FIGURA I. 4: “La danza para todos”.

FIGURA I. 5: “Los cuatro jinetes del Apocalipsis.”, Víktor Vasnetsov, (1848-1926).
“Niños Leyendo.”

FIGURA I. 6: “La creación de Adán.”, Techo de la capilla Sixtina, Vaticano. Miguel Ángel, (1510-1511).

FIGURA I. 7: "Cantuña.", Roger Ycaza.

FIGURA I. 8: "El padre Almeida.", Roger Ycaza.

FIGURA I. 9: "Niños leyendo".

FIGURA I. 10: "Libros".

FIGURA I. 11: "El arte más exclusivo del diseño".

FIGURA I. 12: "Lectores de libros electrónicos".

FIGURA I. 13: "E-books y libros interactivos".

FIGURA I. 14: "Caja magnética", Material Didáctico.

FIGURA I. 15: "ColorStudio HD".

FIGURA I. 16: "Métodos de lectura"

FIGURA I. 17: "Caperucita y al lobo", Perrault, publicada en 1797

FIGURA I. 18: "Pinocho mentiroso", Sabrina Dieghi

FIGURA I. 19: "El principito", Antoine de Saint-Exupéry

FIGURA I. 20: "Volando en el tiempo". Eulalia Cornejo

FIGURA I. 21: "La importancia de leerle cuentos."

FIGURA III. 22: "Jugar como niños".

FIGURA III. 23: "Niños escribiendo".

FIGURA III. 24: "Niños jugando con globos".

FIGURA III. 25: "Niños leyendo".

FIGURA III. 26: "Niña triste".

FIGURA III. 27: "Padre enseñando a su hijo".

FIGURA IV. 28: "Los degradados sobre Strokes".

FIGURA IV. 29: "Proporciones faciales de los personajes".

FIGURA IV. 30: "Proceso creación de personajes".

FIGURA IV. 31: "Proceso de creación escenas."

FIGURA IV. 32: "Retícula y hojas tipo."

FIGURA IV. 34: "Leyenda El Chulla Longo (único hijo)."

FIGURA IV. 35: "Tipo."

FIGURA IV. 36: "Cromática."

FIGURA IV. 37: "Logotipo serie de libros."

- FIGURA IV. 38:** “Retícula, Portada y Contraportada.”
- FIGURA IV. 39:** “Focus group niños de 8, 9,10 años.”
- FIGURA IV. 40:** “Interactividad libros digitales.”
- FIGURA IV. 41:** “Presentación libros digitales.”
- FIGURA IV. 42:** “Contenidos libros digitales.”
- FIGURA IV. 43:** “Descripción del cantón libros digitales.”
- FIGURA IV. 44:** “Escena leyenda cantar del gallo.”
- FIGURA IV. 45:** “Vocabulario libros digitales.”
- FIGURA IV. 46:** “Collage proceso de observación y análisis”

ÍNDICE DE GRÁFICOS

- GRÁFICO II. 1:** Análisis fuentes bibliográficas y vivas.
- GRÁFICO II. 2:** Leyendas pertenecientes a cada cantón.
- GRÁFICO IV. 3:** Razones de preferencia libros impresos.
- GRÁFICO IV. 4:** Razones de preferencia libros digitales.
- GRÁFICO IV. 5:** Análisis de resultados.
- GRÁFICO IV. 6:** Análisis cualitativo de preferencia.
- GRÁFICO IV. 7:** Nivel de aceptación libros digitales e impresos.

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

La leyenda pertenece a la tradición y por ello corresponde a la más arraigada sabiduría de un pueblo, expresa deseos, anhelos, temores, ideales y sueños que son parte de la visión global que tiene ese pueblo de su propia historia y de sus relaciones con la naturaleza. La leyenda no pretende explicar nada, sino relatar un suceso, tiene un fin moralizante y es didáctica.

Las leyendas ecuatorianas en su mayoría tienen su origen en época de la conquista española. Nacen de anécdotas y experiencias de célebres personajes de ese tiempo que al ser transmitidos de una persona a otra, el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia, que se han ido contando de generación en generación.

Los chimboracenses, herederos de un pasado histórico glorioso que se remonta hacia miles de años atrás. Pueblos y dinastías aborígenes, constituyeron señoríos, libres, independientes y valerosos.

Cabe resaltar que varias comunidades del Ecuador a pesar de la influencia de la civilización aún conservan las tradiciones y costumbres ancestrales, lo cual es motivo admiración y respeto.

Los niños son lectores independientes y con gustos definidos por esto es importante que los padres y maestros les ofrezcan libros con los temas que a ellos les apasionan y así incentivar el hábito lector.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

El presente proyecto tiene por finalidad fortalecer la identidad local y rescatar el patrimonio oral de la provincia, ya que las nuevas generaciones desconocen el valor cultural de estos relatos que de a poco se han ido perdiendo.

La falta de interés dentro del núcleo familiar para fomentar el hábito de la lectura y la falta de difusión de actividades culturales en las escuelas, hacen que los niños se inclinen hacia actividades ociosas y productos novedosos o de moda como: consolas de video juegos, televisión etc., haciendo deficiente la lectura frente al avance tecnológico.

Según las estadísticas, un 50% de la población tiene el buen hábito de leer, el otro 50% no lo hace por diversas razones.

Cada región y cada pueblo tienen características que lo identifican como única, es necesario difundir los detalles culturales que le permiten diferenciarse de las demás, la recopilación de leyendas y su adaptación en libros digitales infantiles, será una herramienta didáctica que no sólo permitirá el desarrollo lingüístico e intelectual de los niños, sino también incentivará el amor por sus raíces, tradiciones y cultura por medio de la lectura, a través de herramientas tecnológicas que son más atractivas para los niños y hacer que estos relatos que de a poco se han ido perdiendo, perduren en la memoria de las nuevas generaciones.

En la actualidad se está viviendo una alfabetización de carácter tecnológico, en la que el hombre debe aprender a leer y escribir de forma no lineal.

Para que los niños se interesen por la lectura es necesario que se les introduzca en el mundo de los libros de una forma atractiva, es trascendental

captar la atención de los pequeños por medio de ilustraciones para que se familiaricen con las historias. El uso de libros digitales infantiles ofrece un contenido pedagógico, el niño aprende nuevos conceptos, reforzados por la imagen y el sonido, favorece la atención auditiva y visual, pueden llevarlos a todas partes y su precio asequible.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Realizar la recopilación de las leyendas más representativas de la Provincia de Chimborazo para plasmarlas en una serie de libros digitales infantiles e incentivar a los niños de 8 a 10 años el hábito de leer y valorar sus tradiciones, de una forma innovadora y creativa, aplicando las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Seleccionar las leyendas más representativas de la Provincia de Chimborazo en base a criterios semánticos.
2. Establecer las características y componentes de los libros digitales para un público infantil de una edad comprendida entre 8 y 10 años.
3. Determinar las características icónicas, cromáticas y tipográficas aptas para la lectura infantil en esta edad.
4. Diseñar una serie libros digitales infantiles en base a la selección de las leyendas más representativas de la provincia.
5. Definir una estrategia para motivar la lectura de libros digitales infantiles en nuestro público objetivo.

HIPÓTESIS

Las leyendas plasmadas en libros digitales para niños de 8 a 10 años tendrán mayor aceptación que los libros impresos tradicionales.

CAPÍTULO I:

MARCO TEÓRICO

1.1 Cultura

Cultura es todo lo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, los hábitos y capacidades adquiridos por el hombre. El contexto de la cultura en las diversas sociedades de la especie humana, en la medida en que puede ser investigada según principios generales, es un objeto apto para el estudio de las leyes del pensamiento y la acción del hombre.

La cultura ecuatoriana es una mezcla de las influencias de los conquistadores españoles, con las tradiciones ancestrales de los pueblos precolombinos; comprende todas las actividades de un pueblo, es la marca del ser humano, es también la transformación de la naturaleza, la sociedad y el pensamiento.

Es el conjunto de prácticas, costumbres, arte, música, mitos, leyendas, conocimiento y experiencias transmitidas de generación en generación.

1.1.1 Patrimonio cultural.

El patrimonio está compuesto por un sinnúmero de elementos como, las expresiones de arte, fotografía, cinematografía, producción sonora, documental, además del patrimonio vivo como son los conocimientos, leguas, fiestas, tradiciones, gastronomía, geografías sagradas y leyendas. Los culés representan la visión de cada pueblo, identidad y su legado para futuras

generaciones. La identidad entendida como el conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento.



Figura I. 1: "Danzantes"

Fuente: <https://www.facebook.com/MinisterioTurismoEcuador>

Se entiende por patrimonio cultural la apropiación y gestión de las manifestaciones materiales e inmateriales heredadas del pasado, incluyendo los valores espirituales, estéticos, tecnológicos, simbólicos y toda forma de creatividad, que los diferentes grupos humanos y comunidades han aportado a la historia de la humanidad. (INPC, 2010, págs. 9,10)

1.1.1.1 Patrimonio Cultural Inmaterial:

Se entiende por Patrimonio Cultural Inmaterial a los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes a las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza e historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (INPC, 2010, pág. 27)



Figura I. 2: "Tejedores de sombreros de paja toquilla"
Fuente: <http://www.eldiario.ec/>

1.1.1.2 Patrimonio cultural tangible.

El patrimonio Cultural Tangible se compone de los bienes inmuebles, como son los monumentos, edificios, lugares arqueológicos, conjuntos históricos, y los elementos "naturales", como los árboles, grutas, lagos, montañas y otros, que representan importantes tradiciones culturales, y los bienes muebles; que engloban las obras de arte, los objetos de interés arqueológico, los que reflejan técnicas tal vez desaparecidas y los objetos de la vida cotidiana, como pueden ser los utensilios, los vestidos y las armas.



Figura I. 3: "La Iglesia de San Francisco"
Fuente: <https://www.facebook.com/MinisterioTurismoEcuador>

1.1.1.3 Patrimonio cultural intangible.

El Patrimonio Cultural Intangible es una serie de bienes tradicionales tales como el teatro, la música, la danza, los juegos y ritos folclóricos, las artesanías y la cocina. Tienen un alto valor histórico, académico, artístico y características locales distintivas.

El patrimonio cultural intangible es aprendido, practicado y heredado por los miembros de una comunidad y organizaciones. Los cuales deben tener destrezas o habilidades, son animados y apoyados para que tengan éxito en mantener y preservar la cultura tradicional.



Figura 1. 4: "La danza para todos"

Fuente: <http://culturacolectiva.com/celebra-la-vida-a-traves-de-la-danza/>

1.1.2 Tradición

La tradición es el conjunto de riquezas culturales que se transmite de generación en generación dentro de un pueblo. Se trata de aquellas costumbres y expresiones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

1.1.3 Cuento

El cuento es una breve narración, ya sea expresada en forma oral o escrita. Es un relato ficticio que puede ser completamente de creación de un autor, o bien, puede basarse en hechos de la vida real, que podrían incluso ser parte de la vida del autor.

Posee ciertos elementos esenciales: El primero guarda relación con el hecho o suceso narrado, desde donde se desarrolla el tema central del cuento. En segundo lugar, el contenido, el que le aporta al cuento lo novedoso, lo que le permite ser una interpretación particular de la realidad, aunque esta sea ficticia.

Finalmente, la expresión, ya sea lingüística o escrita, es lo que permite objetivar un cuento, pudiendo así poseer un receptor, un lector o auditor, que al escuchar o leer permiten que el cuento adquiriera significado y vida.

1.1.4 Mito

Con la palabra mito, los griegos nombraban un tipo de relato contado entre los miembros de una familia. Aunque el mito no solo comprende una historia sino también la cosmogonía, a través de la cual se explicaba la forma en que el mundo había surgido y se revelaba la aparición del hombre y de las criaturas vivas. (Alda Castagnetti, 2000, págs. 8,9)

No es fácil establecer el límite entre el mito, la fábula y la leyenda; los mitos tienen mucho que ver con la religión. Los relatos míticos trataban de explicar de dónde venían los dioses y su relación con el hombre, sin embargo estos límites son casi imperceptibles ya que las narraciones míticas en algunos lugares y tiempos fueron cambiando y poco a poco se transformaron en fabulas y leyendas.

1.1.5 Leyenda

La leyenda es un relato hablado que se conserva en la tradición oral de un pueblo. Indica lugares con precisión y en su origen tiene antecedentes históricos. Por lo mismo, sus personajes son identificables, aunque nunca iguales al personaje o hecho en el cual se basan. Posteriormente, la leyenda pasa a la escritura, con lo cual se fija.

La leyenda es una narración ficticia, pero basada en la realidad, ligada a temas de héroes, de la historia patria, de seres mitológicos, de almas, de santos o sobre los orígenes de hechos varios. Pertenece a la tradición y por ello corresponde a la más arraigada sabiduría de un pueblo.

Expresa los deseos, los anhelos, los temores, los ideales y sueños que son parte de la visión global que tiene ese pueblo de su propia historia y de sus relaciones con la naturaleza.

1.1.5.1 Etimología e historia de la palabra leyenda.

La palabra Leyenda procede del latín "legenda" del verbo "legere" que significa escoger, cosechar, se encuadra en una familia de palabras que cuando hace acto de presencia en las lenguas vulgares occidentales durante la Edad Media se refería, en especial, a las hagiografías¹ que escribían los clérigos con finalidad moralizante y que tuvieron una gran definición a partir del siglo XIII.

Características.

- Trata de explicar la realidad.
- Son relatos fantásticos.
- Surge de la " invención" y la imaginación del hombre primitivo.
- Es tradicionalista.
- Se transmite de generación en generación.
- Por lo general narra el origen del hombre, del universo y otras interrogantes.
- Puede tener tres bases: hecho real, histórico y filosófico.
- Tiene un sentido simbólico.
- Nace con el advenimiento de un pueblo para explicar su origen.
- Relatan siempre hechos muy antiguos desde los inicios de la vida de un pueblo.
- Los protagonistas son seres sagrados o dioses.

1.1.5.2 Clases de leyenda.

Leyendas etiológicas y escatológicas: Explican el origen de los seres y de las cosas. No constituyen forzosamente un conjunto coherente, además intentan explicar el futuro y el fin del mundo; actualmente, en nuestras sociedades aún tienen amplia audiencia.

¹ Obra literaria en la que se relata la vida de un santo.



Figura I. 5: "Los cuatro jinetes del Apocalipsis.", Viktor Vasnetsov, (1848-1926).
Fuente: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/Apocalypse_vasnetsov.jpg

Leyendas sobre seres y fuerzas sobrenaturales: En ciertas culturas se cree que todo emerge de una mágica fuerza creadora. Lo físico no surge de sí mismo, sino de un poder poético, sagrado y creador.



Figura I. 6: "La creación de Adán.", Miguel Ángel, (1510-1511).
Fuente: <http://euclides59.wordpress.com/2012/07/04/la-capilla-sixtina/>

Leyendas históricas e histórico-culturales: Son las creencias de tipo social transmitidas entre la población, basadas en una subjetiva interpretación historiográfica, principalmente basada en un malentendido, o en una parcial transmisión de realidad histórica. Se caracteriza por la imposibilidad de poder ser considerada como veraz, como se definiría para una estricta leyenda histórica.

También se relacionan con la prehistoria e historia local de los primeros tiempos, relatos que refieren a los lugares donde vivieron y fueron enterrados los antiguos habitantes.



Figura I. 7: "Cantuña", Roger Ycaza.
Fuente: <http://www.rogerycaza.com/ilustraciones/cantunia.html>

Leyendas religiosas: Son prosas relacionadas con una experiencia personal. Es enunciada en primera persona, el narrador de la historia se identifica con el personaje principal del relato, y su contenido es no tradicional.

Los temas que aborda se vinculan con problemáticas culturales tales como situaciones embarazosas, integridad, temores, lealtad, patriotismo, generosidad, solidaridad, aleccionan² sobre valores morales, a través de situaciones de injusticia, terror, experiencia en tiempos de guerra, problemas prácticos en el manejo de los propios asuntos.

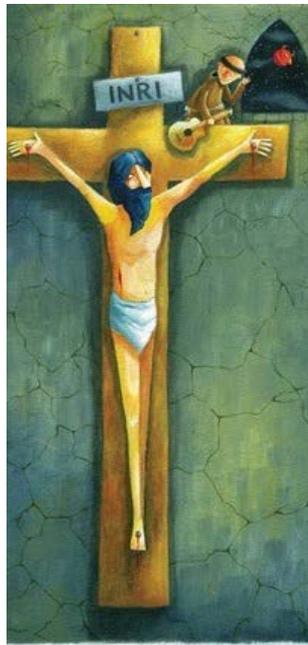


Figura I. 8: "El padre Almeida", Roger Ycaza.
Fuente: <http://www.rogerycaza.com/ilustraciones/canto.html>

² Enseñar o dar instrucciones a una persona sobre cómo debe comportarse o hablar.

1.1.5.3 Leyendas ecuatorianas.

La leyenda pertenece a la tradición y por ello corresponde a la más arraigada sabiduría de un pueblo, expresa deseos, anhelos, temores, ideales y sueños que son parte de la visión global que tiene ese pueblo de su propia historia y de sus relaciones con la naturaleza. La leyenda no pretende explicar nada, sino relatar un suceso, tiene un fin moralizante y es didáctica.

1.1.5.3.1 Origen de las leyendas ecuatorianas.

Las leyendas ecuatorianas en su mayoría tienen su origen en época de la conquista española. Nacen de anécdotas y experiencias de personajes notorios de ese tiempo que al ser transmitidos de una persona a otra, el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia en parte real y ficticia.

Las Originales Leyendas de nuestro país, surgen de las anécdotas y experiencias de personas que en tiempos remotos atribuían sucesos que para nosotros hoy en día son naturales y cotidianos a seres mágicos y malignos.

1.1.5.3.2 Leyendas representativas del Ecuador.

Son muchas las leyendas que nuestro país posee y forman parte del patrimonio oral e intangible, el cual debe ser rescatado y protegido. A continuación se señalará algunas de las más representativas.

Leyendas Ecuatorianas:

- La Dama Tapada
- La Capa del Estudiante
- El Cristo de los Andes
- Cantuña y el Atrio de San Francisco
- El Padre Almeida
- La Fundación Indígena de Quito
- Mama Choasanguil
- Los guacamayos disfrazados
- El Duende

- Los Gagones
- Los Hijos del padre Chimborazo
- El Lago del Diablo
- El Penacho de Atahualpa
- El cura sin cabeza
- El Yavirak
- Etsa (Shuar)
- La Mano Negra

1.1.5.4 Leyendas Chimboracenses.

1.1.5.4.1 Origen de las leyendas chimboracenses.

Los chimboracenses, herederos de un pasado histórico glorioso que se remonta hacia miles de años atrás. Pueblos y dinastías aborígenes, constituyeron señoríos, libres, independientes y valerosos los cuales poseen una tradición oral rica en cuentos, mitos y leyendas que son muy importantes para la colectividad, porque permite visualizar la permanencia de la cultura milenaria andina.

Hay comunidades indígenas como la de Nizag, en el cantón Alausí, que guardan celosamente sus costumbres y tradiciones sociales y étnicas, otras se encuentran en franca reintegración en sus ancestros, como Cacha y varias comunidades de Guamote.

1.1.5.4.2 Datos históricos.

La Provincia de Chimborazo está ubicada en la parte central de callejón interandino del Ecuador. Altas y hermosas cordilleras forman su marco natural, dando lugar a una gama infinita de paisajes, encerrados en grandes y pequeños valles, mesetas, colinas y cordilleras en las que los chimboracenses han hecho su vida desde la antigüedad.

Fue creada políticamente el 25 de junio de 1824, siendo Presidente de la Gran Colombia, el Libertador Simón Bolívar. Actualmente, se divide en 10 cantones y 45 parroquias. Limita al norte con la provincia de Tungurahua, al sur con las

provincias de Cañar y Guayas, al este con la provincia de Morona Santiago y al oeste con la provincia de Bolívar. Su extensión alcanza los 6.600 kilómetros cuadrados. La capital provincial es Riobamba conocida como "Sultana de Los Andes", "Cuna de la Nacionalidad Ecuatoriana" y "Suiza de América".

Tiene gran variedad geográfica, cultural y étnica, puesto que cambia a cada momento. No es raro pasar desde el calor del subtrópico hasta las nieves perpetuas de sus nevados, pasando por ríos, cascadas, lagunas, páramos, valles, encañonadas y mesetas.

La superficie de la provincia se eleva desde los 320 m.s.n.m., en el subtrópico de Cumandá, hasta los 6.310 m.s.n.m. de la cumbre del Chimborazo. Toda esta diversidad de climas y paisajes con su fauna es posible disfrutarlos en pocas horas de viaje por la vía férrea o carretera.

1.1.5.4.3 Patrimonio inmaterial de la provincia de Chimborazo.

El patrimonio inmaterial de la provincia de Chimborazo, comprende manifestaciones tan diversas como la preparación de alimentos, en algunos casos asociada a determinadas festividades; las manifestaciones musicales, la literatura de tradición oral, la medicina andina, el conocimiento artesanal y otras. (INPC, 2010, pág. 28)

Todas estas manifestaciones son testimonio del desarrollo de las ciudades modernas que a pesar de su progreso aún conserva su esencia tradicional.

1.1.5.4.4 Compilación de leyendas en los diez cantones de la provincia.

Recopilación de datos: Dirigirse al registro de aquellos hechos que permitan conocer y analizar lo que realmente sucede en la unidad o tema que se investiga. Esto consiste en la recolección, síntesis, organización y comprensión de los datos que se requieren.

Se conocen dos tipos de fuentes:

1. Primarias: Que contienen información original no abreviada ni traducida.

2. Secundarias: Obras de referencia que auxilian al proceso de investigación.

Se conoce otra división que se conforma por las siguientes fuentes:

- Documentales
- De campo.

Fichas bibliográficas, de trabajo y hemerográficas: Las fuentes de recolección de datos son todos los registros de aquellos hechos que permitan conocer y analizar lo que realmente sucede en el tema que se investiga.

Concluida la parte preparatoria de la investigación se inicia la fase de recopilación de datos. Para recabar la información existente sobre el tema, el investigador se auxilia de instrumentos como las fichas de trabajo; hay diversos tipos de fichas de trabajo como:

Fichas de trabajo para fuentes documentales, fichas de trabajo de una revista, fichas de trabajo de un periódico, para investigación de campo, para observación, fichas bibliográficas y hemerográficas.

Encuesta, cuestionario y entrevista

- **Encuesta:** La recolección de información se hace a través de formularios, los cuales tienen aplicación en aquellos problemas que se pueden investigar por métodos de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento.
- **Cuestionario:** Están constituidos por series de preguntas escritas, predefinidas, secuenciadas y separadas por capítulos o temática específica.
- **Entrevista:** Esta herramienta consiste básicamente en reunirse una o varias personas y cuestionarlas en forma adecuada para obtener información.

1.1.5.5 Importancia y utilidad pedagógica.

El valor que tienen las leyendas y su contribución con la memoria cultural ayuda a conocer mejor sobre las culturas, acontecimientos y creencias de nuestros antepasados. (Lara, G.Manrique de, 2000, pág. 19)

Se puede programar talleres de lectura, narración oral y creatividad, transformando las aulas en microespacios de recepción y recreación individual y colectiva, que pueden ser la base de la recreación de leyendas y de invención de otras.



Figura 1. 9: "Niños Leyendo"

Fuente: <http://www.novasmemorias.com.br/2013/10/os-livros-e-as-criancas.html>

Al implementar las leyendas en el aula se ayudará a fomentar el sentido de pertenencia por nuestra historia, avivar la capacidad de análisis, observación, creatividad y afectividad de los niños.

1.2 Libros

Un libro es una obra que puede ser manuscrita, impresa o pintada dispuesta en hojas de papel encuadernadas y protegidas por una cubierta. En general, para ser considerado un libro, debe tener al menos 50 páginas, y puede estar distribuido en varios tomos o volúmenes.

A menudo un libro está compuesto de una cubierta que protege a las hojas, un lomo que reúne la encuadernación, anteportada, portada y contraportada, cuerpo de la obra constituido por hojas, prólogo o introducción, índice, capítulos y otros elementos complementarios. Un libro puede ser científico, literario o lingüístico, de viaje, biográfico, de texto o estudio, de referencia o consulta como un diccionario.

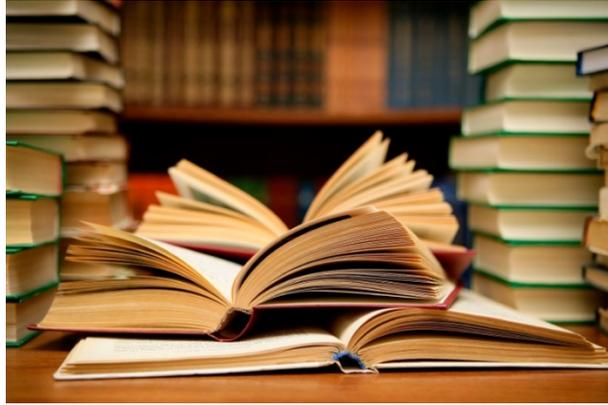


Figura I. 10: "Libros"

Fuente: <http://www.qore.com/articulos/6661/Cuanto-deberia-costar-un-libro-electronico>

1.2.1 Libros impresos

Los orígenes del libro se remontan a las primeras manifestaciones pictóricas de nuestros antepasados, la pintura rupestre del hombre del paleolítico. Con un simbolismo como animales, cacerías y otras escenas cotidianas del entorno natural del hombre antiguo, que trataba de dominar las fuerzas adversas de la naturaleza capturando su esencia mediante su representación.

Los primeros libros consistían en planchas de barro que contenían caracteres o dibujos incididos³ con un punzón. Las primeras civilizaciones que los utilizaron fueron los pueblos de Mesopotamia, entre ellos los sumerios y los babilonios; pero, mucho más próximos a los libros actuales eran los rollos de los egipcios, griegos y romanos, compuestos por largas tiras de papiro, que se enrollaban alrededor de un palo de madera. El texto, que se escribía con una pluma también de junco, en densas columnas y por una sola cara, se podía leer desplegando el rollo.

Desde la antigüedad, predominaba la ignorancia y la superstición, pero se reconocía el enorme poder e influjo que tenía la información para quien decidía obtenerla. Con el advenimiento de la imprenta, se inicia la época de expansión bibliográfica, de la modernidad y del pensamiento crítico, facilitado en la actualidad con el acceso a la información en otro tipo de fuentes, tales como

³ Caer en un error, falta o delito.

periódicos, revistas e internet. No obstante, el valor del libro es perdurable a través del tiempo.

La edición de un libro fue compleja desde este tiempo ya que requiere de toda una empresa, capital para su realización, y un mercado para su difusión, que cada vez es más difícil.

1.2.1.1 Características.

Aunque todos los libros son diferentes, tienen varias características en común que los hacen destacarse sobre otros. Para que el mensaje llegue a la mayor cantidad de lectores, se debe tomar en cuenta que la experiencia de leer el mismo es tan importante como el contenido, lo que a unas personas les gusta a otras no. Sin embargo es interesante la opinión cuando un grupo de personas leen un mismo libro y se ponen a comentar sobre él.

Las opiniones van a ser diferentes o quizá coincidan en una conclusión, bajo estas circunstancias, un buen libro es aquel, que este bien redactado bien editado, detallado, que el relato se convierta en el paisaje con la imaginación. Hay que saber distinguir cual es el mejor, para la manera de pensar, los enfoques, los conceptos, cultura y expectativas de cada individuo.

Consideraciones:

- **Relevancia:** Sin importar que tipo de libro se esté escribiendo es importante tener en mente la razón por la cual será leído. Hay que tener en cuenta si este hará la diferencia en la vida del lector, si lo entretendrá, lo ayudará a superar una crisis o si simplemente le servirá como compañía.
- **Credibilidad:** El lector tiene que sentir que el contenido de tu libro es cierto, hay que prestar atención a pequeños detalles que darán credibilidad al libro. Al crear personajes, se debe recordar que en algún momento estos deben de comer, dormir o sentir algo.
- **Organización:** El proveer una estructura simple ayuda a que el lector se pueda concentrar en el contenido del libro sin tener que perder tiempo

regresando a releer una sección. Todas las partes o capítulos deben tener algo en común que le permita al lector identificar en que parte se encuentran y que les espera a continuación.

- **Gramática y Lenguaje:** Uso adecuado de las palabras y la composición de las oraciones, muchas veces se descuida este aspecto por la prisa de publicar; especialmente cuando se publica de forma independiente.

1.2.1.2 Formatos

El formato se define como el tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego o indicando la longitud y anchura de la página. Todo esto se resume al espacio que se dispone para realizar un diseño.

Para escoger el formato que se le quiere dar a un documento, es preciso observar los márgenes de este, no es lo mismo diseñar en relación a un margen superior, que a un derecho o a 4 márgenes.



Figura I. 11: "El arte más exclusivo del diseño"
Fuente: <http://gotdesign.webcindario.com/plegables.html>

Los formatos, pueden tener las siguientes estructuras:

- **De una columna:** Suele emplearse para libros, mostrando solo el texto, o sólo una imagen, o bien una imagen acompañada de texto.

- **De dos columnas:** Tiene más posibilidades de combinación entre textos e imágenes, también es el que se utiliza habitualmente en los libros.
- **De tres columnas:** Otro formato muy utilizado, sobre todo para la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños, se utiliza mucho en publicaciones.
- **De cuatro columnas:** La utilizan habitualmente periódicos y revistas. Facilitan mucho la composición cuando existe mucho texto.

En un documento existen cuatro márgenes: el margen superior, el inferior, el interior y el margen exterior.

La medida de estos márgenes no es fija en ningún caso, aunque en el campo de autoedición o maquetación de profesionales, estos por defecto presentan unos márgenes predefinidos para cada clase de publicación que realizan.

Si se quiere aplicar una buena medida, es posible aplicar la regla aurea o bien la siguiente norma que consiste en:

1. Aplicar un espaciado al margen superior.
2. El 0,75 de este, se lo aplicaremos al margen interior.
3. El doble del margen interior, se lo aplicaremos al margen exterior.
4. El doble del margen superior, al margen inferior.

1.2.1.3 Usos y utilidad

La importancia del libro impreso reside en que es un placer inigualable al tacto, al olfato y a la vista, es la unión con el aprendizaje, al querer entender y adquirir conocimientos de cualquier índole, un ser se vuelve más crítico, constructivo y busca soluciones precisas a hechos determinados, lo puede acompañar a cualquier lugar, subrayarlo y disfrutar de hacer anotaciones en los márgenes, se puede leer y releer mil veces sin efectos secundarios.

Es importante tener presente la relevancia de la cultura del libro impreso y su permanencia en el tiempo, la gran trayectoria que ha marcado en la sociedad, las formas de interpretar el mundo, hacer perdurar el conocimiento, proporcionar formas de comunicarse siguiendo pautas de lectura y escritura.

1.2.1.4 Beneficios

Hay personas que estiman que el libro es insustituible por el tacto, por la sensualidad que supone, por la intensa relación física que hay entre el lector y el libro.

Otra ventaja es que están escritos según ciertas normas del lenguaje porque independientemente del idioma en el que estén escritos, su contenido está formado por grafos⁴ con una lógica y códigos ya establecidos por el lenguaje. En los libros impresos, se puede manipular su contenido porque se es posible hacer anotaciones en los márgenes más fácilmente que en un libro electrónico. A los estudiantes les permite encontrar información organizada, juega un papel más activo en el proceso de aprendizaje y permite al alumno repasar, perfeccionar los conocimientos.

1.2.2 Libros digitales

También conocido como e-book, ecolibro o libro digital, es una versión electrónica o digital de un libro, es una publicación cuyo soporte no es el papel sino un archivo electrónico, su texto se presenta en formato digital y se almacena en CD-ROM o en línea (en la Web), permite incorporar elementos multimedia como vídeo, audio, y en el caso de Internet, posibilita enlaces a otras páginas de libros digitales de la administrador de red.



Figura I. 12: "Lectores de libros electrónicos".

Fuente: <http://www.guialomejordelmundo.com/es/electronica-y-telefonía/lectores-de-libros-electronicos-i-ereaders-i/>

⁴ Conjunto de vértices o nodos unidos por enlaces llamados aristas o arcos, que permiten representar relaciones binarias entre elementos de un conjunto.

Los libros electrónicos se clasifican en nueve tipos diferentes. Cada uno dependerá del tipo de información que contiene, las funciones que ejecutan y de los tipos de metáforas que siguen.

1. **Libro de Texto:** Contiene páginas de textos organizados de forma lineal.
2. **Libro Parlante:** Contiene páginas de información narradas en audio.
3. **Libro de Imagen Estática:** Contiene imágenes.
4. **Libro de Imagen en Movimiento:** Contiene animación y material de vídeo en movimiento.
5. **Libro Multimedia:** Combinaciones de texto, sonido, imagen, animación y vídeo.
6. **Libro Polimedia:** Contiene diferentes medios para transportar sus informaciones. Puede ser en papel, discos magnéticos, discos ópticos, redes computacionales, y otros.
7. **Libro Hipermedia:** Similares a los libros multimedia pero contienen información que es organizada en una forma no lineal.
8. **Libro Electrónico Inteligente:** Emplean técnicas de inteligencia artificial, como sistemas expertos o redes neuronales, que les permiten aprender acerca de sus usuarios y adapta sus comportamientos en varias formas, permitiendo alcanzar las necesidades individuales y particulares.
9. **Libro Telemedia:** Requiere el uso de facilidades de las telecomunicaciones para proveer características especiales como la participación del mismo en teleconferencias, el envío de correos electrónicos, y acceso remoto a recursos como a las bibliotecas digitales.

1.2.2.1 Características.

Existen una serie de características comunes a todos los e-Books o libros electrónicos:

1. La tinta electrónica y la pantalla de efecto papel hacen posible la lectura de documentos en un entorno muy parecido al del libro impreso. De esta forma podemos leer a plena luz del día e incluso necesitar una fuente de luz externa en la oscuridad ya que la pantalla de lectura no es retroiluminada.
2. El escaso peso y su tamaño hacen que con un volumen y peso similar al de un libro en formato bolsillo podamos disponer de cientos (o miles) de libros completos.
3. Permite ahorrar espacio en la biblioteca de casa y tener localizados todos los libros en un índice inicial que podemos organizar por título o autor de manera que la localización de un libro determinado es mucho más rápida que su búsqueda en nuestra librería.
4. La posibilidad de almacenamiento rápido, con poco esfuerzo y una rápida localización, puede alimentar el “Diógenes digital” al que todos estamos expuestos.
5. Los libros electrónicos tienen herramientas para facilitar la lectura. Éstas permiten buscar palabras, resaltar partes, hacer comentarios, encontrar significados en el diccionario y otras funciones. En los libros digitales muchas veces se articulan al texto elementos de multimedia, como el audio y el video. A través de Internet un texto puede tener vínculos a otros libros disponibles en la red.
6. La estructura, el tamaño y el diseño de estos libros se deciden de forma tal que la visualización, el tiempo de descarga y el uso sean realmente prácticos.
7. Para proteger los derechos de autor y de edición los libros electrónicos no pueden imprimirse ni copiarse, excepto expreso permiso del autor o editor. Un libro digital sólo puede abrirse en la computadora o en el dispositivo portátil en el que se realizó la descarga. Así, no se puede reproducir ni copiar en otras computadoras. Las descargas se realizan generalmente por Internet, mediante los servicios ofrecidos por las librerías especializadas en este tipo de textos. (Pardo, 2000)

1.2.2.2 Formatos digitales

Cuando hablamos de la primera generación de libros electrónicos, uno de los motivos de su no éxito fue que prácticamente solo podían leer un formato, el de la marca que lo fabricaba.

Por suerte, el tema de los formatos se ha estabilizado bastante en los últimos años y si bien no estamos en la situación ideal, hay ya caminos claros a seguir.

Formatos clásicos: Un lector de libros electrónicos es al final un elemento en el que podremos leer o no unos determinados formatos de archivos. Los clásicos archivos de texto (.TXT), texto enriquecido (.RTF) o incluso documentos Word de Office no suelen presentar problemas a la hora de ser mostrados en la mayoría de lectores de libros electrónicos si estos son compatibles.

Sin embargo, no son los formatos ideales pues los que buscan un libro electrónico es tratar de llevar la misma experiencia de lectura del libro real a un dispositivo electrónico. Y lo que se necesita es flexibilidad ante todo.

Formatos abiertos contra los propietarios: Cuando nos enfrentemos a un libro electrónico, lo primero con lo que nos encontraremos es con la decisión que en un momento dado tomó el creador o distribuidor sobre el formato que le daría al libro.

Los fabricantes creían firmemente en ellos mismos y no dudaban en ofrecer formatos cerrados que solo se podían usar con sus lectores específicos. El problema es que todos hacían lo mismo y ninguno destacaba.

Se buscaba solo el beneficio propio y rápido y no el ofrecer buena experiencia al consumidor.

PDF, de los más usados pero no el mejor: Cuando alguien habla de libro electrónico nos viene a la mente enseguida el formato PDF de Adobe. En este

caso estamos hablando de una filosofía contraria a la que nos deja el formato EPUB.

En el caso del PDF lo que se pretende es conservar ante todo la disposición y apariencia del documento original, aunque en sus últimas versiones se permita algo de flexibilidad al menos en el ancho para que pueda adaptarse mejor a los diferentes tamaños de pantalla de los equipos donde podemos visualizarlos. De hecho es de los formatos que mayor compatibilidad tiene con los lectores actuales.

Otros formatos: Sin la importancia de los PDF, EPUB, TXT o AZW, en los lectores actuales podemos encontrar referencias a otros formatos más particulares pero que no tiene peso ya prácticamente en la industria, como HTML, Tome Raider, PostScript o Plucker.

1.2.2.3 Usos y Utilidad

La posibilidad de acceder a sitios especializados, que permitan descargar de forma gratuita y rápida muchos libros y documentos digitales, los cuales se pueden leer en nuestros ordenadores, imprimir o incluso cargar a dispositivos electrónicos.

El libro electrónico es sólo un tránsito tecnológico, los medios son desechables, lo importante es la transmisión y apropiación del conocimiento, lo que se ha logrado en la educación tradicional porque implica el uso tangible de los libros. En el caso de los libros en versión electrónica la posibilidad es otra, como la disponibilidad y la inmediatez.

El procedimiento es el más económico en cuanto a recursos externos (software, diseños y armado), además se puede usar con cualquier soporte operativo y en cuanto a recursos humanos las horas de trabajo para la confección se reducen. Sin embargo, según el tipo de material y el uso que se le dará puede no resultar el modo más atractivo de presentación ya que es poco lo que se puede agregar visualmente y en una época en que lo visual

predomina, atrae y atrapa, le edición de un libro no puede quedar aislada, ya que de otra manera no atraparé al nuevo público lector. (Penalva, 2004)

1.2.2.4 Beneficios

Los libros electrónicos presentan numerosos beneficios tanto para el lector como para el autor y el editor. Las principales son:

- **Acceso universal:** Da igual en qué parte del mundo vivas, mientras tengas acceso a Internet siempre podrás comprar los e-books, sin pagar gastos de envío.
- **Disponibilidad inmediata:** Comprar, descargar y leer, así de fácil. Actualmente en Internet no sólo se encuentran libros a la venta, sino también muchos ejemplares gratuitos, lo cual supone un importante avance en la difusión cultural. Todo indica que en el futuro continuará de modo creciente la publicación de libros electrónicos debido a todas las ventajas que presentan.
- **Precio de venta más bajo:** No hay papel, no hay tinta, no hay distribuidores intermediarios.
- **Almacenamiento:** Sin lugar a dudas este problema se soluciona con el soporte digital, al permitir la reducción del espacio físico necesario para guardar cientos o miles de ejemplares.
- **Nuevas utilidades.** El texto electrónico incorpora todas las ventajas de un archivo electrónico (buscar palabras, resaltar partes, hacer comentarios, encontrar significados en el diccionario) y la interactividad del formato web (navegación entre páginas, elementos de multimedia, ampliación en línea de temas y bibliografía).

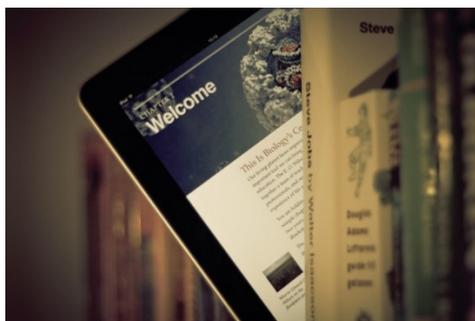


Figura I. 13: "E-books y libros interactivos"

Fuente: <http://unadocenade.com/una-docena-de-herramientas-para-crear-e-books-y-libros-interactivos/>

Por el momento no existe un estándar en el nuevo libro, sino que hay varias compañías desarrollando modelos paralelos y diferentes entre sí. Es previsible que la cordura se imponga y que tarde o temprano la tan deseable como necesaria compatibilidad general sea un hecho.

1.2.3 Medios didácticos y recursos educativos.

1.2.3.1 Conceptos.

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje, pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo.

- **Medio didáctico:** Es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.



Figura I. 14: "Caja magnética", Material Didáctico.

Fuente: <http://www.amusezvousbien.com/jeux-educatifs/magnetiques/coffret-magnetiques-geoforme.html>

- **Recurso educativo:** Es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos.



Figura 1. 15: "ColorStudio HD".

Fuente: <http://wamli.com/shop/crayola-colorstudio-hd/>

1.2.3.2 Componentes estructurales de los medios.

Al analizar los medios didácticos, y sin entrar en los aspectos pragmáticos y organizativos que configuran su utilización contextualizada en cada situación concreta, podemos identificar los siguientes elementos:

- **El sistema de símbolos** (textuales, icónicos, sonoros) que utiliza. En el caso de un vídeo aparecen casi siempre imágenes, voces, música y algunos textos.
- **El contenido material** (software), integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes), la forma de presentación y el estilo, en definitiva la información y propuestas de actividad.
- **La plataforma tecnológica** (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material. En el caso de un vídeo el soporte será por ejemplo un casete y el instrumento para acceder al contenido será el magnetoscopio.
- **El entorno de comunicación con el usuario**, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (interacción que genera, pragmática que facilita...). Si un medio concreto está inmerso en un entorno de aprendizaje mayor, podrá

aumentar su funcionalidad al poder aprovechar algunas de las funcionalidades de dicho entorno.

1.2.3.3 Funciones que pueden realizar los medios.

Según como se utilicen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los medios didácticos y los recursos educativos en general pueden realizar diversas funciones; entre ellas destacamos como más habituales las siguientes:

- **Proporcionar información:** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos.
- **Guiar los aprendizajes de los estudiantes:** Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos. Es lo que hace un libro de texto por ejemplo.
- **Ejercitar habilidades, entrenar.** Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.
- **Motivar, despertar y mantener el interés.** Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- **Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen:** La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores.
- **Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación:** Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión.
- **Proporcionar entornos para la expresión y creación:** Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

1.2.3.4 Estrategias de comprensión lectora.

La comprensión lectora es la capacidad para entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con

respecto a la comprensión global del texto mismo. La fluidez en la lectura depende de la habilidad del estudiante para leer con exactitud un fragmento en voz alta, con rapidez, y con la expresión y entonación apropiada del material. La comprensión implica comprender lo que se lee. Las dos habilidades están unidas y constituyen una tarea desafiante para el profesor de lectura de la escuela primaria. Los padres y tutores pueden seguir algunos consejos útiles y ayudar al niño a superar dificultades con estas habilidades.

El mejor consejo que cualquier experto en la materia puede dar para mejorar la comprensión lectora tanto de los niños como de los adultos es practicar leyendo cada vez más, eso sí, si lo que se desea es potenciar esta habilidad no basta con leer cualquier texto, si no que éste debe resultar interesante para el lector, ya que de este modo mostrará un mayor interés y se esforzará más para comprender lo que lee.

Por otra parte, también hay que cuidar que el contenido esté acorde con su nivel de conocimiento, es decir, que no incluya mucho vocabulario desconocido, ni formas gramaticales o sintácticas a las que no esté habituado, ya que puede ser desesperante y consecuentemente nada motivador abordar la lectura de un texto en el que comprender cada frase se convierta en una ardua tarea para el lector. También puede resultar interesante introducir de forma oral al niño o joven en un tema concreto, explicándole los conceptos básicos y la idea general, de modo que se genere en él la suficiente expectativa que le lleve a lanzarse a la lectura comprensiva de un texto sobre dicho tema.

1.2.3.5 Tipologías de los medios didácticos.

A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:

Materiales convencionales:

- **Impresos (textos):** libros, fotocopias, periódicos, documentos.
- **Tableros didácticos:** pizarra, franelograma.
- **Materiales manipulativos:** recortables, cartulinas.
- **Juegos:** arquitecturas, juegos de sobremesa.

Materiales audiovisuales:

- **Imágenes fijas proyectables (fotos):** diapositivas, fotografías.
- **Materiales sonoros (audio):** casetes, discos, programas de radio.
- **Materiales audiovisuales (vídeo):** montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

Nuevas tecnologías:

- **Programas informáticos (CD u on-line) educativos:** videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- **Servicios telemáticos:** páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.
- **TV y vídeo interactivos.**

1.2.4 Literatura Infantil.

La literatura infantil es un arte que recrea contenidos humanos profundos y esenciales; emociones y afectos primigenios⁵; capacidades y talentos que abarcan percepciones, sentimientos, memoria, fantasía y la exploración de mundos desconocidos.

Es un arte que abarca campos del quehacer humano básicos y que tiene que ver de manera raigal con la cultura, la educación, la comunicación, la ciencia y lo más central de las humanidades; es un arte que asume la realidad, decanta la vida, recorre y traspasa la fantasía, toca y se introduce en lo eterno.

⁵ Que es primitivo, originario o primero en el tiempo.

Devela, desentraña y debate artísticamente asuntos fundamentales del ser del hombre y de las cosas, de la naturaleza y de la vida, del cosmos y el destino, al mismo tiempo que remece, conmueve y transforma el alma escondida del ser del niño o de la persona humana que lee, al mismo tiempo que sublima y cambia la vida.



Figura I. 16: "Métodos de lectura"

Fuente: <http://www.metodointegraldeestudio.com/desafio-mental/>

Busca reinventar el mundo en función de viejos y a la vez nuevos cariños e ilusiones. Permite que el niño se sitúe frente a la realidad con fascinación, lleno de encanto que los creadores arrancan al misterio como expresión de la vida con significados llenos de valor y colmados de esperanzas.

Diversas categorías o clases de literatura infantil se perfilan. Así, se puede considerar una literatura infantil hecha por adultos con alma de niños y de niños con puño, tinta y pluma de adultos.

Ya en otro plano u orden, hay una literatura en donde predomina lo lúdico, otra en donde se despliega lo fantástico, otra donde predomina lo humano en su dimensión social o colectiva. Hay una literatura que se complace en el ritmo del lenguaje, otra que se interesa más bien por el ámbito de las formas, otra que se sumerge en la materia de los sueños, y otra que se compromete con los problemas y dolores del mundo.

1.2.4.1 Tipos de Literatura Infantil

Literatura ganada: En este grupo se engloban todas aquellas producciones que no nacieron para los niños pero que a lo largo el tiempo los niños se las

apropiaron o los adultos se las destinaron previa adaptación o no. Ejemplos de este grupo son los cuentos de Perrault, canciones, cuentos de “Las mil y una noches”, caperucita roja.



Figura I. 17: “Caperucita y al lobo”, Perrault, publicada en 1797
Fuente: <http://es.tiching.com/caperucita-y-el-lobo/recurso-educativo/50115>

Literatura creada para los niños: Esta es la literatura escrita directamente para los niños, bajo la forma de cuentos, novelas, teatro y que tienen en cuenta la condición del niño según los cánones del momento. Algunos ejemplos son: Pinocho de Collodi, Poesía de Gloria Fuertes, Manolito Gafotas de Elvira lindo, Harry Potter de J.K.Rowling.



Figura I. 18: “Pinocho mentiroso”, Sabrina Dieghi
Fuente: http://www.ediciona.com/pinocho_mentiroso-dirpi-19153.htm

Literatura instrumentalizada: Bajo este nombre se pueden colocar bastantes libros que se producen desde hace bastantes años, sobre todo para los niveles de infantil y primaria. Son más libros que literatura, suelen aparecer bajo la forma de series en los que tras escoger un protagonista común, lo hacen pasar por diferentes escenarios y situaciones. Hay otros libros que se crean como

extensiones de libros de gramática u otras asignaturas. En cualquier caso en estas producciones predomina la intención didáctica sobre la literaria y la creatividad es mínima.



Figura I. 19: "El principito", Antoine de Saint-Exupéry
Fuente: <http://www.tudiscoverykids.com/personajes/el-principito/>

1.2.4.2 Objetivos

Como principal objetivo de la literatura infantil es divertir a los niños, fomentar el desarrollo de la lectoescritura, especialmente de la lectura y destrezas prosociales: escuchar, conversar, opinar, respetar la perspectiva de los otros, respetar los sentimientos humanos, entre otras.

Por medio de la literatura el niño puede experimentar y conocer más el mundo de la imaginación, disfrutar el humor, la exageración, el misterio, lo excitante y explorar el mundo de lo sobrenatural, lo místico y oculto.

1.2.4.3 Funciones

- Conocerse a sí mismo, percatarse de sus propias habilidades, conocer su cuerpo, su desarrollo mental y físico, sus emociones, su apariencia, su sexo.
- Conocer el mundo natural en que habitan: el aire, el mar, el cielo, la tierra, las plantas, los animales salvajes y domésticos.
- Conocer más sobre los procesos de investigación. Desean encontrar el medio más rápido para llegar a la verdad.

- Averiguar más sobre los ideales de los hombres, entender el porqué de las normas sociales.
- Conocer el mundo social del cual forman parte, contribuir con y disfrutar de las relaciones familiares, desarrollar sensibilidad a los problemas de los otras personas
- Promulgar la interacción y comunicación entre niños con otros niños y con adultos.
- Satisfacer los intereses, preferencias, usos y necesidades de los niños.

1.2.4.3.1 La literatura para niños como mecanismo de educación social.

La literatura para niños ha tenido, tradicionalmente, un foco muy marcado en la transmisión de una moral específica. Con el pasar de los años, estas "morales" se han ido adaptando y es por ello que en muchos cuentos tradicionales, se han alterado los finales o incluso su núcleo argumental.

Jean Piaget ha demostrado que el niño "crea" como mecanismo natural para descubrir su entorno.

El escritor argentino Julio Cortázar dice al respecto:

Es verdad que si a los niños los dejas solos con sus juegos, sin forzarlos, harían maravillas. La literatura para niños, ha funcionado como un mecanismo formativo-rector de adaptación del niño a su contexto social.

1.2.4.4 Redacción

Por redacción se entiende a todo aquel elemento escrito que haya sido redactado y realizado por una persona. La redacción puede darse de diferentes maneras y estilos dependiendo del tipo de información que se quiera describir, del momento, del espacio, del público y de muchas otras cosas. El acto de redactar es, en otras palabras, poner por escrito algo que se vivió o algo que se quiere contar.

La redacción es la parte esencial de la escritura. Si bien normalmente el término redacción se relaciona con la literatura artística, todo acto de escritura

implica redacción siempre y cuando se armen oraciones e ideas con las palabras o símbolos. La palabra redacción proviene del latín redigere y su significado es poner en orden, organizar, por lo cual la redacción podría ser descrita como el acto de poner en orden las ideas, pensamientos, sensaciones o experiencias de una persona.

1.2.4.4.1 Tipos de redacción.

Al momento de escribir existen una gran diversidad de estilos, formas, y lenguajes. Cada tipo de redacción, simplemente, debe ir acorde a lo que el escritor desea expresar. Actualmente, existen cinco grandes tipos de redacción para escoger y redactar lo que se desea comunicar. Estos son:

Redacción académica: La redacción académica es aquella cuyos textos se caracterizan por describir una información en forma sistemática y lógica. Es propia del ambiente científico y universitario. Ejemplos frecuentes de redacciones académicas son las monografías, las tesis, entre otros.

Los temas que pueden tratar una redacción de este estilo es tan amplio como la variedad de las ciencias existentes. En este tipo de redacción es muy importante el uso de determinadas reglas de escritura. Un ejemplo sería cuando deseamos escribir una monografía sobre un tema específico. (Ramírez, 2006)

Redacción literaria: La redacción literaria es la que tiene por finalidad la expresión artística a través del lenguaje escrito. Una obra literaria, como por ejemplo, un poema, puede expresar un sinnúmero de sentimientos, emociones o ideas del escritor.

La redacción literaria se caracteriza por dar al escritor una completa libertad al momento de escribir. Dependerá del autor de una determinada obra literaria qué es lo que desea transmitir. Es un género literario muy utilizado por los escritores para expresar sus ideas de una forma libre y personal.

Redacción periodística: La redacción periodística, (llamado también género periodístico) es la utilizada en los medios de comunicación escritos. Los textos

periodísticos se caracterizan fundamentalmente por relatar noticias o sucesos actuales o bien por manifestar una opinión de tales hechos.

Redacción formal o administrativa: La redacción formal o administrativa es aquella empleada en los documentos, notas de diversa índole, currículos, y otros escritos de uso frecuente en los lugares de trabajo y otros ámbitos similares. Los escritos administrativos suelen poseer un formato de redacción determinado debido a su carácter formal. En ellos el redactor debe abstenerse de expresarse en un lenguaje personal. (Ramírez, 2006)

Redacción técnica: La redacción técnica hace referencia a los escritos propios de una determinada ciencia o disciplina. Los textos de este tipo de redacción se caracterizan por poseer un lenguaje y una estructura de redacción exclusiva del ámbito científico al cual pertenecen.

1.2.5 La ilustración.

La ilustración se inicia con el nacimiento de la imprenta. Como la invención de la imprenta dio un golpe de muerte a los manuscritos, los miniaturistas se dedicaron a ilustrar con sus composiciones y rúbricas iluminadas las iniciales y márgenes de los hoy llamados incunables⁶.

Se trata de un movimiento relativamente moderno. En sus primeros momentos tuvo mucho que ver con la pintura de caballete, con la decoración arquitectónica y con los dibujos realizados para las revistas ilustradas.

El uso cotidiano de la ilustración ha sido básicamente el de la publicidad, prestándose a hacer anuncios de cualquier tipo de producto, a decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o a hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

Se entiende por ilustración, en términos generales, cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china a plumilla, óleo o aerógrafo (y prácticamente cualquier otra

⁶ Se aplica al libro o texto, impreso en los primeros tiempos de la imprenta, desde su invención hasta principios del s. XVI.

técnica artística), con características parecidas o iguales a las del cartel y el cómic.

La ilustración se muestra llamativa hacia el espectador para que compre por ejemplo un cómic o un libro simplemente por la portada. En la ilustración y en el cartel las formas se muestran de un modo maravillosamente exagerado, rozando la fantasía, normalmente la imagen aparece generosamente coloreada, con mucha luz, y que contiene un mensaje icónico preparado para una percepción instantánea del mensaje, un mensaje que debe ser impactante, que llame la atención del espectador. Con una composición ordenada armónicamente para que los distintos elementos del dibujo lleven a una correcta y rápida lectura de la obra.

1.2.5.1 Tipos de ilustración

- **Ilustración científica:** Ilustraciones de libros científicos, en donde se aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista. Por ejemplo ilustraciones de anatomía o ingeniería. Normalmente realizadas mediante grabados.
- **Ilustración literaria:** Fue importante para el desarrollo cultural en el siglo XVIII. Tuvo un número importante de lectores de mediana edad y por tanto un gran número de artistas que creaban dichas imágenes. Representantes importantes fueron Eugène Delacroix y Gustave Doré.

De especial importancia fue el movimiento “Arts and Crafts” en Inglaterra, a partir de mediados del Siglo XIX. Con William Morris y Aubrey Beardsley surgió entonces el Renacimiento en la ilustración de los libros modernos tal y como lo conocemos hoy, especialmente en el llamado “Art Nouveau”.

- **Ilustración publicitaria:** En los últimos 50 años la ilustración publicitaria ha resultado ser importantísima. No sólo para la creación de carteles, sino también para envases y productos variados, ya que ofrece al espectador una visualización rápida de la información a explicar (por ejemplo en folletos de instrucciones).

La ilustración publicitaria también ofrece ventaja con respecto a la fotografía, ya que se puede cargar de connotaciones emocionales caricaturescas que la fotografía no alcanza.

El storyboard es también muy utilizado en el mundo de la publicidad, para la creación de spots publicitarios, como primera fase en la presentación de una campaña.

- **Ilustración editorial:** Utilizada en periódicos y revistas de todo tipo, así como páginas web.

1.2.5.2 La ilustración para niños.

La ilustración infantil siempre resulta un reto, tanto de formas como de composición, ya que tiene que saber captar aquello que al niño le interesa, por eso es divertida, imaginativa y fresca.

Para los editores de libros infantiles y juveniles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador su proyecto.



Figura I. 20: "Volando en el tiempo". Eulalia Cornejo
Fuente: <http://eulaliacornejo.blogspot.com/2011/03/volando.html>

Existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración editorial infantil, entre las más destacadas se encuentran la aerografía, la acuarela, el acrílico y más recientemente la ilustración digital. En esta misma línea la ilustración infantil comparte sus técnicas y tendencias con la industria del comic y las caricaturas.

El desarrollo de una cultura y educación eminentemente visual, reforzada por los medios de comunicación masivos (televisión, cine, internet, video-juegos) han hecho cada vez más necesaria la producción editorial infantil con un alto contenido visual, que permita acercar el contenido y en general todo el material generado para niños y jóvenes.

Actualmente las ilustraciones son utilizadas con mucha frecuencia en la producción editorial, publicitaria, audiovisual y en la industria del cine. La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura.

La interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, del mismo modo que se aprende a leer y a escribir. La expresión "alfabetización visual" se ha ido extendiendo a lo largo de los últimos años y hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales. Se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético, y para ello, el niño pasa por tres fases:

- **Reconocimiento:** El niño reconoce y distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre. Así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y va desarrollando su inteligencia.
- **Identificación:** El niño se implica a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.

- **Imaginación:** El niño ve una imagen e inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación.

En los últimos años ha habido una especie de revolución en el arte de la ilustración infantil. Se ha presenciado la afluencia de una generación de artistas gráficos profundamente imaginativos, que se sirven de la más rica variedad de técnicas tradicionales y digitales. Cada vez más artistas se sienten atraídos por un mundo fascinante tanto por el potencial del diseño creativo como por el estatus de sus creadores, que ahora comienzan a recibir más atención y respeto.

En cuanto a los niños, es importante que tengan acceso a un arte de calidad. Ellos tienen su propia colección de libros, estudian con detenimiento sus imágenes preferidas y reconocen la obra de determinados ilustradores al igual que la de sus escritores favoritos.



Figura I. 21: "La importancia de leerle cuentos"
Fuente: <http://5mimitos.com/blog/la-importancia-de-leerle-cuentos/1123>

Muchos de estos artistas no se limitan únicamente a este mundo, la mayoría desarrolla su trabajo en otros campos como el diseño y la publicidad. Cada vez es más habitual que los ilustradores de cuentos infantiles expongan sus obras en galerías, creando nuevas salidas para sus trabajos. Poco a poco, parece que comienzan a tener el reconocimiento que se merecen.

CAPÍTULO II:

LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO

La recopilación de las leyendas expuestas en este proyecto de tesis, son el producto de un proceso exhaustivo de investigación de fuentes bibliográficas y fuentes vivas, que se realizó en cada uno de los cantones de la provincia de Chimborazo. Aplicando el método hipotético analítico, fueron organizadas en fichas, para sistematizar la información y facilitar el acceso a cada una ellas, especificando el lugar de origen, la fuente y una breve descripción.

2.1 LEYENDAS DEL CANTÓN RIOBAMBA

2.1.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 001	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Oña, H. (2004). <i>LEYENDAS, TRADICIONES, RELATOS, ANÉCDOTAS DEL ECUADOR</i> . Quito: Argudo & Asociados Impresores.
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA	
Descripción: Se habla de la aparición de un espíritu maligno que se presenta como un jinete negro y sin cabeza, cabalgando con la velocidad del rayo, sobre un caballo diabólico. Una ola de terror ha despertado la visión del fantasma que se lo explica como castigo de Dios, para quienes no saben ajustar su conducta a las normas éticas de la actualidad. Pasan semanas y meses de reverente acogimiento hasta que un grupo de jóvenes se proponen enfrentar al peligro arriesgándose temerariamente. No se divisa	

la soga en que tal objeto, han templado en una de las calles conocidas, en sentido transversal y a conveniente altura, de una ventana a otra. Están todos en expectante angustia y a eso de las once de la noche, perciben el bulto que avanza velozmente: llegó, Un terrible grito y luego voces dolorosas que suplican auxilio. Hay muchedumbre que rodea a la figura caída, en tanto o un hermoso caballo avanza paulatinamente hasta el interior de una casa cercana.

Sigue un gran acontecimiento con diferentes gritos de valentía o de triunfo, se exhiben al descabezado que se ve obligado a justificar su osadía, descubriéndose como el sacerdote de la parroquia llamada San Luis, cercana a la ciudad, que llegó a tales actitudes y medidas, para dar vida a sus virtuosos amores que mantenía con la damita que le esperaba en ciertas noches, en la puerta de la calle con los brazos abiertos.

N° 002

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Mena Vásconez, P., H. Arreaza, T. Calle, L.D. Llambí, G. López, M.S. Ruggiero y A. Vásquez (Eds.). 2009. ENTRE NIEBLAS. MITOS, LEYENDAS E HISTORIAS DEL PÁRAMO. Proyecto Páramo Andino y Editorial Abya - Yala. Quito.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS CELOS DEL TAITA CHIMBORAZO

Descripción: Cuentan, los que así lo oyeron, que el taita Chimborazo posee una inmensa fuerza la cual fue, demostrada a las claras cuando hace mucho tiempo su mujer, la mama Tungurahua, poseedora de un carácter eruptivo, y según parece algo fogoso, tuvo un romance con el vecino Altar. Parece que les resultó difícil ocultar el secreto idilio, sobre todo tomando en cuenta que el agraviado es tan alto que todo lo ve.

Más temprano que tarde, taita Chimborazo se dio cuenta del engaño y descargó toda su furia contra el inoportuno que le robaba los cariños de su amada. El desdichado Carihuairazo salió en mala hora a favor del Altar, que iba recibiendo la peor parte en la contienda. Pero ni entre los dos, pudieron contra el poderoso y celoso Chimborazo. Desde entonces, ambos perdedores lucen maltrechos, sus cumbres derrumbadas y su gallardía apabullada.

La Tungurahua, inconforme, lanza humos y fuegos cada vez que se acuerda de su frustrado romance.

N° 003

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Mena Vásconez, P., H. Arreaza, T. Calle, L.D. Llambí, G. López, M.S. Ruggiero y A. Vásquez (Eds.). 2009. ENTRE NIEBLAS. MITOS, LEYENDAS E HISTORIAS DEL PÁRAMO. Proyecto Páramo Andino y Editorial Abya - Yala. Quito.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL MAL VIENTO
<p>Descripción: Está el viento del cerro que sopla en las alturas y causa el soroche, más conocido como el mal de montaña. Otro es el viento de la muerte o Wañunahuaira que precede al muertito que viene con permiso del más allá, a cenar en la casa de su viuda la noche de difuntos. Este viento es el que anuncia a las almas en pena, cuyo silbido es capaz de helar la sangre hasta al más valiente. El Ninahuaira habita en todo lado, se introduce en la gente que se encuentra débil, abrazándolas con fuertes fiebres.</p> <p>De toda esa familia de vientos, el más soplador y, por lo tanto, el más conocido, es el mal viento o mal aire. Habita quebradas lúgubres y casas abandonadas, es un vaho, una fuerza mágica y maligna, capaz de enfermar a la gente con dolores de cabeza, cansancio y mareos. No lo curan los doctores sino los yáchak pasándole al enfermo un huevo o el cuy junto con la ruda y la chilca. Para terminar este asunto, hay que persignarse con una moneda de poca cuantía y botarla sobre la espalda sin regresarla a ver.</p> <p>Pero el peor de toda la familia de vientos es el Acapana o Yanahuaira. Este es un diablo y como tal viene bailando y levantando polvo por los caminos en forma de torbellino. Es el más bravo de todos porque no ataca al cuerpo sino al alma de las personas.</p>

N° 004

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Moya, R. (2009). TARUKA LA VENADA. Quito: Ministerio de Educación.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO	
<p>Descripción: En tiempos muy antiguos, la Madre Tungurahua acusaba a su esposo de que no le podía dar hijos blancos como él. En represalia, ella solía escupirle el lodo y la ceniza que hervía en su vientre. El Padre Chimborazo por su parte, lleno de amor propio y de virilidad hizo que una hermosa joven pasara por sus faldas, en persecución de su oveja perdida que el Padre Chimborazo dejó escapar por las breñas. Y así fue ella a sus plantas, halló un hermoso frijolito de piel blanca. Lo recogió cariñosamente y lo aprisionó en la cintura, entre la faja y su vientre maternal. Así se obró el prodigio del Padre.</p> <p>El frijolito busco camino y se introdujo en el vientre de la joven. Y desde ese instante el vientre de la unguida fue creciendo día a día, mes a mes, hasta que al cabo de nueve lunas, alumbró un hermoso niño parecido al Padre Chimborazo: piel blanca, cabellos dorados, igual al Apu de la nieve. Este fue el primogénito del Padre Chimborazo.</p> <p>Recordando estas cosas, todos sostienen que estos niños son hijos del monte. Y existen también abuelitos que aconsejan a los jóvenes no caminar por las faldas de los montes ya que estos procrean con las doncellas.</p>	

N° 005

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Moya, R. (2009). TARUKA LA VENADA. Quito: Ministerio de Educación.
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CHAGUALUNGA	
<p>Descripción: “La piedra ociosa les ha robado el corazón”, solían decir.</p> <p>Una vez una joven mujer, que más tarde se transformó en piedra, no quería hacer absolutamente nada. Al mandarle sus Padres hacer cualquier cosa, ella se levantaba de hombros y no hacía caso alguno. Los Padres, al ver esto, le dejaron hacer su voluntad. La joven ya no comía, no obedecía ni a su Padre ni a su Madre; se quedaba sólo para dormir en las piedras del fogón...</p> <p>Una vez, a la medianoche, llegó el Chagualunga y empezó a comerse a la joven, empezando desde los pies. Entonces, la joven, asustada y preocupada había gritado a su mamá:</p> <p>Mamita, ¡El Chagualunga me está comiendo, empezando por los pies! La Madre había respondido: Cómela hasta lo último. Cómela entera. Ella no quiso escucharme y ahí quedó... ¡Cómetela toda!</p> <p>La joven dando gritos a su Madre para que la defendiera dijo: ¡Mamita, mamita! Ya me come hasta medio vientre...</p> <p>Una vez que el Chagualunga se la había comido toda, dicen que efectivamente se aquietó.</p> <p>Se la comió a nuestra Hermana, aunque la Madre gritaba, después de haber dormido (con el Chagualunga) ella ya no la oyó. Por eso la Madre dijo:</p> <p>Ya se durmió la sinvergüenza. Mañana, cuando amanezca la hare bañar y así la mandaré a pastar, puesto que no me dejó dormir.</p> <p>Al siguiente día y sobre las piedras del fogón, había quedado solamente la piel vacía, los huesos, la sangre, las uñas, los intestinos y el vientre.</p> <p>A la piedra del fogón hay que tenerle miedo. Hay suele dormir él Chagualunga.</p>	

N° 006

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Moya, R. (2009). TARUKA LA VENADA. Quito: Ministerio de Educación.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA APARICIÓN DEL DIABLO	
<p>Descripción: Había una vez un hombre muy rico. Un día, su esposa murió. A causa</p>	

de ello, con inmensa tristeza el hombre partió...Pero ahí se encontró con un espíritu que vestía unos extraños ropajes, quien le preguntó diciéndole:

¿Por qué estás llorando?

El hombre rico le contesto:

Mi esposa ha muerto.

No llores, si me das suficiente plata, yo haré que veas a tu esposa. Yo soy el Supay, le había dicho.

Así pues, el hombre rico dio al Supay toda la plata que poseía.

Este, sacándose los ropajes y en medio de una gran alegría le dijo:

Ve tú al Supay?

Luego, burlándose del hombre, el Supay⁷ se marchó, llevándose consigo toda la plata.

N° 007

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Moya, R. (2009). TARUKA LA VENADA. Quito: Ministerio de Educación.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL SOL Y EL VIENTO

Descripción: Un día se encontraron el sol y el viento. Los dos comenzaron a hacer gala de sus poderes.

El primero dijo:

Yo soy superior porque hago madurar los frutos. Caliento a los niños y a todos los hombres.

El viento replicó:

Yo valgo más, puesto que soy el responsable del movimiento de grandes molinos e incluso de inmensas lagunas.

En el curso del diálogo, el sol le propuso al viento:

¡Hagamos una prueba, para ver quién vale más!

Está bien, replicó el viento.

Así las cosas, el sol dijo:

⁷ El Supay, Zupay o Diablo andino, es un dios-demonio originario principalmente de las mitologías aymara e inca de la Civilización andina sudamericana. Corresponde a un ser que habita las profundidades de la tierra y el inframundo de los muertos, que puede ser tanto malo como bueno.

Un hombre puesto un gran poncho camina por ese sendero. Escojámoslo para prueba. ¡Veamos cuál de los dos es más bueno, quitándole el poncho de encima!

Al viento le pareció muy bien e incluso el mismo pidió que se le permitiera intentarlo en primer lugar. El viento, levantando un terrible huracán, trató de arrebatarse el poncho al caminante. Sin embargo, éste se agarró fuertemente del poncho; el viento no pudo sacárselo.

No puedo hacerlo, dijo el viento ¡hazlo tú!

El sol, por su parte, se sonrió y comenzó a lanzar sus rayos ardientes sobre el caminante. El hombre, medio muerto de calor, tuvo que sacarse el poncho.

De este modo el sol ganó al viento.

N° 008

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA FIESTA EN EL INTERIOR DEL CHIMBORAZO

Descripción: Cierta día, como de costumbre, los toros de lidia eran arriados por uno de los vaqueros, pero el pasar por las faldas del nevado Chimborazo desaparecieron. La preocupación y la angustia fueron grandes, pues el mayordomo y el dueño de la hacienda eran violentos y despiadados, lo que constituyó suficiente motivo para que el infeliz vaquero desesperado anduviera buscando sin resultado positivo.

Pasaron algunos días, no había rastro de las reses, pero de pronto el vaquero sin querer topo una piedra, y el nevado abrió una puerta. Al interior se observaba una ciudad muy bonita, a sus habitantes les gustaba la lidia de toros y lo que él buscaba, se encontraba en una plaza entreteniéndolo a los presentes.

Como los reconoció, solicitó que se los devuelva una vez que termine el juego. El que parecía ser la autoridad de esa ciudad así lo hizo, y como pago le brindó unas mazorcas de maíz. El vaquero tomó las mazorcas, agradeció y salió de la ciudad, encontrándose de nuevo en el páramo. Al llegar a la hacienda el vaquero, sacó del costalillo las mazorcas que le obsequiaron, grande fue la sorpresa, pues el regalo no era maíz... sino oro.

N° 009

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS DOS HERMANOS HUÉRFANOS

Descripción: Relatan que en una comunidad indígena había una familia que tenía dos hermanos, uno de ellos era rico y ambicioso, el otro pobre. En cierta ocasión, la Madre enfermó; el hijo pobre le llevó al médico, pero sus esfuerzos resultaron vanos, pues la Madre murió.

Como el hijo pobre no disponía de los recursos económicos necesarios para el sepelio, llevó el cadáver a la iglesia y le puso en posición de arrodillada. Cuando el sacerdote pasó junto a la difunta, el hijo pobre le empujó al cura, quien para no caer, a su vez empujó a la Señora. Ésta cayó pesadamente y aparentemente falleció por efecto de la caída.

El hijo “asustado” echó a llorar y gritar, acusando al sacerdote de ser el causante del fallecimiento de su Madre. El sacerdote, con el fin de evitar el escándalo, le entregó dos saquillos llenos de dinero, (monedas y objetos de plata), y a partir de entonces, la suerte le cambió notablemente y se convirtió en nuevo rico.

Mientras tanto su hermano rico, intrigado por el cambio operado en su hermano, le preguntó de dónde obtuvo el dinero; su hermano le comentó, que su fortuna se debía a que él en cierta ocasión vendió carne de un cadáver; el ambicioso, asesinó a su esposa y quiso venderla, pero con tanta mala suerte, las autoridades lo encarcelaron.

N° 010

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CHUSHA LONGO

Descripción: En los páramos de TILILAG, jurisdicción de la parroquia de San Juan, existe una laguna encantada denominada YANACOCCHA (cocha negra). Cuentan que existía un vaquero que desde niño se dedicó al cuidado del ganado; de joven contrajo matrimonio pero tenía por costumbre abandonar su domicilio por las noches; a la madrugada o por las mañanas retornaba cansado, ensangrentado y con señales de golpes, asunto que a su esposa le causó preocupación, hasta que cierta noche le siguió a su esposo sin que éste notara y observó que al llegar a la orilla de la laguna Yanacocha, se desvistió y se metió al agua; luego de momentos, apareció o al otro lado convertido en tremendo toro, perseguía a las vacas y peleaba con sus similares.

Al observar esta escena, la India horrorizada gritó delante del toro, más la sorpresa fue mayor, cuando el “toro”, (su esposo), al escuchar los gritos se transformó en CHUSHA LONGO (hombre pequeño) y, nunca más regresó a su casa.

N° 011

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO 2	
<p>Descripción: Dicen que al otro lado del Chimborazo existe un señor Barbado, alto, muy simpático, que en días nublados y fríos sale en busca de mujeres que se dedican al pastoreo. Se presenta de improviso y a la fuerza las lleva a su morada, una cueva muy hermosa en la que les atiende bien; la noche pasa con ellas, al tercer día las devuelve. Después de nueve meses nacerán unos niños muy blancos de cabellos plateados y ojos rojos.</p> <p>Los habitantes del sector argumentan que los hijos del Chimborazo no pueden ver bien porque cuando nacieron lo primero que hicieron fue a ver a su Padre tan grande y poderoso, el nevado Chimborazo.</p>	

N° 012

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PEÑA DEL DALDAL	
<p>Descripción: Cerca de la comunidad DALDAL, parroquia PUNGALÁ, existe una peña (roca inmensa) junto al camino, comentan que durante las noches escuchaban llantos de un niño. Los habitantes del lugar temían pasar por aquel sitio. Sin embargo, Antonio, hombre fuerte que no tenía miedo a nada ni a nadie, se tomó unos tragos en la parroquia de Licto, cercana a su comunidad de origen.</p> <p>En la plaza de Licto montó su caballo y tomó la precaución de llevar una "camenera". Por efectos del alcohol, pensaba en voz alta que no conocía el miedo; cerca de la "peña", se sirvió dos tragos más. Frunció el ceño, el cuerpo se tensionó, hizo fuerza las piernas junto al animal y con coraje paso. En efecto, no escuchó nada; dio un grito de triunfo y deseo que sus amigos hubiesen estado presentes para que observen su hazaña.</p> <p>Más, unos metros adelante, vio que a un lado del camino estaba abandonado un niño muy bonito envuelto en pañales. De inmediato, Antonio pensó en la Madre desnaturalizada que le dejó a la suerte a este indefenso. Desmontó, lo tomó en sus brazos, hubo mucha alegría, pero..., en el momento en que nuevamente montó a su caballo este se inquietó hasta encabritarse..., Antonio cayó al suelo y lanzó una maldición, al instante los cabellos se pusieron de punta y botaba espuma por la boca.</p> <p>Lo único que recuerda es que el caballo desapareció al galope y el tierno niño con un solo diente en su encía demostraba una sonrisa diabólica; dos bolas debajo de la mejilla acompañaban esta infernal alegría. Fue auxiliado por vecinos y posteriormente juró no tomar poses de valiente, ni ingerir licor.</p>	

N° 013

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA LAGUNA DE SAN ANTONIO	
<p>Descripción: San Antonio es un lugar cercano la ciudad de Riobamba; en la actualidad existe una laguna de regular superficie, ¿cómo se formó esta laguna bonita?..., De la siguiente manera:</p> <p>En aquel lugar se levantó una hermosa quinta, la casa al centro estaba rodeada de frutales, aves y toda clase de animales domésticos. Cierta día el agua se secó; el dueño de la quinta envió a varios trabajadores a investigar lo que había sucedido en el pozo que proveía agua a todo el sector...</p> <p>Los enviados llegaron, observaron que el pozo requería de limpieza. Se proveyeron de lo indispensable y se pusieron a la tarea. En el interior del pozo, grande por cierto, se dieron cuenta que existía un riachuelo en el que estaban unos animales muy raros. Se asustaron y salieron desesperados a comentar con el dueño; también se preocupó y de inmediato ordenó tapar el pozo.</p> <p>Entre temerosos y agitados concluyeron la tarea y cuando se disponían a retornar se dieron cuenta que el agua vertía con fuerza obligándoles a emprender veloz carrera... Como la cantidad de agua fuera grande, inclusive los dueños de la quinta tuvieron que abandonar el lugar...</p>	

2.1.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 014

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Enrique Flores / 25 años / Diseñador Gráfico
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA CURVA DE LAS ALMAS CONDENADAS.	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que en el poblado “El Carmen”, vivía un hombre muy rico pero ambicioso, tenía muchas tierras y animales, pero quería más, así que hizo un pacto con el demonio, dicho pacto consistía en que el hombre tendría todo lo que deseaba, pero a cambio debería reunir mil almas como pago al favor. El acepto y tuvo todo lo que deseo, hasta que un día que regresaba a su gran hacienda perdió el control del auto y se precipitó a la quebrada.</p> <p>Desde entonces se dice, que en ese lugar ocurren muchos accidentes por causa del alma en pena del hombre, que se dedica a cumplir con su cuota de almas, para el pago de su pacto y poder descansar en paz.</p>	

N° 015

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Hugo Terán Pino / 80 años / Músico

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL BAILE DEL MÁS ALLÁ.

Descripción: Hace mucho tiempo, el sector del Mercado a la Merced, había un cuartel, donde las noches de viernes, se organizaban bailes ostentosos, a los cuales acudían la crema innata de las familias riobambeñas.

Estos bailes servían para que los jóvenes de ese tiempo, se divirtieran y pudieran conocer al amor de su vida. Así trascurrieron los años y toda la ciudad ha cambiado. Este lugar fue demolido y en su lugar se construyeron casas y negocios; cuando Víctor era joven instaló su negocio en una de estas casas, una noche cuando por tomar con sus amigos, se había quedado dormido ahí, escucho una música y risas en el patio de atrás.

Al salir pudo ver que era una fiesta, con hombres vestidos elegantemente, con trajes de cola y sombreros de copa, así también unas bellas jovencitas con tocados, trajes largos y las más bellas joyas, que bailaban y se reían frente a él. El joven sorprendido se acercó a ellos, pero estos no parecían verlo, al dirigirse a la otra habitación, estos personajes desaparecieron. Muchos de los vecinos que vivían por ahí, decían que por las noches escuchaban como si allí, hubiera una fiesta, pero al ver por la ventana no podían observar nada.

Se dice que los espíritus de estas personas, aún asisten a los bailes, ya que para ellos aún este lugar es su morada.

N° 016

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Luis Enríquez / 60 años / Profesor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MONJA SIN CABEZA

Descripción: En el barrio ferroviario, vivía una pareja de recién casados, una noche a eso de las diez, escucharon que alguien entraba a la casa y botaba todos los platos, ellos pensaron que eran ladrones, se encerraron en su cuarto y no salieron. A la mañana siguiente todo estaba como si nada hubiera pasado. Ese día al llegar el esposo del trabajo, vio a una mujer que corría hacia el patio trasero, la siguió, al llegar al árbol de higos la vio de cerca era una monja sin cabeza, colgada en el árbol, él se asustó mucho y corrió donde su esposa. Acompañados del párroco del barrio regresaron a la casa, al llegar no vieron nada solo encontraron una lápida vieja y enmohecida debajo del árbol.

Se mudaron de ahí y nunca más volvieron.

N° 017

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Silvio Pilco / 48 años / Fraile
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA NIÑA DEL ÁRBOL DE LIMONES	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, una pequeña niña jugaba en la calle con una canasta de limones, esta se viro y los limones se cayeron, la niña corrió a recogerlos y no vio que un auto venía a toda velocidad, este la atropello y la mató al instante. La enterraron en las catacumbas del Monasterio de San Antonio.</p> <p>Desde entonces los novicios que acuden a este monasterio para hacer su ordenación, aseguran haberla visto jugando y cantando en el patio, debajo de un árbol de limones.</p>	

N° 018

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Johnny Arellano / 43 años / Piloto
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PIEDRA DEL INDIO LADRÓN	
<p>Descripción: En el tiempo de los Puruhaes, las riquezas eran inmensas por lo que las escondían en lugares ocultos para evitar que se las robaran. Un jornalero joven era codicioso y a pesar de saber el castigo que le esperaba por robar, tomo diez costales llenos de oro y salió a escondidas del pueblo, sin darse cuenta que un soldado lo seguía. Camino hasta llegar a lo que hoy es el norte de la ciudad de Riobamba, enterró su botín en una pampa y regreso al pueblo.</p> <p>El soldado que lo había seguido le informo lo sucedido al jefe de la tribu y este decidió castigar al joven; una noche lo siguió y cuando el joven estaba cavando para sacar un poco de oro, el jefe suplicó a los Dioses que castigaran al ladrón, con un fuerte trueno, cayó del cielo una inmensa roca, sepultando al joven eternamente.</p> <p>Desde entonces, se dice que nadie ha podido sacar la roca, porque debajo de ella está el indio cuidando su tesoro maldito y en las noches de luna llena se observa una gallina negra y sus pollitos que indican a los que por ahí transitan que hay un enorme tesoro.</p>	

N° 019

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	José Arellano / 73 años / Locutor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ENTIERRO PERDIDO
<p>Descripción: Hace unos 100 años las casas coloniales que rodeaban la Plaza de la Concepción en la ciudad de Riobamba, estaban construidas con barro, madera, carrizo y teja. De paredes amplias, portones enormes y patios centrales. En las calles Larrea y Orozco vivía la Señora Clemencia Velazco y sus seis hijos, el mayor de ellos era muy sensible para las cosas sobrenaturales, todas las noches a las doce en punto él y sus hermanos escuchaban que las puertas se abrían abruptamente e ingresaban muchos jinetes en sus caballos, los niños tenían mucho miedo de salir a echar un vistazo.</p> <p>Solo Ernesto el hijo mayor salió a ver que sucedía. Busco indicios de los caballos, pero no encontró nada, se dirigió al patio de atrás y vio que en medio de este terreno ardía una pequeña llama de color azul en el piso, él se asustó y regreso corriendo a su habitación. Al día siguiente le contó lo sucedido a su madre, quien recordó una historia que su tío le había contado cuando era pequeña. Esta historia se remontaba a la época de las guerras libertarias, en las que los libertadores pedían la contribución a las familias riobambeñas para adquirir municiones y alimentos para los soldados. Para no perder todos sus bienes los escondían en pequeños cofres y los enterraban en los patios de las casas, al morir los propietarios, estos tesoros se perdían o eran olvidados. Así que las almas de los propietarios, se quedaban atadas a sus tesoros y esta era la explicación para la aparición de la pequeña llama azul que el joven había visto.</p> <p>La madre contenta contrato a dos excavadores para que encontraran el tesoro y al día siguiente comenzaron a cavar, hicieron un orificio de unos 3 metros y encontraron el cofre, lo quisieron sacar, pero justo cuando lo tenían la dueña de casa entró y el cofre que estaba a unos centímetros desapareció. Los hombres olvidaron decirle a la mujer que no debía entrar ya que según las creencias, los entierros les huyen a las mujeres.</p>

N° 020

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Hugo Terán Pino / 80 años / Músico
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE TRASNOCHADOR	
<p>Descripción: Hace unos cien años atrás, vivía un jovencito muy vivaracho que disfrutaba de escaparse por las noches de su casa, para asistir a la última función de la noche del Teatro León. La madre molesta por las fugas de su hijo, le escondió la ropa, para que no se fuera esa noche, pero al llegar la hora el jovencito tomo un traje de su padre, lo corto a su medida y salió. Al terminar la función a eso de las doce de la noche, todos los asistentes salieron, incluido el jovencito, el trayecto a su casa era extenso, entre las sombras de los faroles que alumbraba las calles de Riobamba, observo a un pequeño, con un gran sombrero y ropa oscura.</p>	

Este pequeño niño le preguntó con una voz grave ¿Qué haces por aquí a esta hora? Y el jovencito le contestó: que te importa, mejor tu dime ¿Qué haces aquí a esta hora, tu tan chiquito y sin mamá? De repente el niño levanto la vista y dejo ver su horrible rostro, el jovencito se asustó mucho, hecho a correr para alejarse de ese ser maligno, pero por más rápido que corría el duende lo esperaba en la siguiente esquina. Siguió corriendo hasta que por fin llegó a su casa y encontró a su vecina en el portón, la abrazo y le contó lo sucedido pero ella no le respondió nada. Luego de unos minutos entro a su casa, donde su madre asustada lo esperaba, el muchacho le conto lo que le había ocurrido y también le dijo que su vecina lo había salvado. Su madre sorprendida le contó que la vecina que él encontró en el camino había fallecido esa tarde.

Al escuchar esto el jovencito comenzó a echar espuma por la boca y desde esa noche jamás volvió a salir sin permiso.

N° 021

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Eduardo Maya / 102 años / Ferroviario

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MANO NEGRA

Descripción: Hace mucho tiempo en el sector de la Loma de Quito vivía una hermosa jovencita, que compartía la casa con sus tíos, ella era muy buena y amable con todos. Un día cuando fue al mercado conoció a un joven muy apuesto que le regalo una rosa roja, ella estaba muy contenta porque el muchacho era correcto y cortés con ella, se gustaron mucho y desde entonces ella salía a escondidas con él. Un día de abril decidió entregarse a él y luego de un mes, se dio cuenta que estaba embarazada, se lo conto a su amado, pero la reacción de él no fue la mejor, así que la joven resolvió tener a su hija y sus tíos la apoyaron. Los meses pasaron rápidamente y la niña nació sana y hermosa.

Una noche cuando la joven madre dormía, sintió un frio intenso, se levantó para ver a su hija en la cuna y ésta estaba llorando desesperadamente, la madre la tomo en sus brazos y la llevo a su cama. La abrazó y la niña dejó de llorar, se estaba quedando dormida, cuando de repente sintió una mano peluda, helada y con garras enormes que la tomaban por el rostro y la querían asfixiar, pegó un grito atemorizante, sus tíos corrieron a ver que sucedía y encontraron a la joven desmayada, llamaron al doctor pero no pudo hacer nada, sus últimas palabras fueron, ¡La mano negra, quiere llevarse a mi hija! Al día siguiente los tíos de la joven la enterraron y bautizaron a la pequeña para evitar, que la mano del Diablo se la llevara al infierno.

N° 022

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Ivonne Arellano / 45 años / Maestra

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS PAYASOS DE CRISTAL
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que una mujer que nunca se había casado no tenía hijos, le gustaba coleccionar payasos de cerámica y de cristal, tenía muchos y los cuidaba como si fueran sus hijos. Ella los limpiaba y acomodaba pero siempre los encontraba sucios y fuera de lugar, este fenómeno le parecía muy extraño ya que nadie más vivía en la casa.</p> <p>Así que un día, fingió que salía a su trabajo, espió por la ventana de la sala y para su sorpresa observo que las estatuillas cobraban vida, ella se asustó mucho, entro a la casa y los tomó uno a uno, los puso en una caja y luego los intentó quemar por varias ocasiones pero fue imposible, así que los lanzó a una quebrada y nunca más volvió a saber de ellos.</p>

N° 023

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Enrique Flores / 25 años / Diseñador Gráfico
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA CASA DEL CARPINTERO	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que hace unos años un hábil carpintero, comenzó a construir su casa en un terreno ubicado el barrio el MOP, lo hizo con tanto cariño y esmero para su familia, compró la mejor madera e hizo los pilares, un día su esposa fue a ver cómo avanzaba la obra y vio que ya no faltaba mucho para terminarla. El hombre le dijo, para esta navidad te prometo que estará lista y viviremos muy felices, la mujer muy contenta lo abrazo. Se acercaba el mes de diciembre y al hombre solo le faltaba elaborar las puertas y los marcos de las ventanas, pero la madera se le había acabado.</p> <p>Salió a comprar unas piezas más de madera, salió de la casa y se preparaba para cruzar la Panamericana Sur, pero no vio que un auto venía a toda velocidad, lo atropelló, matándolo al instante. Sus amigos y familiares no podían creer lo sucedido, la mujer del hombre se mudó de Riobamba y dejo abandonada la casa, por los recuerdos de su amado esposo.</p> <p>Se dice que desde entonces, en la casa a las tres de la mañana, se puede escuchar el sonido de cierras y clavos que se incrustan en la madera, con golpes fuertes de un martillo, por causa del alma del carpintero que trata de acabar, la casa para su familia.</p>	

N° 024

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Riobamba
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Enrique Flores / 25 años / Diseñador Gráfico
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE ENAMORADIZO

Descripción: Cuenta la leyenda que los Duendes enamoradizos, vagan por el mundo, buscando bellas mujeres, de ojos grades, cabello largo y sedoso. Hace unos años, Valeria regresaba a su casa de la Politécnica, a eso de las nueve de la noche, camino desde la puerta lateral de la universidad, hasta su departamento en el barrio el MOP, como era costumbre para ella, cruzó por un terreno baldío, para llegar más rápido y escuchó un silbido lejano, ella no lo tomó en cuenta y siguió su camino. A la noche siguiente, regresaba de clases a su casa, por el mismo trayecto, escucho nuevamente el silbido, pero esta vez lo escuchó más cercano, ella se asustó y corrió a su casa, llegó y se acostó a dormir. Eran las tres de la mañana, cuando Valeria, escuchó unos pequeños golpes en la puerta, salió a ver quién era, pero no había nadie, cerró la puerta y nuevamente escuchó los golpes, abrió la puerta nuevamente y no había nadie.

A la mañana siguiente, ella se levantó, para tomar un baño, al quitarse la ropa vio, que tenía unos moretones, por los brazos y pecho; ella se asustó mucho y le contó lo sucedido a su vecina. La vecina le dijo, que quien le había, hecho eso era el Duende enamoradizo, Valeria no sabía qué hacer, estaba aterrorizada. Esa noche se armó de valor para enfrentarse a este ser, tomó agua bendita, una cruz y una correa. Empezó a rezar, decía malas palabras y le exigía al Duende que no la molestara más, luego de unos minutos ella vio salir a un pequeño bulto y en la esquina, aún se escuchaba el silbido, salió y repitió todo lo anterior para alejar al Duende y este desapareció.

2.2 LEYENDAS DEL CANTÓN GUANO

2.2.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 025

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Guano

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE DE SAN GERARDO

Descripción: En San Gerardo, población del cantón Guano muy cercana a la ciudad de Riobamba, un habitante trabajaba en un lugar distante del centro parroquial. Para llegar debía atravesar un bosque, salía de su casa a las ocho de la mañana y retornaba a las ocho de la noche.

Cierta ocasión mientras regresaba, creyó escuchar pasos, no dio importancia, pero más allá escuchó una voz ronca que le dijo:

No mires atrás..., únicamente dame un cigarrillo...

Así lo hizo y prosiguió su recorrido. Al día siguiente llevó una cajetilla de cigarrillos “full blanco”; la voz nuevamente se dejó escuchar. De reojo observo que se trataba de un hombre muy pequeñito, portaba un látigo, en su mano y traía en su cabeza un sombrero muy grande..., se asustó...

En su casa comentó lo ocurrido y le aconsejaron que lleve un crucifijo. Así procedió, al día siguiente el hombrecillo no le pidió únicamente los cigarrillos si no que comenzó a castigarle con el látigo; el hombre sacó de su camisa el crucifijo y el tal enano se

esfumó como por encanto. Esta aparición y otras similares hicieron entender que se trataba del Duende de San Gerardo.

N° 026

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Guano

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA CUEVA DE LOS MURCIÉLAGOS

Descripción: Cuentan que, en lo que actualmente es el bosque de Guano y la cueva de los murciélagos, vivían en la más pura intimidad los duendes y los murciélagos; que por esos lares existieron árboles de manzanas de infinidad de variedades. Lo extraño resulta que los Jueves Santos, desde la cueva salían presurosos y muy felices los duendes, quienes “cosechaban” los frutos, cargaban en mulas y desaparecían.

Como esto se repetía año tras año, le aconsejaron los vecinos a la dueña que tomará un rosario y que se dirigiera hacia la cueva. En efecto, ese año, los duendes estaban con los mulares cargados de frutas; al observar que la dueña se acercaba con el rosario, estos echaron a andar a los animales, que, producto de la desesperación una mula piso tan fuerte en una piedra, que en la actualidad se aprecia la huella impregnada. Desde aquella ocasión la cosecha fue abundante y muy variada.

N° 027

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Guano

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL MOLINO DE SANTA TERESITA

Descripción: En el barrio de Santa Teresita del cantón Guano, existía un molino, ahora desaparecido. Cuentan que las doce de la noche, los vecinos del lugar escuchaban fuertes vientos y gritos que pedían auxilio y sentían que el molino funcionaba sólo. A la mañana siguiente, las molineras que ingresaban con los granos para hacer harinas observaban junto a la tolva un paño con sangre; todos se preguntaban el origen de la prenda, pero nadie respondía. El dueño no explicaba mayor cosa, el molinero en cambio, se portaba agresivo y esquivaba cualquier tipo de diálogo.

Cierta mañana el molinero apareció muerto junto al molino, el paño ensangrentado estaba junto a su cuerpo, no demostraba señales de haber sido herido, sin embargo allí se encontraba muerto. Lo curioso resulta que, luego de este suceso nunca más se escuchó el ruido del molino en movimiento, ni los fuertes vientos, ni gritos.

N° 028

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guano
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Castelo, L. (2011). GUANO, LEYENDAS, TRADICIONES E HISTORIA. Guano: Supremo Productos Publicitarios.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA HISTORIA DEL GUAGUA ÑACO	
<p>Descripción: Cuentan que en cierta época un señor iba montado en su caballo, del pueblo hacia su casa con unos cuantos tragos en la cabeza y que al cruzar una acequia escuchó llorar exageradamente a un niño aparentemente recién nacido y que por curiosidad se bajó a ver de lo que se trataba, encontrándose con la sorpresa que era un niño envuelto en pañales extremadamente limpios y brillantes. Al ver esto se compadece, le toma al niño en sus brazos, monta en su caballo y reanuda el viaje.</p> <p>Pero al recorrer una corta distancia, la criatura comienza a balbucear “¡Papá! ¡Papá!, yoca rabo tengo, ¡Papá! ¡Papá!, yoca dientes tengo, ¡Papá! ¡Papá!, yoca cachos tengo”, al oír esto, el jinete no hizo más que soltar al niño, picar su caballo y tratar de llegar lo más pronto a su hogar, en donde se desmayó echando espuma por la boca conjuntamente con su caballo. Cuentan que si tenía valor para coger al niño por los pies y azotarle contra el piso en señal de cruz, los pañales que portaba, se convertirían en oro puro y podría cambiar la suerte del jinete.</p>	

N° 029

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guano
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Castelo, L. (2011). GUANO, LEYENDAS, TRADICIONES E HISTORIA. Guano: Supremo Productos Publicitarios.
NOMBRE DE LA LEYENDA: UNA HISTORIA DE BRUJAS	
<p>Descripción: Hace muchos años atrás existieron tres hermanas, solteras debido a que ellas físicamente no eran agraciadas. La mayor, de pelo ensortijado largo, contrastaba con su rostro demacrado por el transcurrir de los años en absoluta soledad, sin que existiera alguien quien se fijase en ella. Esta característica la marcó en su carácter hurafío y malévolo para toda la vida. La segunda era de cabellera totalmente blanca y risada, regordeta y pequeña que daba la impresión de estar mirando un duende femenino. La menor era extremadamente delgada y de cabellera negra abundante que parecía un nido de pájaro ya que casi nunca lograba pasar un peine por su cabeza.</p> <p>Las hermanas provenían de un hogar acomodado, sus hermanos poseían aceptables extensiones de tierras, dentro y fuera de esta localidad. Pero la maldad y la ambición de estas no tenían límites. Eran malas vecinas, agresivas, quitaban terrenos, y casas a los comuneros que acudían a ellas por préstamos que luego de un tiempo se volvían impagables debido a que ellas sobornaban a las autoridades de turno para hacerse de esas tierras. La fama de estas tres señoritas empieza cuando una de ellas, debido a su edad muere, y cuentan los vecinos que se compró la caja mortuoria y la velaron durante una noche solamente. Ella se levantó de la caja lentamente ante el asombro de sus familiares ya que nadie más fue al velorio. Se conoce esto, ya que los estudiantes del Colegio Pérez Guerrero nocturno, que bajaban a sus casas a eso de las 10 de la noche aseguraban que la vieron volando en una escoba por encima de las</p>	

casas de la localidad.

Después de este hecho, a ella la observaban rara vez y, cuentan quienes la vieron que tenía el rostro pálido de muerta. Era horrible para los vecinos verla porque era como mirar a una momia. De la segunda hermana se cuenta que murió una tarde y que fue llevada a la morgue porque no había quien la reclamara en primera instancia. En este lugar –cuenta el forense- que se levantó y salió caminando por sí sola del anfiteatro. Cuentan los moradores del barrio que estas hermanas no pueden morir debido a que fueron muy malas en su época. Actualmente no se sabe nada de ellas y es muy posible que en cualquier lugar usted pueda encontrárselas.

N° 030

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Guano

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Castelo, L. (2011). GUANO, LEYENDAS, TRADICIONES E HISTORIA. Guano: Supremo Productos Publicitarios.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA ESPOSA DEL DUENDE

Descripción: Una joven salió de casa a lavar ropa en el “pogio19”, atrás de la escuela Medalla Milagrosa. Allí habían visto a un hombrecito de sombrero grande, ancho cinturón y botas sucias. El duende tenía mala fama de conquistador: se llevaba a las jóvenes más bellas y vírgenes. La muchacha desapareció aquel día ante la angustia de su madre, la buscó por todo el pueblo, luego por toda la comarca, cuando los emisarios que mandó a Colombia para buscarla regresaron con el rabo entre las patas. Algún tiempo después, la madre estaba sentada junto a las fuentes pensando en su hija, cuando de pronto apareció la joven como un espectro de carne y hueso en medio del chorro de líquido transparente; llevaba un bebé en brazos, y la pequeña mano de un niño le sujetaba la falda mojada. La señora sintió que le regresó el alma al cuerpo por un instante; más, antes que pudiera preguntarle nada, del interior de la fuente salió el duende, exigiendo que su esposa regresara a casa.

“El duende se llevó a mi hija” se quejaría más tarde la señora a todo aquel que quiso escucharla. Los forasteros ni la gente del pueblo no le creyeron, pero sus vecinos sabían que la afirmación era cierta, pues más de uno vio a la chica por esos años lavando ropa en las fuentes, aunque su madre nunca más habría de volver a verla.

2.2.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 031

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Guano

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Fabián Ricaurte / 45 años / Maestro

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL MONJE DEL MONASTERIO DE LA ASUNCIÓN.

Descripción: Hace unos 30 años, Fabián y sus amigos decidieron festejar su

cumpleaños con una Chicha Huevona, salieron en la camioneta de Pedro y se dirigieron a Guano, luego de viajar unos 20 minutos llegaron. Tomaron una jarra, una tras otra y poco a poco se emborracharon.

Jorge les dijo que era suficiente y que debían regresar a Riobamba porque ya era muy tarde, ellos estuvieron de acuerdo y al pasar por el parque central, tuvieron ganas de ir al baño pero por ahí no había uno, se condujeron hacia las ruinas del Monasterio de la Asunción. De repente uno de ellos empezó a exclamar ¡Asómate, asómate diablo! Sus amigos le dijeron que no se burlara de ese lugar sagrado, pero él seguía diciendo incoherencias, todos se subieron a la camioneta excepto Juan quien no había terminado; Fabián le dijo ¡Apúrate o te dejamos!

Ellos estaban escuchando música en el radio del auto, cuando oyeron un grito estremecedor que les heló la sangre. Regresaron a ver y su amigo corría desesperado, ellos le preguntaron, que le sucedía y él les contestó balbuceando, ¡Me persigue el monje, me persigue!, ellos no veían nada, hasta que apareció una sombra en forma de monje con ojos rojos.

Pedro arranco el auto, sintieron un fuerte golpe en el balde de la camionera, ellos regresaron a ver y observaron un personaje con cachos, patas de cabra, piel de rata y cuerpo de hombre, que bailaba en la parte trasera. Se asustaron mucho pero no pararon el auto, al llegar al mirador de la Virgen de la Inmaculada, este personaje infernal desapareció, ellos se bajaron de la camioneta y se pusieron a rezar y juraron no volver a burlarse de los lugares sagrados.

N° 032

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Guano

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

Xavier Lema / 26 años / Diseñador Gráfico

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE MUSICAL

Descripción: Cuenta la leyenda que un joven guaneño llamado Juan Cortez, se enamoró profundamente de una señorita de abolengo, él quería casarse con ella, pero debido a su estatus social no podía hacerlo.

Una noche cuando regresaba a su casa de una fiesta, escucho las cuerdas de una guitarra, el guitarrista dijo con voz grave, yo sé de tus más ocultos deseos y puedo hacerlos realidad. Juan le respondió, ¿Cómo?, ¿Quién, eres?, El ser alzando la cabeza le dijo, yo soy el duende y puedo darte la habilidad de convencer a la dama que tanto amas, con el dulce y seductor sonido de mi guitarra a cambio de la mano de tu hermana.

Juan aceptó y la misma noche el Duende le dio el don de tocar la guitarra, corrió a la ventana de su amada y le entonó una bella canción, que la hipnotizó. Al día siguiente él pidió la mano de la joven y se casaron pero perdió a su hermana.

N° 033

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guano
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Edgar Chavarrea / 57 años / Custodio del Museo de Guano
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA BOCA DE LOS DESEOS	
<p>Descripción: En el año de mil setecientos noventa y siete, la colina donde hoy es la gruta de la Virgen de Lourdes, estaba ubicada a un kilómetro y medio más atrás, luego de la catastrófica erupción de los volcanes Chimborazo y Carihuairazo, esta colina se desplazó, pero se detuvo, formando una montaña de piedra volcánica.</p> <p>Este fenómeno natural fue aprovechado por el escultor, Felipe Reinoso quien elaboro en esta montaña tres figuras de motivo monolítico. La Vasija, que representa toda la zona ancestral y las culturas que habitaban esta zona, la Cara del Inca, que representa al poderoso, cacique Toca y el Pez, que representa la unión de la costa y la sierra.</p> <p>Es precisamente este último, el protagonista de la leyenda de la “Boca de los Deseos”, ya que se dice, que las parejas que desean saber si su amor es puro y verdadero, ascienden a la montaña y arrojan una roca pequeña y si se queda en la boca del Pez, su amor es verdadero y si no, es que ese amor no es sincero.</p>	

N° 034

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guano
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Edgar Chavarrea / 57 años / Custodio del Museo de Guano
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE DE SAN SEBASTIÁN	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo cuando los feligreses del barrio La Magdalena, acudían a misa de las cinco de la mañana, escuchaban un silbido que los atraía, no veían quien era el que silbaba, pero igual lo seguían para ver quién era. Hipnotizados por el dulce sonido, los hombres y mujeres caminaban sin rumbo fijo.</p> <p>Llegaban hasta un lugar conocido como la Quebrada de San Sebastián y veían a su captor, era un hombrecito con un gran sombrero, ellos se daban cuenta que era el duende travieso que los había raptado, pero no podían hacer nada, ya que este le había quitado el habla y el movimiento. Al sonar las campanas de finalización de la misas, como por arte de magia, el pequeño hombre desaparecía y todos los sentidos de los cautivos regresaban.</p> <p>Sorprendidos caminaron de vuelta a sus casas y contaban su experiencia al padrecito, este les decía el duende bandido, no quiere que vengas a misa y por eso se los lleva.</p>	

N° 035

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guano
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Eduardo Maya / 102 años / Ferroviario
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA DAMA TAPADA	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que un hombre muy parrandero, borracho y jugador, regresaba de una de sus típicas farras en Riobamba, con la botella en mano y cantando avanzaba por la carretera, hasta que al llegar al puente de la entrada de Guano, vio a una bella mujer sentada, con un vestido negro y un velo que le cubría el rostro.</p> <p>Este hombre no perdió la oportunidad de coquetear con la enigmática mujer, él le lanzaba piropos pero ella solo se sonreía y no le decía nada, se levantó y empezó a caminar, el hombre sorprendido al ver el escultural cuerpo de esa mujer, la siguió rápidamente, sin pensar. Caminaron un largo rato y ella no le decía nada, siguieron así por un rato más, hasta que ella se detuvo, el contento le dijo, ¿Me das un besito? Y la mujer que hasta ese momento no le había dicho nada hablo, con una voz escalofriante, ¡Siiii...!</p> <p>Al descubrirse el rostro, era un espectro espantoso, el hombre se desmayó del susto, a la mañana siguiente se despertó y descubrió que estaba en medio de un desierto lleno de espinos de tuna, él no se explicaba como llego ahí, sin un rasguño. Grito muy fuerte para que lo ayudaran a salir y luego de que unos campesinos pasaran por ahí, lo sacaron a punta de machetazos.</p> <p>Desde entonces este hombre se regenero y nunca más volvió a salir a sus andanzas.</p>	

2.3 LEYENDAS DEL CANTÓN COLTA

2.3.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 036

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Colta
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CANTAR DEL GALLO	
<p>Descripción: La comunidad de San Bartolo, parroquia Columbe, es atravesada por el rio Tzalarón, a un lado de éste existía un pozo de agua al que acudían los moradores para llevar a sus domicilios el líquido vital.</p> <p>A fin de ganar tiempo para las tareas diarias, era costumbre que los jóvenes debían madrugar entre las dos y tres de la mañana a traer agua, siempre en grupo, porque existía la creencia que al lado del pozo vivía el diablo.</p> <p>En una ocasión, una muchacha desobedeció los consejos de sus Padres y fue sola a traer el agua; al llegar al pozo bajó de sus espaldas el pondo y con los nervios de</p>	

punta por el miedo con su jarrito recogía el agua.

Todo estaba tranquilo y en silencio, de repente, ¡quiquiriquí, quiquiriquí!, El canto de un gallo, luego se escucharon otros más, de tal manera que no pudo distinguirse que el primer cántico correspondía al gallo misterioso que hacía las apariciones fantasmagóricas y temibles.

A continuación se escucharon ruidos ensordecedores provenientes del agua. La muchacha se quedó trémula, paralizada, sin ánimo, sin habla, con los pelos de punta; a su lado estaba un hermoso gallo de plumas de mil colores, ojos de brillantez y cacareada como gallina simulando acurrucar a sus polluelos; lo único que hizo fue taparse el rostro con sus temblorosas manos; al abrir y cerrar los ojos, creyendo que se terminó toda esta pesadilla, encontró en su delante a un joven elegante de buena apariencia, alto, de sonrisa amable, con cabellos largos.

Se acercó con deseo de calmar los nervios de la muchacha, ella no aceptó las caricias del desconocido y sin saber ni como, ni porque, de un momento a otro, estaba parada junto a la puerta de su casa, cargada el pondo que dejó de ser de barro para transformarse en oro.

Se cuenta que esta familia era muy pobre, pero con sentimiento de honradez y trabajo, luego de aquellos sucesos se convirtieron en ricos y poderosos.

2.3.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 037

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Colta

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

Víctor Hugo Terán / 79 años / Músico

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE COLTA

Descripción: Cuenta la leyenda que los Puruhaes de la Provincia de Chimborazo se reunieron e iban vestidos con sus mejores trajes, destino a Quito. Una mujer grande y corpulenta era la encargada de llevar la gran paila de chicha de la que todos en sus copas de oro y barro iban tomando, para refrescarse; al llegar a Colta todos decidieron descansar, se reunieron en círculo alrededor de la gran paila y se quedaron dormidos; después de un tiempo la mujer encargada de la paila de chicha sintió sus pies mojados, se despertó y miró que la chicha se estaba desbordando de la paila, alertó a todos sobre este particular, todos acudieron a ayudar a la mujer, utilizando sus copas trataron de vaciar el exceso de chicha, pero su esfuerzo fue en vano, la chicha no paraba de llenar la paila.

Todos decidieron correr, pues la paila iba a estallar por su contenido, pero fue tarde, la paila explotó ahogándolos y transformándose en lo que actualmente se conoce como la Laguna de Colta.

Se dice que debajo de la laguna de Colta se formó una ciudad hermosa con la gente que se ahogó, cuentan que si se pone atención en las noches o madrugadas los espíritus Puruhaes salen a bailar, tocar música y festejar sobre ella.

N° 038

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Colta
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	José Buenaño / 75 años / Agricultor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DEMONIO DE LA QUEBRADA DE CATEQUILLA	
<p>Descripción: Cuando Don José era pequeño, le gustaba escaparse de la escuela para ir a cazar tórtolas. Un día salió a las seis de la mañana de su casa, con los libros y el uniforme y por supuesto no podía faltar la resortera que escondía debajo del saco.</p> <p>Se despidió de sus padres y salió presuroso de la casa, tomó el camino para ir a su escuela, pero a mitad de él se desvió, llegó hasta un tronco grande, donde solía dejar guardados sus libros, para que no se maltrataran y se dirigió a la quebrada, internándose en el bosque, luego de un instante encontró dos distraídas tórtolas, recogió unas piedras y con un golpe certero de su resortera, las mató.</p> <p>Siguió su camino, pero sentía una presencia que lo seguía, se dio la vuelta, pero no había nada, no hizo caso a los ruidos que escuchaba y continuó caminando tranquilo, porque pensaba que era su imaginación. Sintió un viento helado y le dio mucho miedo, regreso la vista y con sorpresa vio, un bulto negro, cadavérico y con ojos rojos, que flotaba detrás de él. Quiso lanzarle una piedra, pero no lo hizo y echo a correr para alejarse de ese ser. Llego al árbol, tomo sus libros y se dirigió rápidamente a su casa, echando espuma por la boca.</p> <p>Llego al fin muy asustado y desde ese día nunca más volvió a escaparse de la escuela.</p>	

N° 039

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Colta
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Manuel Falconi / 78 años / Historiador
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MUJER CURIOSA	
<p>Descripción: En el Riobamba antiguo, vivía una mujer muy curiosa, que para poder espiar a los que pasaba por ahí, había movido su cama junto a la ventana, una noche como era costumbre estaba acostada escuchando lo que sucedía para salir enseguida a ver, cuando escucho un ruido, ¡Tui, tui, tui, tarran, tarran!, se asomó a la ventana y vio, la procesión de los diablos, eran un grupo de personas vestidas de negro que iban a sepultar a su muerto, uno de ellos, se acercó a la mujer y le obsequió dos velas blancas, pero con la condición de guardar las velas en una caja y que a la noche siguiente se las entregara.</p> <p>La mujer guardo las velas en un cofre pequeño y se fue a dormir, al día siguiente, se despertó ansiosa de ver nuevamente las velas, tomo el cofre y lo abrió. Y para su sorpresa las velas, se habían convertido en canillas de muerto, pego un grito y salió corriendo a la iglesia. ¡Padrecito, padrecito, ayúdeme!, el Cura le respondió que te</p>	

pasa hijita, ella le contó lo sucedió. El padre le dijo, eso te pasa por ser tan curiosa, lo único que te puede salvar es, que busques a dos niños tiernos y el rato que la procesión venga a retirar las velas, hazles entregar a los niños y pellízcales.

Dicho y hecho, ¡Tui, tui, tui, tarran, tarran!, esa noche a la misma hora, la procesión llegó a su casa, tocaron la puerta y le pidieron las velas, ella hizo lo que el padre le había dicho y efectivamente los espectros le dijeron, da gracias a Dios que hiciste esto, porque si no ahora mismo nos hubiéramos llevado tu alma, por ser tan curiosa. Santo remedio fue para la mujer nunca más volvió a ser curiosa.

N° 040

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Colta

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Manuel Falconi / 78 años / Historiador

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CURA DESCABEZADO

Descripción: Todas las noches a las once o doce, los habitantes de Cajabamba, escuchaban el ruido de los cascos de un caballo que pasaba a toda velocidad, todos se persignaban y decían es el Cura descabezado. Este fenómeno se repetía todas las noches, hasta que una noche, un borrachito cansado de vivir asustado, decidió ver quién era el cura descabezado, tomó una soga gruesa y la amarró de ventana a ventana, por donde pasaba el Cura, a las once de la noche como era costumbre, el jinete paso rápidamente y sin ver la soga que pendía de las ventanas, tropezó y cayó al suelo.

Con el escandalo los vecinos salieron a ver que sucedía y vieron que el borrachito al fin pudo atrapar al descabezado, lo levantaron y quitaron el poncho que lo cubría y vieron con decepción que era el Cura de la parroquia que iba a visitar a su amante, la viuda de Don Anselmo.

N° 041

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Colta

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Manuel Falconi / 78 años / Historiador

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PROCESIÓN DE LOS DIABLOS

Descripción: Cuenta la leyenda que en Cajabamba, hace unos 70 años, vivía un artesano orfebre muy diestro, que decidió evocar la procesión de los diablos. Construyó un caldero gigante, con una calavera labrada al frente. Se reunió en el puente de Santo Domingo con sus amigos, para salir con el caldero, encendido con carbón, a recorrer las calles.

Ya avanzada la noche, continuaron subiendo por la calle de nombre, Riobamba antiguo, para asustar a la gente. Al llegar a la esquina, cerca del parque el Señor,

Leopoldo Altamirano, quien era un excombatiente, preparo su fusil y dijo, ¡Carajo!, si son de esta vida, han de correr y si es el Diablo ya pues. Lanzó dos tiros, Bum, bum.... Y los muchachos que solo estaban jugando, salieron disparados de ese lugar y nunca más volvieron a jugar bromas pesadas.

N° 042

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Colta

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Manuel Falconi / 78 años / Historiador

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL FAROL DE SANTO CRISTO

Descripción: Cuenta la leyenda, que un comerciante de Mocha, se trasladaba a Bodegas, hoy Babahoyo, con sus cuatro peones y 25 mulares, para comprar mercadería, al pasar por Colta siempre visitaba la Iglesia de Santo Cristo, le encendía un cirio, dejaba unas cuantas monedas y le rezaba al Señor del buen viaje. Así trascurrieron los años, el hombre se volvió muy rico, pero nunca perdió esta costumbre.

Hasta que un día enfermó gravemente y no pudo viajar, envió a su hijo y a los peones, para que hiciera el viaje, entre ellos Livino, su peón de confianza, a quien le había pedido de favor, poner el cirio y rezarle al Señor del buen viaje, como él siempre hacía. Salieron los hombres y los mulares de Mocha, al llegar a Colta Livino le dijo al hijo del comerciante, el patrón grande, dijo que ponga el cirio en el altar.

El joven enojado le dijo, ¡Nada, nada, vamos pronto!. Y Livino no pudo cumplir con la voluntad de su patrón. Continuaron con el viaje y cuando se disponían a cruzar el Rio Chimbo, vieron que estaba muy caudaloso, amarraron los mulares, como en una especie de rosario, para que no se los llevara la corriente. Los mulares pasaron sin novedad, igualmente los 3 peones y el Patrón chico. Solo faltaba Livino y su caballo, pero cuando él estaba cruzando, su caballo tropezó y el peón cayó, el caballo, salió aturdido y sacudiéndose, pero Livino nunca más apareció.

Se dice que este fue su castigo, por no cumplir su promesa.

N° 043

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Colta

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Manuel Falconi / 78 años / Historiador

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE COLTA 2

Descripción: Se dice que hace muchos años atrás, en donde hoy se extiende la Laguna de Colta, era un lugar desierto con espinales y arbustos, por donde pasaban los comerciantes de Ambato a Cuenca y viceversa. Un día una señora llegó cargada una enorme paila dorada, se sentó en dirección de la mitad de la laguna a descansar,

de repente empezó a llover y la mujer se refugió en la paila.

Un hombre campesino de Majipamba, llamado Manuel Bueno, que pasaba por ahí, quiso ayudarla, a mover la paila, pero no podían porque se había llenado de agua, lo intentaron por horas, sin obtener resultado, se hacía de noche, y aún no podían sacar la paila. Así que Manuel Bueno le dice a la mujer, ¡Señora linda!, vamos a mi casa, para que descanse, mañana traemos un burro para sacar la paila.

La Señora con cierta mala gana, acepto y dejaron la paila ahí, a eso de las doce de la noche la Mujer desaparece. A la mañana siguiente Manuel Bueno cogió el burro para ver si encontraba a la Señora y le ayudaba a sacar la paila, pero no la encontró, intento sacar la paila pero no pudo, corrió a la iglesia y le contó lo sucedido al padre, este le dijo no debe ser una mujer cualquiera, búscala debe ser una madrecita. Manuel Bueno acude nuevamente al lugar donde estaba la paila y la señora, Manuel la desvistió y vio que en la cadera tenía escrito Virgen de Balvanera.

Desde entonces la paila se quedó en ese sitio y se llenó de agua, hasta formar lo que hoy es la Laguna de Colta.

N° 044

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Colta

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

Luis Enriques / 60 años / Profesor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DIABLO DE CAÑI

Descripción: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, cuando Luis y sus amigos regresaban de su trabajo en una escuelita apartada de la parroquia Cañi, pasaron por un puente tenebroso y al cruzarlo, uno de ellos, comenzó a vociferar, ¡Diablo, diablo, aparece, dame plata!, todos le dijeron que se callara pero éste, no les hizo caso.

Siguieron caminando hasta que llegaron a un sector donde había muchas ciénagas en las cuales los pobladores sembraban totora. De repente Luis sintió que alguien le tomaba del brazo, pensó que esta uno de sus amigos, pero ninguno de ellos estaba cerca. Sintió un fuerte golpe en la nuca que lo tiro al suelo y al levantarse vio a un esqueleto con grandes cuernos y rabo, que se burlaba de él.

Luis enojado quiso darle un golpe, pero el personaje se retiró, sus amigos le pregunta que le pasaba, Luis respondió es el Demonio, sacando una estampita de la Virgen. Entre la conmoción ninguno se había dado cuenta que el demonio había arrojado a su amigo Gustavo a uno de los esteros y se estaba ahogando, corrieron a ayudarlo. Lo sacaron de ahí y corrieron al pueblo, mientras este personaje los perseguía riéndose a carcajadas, hasta que llegaron a las puertas de la capilla, donde desapareció. Dejándole como recuerdo a Luis, un moretón en la nuca y cuello.

2.4 LEYENDAS DEL CANTÓN PENIPE

2.4.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 045

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ÁRBOL DE MANZANAS DE PENIPE

Descripción: Cuentan que una parroquia del cantón Penipe, existió una pareja de ancianos, que para su sustento diario se dedicaron a la siembra de frutales. En su casa sembraron un árbol especial al que le prodigaron buenos cuidados, razón para que el sabor y el tamaño de la manzana eran de excepcional calidad.

En cierta ocasión tuvieron que viajar a Riobamba para arreglar problemas de sus hijos. Al anciano le dio mucha pena abandonar la casa, más por la preocupación del árbol de manzanas que por las pertenencias. El día anterior al viaje contó tres veces las manzanas, así pudo viajar a la ciudad acompañado de su anciana esposa. Uno de los vecinos, envidiosos por excelencia, vio que los ancianos con maleta en mano se dirigían a Riobamba. De inmediato fue a robar las manzanas. En efecto, estaban caídas varias manzanas..., las cogió y las guardó. Cuando se retiró escuchó un ruido, regresó a ver y observó que habían caído más manzanas.

Las tomó y se dispuso a alejarse..., otra vez el ruido; y más manzana en el suelo. La escena se repitió varias veces hasta que miró a la copa del árbol y se encontró con un duende, que burlonamente hacía caer las manzanas. Asustado, emprendió precipitada fuga; al día siguiente llegó el anciano; de inmediato fue a contar las manzanas, no faltaba ni una sola... El árbol estaba encantado...

N° 046

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Díaz, I. (2013). PUELA GUÍA TURÍSTICA. Riobamba: KIDAM.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL PURGATORIO DEBAJO DE LA TUNGURAHUA

Descripción: Cierta día la familia Villagómez un hogar con algunas dificultades tuvieron una discusión entre pareja, donde el esposo decidió ir a trabajar en la amazonia en el corte de caña. Después de tres meses de trabajar decide regresar a su hogar no sin antes visitar a la Virgen de Baños para agradecerle por el trabajo concedido y protección.

Al continuar su camino por la quebrada Rea que rodea al volcán Tungurahua de pronto mira un caballero muy elegante, el mismo que le ofrece trabajo y buena paga por algunos meses, el señor sorprendido aceptar la propuesta y sigue a este misterioso hombre luego de recorrer unos metros se ve obligado a cerrar sus ojos por las espinas de los arbustos de las moras silvestres que podrían afectar su vista, después de unos segundos abre sus ojos se sorprende al encontrarse en una ciudad

hermosa con calles empedradas y observó mucha gente en un patio grande donde recibió las instrucciones de su trabajo, pero antes de cumplirlo debía pronunciar la siguiente frase: “ alcen mulas putas de los diablos ” al terminar de pronunciar la frase asomaron varias mulas que llevaban leña en sus lomos y las personas se acercaban, tomaban la madera según sus pecados y prendían fuego debajo de sus camas y se acostaban a dormir pero al siguiente día sólo aparecían sus cenizas, el trabajador comenzó a notar cosas raras pues observaba a personas que conocía como a su abuelo, compadres. Cierta día una mula se estancó en el lodo y el trabajador le azota y el animal pronuncia “AYAYAY COMPADRITO NO ME PEGUE”.

Llegó el tiempo acordado de trabajo y nuevamente asomó el caballero misterioso para pagar lo acordado y volver a la quebrada donde la encontró por primera vez.

El señor Villagómez regresa a Baños, da una misa a la virgen, porque se dio cuenta que en aquel lugar la gente pagaba sus penas quemándose. El individuo vivió o un mes más junto a su familia y murió. La gente del lugar manifestó que su muerte se debió a que su cuerpo se asustó, pues él entró al purgatorio en vida.

N° 047

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Díaz, I. (2013). PUELA GUÍA TURÍSTICA. Riobamba: KIDAM.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA GALLINA CON POLLITOS

Descripción: Entre el Batán y Tambo existe un lugar denominado “La Balanza” tiempo atrás los hacendados sembraban en esta zona por ser adecuada para la agricultura.

Cuenta la leyenda que un abuelo estaba trabajando y entre los cultivos asomó una gallina junto a sus pollitos, lo que causó curiosidad al ver su color dorado resplandeciente. El abuelo llegó a pensar que talvez escapó de una hacienda cercana, alegre, al ver este animal el anciano alimento a la gallina junto a sus pollitos, él muy contento toma su poncho y atrapa la gallina y con varios bejucos amarra alrededor de las patitas a sus pollitos de tal manera que no los aplaste y los coloca debajo de un árbol hasta él terminar el trabajo. Como era medio día existía la creencia que todas las cosas bonitas se aparecen a esas horas, siguió trabajando hasta escuchar el sonido del mirlo el cual significa el fin de sus labores durante el día. El abuelo contento se dirigió a tomar su poncho y a la gallina pero se sorprendido porque de repente ya no encontró nada debajo del árbol.

N° 048

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Díaz, I. (2013). PUELA GUÍA TURÍSTICA. Riobamba: KIDAM.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PAILA DE CUATRO OREJAS

Descripción: Cuentan los abuelos que en la década de los 80, cerca de las aguas termales, junto al ojo del fantasma cortaban madera, como el cedro, aliso, canelo,

entre otros, habiendo ocasiones en donde los maderos se quedaban en esta zona para terminar o continuar su trabajo, cerca de ahí existía una pequeña laguna, la cual era fuente de agua dulce, y cerca de este lugar armaban el denominado “rancho” que consistía de un tipo de casa construida de forma rudimentaria con palos, se cubría el techo con paja y hojas sirviendo de protección ante el frío.

Cierta noche mientras descansaban uno de los hombres que vigilaba el lugar a la medianoche observó que de la laguna salía una luz resplandeciente el individuo confundido despierta a sus acompañantes y junto a él miran una paila de cuatro orejas que brillaba con mucha intensidad y daba vueltas en el centro de la laguna desapareciendo a pocos segundos de haberla visto.

N° 049

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Díaz, I. (2013). PUELA GUÍA TURÍSTICA. Riobamba: KIDAM.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DEL CARBUNCO

Descripción: Se cuenta que en las madrugadas los agricultores salían con sus yuntas al escuchar el canto del gallo, cierta mañana a un agricultor se fue caminando por la orilla del río Puela. Cuando en su caminar junto al río a la altura de Capil encontró unas piedras unidas que iluminaban con bastante fuerza el hogar, el agricultor curioso se asombra de ver la luz y armado de valentía se atreve descubrir esa fosforescencia y encuentra un gato negro este tenía en la mitad de su frente un gran ojo que resplandecía.

La gente del lugar al escuchar esta historia fueron en busca de este animal pero para atraparlo tenían que llevar consigo una prenda hecha de lana. Cierta noche cuando el Señor Ortiz un ser ambicioso tuvo la suerte de atraparlo con una prenda de lana al misterioso felino y él procedió a morder tres veces la prenda hasta que se convirtió en oro, al ver este gran tesoro este personaje abandonó su tierra llevándose el botín.

2.4.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 050

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Samuel Haro / 60 años / Escritor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL GUAGUA AUCA

Descripción: Las noches de antaño eran más oscuras que las actuales, por la sencilla razón de que no teníamos luz eléctrica, en esas noches más o menos a las doce, el que trasnochada y regresaba al hogar, con unas copitas en la cabeza, al pasar por las calles apartadas que se las consideraban pesadas o de penación, el que las transitaba

escuchaba el llanto angustiado y sonoro de un niño, al escucharlo se inquietaba y como éste se prolongaba, preocupado buscaba al infante que no cesaba de llorar, generalmente lo encontraban bajo un cabuyo.

El Niño estaba envuelto en pañales y lloraba a gritos, el trasnochador compasivo tomaba el niño en brazos y caritativamente intentaba llevarlo a su casa para darle abrigo y protección.

Mientras era transportado a casa el bondadoso samaritano iba consolando y acariciando a su protegido y éste ni corto ni perezoso, contestaba a su protector y le decía: mira que grandes y bonitos dientes tengo, mira lo grande que estoy, al mirarle con atención el que lo iba portando se daba cuenta que el niño se había transformado en un monstruo de largos colmillos, al instante los traguitos se esfumaban y aterrizado soltaba al que creía un desvalido niño y huía como alma que se lleva el diablo sí podía llegar a su casa se consideraba feliz, caso contrario alguna alma caritativa lo encontraba desmayado y botando espuma por la boca.

La gente dice que el guagua auca no es más que el niño que ha muerto sin recibir las aguas bautismales y que andarán penando hasta que llegue el juicio final, en el cementerio existe un lugar determinado, en donde sepultan a los niños que han muerto sin recibir las aguas bautismales, ya que dicen que estos niños son los Guagua Aucas.

N° 051

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

Samuel Haro / 60 años / Escritor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ANIMERO

Descripción: Desde el quince de Octubre hasta el quince de Noviembre de cada año, durante todas las noches sale el animero, quien tarde de la noche con un grito lúgubre y lastimero despierta a quienes ya duermen y solicita que recen por las almas en pena en el purgatorio.

La costumbre de salir de animeros, se viene transmitiendo por herencia de generación en generación. El animero es un hombre con los nervios bien templados, que se viste con un alba, gorro blanco y porta una calavera, un Cristo y un fuste para defenderse de los perros, también porta una sonora campanilla cuyos tañidos preceden a su lastimero canto.

Para salir el animero, toca las campanas con tañidos de difuntos, luego dirige sus pasos al cementerio, lugar en el que en el centro se postra de hinojos y luego se acuesta en cruz y reza devotamente; luego de lo cual canta en las cuatro esquinas del cementerio su conmovedora canción que dice: "Recordad almas dormidas de tu profundo sueño y rezarás un Padre Nuestro y un Ave María por las benditas almas del Santo Purgatorio por el amor de Dios". Luego del cementerio sale y recorre todas las calles de la población, precedido del tañido de su campana, no hay persona que al ser despertado, con susto y temor ante el lastimero canto del animero, niegue su devota oración a las almas y no pocos han decidido un tremendo susto cuando en una noche oscura de los finados se ha encontrado con este.

N° 052

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Penipe
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Samuel Haro / 60 años / Escritor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA VIRGEN DEL PUENTE	
<p>Descripción: El origen de esta imagen se remonta a 1833, fecha en la cual fue hallada según se desprende de la leyenda que está grabada en una especie de anda en la cual reposa la imagen. Sobre el hallazgo de esta se conoce la presente leyenda:</p> <p>En el siglo pasado, para cruzar el caudaloso río Chambo, existía un puente colgante, situado en el mismo sitio donde está ubicado el puente Isidro Ayora; las mujeres de Penipe, bajan al río a lavar su ropa, pues no disponían del servicio de agua potable en esta época.</p> <p>Cuenta la leyenda que una Señora muy pobre que tenía una hija inocente llamada María Yépez, para poder subsistir lavaba ropa ajena, cierto día madre e hija bajaron a lavar al río, mientras la madre lavaba, la hija se entretenía en recoger piedras para jugar, la joven encontró una piedra que mucho le gustó, a la tarde cuando retornaban a su casa, la joven amarró con chilpe de cabuya la piedra y la llevo a su humilde morada, al llegar la arrojó en el cuijal y se olvidó de dicha piedra, a la siguiente noche, la señora despertó sobresaltada; pues parecía que la cocina se incendiaba y estaba cubierta de llamas y un vivo resplandor la iluminaba, la señora se levantó presurosa y se dirigió a la cocina, cual inolvidable sorpresa sería el ver la imagen de la Virgen del Rosario del Puente, anda donde el señor Cura y dile que se lleve a la iglesia.</p> <p>En efecto, acudió donde el cura llamado Ramón Rodríguez, quien en devota procesión y toda pompa introdujo a la Sagrada Imagen al templo parroquial. Desde ese entonces, cada 7 de octubre le hacían solemnes y pomposas fiestas, últimamente se ha ignorado y olvidado a esta hermosísima imagen, ya no se le hacen las pomposas fiestas de antaño.</p>	

N° 053

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Penipe
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Samuel Haro / 60 años / Escritor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA DONCELLA DE LA PEINETA DE ORO	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que en la época precolombina, la tribu Pinipish, poblaba Penipe. La princesa de la tribu se bañaba en las aguas prodigiosas del río Taraho, con el propósito de permanecer bella y joven para siempre. Un día cuando ella se bañaba y cepillaba su cabello con la peineta de oro que su padre le había regalado, resbaló en una roca y se ahogó.</p> <p>Todos en la tribu salieron a buscarla pero no la encontraron, desde entonces se dice que en ese lugar el espíritu de la bella joven, se aparece en una roca en medio del río,</p>	

peinándose con su peineta de oro.

N° 054

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Samuel Haro / 60 años / Escritor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL RIO ENCANTADO

Descripción: Cuenta la leyenda que las aguas de río Taraho, estaban encantadas, porque quien se bañaba en él no envejecían. Además se decía que en ellas nadaban unos hermosos patos de oro. Un día cuando un joven, quiso capturar a uno de estos patos, espero a que llegara la noche y cuando se hizo las doce, el vio un resplandor en la orilla, se acercó y vio a los patitos, los tomó pero cada vez que los tenía en las manos, estos se desvanecían, repitió esto varias veces sin éxito.

Hasta que se le ocurrió una idea, los tomó con su sombrero y esto resultó, logró llevarse tres pequeños patitos, los cubrió con el pocho y corrió a su casa, al llegar llamo a su esposa para enseñarle el tesoro, pero para su sorpresa, los patitos se habían convertido en rocas.

N° 055

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Penipe

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Samuel Haro / 60 años / Escritor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL FAROL DE SAN FRANCISCO

Descripción: Cuenta la leyenda que en Semana Santa, todos los feligreses de las parroquias vecinas, hacían una procesión por los cerros, hasta llegar a Penipe para escuchar la Santa Misa.

Salían a las seis de la mañana o antes, portando faroles encendidos y rezando el rosario, esta era una celebración en honor a Dios y todos lo hacían con respeto. Menos los jóvenes que como burla cargaban a la antigua imagen de San Francisco patrono del cantón, en la noche cuando los jóvenes regresaban a sus casas, observaron a los lejos unas lucecitas, que brillaban formando caminos en los cerros.

Estos muchachos subieron a uno de los cerros y pudieron observar que en realidad, no eran personas que hacían una procesión nocturna, sino los diablos que se burlaban de esta tradición, imitando a los feligreses que en la mañana habían pasado por ahí.

N° 056

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Penipe
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Samuel Haro / 60 años / Escritor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CARBUNCO 2	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que en los meses de invierno, en las aguas caudalosas del río Chambo se aparecía un gran gato negro, con un diamante en la cabeza. Los pobladores del pueblo, salían por la noche para capturarlo, a lo lejos, veían un destello y sabían que se acercaba, pasaba por ahí flotando en el río, muchos morían ahogados al resbalar del puente, otros terminaban con heridas profundas, pero nadie podía atraparlo.</p> <p>Se decía que quien lo atrapara, debía morderle la frente y arrancarle el diamante que tiene ahí, para que éste ser mágico le conceda todas las riquezas que desee.</p>	

N° 057

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Penipe
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Samuel Haro / 60 años / Escritor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MULA CON CADENAS	
<p>Descripción: Hace mucho tiempo en Penipe, había un Cura de moral repudiable, que tenía por costumbre aprovecharse de las doncellas que trabajaban en su casa. Una de estas chicas se enamoró de él y decidió convertirse en su amante, en la mañana entraba a la casa para supuestamente limpiarla y lavar la ropa, pero no se la veía salir. Al día siguiente muy temprano llegaba nuevamente, todos los habitantes hablaban mal de ella, hasta que una noche, unos jóvenes decidieron espiar por la ventana para ver que sucedía. Vieron que la muchacha, salía del cuarto del Cura, recogiendo sus cosas, pero al llegar a la puerta se convertía en una mula, que cargaba cadenas.</p> <p>Esto sorprendió a los muchachos y todos en el pueblo comenzaron a decir que esta muchacha era una bruja y que para esconder su amorío, con el Cura se convertía en mula.</p>	

2.5 LEYENDAS DEL CANTÓN GUAMOTE

2.5.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 058

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guamote
2. DATOS INFORMATIVOS	

Referencia:	Promoción Alumnos 1992 - 1993 . (1993). SEMILLAS DE MI PUEBLO. Guamote: Colegio "Velasco Ibarra".
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE	
<p>Descripción: Yo acostumbraba a tomar cuando Guamote era todavía una parroquia, pasaba donde quiera como todo borracho.</p> <p>Se decía que a las doce de la noche en la plaza Eugenio Espejo se veían monos, patos, como yo no creía lo que decían en estado de embriaguez, prendí un cigarrillo en la esquina de la plaza y cuando ya me encontraba en la mitad de la plaza, escuche los sonidos de las campanas, los sonidos del rezar, que según se escuchaban parecían que eran en el convento, también se oían que los perros del convento aullaban, tranquilo seguía caminando por la calle General Barriga, en ese momento sentí que alguien me retenía de la espalda, furioso regresé a ver quién era, y lo único que encontré fue una criatura pequeña, pero que tenía en su cabeza un sombrero bastante exagerado, ya que era demasiado grande para su estatura, es por esto que lo único que podía ser es el llamado "DUENDE".</p> <p>Entonces como seguía caminando como esa criatura era rara, quería riña conmigo yo subí hablando, y un familiar me había reconocido la voz, salió a ver lo que pasaba me pregunto cuál es la razón para que esté hablando de esa manera, le converse lo que me estaba sucediendo, pero él me dijo que no veía nada y por tanto me vaya a la casa, pero lo extraño fue que a más de llegar borracho me encontraba botando espuma por la boca, pensé que tal vez era por el susto, pero en este tiempo yo tenía una hija y a causa de mi entrada en esas condiciones, ella casi murió.</p>	

N° 059

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guamote
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Promoción Alumnos 1992 - 1993 . (1993). SEMILLAS DE MI PUEBLO. Guamote: Colegio "Velasco Ibarra".
NOMBRE DE LA LEYENDA: LAS LOCAS VIUDAS	
<p>Descripción: Las locas viudas son otra clase de almas en pena o encarnadoras del diablo, acostumbraban a deambular por las calles con y sin luz. Estas almas llevan enaguas bien planchadas, casi tiesas, que producen un ruido similar al del papel, bien tapadas completamente la cara, con un manto que termina en punta hacia la cara.</p> <p>Los preferidos en toparse con ellas son los borrachos, que por galantear a una dama solitaria para invitarle a tomar un trago, cuando éste se propasaba aparecen las siniestras sonrisas de las damas; en mi caso corrí desesperado hasta mi casa, echando espuma por la boca, pero esta dama no dejaba de seguirme, hasta cuando avancé a sostenerme de las argollas de la puerta de la casa de un amigo, pidiendo auxilio, pero cuando quise hablar no pude porque me quedé mudo y lo único que decía es: m, m, m ..., pero cuando mi amigo se levantó a ver qué es lo que pasaba al abrir la puerta perdí el conocimiento hasta el siguiente día, en que mi esposa me fue a ver, para llevarme a mí casa.</p>	

N° 060

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guamote
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Promoción Alumnos 1992 - 1993 . (1993). SEMILLAS DE MI PUEBLO. Guamote: Colegio "Velasco Ibarra".
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL LUTERANO	
<p>Descripción: Ya transcurrió algunos años que el Ecuador fue república, por lo tanto ya no dependía de los españoles, así es que no se sabe por dónde vino, como vino, a que vino, pero lo cual llegó un gringo que había sido sacerdote y no saben porque le pusieron el nombre de LUTERANO, es por eso que la cueva donde él residía se le conoce como la CUEVA DEL LUTERANO, la misma que está ubicada en las afueras del cantón Guamote. Este sacerdote había tenido un caballo de color negro, este animal tenía ligereza y velocidad en el andar, ya que en la historia nos dice que hacía un viaje de Guamote a Quito el mismo día, de ida y vuelta, cosa que era un caso admirable.</p> <p>Entonces un día este hombre había visto que pasaba mucha gente por el camino antiguo, esta gente pasaba a la misa que se iba a celebrar en homenaje a San Pedro, patrón de la población del antiguo Riobamba. El ermitaño de Guamote también había asistido a la fiesta y él ocupaba un lugar en las gradas cerca del sacerdote que celebraba la misa, en el momento que elevaba la hostia, se acercó bruscamente, le tomó del brazo derecho al sacerdote, arrancó la sagrada forma le hizo pedazos y arrojó al suelo diciendo:</p> <p>Ya veremos si vuelves a consagrar otra vez... Como la gente que oía misa eran personas que andaban armadas, le dispararon, pero él se defendía con las sillas del altar, pero nada de esto le sirvió, ya que después de un momento cayó muerto cubierto de heridas; pero lo extraño era que no derramaba una gota de sangre en el interior del templo, luego que fue sacado a la plaza mayor, derramó sangre de color negro, es por eso que existe el escudo de Riobamba, que consta de lo siguiente:</p> <p>Un cáliz con una hostia, dos llaves atravesadas y dos espadas hincadas a la cabeza de un hombre, con lo cual se perpetuó la memoria de este acontecimiento.</p>	

N° 061

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Guamote
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS. Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CHULLA LONGO (ÚNICO HIJO)	
<p>Descripción: En los alrededores de Guamote, provincia de Chimborazo, existe un niño campesino muy pequeño, lleva poncho rojo y pantuflas de caucho. Vive de preferencia en los pajonales; las noches sale a rondar y cuidar a los venados y otras especies; el día cuida los nidos de las aves; él dispone que llueva o escampe.</p> <p>De vez en cuando se encuentra con la Chulla Longa, para conversar y planificar las actividades que van a desarrollar en los páramos; ella es muy hermosa y celosa; de vez en cuando se "roba" a los maridos de las campesinas mientras el Chulla Longo</p>	

está alegre en los cerros, cuando esto sucede, le llegará la suerte a la familia del afortunado marido, fortuna que se manifiesta en aumento de ovejas, terneros, caballos y habrá mucho dinero durante el año.

Cuando el Chulla Longo sorprende a algún viajero robando ganado o quemando la paja, se enfurece; llama a todos los animales peligrosos, en especial al lobo, animal que persigue a los campesinos hasta despedazarlos.

N° 062

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Guamote

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Asi es. (2006). LEYENDAS DEL CANTÓN GUAMOTE. *Asi Es*, pag. 73.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DEL SEÑOR DE LAS MISERICORDIAS

Descripción: La leyenda dice que por el año 1979, las imágenes del Señor del Buen Suceso de la Buena Esperanza y de las Misericordias, eran llevadas a lomo de mula desde Quito hasta la ciudad de Cuenca.

Al pasar por Palmira después de un breve descanso, emprendieron el viaje nuevamente, pero la caravana fue incompleta porque la mula que llevaba al Señor de las Misericordias, jamás se levantó, por lo que optaron por dejarlo para siempre en ese lugar.

Al principio su morada fue una humilde choza, hasta que al pasar un comerciante de Licto, con toda devoción le pidió protección y ayuda en sus negocios, llegando así la prosperidad a sus hogar.

A cambio del favor decidió donar una importante contribución económica con lo cual empezaron la obra.

Sus devotos dicen que es muy milagroso.

2.5.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 063

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Guamote

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Segundo Carguache / 74 años / Comerciante

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA LOCA VIUDA

Descripción: Se dice que la Loca viuda se les aparece a los hombres trasnochadores, que transitan la calle Diez de Agosto. Un día Don Segundo estaba festejando el bautizo de su pequeña hija en su casa, hasta las cuatro de la madrugada muchos de los asistentes ya se habían ido, pero siempre quedaban los que les gustaba el traguito, a eso de las cinco de la mañana se acabó el trago y la cola, así que Don Segundo salió a comprar en el parque, pero no encontró ninguna tienda abierta, se dispuso a

regresar a su casa.

Caminó y a lo lejos distinguió a una mujer, vestida de negro y con un velo, él pensó que era su vecina Rosita que iba a la iglesia y le gritó, ¡Rosita, Rosita, a dónde va! La mujer le contestó al molino. Él la miro detenidamente de pies a cabeza y se dio cuenta que la mujer flotaba a medio metro del suelo, se sorprendió mucho, quería verle el rostro pero no podía, mientras tanto su hija mayor lo salió a buscar, para que volviera a la casa a descansar, lo vio a lo lejos y le grito, ¡Papá venga a descansar!.

Don segundo regreso a ver a su hija y cundo volvió a ver a la mujer, esta había desaparecido.

N° 064

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Guamote

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Cristian Aguirre / 34 años / Arqueólogo

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PRISIÓN FLOTANTE

Descripción: Cuenta la leyenda que en el tiempo de los Puruhaes, los ladrones, asesinos, violadores y mentiros, recibían un castigo terrible, el Cacique los encerraba en una prisión flotante por toda la eternidad, donde sus almas penarían hasta que paguen por los crímenes, cometidos en vida.

Este calabozo estaba ubicado en el islote flotante de La laguna de Atillo, donde por las noches, aún se escucha el lamento de las pobres almas, que no han cumplido con su castigo.

2.6 LEYENDAS DEL CANTÓN CUMANDÁ

2.6.1 Recopilación bibliográfica y documental.

En el Cantón Cumandá no fue posible encontrar una fuente bibliográfica documental.

2.6.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 065

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Cumandá

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Reinaldo Cárdenas / 71 años / Artesano

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: DAMA TAPADA

Descripción: Hace mucho tiempo cuando a Cumandá solo se podía acceder por medio del tren y el servicio de luz eléctrica era escaso. Contaban los trabajadores de estación del tren, que cuando regresaban a la madrugada a sus casas, pasaban por

un pequeño puente para cruzar los esteros y veían a una bella mujer, que les sonreía, ellos querían acercarse, pero era imposible, ya que ella flotaba en medio del estero, al acercarse a ellos, la mujer se convertía en una calavera, que quería ahogarlos en el estero. Los que lograban escapar, al tercer día recobraban el conocimiento y narraban su experiencia aterradora.

Desde entonces los obreros, llevaban siempre un rosario para evitar que la Dama Tapada, los arrastrara a su tumba eterna.

N° 066

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Cumandá

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Reinaldo Cárdenas / 71 años / Artesano

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MUERTE

Descripción: Hace unos 50 años cuando Reinaldo, era joven, regresaba a su casa, después de ir a ver una película en el teatro de Bucay, ya eran las diez de la noche y él estaba muy preocupado porque por su barrio era muy peligroso.

Tenía que caminar unas diez cuadras hasta su casa, al pasar por la casa de su vecina, escucho que había una fiesta, él se asomó a la ventana y vio que todos bailaban y que su vecino que era muy hábil para tocar la guitarra, estaba entonando una pieza, él lo vio y le sonrió.

Al girar por la curva, Reinaldo se llevó un susto terrorífico, ya que vio a un gran bulto negro, con una capucha y un bastón. Reinaldo se hizo a un lado y este sujeto paso flotando junto al él. Corrió a su casa, al llegar rezó y se recostó, luego de unos minutos escucho unos gritos afuera, pero no salió. A la mañana siguiente se enteró que su vecino músico, había sido asesinado a machetazos.

Reinaldo dedujo que lo visto en la noche anterior, era la muerte que venía a llevarse el alma de su amigo.

N° 067

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Cumandá

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Jorge Alberca / 70 años / Abogado

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS DUENDES DEL ÁRBOL DE CIHIRON

Descripción: Cuenta la leyenda, que todos los Viernes Santos, en los arboles de Cihirones, las personas que trabajaban hasta tarde arando la tierra, podían mirar a unos pequeños seres que trepados en las ramas de este árbol, entonaban bellas piezas musicales. Al acercarse para verlos mejor, podía observar que estos seres eran horribles, con grandes y deformes extremidades, ojos brillantes como carbón

encendido y sonrisa diabólica.

Al ver esto los campesinos, corrían a sus casas, creyendo que esto les había sucedido, como castigo por trabajar en viernes Santo.

N° 068

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo **Cantón:** Cumandá

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Jorge Alberca / 70 años / Abogado

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LAS MINAS DE UCAMARI

Descripción: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo en Cumandá, vivía un hombre muy misterioso, que compro unas cuadras en el cerro Ucamari. Todos los fines de semana, él bajaba al mercado para comprar provisiones y pagaba con pepitas de oro, los habitantes, querían ver que sucedía y de donde el hombre sacaba el oro, pero el hombre no dejaba que nadie, ni siquiera su familia conociera la ubicación de la mina.

Un día unos hombres lo siguieron, con el propósito de sacar un poco de oro. El hombre llegó a una pequeña entrada en la montaña, ellos lo siguieron, de repente con sorpresa vieron como el hombre se transformaba en una enorme serpiente. Se asustaron, hicieron ruido y la serpiente los vio y siguió, atrapo a uno de ellos y se lo comió, los otros hombres lograron salir y nunca más volvieron.

Desde ese día nadie más volvió a ver al hombre y la entrada a la mina de oro.

2.7 LEYENDAS DEL CANTÓN PALLATANGA

2.7.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 069

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo **Cantón:** Pallatanga

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Chávez, P. L. (1998). LEYENDAS Y TRADICIONES PALLATANGA. Riobamba: Grafioffset.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA CAJA RONCA

Descripción: Era un día viernes, Don Daniel tenía que entregar un par de zapatos para el sábado; veló hasta las once de la noche. Terminando el trabajo se quedó dormido. A las dos o tres de la mañana se despertó por la tremenda bulla que venía de la calle del empedrado. Como ya no pudo conciliar el sueño y el bullicio continuaba, se levantó y salió al corredor a ver qué es lo que sucedía.

Al comienzo sólo escuchaba un atronador ruido de ruedas de fierro sobre el empedrado, llantos, gritos lastimeros y un resplandor de luces detrás de las casas del frente. Esperó tembloroso, con los pelos parados y la piel como de gallina. La noche

era muy oscura. De repente se asomaron lentamente en la esquina de la plaza unos fantasmales encapuchados, luego más y más y más, cientos, tal vez miles. En las manos tenían velas encendidas, con formas de cachos y de diferentes colores: rojo, amarillo, verde y azul. Las capuchas que les cubrían las espaldas eran negras fosforescentes y los pantalones negros y bombachos.

Los seres infernales lanzaban gritos y blasfemias. Había miles de luces que se movían formando unas aterradoras figuras. Detrás de este grupo infernal se asomó la Caja Ronca; inmensa, negra, iluminada por infinidad de velas pegadas a los costados, con ruedas de fierro y de las piedras salían chispas coloradas, metidos en la caja iba una legión de diablos a los que le salía fuego por la boca, los ojos y las gigantescas orejas.

Los diablos tenían los rabos encendidos con los que se azotaban entre ellos y en los alargados pescuezos colgados siete culebras con dos cabezas cada una. En este momento de terror la diabólica caravana regresó a verlo, los diablos, fantasmas y más entes infernales alargaron sus garras y dando saltos se acercaron hacia él, tratando de alcanzarlo. Faltando unos pocos pasos el diablo más grande y que parecía ser el jefe, lanzó un fenomenal alarido, en ese instante se regresaron a reunir con el grupo. Trató de entrar a la casa pero no podía moverse, se abrazó fuertemente del pilar y comenzó a rezar a las siete mil vírgenes. De cuando en cuando regresaba a mirar, la procesión de los infiernos continuaba su recorrido, en la Y les perdió de vista pero el resplandor de las satánicas luces desaparecieron en las pampas de los Llanos.

N° 070

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Pallatanga

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia:

Chávez, P. L. (1998). LEYENDAS Y TRADICIONES PALLATANGA. Riobamba: Grafioffset.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DIABLO QUE CRECIÓ

Descripción: Una noche David salió a cazar una guanta, espero y espero pero de repente se quedó dormido:

El arma sobre las rodillas, el foco de mano a la derecha, las piernas apoyadas sobre un horcón y las horas pasaban lentamente, la oscuridad era total, sólo se escuchaba el canto de los grillos y el croar de los sapos. A eso de las doce de la noche. De repente, inconscientemente se incorporó asustado. Justo en el lugar una lucecita roja amarillenta se movía en espiral, crecía poco a poco. Contuvo la respiración hasta dónde pudo, con los ojos que se salían miraba como hipnotizado la extraña aparición que alcanzó el tamaño de un metro y desapareció.

En lugar de aquella luz quedó una figura oscura que se aclaró completamente en cuestión de segundos. Un penetrante olor a azufre inundó el monte. Entonces pudo ver con claridad. ¡El diablo! Gritó horrorizado. Alto, flaco, huesudo, los pómulos abultados y la nariz larga y ganchuda, la quijada terminaba en punta con unas cuatro barbas, los ojos enrojecidos de los que salía fuego, la boca de labios delgadísimos con largos y afilados dientes, las patas con membranas negras, la parte visible del cuerpo cubierta de lanas ensortijadas; una capa roja y larga le cubría la espalda.

Sonriendo diabólicamente alargó los peludos brazos tratando de ahorcarlo con las manos de largos dedos y afiladas uñas. Su risa una espantosa mueca de muerte. En medio de la desesperación y en un posterior intento por salvarse, se acordó que en el

cuello tenía una medallita de la Virgen Dolorosa. Le arrancó de un tirón, justo en el momento en que las heladas garras de la criatura infernal empezaban a estrangularlo, la medalla como disparada saltó a la frente del maligno, un tronido ensordecedor sacudió la montaña, pensó que se acababa el mundo y el hijo de las tinieblas desapareció.

N° 071

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Pallatanga

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia:

Chávez, P. L. (1998). LEYENDAS Y TRADICIONES PALLATANGA. Riobamba: Grafioffset.

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL GUAGUAUCA

Descripción: En las quebradas, de Salsipuedes y en la de la Señora Elvira, en los caminos a Santa Ana y Allazamba, en los viejos platanales, bajo los puentes de piedra y madera. Los buenos cristianos se persignaban arrepentidos, las abuelas aspergeaban agua bendita alrededor de las casas.

Una vez terminada la visita a las prosperas haciendas de Santiago Chico y Sillagoto, el inspector de estancos, se apresuraba a viajar a Pallatanga. Colocada la alforja con dos pequeñas perras de aguardiente en el anca de la mula, el viejo funcionario se dispuso a partir. Más sucedió algo inesperado. El dueño de la hacienda le salió al paso haciéndole un sinnúmero de preguntas que prolongaron considerablemente la partida.

Después de un corto recorrido por los cañaverales, penetra en la funesta, solitaria, profunda y difícil quebrada de Salsipuedes. El estrecho y desigual sendero impedía una rápida movilización, sorteando algunos obstáculos y bien entrada la noche cruzó el río, lentamente inicio el descenso. A lo lejos, arriba, sin poder apreciar en cuál de los lados de la quebrada, escucho unos ruidos, acompañados de débiles lamentos. Era lo que temía. Su antecesor al hacer la entrega del despacho, en la noche de la despedida y al calor de unos tragos, exagerando le narro las extrañas apariciones de duendes y fantasmas.

Los nervios lo traicionaron, el miedo se apodero de su espíritu. Saco la caminera del bolsillo de la leva y apuro dos grandes tragos de puntas que no surtieron efecto alguno. A medida que ascendía se iban aclarando los lamentos.

- Es el llanto de un niño. Se dijo

La bestia se sopló y paró en seco. Sin pensar dos veces, el inspector, que sus virtudes tenia, desmontó rápido con el foco encendido en la mano. Un niño recién nacido envuelto en un trapo rojo lloraba desesperadamente. Lo acuno con ternura cobijándolo con el poncho. "El llanto del niño ahuyenta al demonio", recordó haber leído en su época de estudiante. El niño calló y casi alegre termino la ascensión de la funesta quebrada.

Un viento frio y pegajoso que subía de la quebrada le caló en el cuello, la espalda y el pecho. Dos grandes ojos de búho le miraban curiosos. Inesperadamente, sintió que algo envolvía lentamente su cuello ajustándole como un helado y fatídico dogal mientras unas poderosas garras penetraban en los músculos de sus brazos. En un esfuerzo vano trato de liberarse del objeto que poco a poco le ahogaba. En una última reacción de desesperación, prendió el foco de la mano apuntando a la cara del niño. Sonriéndole diabólicamente la monstruosa criatura y enseñándole unos descomunales

dientes, balbuceó:

Papá... Papa... Yo tengo dientes... Rabo... Y garras... Soltando el foco de las temblorosas manos, el desdichado se desmayó.

A las doce de la noche, tres trasnochadores le encontraron en la calle, frente a la vivienda del poblado: Lívido, descompuesto, mojado y todavía desmayado. A salvo y recuperado de tan funesto incidente, en la cálida comodidad del aposento, narro a los bohemios con lujo de detalles la diabólica experiencia; finalmente, enseñándoles un pequeño crucifijo de plata que pendía en su pecho, manifestó: Esto me salvó.

2.7.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 072

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Pallatanga

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

Fabián Ricaurte / 35 años / Profesor

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ANGELITO DEL CAMINO

Descripción: Cuenta la leyenda que cuando Fabián era joven, hizo un viaje con su amigo Alan a Pallatanga, para comprar una cabeza de verde y frutas. Aprovechando que en este cantón, vende un delicioso licor, compraron unas tres pomas, se tomaron dos, ya estaban un poco picados. Decidieron regresar a Riobamba, pero cuando estaban saliendo, unos policías los vieron y los detuvieron por conducir en estado de embriagues.

A Fabián luego de una hora lo soltaron y le dijeron que podía irse, él no quería dejar solo a su amigo, pero no podía hacer nada por él, no tenía dinero ni para el pasaje, así que decidió, ir caminando a Riobamba. Ya eran las nueve de la noche, cuando el sintió mucha sed y mucho cansancio.

Llorando le pidió a Dios que lo ayudara, de repente entre los matorrales apareció un pequeño niño indígena, con un sombrero pequeño, un ponchito y alpargatas, que le dijo, ¡Porqué llora señorcito!, él le respondió, ¡Porque tengo sed y mucho cansancio!. El niño lo tomo de la mano y le dijo, venga aquí hay agüita, tome, Fabián, agradecido le dijo, ¡Gracias mijito!. Tomo dos o tres jarros de agua, cuando el niño le pregunto, ¿Por qué, esta solo caminando por aquí?. El joven le contó lo sucedido y el niño le dijo no se preocupe yo le presto y de su bolsillito, saco los sueres para el pasaje.

Paso un carro y Fabián se subió, le dijo al niño que volvería para pagarle y se despidió. Al día siguiente, regreso pero no encontró al niño, ni el lugar donde éste le dio agua.

N° 073

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Pallatanga

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

Ivonne Arellano / 45 años / Maestra

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DUENDE TRAVIESO
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que una jovencita muy vanidosa, cepillaba cuidadosamente su larga cabellera, su madre entró a su habitación y la regañó por no haber ido a buscar la leña más temprano, ella salió muy molesta. Ya eran las seis y media de la tarde cuando llegó a la mitad del cerro, recogió unos cuantos troncos y cuando se disponía a regresar a su casa, vio a un pequeño hombrecito que la veía. Ella lo siguió para ver quién era, al acercarse más vio que era un ser horrible, corrió para alejarse de él, pero éste le salto encima y ella del susto se desmayó. Al despertarse vio que el Duende le había hecho, un sin número de nudos en su amado cabello, tuvo que cortárselo. Desde entonces dejó de ser vanidosa y nunca más volvió a salir de noche.</p>

2.8 LEYENDAS DEL CANTÓN ALAUSÍ

2.8.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 074	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.
NOMBRE DE LA LEYENDA: DOÑA FILOMENA, Fiel devota de las almas.	
<p>Descripción: Cuenta que en la población de Achupallas, vivía la señorita Filomena Clavijo, con su familia, desde muy joven se distinguía por su predisposición para el servicio del Señor. Filomena contó a una amiga que mientras estaba en el potrero cogiendo hierva, se presentó la Virgen María diciéndole; “no tengas miedo Filomena”, yo te voy a cuidar. Yo te amparo, yo te protejo, sigue con tu vida al servicio del Señor”.</p> <p>Filomena tenía la costumbre de ir a rezar al cementerio por las noches, durante todo el mes de noviembre, un día creyó conveniente sacar uno de los cráneos sepultados y llevarlo a su casa, un día sus familiares dieron con un objeto redondo que presumieron se trataba de una olla de barro, salieron con la supuesta olla, pero cuando a la luz del día pudieron percatarse asombrados que se trataba de una calavera. Avisaron a su padre lo que les había ocurrido. Su padre montó en cólera ante la noticia y arremetió contra su hija. Fue en busca del motivo de su ira y efectivamente encontró la calavera.</p> <p>Sin ningún respeto y temor, la cogió y le dio un furibundo puntapié, haciendo rodar al infeliz cráneo, por las laderas del sitio, fue dando botes y más botes, hasta detenerse en la profundidad de la quebrada. Llegó la noche, a eso de las doce Filomena se sobresaltó al oír unos gritos desgarradores, verdaderos alaridos de terror. Todos en la casa se despertaron, era la voz de su padre angustiado. Pedía auxilio, llegaron sus hijos y lo encontraron a su padre totalmente enloquecido y lanzaba espuma por la boca. La calavera sin ninguna explicación lógica, había ingresado al cuarto de este infeliz hombre; abriendo su dentada mandíbula agarrando fuertemente una de sus rodillas. Sus hijos desesperados hacían todos los esfuerzos para desprender del mordisco, no consiguiendo su objetivo. Llegó Filomena, con su caracterizada santidad, se acercó a la calavera, la acaricio tiernamente y sin ningún esfuerzo la recogió, liberando a su padre de este terrible tormento.</p>	

N° 075

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ROBO DE LAS CAJAS DE LIBRAS ESTERLINAS	
<p>Descripción: Al continuar con la construcción de la ruta del ferrocarril, el Ing. John Shaw, se quedó maravillado ante tan imponente cerro y luego de mirar detenidamente dijo “Se parece a una nariz, por lo inmenso, debe ser la del diablo” desde ese instante se acostumbraron a llamar a ese sector como la Nariz del Diablo.</p> <p>La compañía tenía dificultades para atender los gastos más urgentes a tal punto que los mismos trabajadores no habían sido satisfechos en el pago. Mr. Harman había regresado de Europa, más concretamente de Inglaterra, con préstamos en libras esterlinas para proseguir en la construcción de esta anhelada obra. Los trabajadores llenos de júbilo y alegría recibieron satisfechos esta grata noticia. Algunos de los obreros ex presidiarios, planearon cuidadosamente el robo de tal manera que no se percataran de su desaparición. Así fue como al finalizar la semana de trabajo y cuando se disponían a entregar a los jornaleros, se dieron cuenta del robo.</p> <p>Don Francisco Corral, se sorprendió al ver llegar a su propiedad dos personas de raza negra, totalmente flageladas y más muertos que vivos. Una vez recobrados sus fuerzas, relataron que habían sido acusados de robar tres cajas de libras esterlinas y que procedieron a torturarlos. Manifestaron no ser los ladrones cosa que no les creyeron, los abandonaron, pensando que estaban muertos, mas no fue así. Bajo ningún punto de vista era recomendable su permanencia en ese lugar por la cercanía al sitio donde había ocurrido el hurto, así que, aceptado el consejo de Don Francisco, siguieron en su huida para tratar de salvar sus vidas.</p> <p>Pasó el tiempo y este sector, tuvo un gran desarrollo. Un indígena de apellido Llivirumbay, construía los cimientos de su casa, dio con una de las cajas y cuando se percató de su contenido, suspendió los trabajos y con el feliz hallazgo se alejó del lugar. Posteriormente adquirió tierras en el sector de Tolte, convirtiéndose en una de las personas más ricas de la región.</p> <p>Lo cierto es que en algún lugar de la cálida región, siguen enterrados dos o tres cajas de libras esterlinas que en los actuales tiempos de crisis, encontrarla sería un buen golpe de la diosa fortuna.</p>	

N° 076

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA NARIZ DEL DIABLO O DEL TRIBUTO DE ADMIRACIÓN A SUS OBREROS.	
<p>Descripción: La construcción de la ruta del ferrocarril continuaba donde se forma el rio Chanchán, en este lugar sobresale el gran pico de la cordillera andina, llamado</p>	

Nariz del Diablo. Los ingenieros se enfrentaban con esta gran muralla y los correntosos ríos que corren por sus costados. Se hallaban ante un difícil dilema; encontrar la manera que les permita vencer ese elevado pico. Luego de muchas consultas y estudios no les quedó otra alternativa que trazar un zig-zag para que el ferrocarril pudiera ascender a la altura necesaria y así poder llegar a Alausí. Se tenía la costumbre para evitar el paludismo, coger de compadre al árbol de matapalo y provistos de una botella de aguardiente, los soplaban y a continuación se embriagaban entre los compadres. También con la finalidad de que no le pase nada, cogían también de compadre al cerro. Para vencer la resistencia de la montaña se contrató a indios, algunos mestizos, esclavos jamaquinos y algunos europeos, sacados de las cárceles con el compromiso de que si sobrevivían a los trabajos que iban a realizar, obtendrían su libertad.

Comenzaron los trabajos por estas agrestes rocas, utilizando para el efecto grandes barrenos con los que perforarán la roca y luego colocaban los cartuchos de dinamita. Mientras tanto los indios, los jamaquinos, a costa de grandes sacrificios, eran los primeros en subir a la montaña amarrados con largos cabos para proceder a las primeras perforaciones. Cientos de ellos volaron conjuntamente con grandes piedras y rocas, puesto que era perder el tiempo tratar de bajarlos. Era preferible pagar las dos libras esterlinas como indemnización por cada trabajador que pereciese durante la construcción del paso por la "Nariz del Diablo".

N° 077

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Alausí

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.

NOMBRE DE LA LEYENDA: UNA TRAVESURA FELIZ EN LAS MINAS DE AZUFRE

Descripción: El cantón Alausí, con una gran riqueza mineral, la naturaleza ha sido pródiga al dotar a su subsuelo de una variedad de yacimientos. Muchas son las anécdotas que se han contado en relación a los hechos ocurridos en labores de explotación.

Un día se produjo un sacudón en la zona y sin dar tiempo a quienes trabajaban en el fondo, se derrumbó la entrada y los trabajadores quedaron encerrados, incluyendo el jefe de minas. Acudió presuroso que el administrador y quedó absorto ante desgracia tan enorme.

Llegó el principal miembro de la empresa, Don Jorge Garzosi quien optó por traer tubos de Hierro, para escuchar a los obreros, a través de la espesa capa que cubre la entrada de la mina. No contestaban a pesar que se los llamaba con ansiedad. Él pensó lo peor, todos debían haber muerto, se insistía en las llamadas como el mismo negativo resultado.

Por mera curiosidad un muchacho de la zona, al ver introducido un tubo en el interior de la bocatoma, comienza a llamar y al acercar su oreja al tubo; se asusta al oír una voz lánguida que contesta. Asustado por lo que escucha sale desesperado gritando... ¡Están vivos!... ¡Están vivos!... Corre a dar aviso a la gente y acuden presurosos para confirmar si en verdad era cierta la versión del muchacho. Con mucho esfuerzo se logra abrir un boquerón. Extraen sus cuerpos para darle sepultura.

El único sobreviviente, reacciona y hace un relato de cómo pudo mantenerse con vida. Manifestó que una vez producida la avalancha en la oscuridad e incomodidad comenzaron a conversar sobre las victorias de sus vidas, para ver la manera hacer menos dolorosa la situación que estaba viviendo. Grande fue su alegría cuando introdujeron el tubo de Hierro, único medio que les conectó con un mundo exterior.

Pañora fue el que a través del tubo y que con el último aliento de su alma, contestó el mensaje de aquel niño que posiblemente enviado por Dios, aserto a pasar por el lugar de la tragedia. Luego de recuperarse José Pañora, hombre humilde del sector y cuya familia dependía de su arriesgado trabajo volvió a su habitual ocupación de minero.

N° 078

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Alausí

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.

NOMBRE DE LA LEYENDA: ELOGIO DE OZOGOCHÉ, LUGAR DE MISTERIO Y ENSUEÑO

Descripción: El origen de la palabra Ozogoché, de deriva del jíbaro Ushu que quiere decir “glotón”, “deseoso de comer carne” y Juchi que significa “estar solo”. Concuerda plenamente con lo que en este sector ocurre cada año durante los meses de agosto y septiembre. Esas lagunas se convierten en verdaderas devoradoras de carne de las aves que inexplicablemente en un rito suicida se lanzan hacia las gélidas aguas, donde encuentran la muerte en un tributo ancestral cósmico y misterioso.

Los cuiviví en un rito suicida o sagrado, luego de viajar miles de kilómetros acompañados de tormentas, con truenos y relámpagos se arrojan a las gélidas aguas de las lagunas agitadas terriblemente; que según la leyenda están ávidas de la sangre de estas aves que surcan los cielos de América, teniendo sólo como destino: “homenajear a la naturaleza” y ofrendar inexplicablemente su vida.

Cuando asomaban las avecillas su gorgojeo era impresionante por emitir un sonido triste y lastimero que parece decir: cuiví – cuiví – cuiví. Este fue el un motivo para que los habitantes de la zona los llamaran cuiviví.

N° 079

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Alausí

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.

NOMBRE DE LA LEYENDA: TESORO DEL REINO DE QUITO EN OZOGOCHÉ

Descripción: Se dice que en el fondo de una de las lagunas de Ozogoché escondieron el inmenso tesoro que los aborígenes del Reino de Quito

transportaban a Cajamarca, para pagar el rescate del rey Atahualpa. Este tesoro había sido cubierto por una gran cantidad de piedras y rocas transportadas para el efecto, a tal punto que lograron formar una isla, permanentemente vigilado y cuyo acceso era difícil y peligroso.

Un aventurero español el sabedor de la existencia de este fabuloso tesoro y en su afán por apoderarse únicamente él; logró llegar hasta la orilla de la laguna. Desesperado, se puso a rezar frenéticamente a la Virgen María, ofreciéndole construir un majestuoso templo en este sector; desde luego sí le ayudaba a recuperar el tesoro. Desde la orilla y portando una azada se arrojó a las frías aguas. Nadó con todo vigor y ante la posibilidad de encontrar lo que buscaba, parecía que las fuerzas se duplicaban. Al fin logró cumplir con su objetivo. Una vez llegado al islote se puso ansiosamente a cavar. Grande fue su sorpresa y asombro cuando casi las fuerzas le habían abandonado, dio con el codiciado tesoro. No podía imaginarse semejante cantidad de brazaletes, fetiches, frontales, vasos, collares, cuentas, diademas todas de oro, con incrustaciones de piedras preciosas. Sus ojos no podían creer lo que miraba. El descubrimiento y la magnitud de este tesoro, lo único que hizo fue aumentar su ilimitada ambición, haciendo que pierda la calma y tranquilidad. Olvidando el ofrecimiento que había hecho a la Virgen, lanzó una tremenda blasfemia contra ella. Instantáneamente se desató una fuerte tempestad con descargas eléctricas y un rayo poderoso fulminó al intruso que junto al tesoro, desaparecieron en el fondo de estas aguas.

N° 080

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Alausí

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Idrovo, G. G. (2004). EL ALMA DE LA MATRIA ALAUSEÑA. Alausí: Artes Gráficas SILVA.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LAS VOLADORAS

Descripción: Cuenta la leyenda que en un sector de la "Calle Larga", había una humilde casa habitada por una señora de nombre Fille Huaraca, popularmente conocida Doña Fille, de genio agradable y comportamiento normal y corriente. En ocasiones desaparecía del pueblo. Luego de unos tres o cuatro días de ausencia, reaparecía toda ella y llena de alegría y optimismo, bien vestida y dispuesta a entablar conversación con sus vecinos en y más gente del pueblo. Es que conocía y quería hablar sobre los últimos acontecimientos sucedidos en las ciudades más importantes del Ecuador.

La gente se quedaba sorprendido porque si en verdad existía ya el correo, las noticias como es natural suponer llegaban con muchos días de retraso. Lo raro del caso era, que efectivamente las cosas que contaba Doña Fille, concordaban realmente con los hechos acontecidos en esas ciudades.

Intranquila la población, comenzó hacer muchos comentarios, para descubrir cuál era la razón para que esta señora estuviera tan bien informada, muchos especularon q poseía una escoba mágica que le permitiría trasladarse rápidamente a las distintas ciudades. Los viajes continuaron y generalmente cuando reaparecía en el pueblo a

más de las noticias que difundía, tenía la costumbre de vestir trajes que en esos tiempos constituían la moda en las ciudades de Quito y Guayaquil particularmente.

Pasaron los años y cuenta la leyenda que las vecinas de Doña Fille, no sólo aprendieron estas partes, si no que se constituyeron en buenas discípulas e incluso llegaron a superar en el arte de manejar con mucha destreza este peculiar medio de transporte, la escoba. A partir de esos tiempos se conoce a este sector como la “Calle de las Voladoras”.

N° 081

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Alausí

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Vacacela, M. C. (2006). CUENTOS A LA LUZ DEL CANDIL. Riobamba: RIO Impresiones.

NOMBRE DE LA LEYENDA: GAGONES

Descripción: Un frio intenso calaba los huesos de los parroquianos que se habían apostado en el sitio “Cuatro esquinas”, contiguo a la laguna negra.

¡Los gagones! ¡Perros del demonio! Asoman cuando la gente vive amañada entre hermanos, entre primos, entre compadres. ¡Pronto!. Junten a todos los hombres... Iremos quebrada arriba a buscar a los gagones. La casería inició desde el lado del puente que daba al ocaso, cuesta arriba, hacia las colinas donde nacía la quebrada, se podía advertir la proximidad de las crecientes que, de cuando en cuando arrasaban con todo.

Pasadas las doce de la noche, alguien dio la alarma con voz que parecía un llanto: ¡Ele, pes, diosito...! ¡Ahí están!

La impresión fue tan espeluznante, que hizo que sus cabellos se levanten. El viejo Gerardo, con cruz en mano, sacó a relucir generoso látigo con el que prodigo desordenados golpes al lugar maldito. La noche se puso pesada y triste. Nadie escuchó los aullidos de los perros porque adujeron que se los oía lejos... Muy lejos... En dirección al infierno.

Hecho esto, emprendieron veloz huida. Al llegar al puente, la madrugada estaba ya avanzada. Don Gerardo estaba embebido de un morbosos sentimiento de satisfacción:

“Aura” sí que les “juetie”: en el hocico, en las orejas, en el pescuezo tan... Las marcas de los juetazos que les di a los perros, han de asomar en aquellos que están viviendo amañados entre familiares. Lloviendo con más furia, aparecieron Madre e hijo en un costado del puente. Mientras los muros, las paredes, las colinas, los gaviones, y aún las gélidas aguas de la quebrada negra, aún parecían repetir:

¡Gagones! ¡Longos gagones!

N° 082

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Alausí

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia: Asi es. (2006). LEYENDAS DEL CANTÓN ALAUSÍ. Asi Es, pag. 73.

NOMBRE DE LA LEYENDA: ESPINDOLA
<p>Descripción: Cuentan que Espindola fue un célebre labrador que habitaba en el nudo del Azuay. Fue hijo de una pastora de llamas y ovejas que paso mucho tiempo con su rebaño en el cerro Azuay sitio del cual regreso embarazada, dando a luz dos hermosos mellizos que hablaron siendo aún lactantes e indicando el uno que se llamaba Espindola y el otro Dibicules o Vivioles. Los niños se desarrollaron más de prisa que lo normal por lo que a los doce años ya eran hombres. A esa edad el segundo de los hermanos desapareció mientras que Espindola huyo al paramo del nudo del Azuay en donde vivió en una cueva. Espindola se destacaba por su fuerza, temeridad e inmunidad al frio y las duras condiciones del clima gélido y pantanoso. En ese medio inhóspito se convirtió en un terrible ladrón que despojaba de todo cuanto tenían los viajeros que pasaban por el cerro de Tres Cruces y Angashayana. No contento con ello, asesinaba a sus víctimas sin piedad. Espindola era tan temible que CUANDO salía de su cueva para encontrarse con los viajeros, con solo tocarlos, estos se deshacían completamente. Por sus atracos logró reunir un arsenal de armas, alimentos y otros artículos que guardaba en su cueva.</p> <p>Espindola era además un glotón. Se dice que comía los cuyes enteros. Así ocurrió cierta ocasión en que se quedó con el fiambre y la carga de un peón a quien asaltó. Después del banquete, Espindola se quedó dormido, olvidándose de asesinar al peón, situación que este aprovecho para cortarle la cabeza con una de las espadas del arsenal que guardaba en su cueva. No obstante y ya sin cabeza, Espindola persiguió iracundamente al peón hasta que cayo moribundo sin haber podido dar alcance a su verdugo.</p>

2.8.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

		N° 083
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí	
2. DATOS INFORMATIVOS		
Narrador:	Alberto Chicaiza / 42 años / Chofer	
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde		
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA CURVA DE AYPUD		
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que cuando, una Señora ancianita, volvía de hacer pastar a sus animales en el monte, tenía que cruzar la curva de Aypud (Alausí) para ir a su casa, con una vara, echaba a los animales, para que cruzaran rápido.</p> <p>Cuando se preparaba para cruzar tropezó, se estaba levantando cuando, un auto pasó a toda velocidad sin verla y la atropello, dejándola muy mal herida y sin socorrerla. La pobre anciana agonizó toda la noche y murió a las dos de la mañana.</p> <p>Desde entonces, se dice que el alma de la anciana y de otras personas que han fallecido en esta curva, se aparecen a los incautos conductores, para causar accidentes de tránsito.</p>		

N° 084	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Héctor Olivo / 36 años / Profesor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL LOBO	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, en el monte Corazón Pungo, vivía una familia de lobos salvajes, a quienes les gustaba comer cabritos y conejos. Ellos vivían felices ahí, hasta que un día unos seres grandes, de dos piernas llegaron y los comenzaron a matar, el jefe de la jauría pidió a la Diosa Luna, que los ayudara. Ella, los escucho y les dio un don. Que consistía en que con sus colas ellos podía hipnotizar a estos hombres y sus animales.</p> <p>Dicen los habitantes de este sector, que cuando un lobo, se acerca a un gallinero, mueve su rabo de un lado a otro y con este movimiento emboba a las gallinas y se las lleva para comérselas. Si un hombre, se encuentra con un lobo del cerro debe matarlo y cortarle la cola, ya que esta tiene poderes mágicos que le darán fortuna.</p>	

N° 085	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Eugenio Falconi / 66 años / Agricultor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS HUAQUEROS	
<p>Descripción: Hace mucho tiempo, cuando Don Eugenio era joven, salía con sus amigos a buscar entierros por un sector alejado de Tixán, se equipaban con picos, palas y dos litros de trago para cumplir con su cometido. Al llegar al lugar indicado, comenzaron a cavar, hicieron un hueco de dos metros, Don Eugenio se introdujo en él para seguir cavando.</p> <p>De repente, escucho a sus amigos pegar un grito, alzó la vista y al costado del hueco pudo ver que tres bultos negros con hábitos lo observaban, él se asustó mucho y trató de salir del hueco, pero no pudo hacerlo. Luego de varios intentos lo logró, salió corriendo y en el camino encontró a uno de sus amigos tirado en el piso, convulsionando y botando espuma por la boca.</p> <p>Él quiso ayudar a su amigo, pero cuando lo iba a levantar, aparecieron del cielo, varios guarros, que con chillidos espeluznantes, intentaban atacarlos. Don Eugenio dijo con voz grave a las aves ¡Yo soy, el hijo del hombre, no podrán llevarme! En ese momento los gallos cantaron y como por arte de magia estos entes malignos desaparecieron.</p>	

N° 086

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Alausí
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Eugenio Falconi / 66 años / Agricultor
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL RAYO	
<p>Descripción: Hace mucho tiempo cuando Eugenio y su padre, fueron a cortar madera para hacer leña, por la tarde comenzó una torrencial lluvia acompañada de rayos y truenos.</p> <p>Ellos tomaron la madera que habían cortado y la pusieron en mulares para regresar a su casa, Eugenio escucho un estruendo y vio un destello de luz, que lo golpeó, al reaccionar vio que estaba en un lugar donde muchas personas con túnicas blancas se dirigían a un gran portón, mientras esperaba, un hombre de gran tamaño, con cabello largo y túnica morada apareció y le dijo:</p> <p>Sígueme, aun no es tu hora.</p> <p>Eugenio lo siguió, por un callejón, dejando atrás a las otras personas, camino por un rato hasta que este hombre grande desapareció, vio a lo lejos otro destello de luz, se despertó y vio a su padre sin vida tirado en el piso. Quiso agacharse para recogerlo pero no pudo, porque tenía la mitad de su cuerpo quemado. Se dice que la razón por la cual Eugenio no murió igual que su padre es porque a él, el segundo rayo le devolvió la vida.</p>	

2.9 LEYENDAS DEL CANTÓN CHUNCHI

2.9.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 087

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Asi es. (2006). LEYENDAS DEL CANTÓN CHUNCHI. Asi Es, pag. 73.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DEL CEMENTERIO DE GONZOL	
<p>Descripción: Cuenta que hace mucho tiempo la producción de granos era abundante. La gente no se alcanzaba para cosechar; en sus habitaciones ya no tenían donde guardar. Para no dejar que los productos se pierdan en el mismo terreno, empezaron a trabajar los días domingos, lo que estaba prohibido por los curas, quienes obligaban el descanso para asistir al templo a las misas. Un día domingo estaban en una gran minga trillando arveja de pronto empezó una tempestad con relámpagos y rayos. Toda la gente se asustó y en el lugar de la trilla era insoportable el fenómeno natural hasta convertir en piedra a todos los campesinos que estaban en la cosecha.</p> <p>Esto sucedió como castigo de Dios por no guardar el séptimo día para el descanso y la adoración al Todo poderoso. Desde aquel día. Este sitio fue destinado para cementerio, donde se puede encontrar grandes piedras en forma humana.</p>	

N° 088	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Asi es. (2006). LEYENDAS DEL CANTÓN CHUNCHI. Asi Es, pag. 73.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DEL ORIGEN DEL PUEBLO CAÑARI	
<p>Descripción: Según la leyenda de los Cañaris, Ataorupagui y Cusicayop fueron los únicos sobrevivientes del diluvio universal, del que se salvaron ascendiendo al monte Huacayñan ubicado en el Cañar. Inicialmente vivieron comiendo raíces y hierbas, después se alimentaron con la comida y chicha preparada por dos guacamayas. Ataorupagui con loas guacamayas, Procreo al pueblo Cañari que vive en esta zona.</p>	

2.9.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 089	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Cristian Aguirre / 34 años / Arqueólogo
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL CERRO HUACAYÑAN	
<p>Descripción: La leyenda cuenta que hace mucho tiempo, donde hoy se ubican las provincias de Chimborazo y Cañar, ocurrió el diluvio universal, lo que provocó que todo se inundara matando, a los pobladores de este sector, menos dos hermanos.</p> <p>Estos hermanos se salvaron porque subieron al cerro a refugiarse, vivían en una cueva y comía las provisiones que habían llevado, hasta que un día se les terminaron, se fueron a dormir con el estómago vacío y al día siguiente se encontraron con un gran banquete y no sabían quién lo había traído.</p> <p>Al llegar la noche uno de los hermanos, se hizo el dormido para observar quien dejaba la comida y vio a dos guacamayas, con rostro de mujer y el muchacho decidió atraparlas, al hacerlo estas se convirtieron en dos hermosas mujeres. Los hermanos se casaron con ellas y de esta unión nació el pueblo Cañari.</p> <p>Actualmente se puede observar el templo en forma de guacamaya que construyeron en lo alto del Cerro como agradecimiento a estos seres.</p>	

N° 090	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Cristian Aguirre / 34 años / Arqueólogo
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS GUARDIANES DEL PUÑAY	

Descripción: En el cerro Puñay, existen muchos espíritus guardianes que cuidan la riqueza de este lugar espiritual y mágico. Cuenta la leyenda que, allí se aparecen seres de luz que cuidan a los visitantes que con respeto van a apreciar este hermoso lugar, pero también existen seres de obscuridad que castigan y asustan a quienes quieren dañar o robar los tesoros del Puñay.

Un día cuando Cristian, su hermano y unos sabios andinos, acudieron a este cerro, para realizar un estudio arqueológico, realizaron una ceremonia andina, en la cual pudieron escuchar cantos y observar manifestaciones de seres con túnicas blancas y 7 hombres en cuncillillas que, usaban ponchos y sombreros que les cubrían el rostro. Esto los sorprendió mucho, la neblina bajo y estos seres desaparecieron.

Por la tarde cavaron un poco y desenterraron unos utensilios, pero comenzó a llover y dejaron todo ahí. Al llegar la noche, se acostaron en las tiendas para descansar, un frío intenso recorría todo el lugar, de repente un mugido intenso se escuchó afuera y uno de los Taitas se levantó gritando, despiértense todos el Ucupacha. Al salir observaron a un ser en forma de toro gigante, con ojos rojos que los asusto mucho. Escucharon el canto de unos niños, al escuchar esto, este ser corrió al monte y desapareció.

N° 091

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo | **Cantón:** Chunchi

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Viviana Ricaurte / 29 años / Consultora en Ecoturismo

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS DUENDECILLOS DEL PUÑAY

Descripción: Hace unos años cuando, Viviana y sus compañeros de la ESPOCH, viajaron al cerro Puñay, para estudiar el templo de las guacamayas, experimentaron eventos sobrenaturales, al llegar la noche cayó un torrencial aguacero y la carpa donde Viviana estaba se empezó a inundar, tuvieron que acomodarse en otras de las carpas que había ahí.

A la madrugada Viviana sentía un frío intenso debido a que su ropa estaba un poco húmeda, se despertó unas tres veces, trataba de abrigarse pero no lo conseguía; hasta que vio que afuera en la niebla se formaban unos pequeños hombrecitos, que tomaban unas mantas de niebla y la cubrían, al instante ella sentía que como por arte de magia se abrigaba, esto ocurrió unas cinco veces hasta que amaneció.

Ella le contó lo sucedido a su profesor y este le dijo que eran los guardianes del cerro, que la habían ayudado y que estos hombrecitos son seres de luz que cuidan a los campistas que ascienden a este bello lugar.

N° 092

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Fredy Ortiz / 40 años / Jefe oficina turismo
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LAGUNA EN EL PARQUE CENTRAL	
<p>Descripción: Parece que en la antigüedad el Parque Central José María Velasco Ibarra era un cementerio el mismo que fue perturbado en la construcción del parque, y los espíritus a más de asomarse y asustar a las personas que pasaban en la noche, se dice que al marcar el reloj las 00H00 se convertía en una laguna de sangre, atrapándoles de por vida a los que se encontraban dentro de el en ese preciso momento.</p>	

N° 093

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Fredy Ortiz / 40 años / Jefe oficina turismo
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA TACUDA	
<p>Descripción: Otra muy comentada y que sucedió hace poco tiempo atrás, es aquella que trata a cerca de la famosa Tacuda o Entacada que solía aparecer en ciertos lugares solamente a altas horas de la noche. Muchos fueron los comentarios que se dieron al respecto de este personaje, pero en la realidad tenía aterrorizada a la ciudadanía que incluso hubieron personas que afirmaron haberla visto luego de escuchar un sonido similar a los tacones de una dama, dicen que vestía de negro y en su cabeza llevaba una túnica, tenía una figura esbelta pero en el momento que levantaba su velo, su cara era la de una calavera, y en ese preciso momento se dirigía directo al cementerio municipal, que era el lugar de dónde salía a su recorrido nocturno.</p>	

N° 094

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Fredy Ortiz / 40 años / Jefe oficina turismo
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL PADRE URCO	
<p>Descripción: Ubicado en la zona de Launag Grande a 45 minutos del cantón Chunchi,</p>	

es una piedra que parece la figura de un cura Franciscano inclinado leyendo la Biblia, el cuál, cuenta la leyenda que viajaba en compañía de dos sacerdotes en un viaje a caballo desde Cuenca a Quito antes de que exista la carretera panamericana. Por el sector de Cachapamaba empieza a llover, el grupo decide acampar por la laguna de Yaguarcocha, pero uno de ellos decide seguir para llegar a Chunchi. El clima empeora radicalmente, y el padre baja de su caballo para orientarse, pues ya estaba perdido. En un gran estruendo, el caballo huye despavorido, el cielo oscurece, el padre saca su Biblia y se pone a orar, cuando a lo lejos se ve un destello de luces y rayos, y el padre fué convertido en roca.

N° 095

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chunchi
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Fredy Ortiz / 40 años / Jefe oficina turismo
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA NIÑA ENCANTADA GUARDIANA DEL BOSQUE NATIVO BACÚN	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que un día de verano, acudió al sitio una madre y su hija a lavar la ropa, mientras la mujer lavaba, la pequeña jugaba y de tanto juego se quedó dormida; la madre la acurrucó en un rinconcito de la quebrada.</p> <p>Al caer la tarde la señora fue a ver a su pequeña hija pero no la encontró, la buscó sin parar y al no dar con su paradero acudió a su marido, él sin dudarlo fue al rescate de su niña y al llegar al sitio escuchó el llanto de ésta y trató de identificar de dónde proviene aquel sollozo.</p> <p>Llegó hacia el sitio de donde venía el llanto, y al hacerlo se encontró con un portal dentro del cual se hallaba una gran cantidad de futas, pero él asustado por tal acontecimiento decidió regresar a su casa, desde ese día hasta el último de sus vidas, la pareja buscó a su pequeña hija con la esperanza de encontrarla... pero no fue así. Desde ese entonces, se escucha el llanto de la niña encantada en la quebrada del bosque. Y se dice que ella es quien cuida el agua que de este bosque proviene.</p>	

2.10 LEYENDAS DEL CANTÓN CHAMBO

2.10.1 Recopilación bibliográfica y documental.

N° 096

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). <i>CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS</i> . Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL PILLALLAU	
Descripción: Narraban los abuelos, que al pasar el río Chambo, al frente, existía unas	

pequeñas cavernas en las que vivía un monstruo denominado "Pillallau" (hombre que robaba a los niños llorones). Este personaje tenía por costumbre localizar a los niños en las casas; venía las noches y se los llevaba. Ya en la cueva les habría el abdomen y los intestinos eran envueltos en ceniza y servía como alimento para los próximos días.

Durante el día se sentaba sobre una piedra enorme, desde la cual dominaba algunas poblaciones e identificaba a pastores descuidados los que eran raptados y asesinados. Los niños que lloraban en exceso hasta que a los demás les fastidiaban, al escuchar esto dejaban hacerlo, aunque en su mente permanecía la idea que en algún momento podría presentarse en su hogar para llevárselo.

N° 097

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo.

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia:

Herrera, C. (2005). *CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS*. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA CIUDAD PERDIDA

Descripción: Todo ocurrió cuando tres excursionistas decidieron ir con dirección a los Cubillines. Con equipaje de andinismo completo salieron a las cuatro de la mañana. Cargaron he hicieron campamento; luego fueron de pesca y caza. La intención era retornar al tercer día, pero de pronto, a los tres andinistas se le presenta un hombre muy amable quien en breve diálogo el entusiasmo para que conozcan la Ciudad Perdida.

¿Qué ciudad perdida?

El hombre les contesto:

Aquella que en tiempos atrás era de puro oro sólido. Los ojos se abrieron como efecto de la emoción. Como en coro preguntaron:

¿Qué dirección hay que tomar?

El hombre les contesto:

Hacia el oriente, rumbo al altar; Si van, que tengan suerte...

El hombre desapareció...

Ellos tomaron las cosas y de inmediato se pusieron marcha; salieron el miércoles y llegaron el viernes por la noche a las faldas del Altar. El camino era desconocido y desolado pero les animaba la esperanza. Entre sombra se presentó una silueta, la que les manifestó:

¿Ustedes son las personas que quieren conocer la ciudad de oro?

Sí Señor, respondieron.

Bueno, para llegar allá deben cruzar tres barreras; la primera es la cueva de las culebras, si logran les daré la otra indicación. Los andinista hicieron trampa, las culebras estaban dormidas y no hubo problema.

Ahora exclamó una voz, como ustedes deben atravesar la cueva de los lobos fantasmas. Se alistaron, tomaron un crucifijo que habían llevado, además un

escapulario. Los lobos solamente observaron, no reaccionaron. Nuevamente se escuchó la voz, pero esta vez en tono más grave y sentencioso:

Si logran atravesar la tercera dificultad, ustedes no podrán volver a esta vida, se quedarán eternamente a vivir allá. La verdad es que los muchachos estaban decididos y preguntaron:

¿Cuál es la tercera barrera?

Les contesto: una mujer de tres cabezas.

Caminaron un poco y se encontraron con la dificultad, muy disgustada les dijo:

¡Esta es la última vez que verán la ciudad de oro!

De inmediato les tomó bruscamente, los sacudió y los hecho lejos. Los dos amigos recobraron la conciencia en el hospital, el tercero no dejó rastro de vida, posiblemente esté en la ciudad perdida.

N° 098

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo.

2. DATOS INFORMATIVOS

Referencia:

Herrera, C. (2005). *CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS*. Riobamba: Diario La Prensa.

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA IGLESIA CON FORTUNA

Descripción: Cuentan que orillas del río Chambo existió un hueco profundo y misterioso. En cierta ocasión llegaron nueve extranjeros, siete hombres y dos mujeres con deseos de explorar el lugar. Se proveyeron de todos los materiales necesarios: cabos, linternas, picos, alforjas, alimentos.

De uno en uno descendieron a la profundidad del gigante hoyo. Luego de dos horas llegaron a una iglesia nuevecita..., ingresaron, se encontraron con enorme cantidad de objetos de oro, reliquias de todo género, perlas, diamantes, rubíes incrustados en oro, en definitiva algo indescriptible. Pero al llegar a este sitio no estaban todos los expedicionarios, se encontraban vivos cinco, porque los demás murieron en el trayecto por la serie de dificultades que iban venciendo.

Sin embargo, esta situación no les causó demasiada preocupación en virtud de que en ese momento disponían de todo el oro del mundo y mientras menos personas, más le correspondía a cada uno. Todos llenaron sus alforjas, costales y fundas que habían llevado, tan sólo una persona tomó una caja pequeñita lo que originó burlas de sus compañeros.

El retorno fue penoso, dados los obstáculos, la estrechez del camino y la dificultad de la carga, caían al abismo hasta que al final salió un solo sobreviviente, aquel que solamente cogió la caja pequeña, que contenía oro y piedras preciosas. La iglesia premio en esta oportunidad al menos ambicioso.

N° 099

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo.
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). <i>CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS</i> . Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA BRUJA QUE ODIABA A LOS INDIOS	
<p>Descripción: Cuentan que hace muchos años, por los alrededores de Chambo existió una bruja llamada Señora Juanita B., Experta en volar a las doce de la noche en su escoba de pino. Esta bruja no era de las buenas odiaba a los indígenas, por esta razón muchos de ellos se pusieron de acuerdo en conseguir el sombrero de paja y una cruz de palo. Así, lo hicieron...</p> <p>El momento oportuno se presentó, viernes por la noche y percibieron un olor a azufre; armados de coraje los indios salieron y calculando el lugar del vuelo, colocaron la cruz de palo y el sombrero de paja hacia arriba. De inmediato, como por arte de magia se produjo el aterrizaje forzoso y la bruja cayó. A partir de entonces nunca más salió de vuelo y menos aún hechizo o “curó” a los indios.</p> <p>Sin embargo, no cesó en sus funciones de hacer el mal. A las doce de la noche salía a coger tierra de alguna tumba, la envolvía en la prenda de la persona que iba hacer “brujeadá”, amarraba con cerda de cola de caballo o chancho, pero de los más viejos, ingresaba en un cuarto muy oscuro, encendía tres velas negras delante del San Gonzalito y con el libro de la magia negra rezaba varias oraciones, los entendidos aseguran que se producía el efecto anhelado.</p>	

N° 100

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo.
2. DATOS INFORMATIVOS	
Referencia:	Herrera, C. (2005). <i>CAMINANTES SIN CAMINO TOMO 1 LEYENDAS</i> . Riobamba: Diario La Prensa.
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA LAGUNA DE ROCÓN	
<p>Descripción: Rocón es una colina situada al sur-este de Chambo; cuentan los mayores que la laguna existente en el lugar de formó porque una campana cayó con el badajo hacia arriba. La leyenda relata que un cura compró una campana grande para la iglesia de Chambo, más resulta que esta fue robada de un templo de Cuenca.</p> <p>Los morlacos al darse cuenta que la campana venía a estos lares, emprendieron la persecución hasta darles alcance en el lugar indicado. Reclamos de parte y parte terminaron en terrible pelea; entrada la noche el mular que cargaba la campana se desbocó y la echó al suelo. Como el sitio era hondo y coincidentalmente llovió, las aguas inundaron la campana y fue imposible sacarla. De inmediato se formó la laguna hoy conocida como Rocón. Los vecinos del lugar aseguran que todos los Jueves Santos, a las doce de la noche, se escucha el repique de la campana.</p>	

2.10.2 Recopilación de información de fuentes vivas.

N° 101	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Jorge Delgado / 78 años / Abogado
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL TESORO DEL CERRO PUCCI	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que en la época de la conquista española, Atahualpa, escondió su tesoro para que los conquistadores no se lo pudieran llevar, para esto dividió su fortuna y la enterró en cuatro lugares claves: Los Llanganates, Cacha, el Condorazo y Pucci. Muchos han buscado este tesoro sin éxito.</p> <p>Hace unos 60 años, Don Jorge Delgado, después de una exhaustiva investigación descubrió que el cerro Pucci, podía ser la última ubicación posible de dicho tesoro. Un día cuando se disponía a salir de su casa para el típico juego de gallos, se encontró con su amigo Don Néstor Oviedo, quien le presentó a un ingeniero chino que había llegado al pueblo, este tenía unos aparatos extraños, Don Jorge le preguntó para que servían y su amigo le respondió que eran para buscar entierros. Don Jorge que era aficionado a este oficio, les invitó a pasar a su casa, para probar los artefactos. Él tenía unas monedas de plata que había encontrado previamente en una de sus excavaciones, las cuales estaban escondidas en un cofre debajo de la mesa del té, comenzaron a buscar por todos lados y el aparato detectó el cofre, los señores emocionados le dijeron a Don Jorge que allí había un tesoro y él contestó, si es un cofre con monedas de plata que puse ahí.</p> <p>Con esto Don Jorge comprobó que los artefactos del chino eran precisos, así que sugirió ir a examinar el Cerro Pucci, porque según decían por ahí Atahualpa había escondido su tesoro y ellos estuvieron de acuerdo. Salieron provistos de picos, palas, barras, candiles y dos botellas de puro para el frío. Al llegar a las faldas del cerro el aparato empezó a detectar algo, el chino dijo, no hace falta cavar aquí solo hay osamentas, pero los otros desconfiados dijeron, cabemos nomas y así lo hicieron, precisamente era solo cráneos y canillas.</p> <p>Siguieron caminando hacia media montaña y el aparato detectó algo pero no sabían que era, el chino dijo es una especie de túnel, pero si hay algo ahí, no podían cavar, porque tenían miedo que ese túnel se derrumbara, así que se pusieron de acuerdo para regresar en otra ocasión.</p> <p>Don Jorge y su amigo fueron una mañana para encontrar la entrada del túnel, caminaron por un largo rato y encontraron entre unos matorrales la entrada a dicho túnel, metieron un carrizo y vieron que era profundo luego metieron un tronco y también entro hasta el fondo, así que decidieron entrar, pero cuando estuvieron unos 10 metros adentro sintieron un estruendo y todo se comenzó a desmoronar así que salieron rápidamente de ahí. Esa entrada se perdió y nunca más la pudieron encontrar.</p>	

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN**Provincia:** Chimborazo**Cantón:** Chambo**2. DATOS INFORMATIVOS****Narrador:**

María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde**NOMBRE DE LA LEYENDA:** EL TESORO DEL DUENDE

Descripción: Cuenta la leyenda que hace unos 10 años, una familia comenzó a construir su casa en un terreno que habían comprado, contrataron a unos albañiles para hacer el trabajo, estos comenzaron a construir la casa pero, siempre oían ruidos extraños, en una construcción, hasta que un día vieron un pequeño bulto que se movía entre los pilares, ellos se asustaron mucho y le dijeron al dueño que ya no querían terminar de construir la casa, porque ahí estaba el diablo. El dueño de casa les dijo que se dejaran de cosas y que acabaran la casa porque ya no faltaba mucho y que les pagaría más, ellos aceptaron y continuaron con su trabajo.

Unos meses más tarde la familia se mudó a la casa nueva, con mucha alegría, pero esa alegría se esfumo cuando, comenzaron a ocurrir eventos sobrenaturales. Al llegar la 1 de la mañana, la señora dueña de casa, escuchaba que por la ventana una voz le decía ¡Mamá, mamá!, su esposo no le creía al principio, hasta que el también escucho esta voz. Al hijo mayor de los dos, que estudiaba para medico en la Universidad Central de Quito, también escuchaba voces que le saludaba cuando llegaba los fines de semana y le decía ¡Cómo estás?, ! Cómo te fue?. Asustada la madre hizo una misa para que las almas que habitaban esa casa, tomaran el camino a la luz.

Luego de esto la casa quedó en paz, así transcurrieron los meses, hasta que un día el muchacho al salir al baño, observo un bulto pequeño que se movía en el pasillo y asumió que uno de los espíritus se había quedado allí, lo siguió hasta la sala y vio con espanto el reflejo del ente en el espejo, él se asustó mucho al ver que era un hombre pequeño, con las piernas curvadas, los ojos grades, la nariz deforme y puntiaguda, y el cabello enmarañado, corrió al dormitorio de sus padres y les contó lo sucedido, su madre preocupada acudió a una psíquica de Riobamba, que tenía mucha experiencia expulsando a estos entes. Sacaron una cita con ella y le contaron todo lo sucedido, ella les dijo que la única manera de expulsarlo era, hacer un ritual especial con el agua bendita de siete iglesias.

Esa noche dividieron un balde grande con agua bendita en tres partes iguales, para los tres días y comenzaron a regar la primera parte, rezando y diciéndole al ente que se fuera de esa casa porque no le pertenecía. Así lo hicieron recorriendo toda la casa. A la noche siguiente debían repetir el proceso, lo hicieron nuevamente y al terminar el muchacho dijo ¡Está afuera! Lo veo en la vereda, está silbando desesperadamente. Todos estaban contentos porque ya no estaba dentro de la casa, pero todavía faltaba el último día para completar el ritual. La tercera noche repitieron el proceso, regando al agua bendita hasta en la vereda, terminaron a eso de las doce y media, se preparaban para dormir, cuándo oyeron un estruendo terrible, y un arrastrar de cadenas y cajones en la planta baja. Todos salieron al callejón y el muchacho dijo ¡Está llevándose su tesoro!, lo arrastra hasta la casa de la esquina que está en construcción, así el duende hizo tres o cuatro viajes para llevarse su valioso tesoro.

Al llegar las tres de la mañana el muchacho vio al duende en su dormitorio y se asustó, el duende dio un fuerte golpe en el vidrio y desapareció, desde entonces la familia pudo dormir en paz y este ser nunca más los volvió a molestarlos.

N° 103

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA TACONA	
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que en la época colonial vivía, una mujer muy bella y elegante, que solía pasear por el parque a las diez de la mañana, todos los jóvenes la veían pasar y le lanzaban atentos piropos con la intención de que ella les regalara un sonrisa, pero nunca los regresaba a ver, un día sus padres la comprometieron con un hombre muy rico pero mayor. Como era la costumbre en esa época las mujeres debían aceptar la voluntad de sus padres, el mes de Abril se casaron y en pocos meses ella tuvo dos hermosos niños, los quería mucho, pero su marido no estaba contento, porque quería una niña, una noche cuando su esposa dormía, los tomó de la cuna y se los llevó, a la mañana siguiente ella despertó y no encontró a los niños, le preguntó a su esposo si sabía dónde estaban, él le respondió que no.</p> <p>La mujer desesperada salió a las calles a buscar a sus hijos y en la iglesia esperaba a que todos salieran para preguntarles, pero no los encontró, los meses pasaron sin poder encontrar a los niños, la mujer por tanto dolor terminó demente, su marido la abandonó. Entonces ella empezó a salir todos los días a la iglesia, usando sus mejores vestidos y sus tacones negros, para pedir limosna en un plato para buscar a sus hijos.</p> <p>Así pasaron los años, ella enfermó y falleció sola. Se dice que desde entonces su alma en pena sale todas las noches y los que trasnochan pueden escuchar el sonido del caminar elegante de los tacones de esta mujer, que aún sigue buscando a sus hijos y cuando pasa por una casa, donde hay un niño recién nacido hace caer su plato para despertarlo y escuchar su llanto.</p>	

N° 104

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	Judith Albina Freire / 60 años / Agricultora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA APARICIÓN DE LA VIRGEN DEL CARMEN	
<p>Descripción: Cuando Judith Freire era una niña pequeña fue una de las personas que pudieron presenciar la milagrosa aparición de la Virgen del Carmen, en el cantón Chambo.</p> <p>Ella lo recuerda como si fuera ayer, una noche cuando los feligreses salían de misa, escucharon los gritos eufóricos de Doña Claudina Rodríguez y Doña Eudocia Días ¡La Santísima Virgen ha aparecido!, vengan todos recemos el rosario y vayamos a verle.</p> <p>Todos corrieron a la gruta, para ver la aparición, la pequeña Judith no podía subir, así que su hermana Isabel la cargó y al llegar le dijo ¡Le ves a la Virgencita!, Judith le</p>	

respondió emocionada ¡Si, si le veo!, tiene un vestidito café y le carga al niño. Rezaron toda la noche y madrugada al amanecer la imagen desapareció del firmamento, pero quedó grabada en una roca.

Desde entonces los devotos acuden al santuario de Catequilla, para ver la imagen grabada y a pedirle a la Virgencita que les conceda los milagros.

N° 105

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS DIABLITOS DE SAN JUAN

Descripción: Hace mucho tiempo, llegó a Chambo una terrible epidemia, mucha gente moría pero nadie sabía por qué. Los habitantes de este cantón, que eran muy supersticiosos, atribuyeron este mal al Supay o Diablo; desesperados por aliviarse acudieron al patrono San Juan Evangelista, le pidieron con fe que les ayudara y se llevara esta enfermedad.

Una noche cuando todos dormían, escucharon una procesión que recorría las calles del pueblo, asustados salieron a ver que sucedía y vieron a unos hombres vestidos de blanco y rojo, con gafas, sombreros negros y que en sus manos portaba un machete y una garrocha. Estos hombres danzaban alegremente, raspando sus machetes contra el piso y lanzando ondas de energía al pueblo, que poco a poco se sentía mejor.

La comunidad empezó a preguntarse ¿Qué son estos seres?, ¡Serán ángeles, serán diablos, no, deben ser diablos, porque solo un diablo asusta a otro diablo!

Así en un instante como aparecieron, desaparecieron y nunca más los volvieron a ver y desde entonces se recuerda con cariño a los diablitos sanadores.

N° 106

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: María Tene / 60 años / Agricultora

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE ROCÓN 2

Descripción: Hace mucho tiempo, en lo que hoy es la laguna de Rocón existía una hacienda muy prospera, se cultivaban papas, granos, verduras, entre otros. Al llegar el medio día, como era costumbre, se preparaba el almuerzo para los peones, una de las cocineras se encargaba de llevar la gran paila de cuatro orejas, para cocinar las papas cariuchas.

Desde la cocina hasta de la casa grande, hasta el campo, había un trecho muy extenso y como la paila era muy pesada, la empleada iba lentamente cargando el gran

peso, se sentaba a descansar por un rato y seguía. Así lo hizo hasta llegar a una pequeña peña, ella se quiso levantar para continuar el recorrido, pero no pudo hacerlo, lo intento por varias ocasiones pero no resulto.

Mientras tanto los peones estaban trabajando y el patrón arrogante les exigía que lo hicieran rápido, porque iba a llover, de repente, con un estruendo, pego un torrencial aguacero, todos corrieron a guarecerse de la lluvia, la cocinera se refugió en la paila, pero esta resbaló de la pendiente, las dos cayeron en el fondo y la paila se llenó de agua, la muchacha quiso sacarla, pero no pudo, llamo a los demás pero tampoco pudieron hacer nada.

Llovió día y noche, la paila y todo el lugar se inundaron y desde entonces allí se encuentra la laguna de Rocón.

N° 107

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: Rogelio Quintana / 35 años / Ganadero

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL DEMONIO EN EL MONTE

Descripción: Cuando Rogelio Quintana era un pequeño niño, tenía la obligación de sacar a pastar al ganado en el monte con su hermano mayor. A las cinco de la mañana, salían con las reses a dejarlas en el monte para que pastaran todo el día, luego se iban a la escuela y a las seis o siete de la tarde debían subir nuevamente para bajar a las reses.

Así lo hacían todos los días, hasta que un día su vecino, llegó de viaje de Quito y traía un televisor, Rogelio y su hermano estaban muy felices por el artefacto, y todas las tardes acudían a la casa de su vecino, para que el, les dejara ver las novelas del canal 2. Ellos pasaban horas y horas viendo sus programas favoritos y se olvidaban de ir a bajar las reses, una noche su padre molesto, le silbo ya eran la nueve de la noche y ellos no habían bajado las reses todavía.

No querían subir a la monte a esa hora, porque tenían mucho miedo, pero su padre de un carajaso los hizo subir. No había ni una sola luz, las estrellas eran su única compañía, corrieron a bajar a los animales, lo querían hacer muy rápido para evitar encontrarse con el demonio que ahí habitaba.

Escucharon un ruido detrás de ellos y vieron un bulto en forma de una llamarada, era lo que tanto temían, se les erizaron todos los pelos del cuerpo, se tomaron de las manos y corrieron despavoridos, desde esa noche nunca más volvieron a subir de noche al monte del diablo.

N° 108

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador: María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA IMAGEN DE SAN JUAN BAUTISTA
<p>Descripción: Cuenta la Comunidad Chambeña que desde la llegada de la Imagen de San Juan Evangelista a este lugar la gente empezó a tener mucha fe y devoción por este Santo y por ende muy querido de todos los feligreses, dicen que vino desde Pasto Colombia, por esta razón al ver que la imagen estuvo aquí en Chambo, llegaron las personas oriundas de Pasto a llevar la imagen de San Juan nuevamente a Colombia, a tiempo seguido nuevamente se encontraba la imagen aquí en Chambo y entre idas y venidas pasó algún tiempo por eso la gente de Pasto le había cercenado la punta del dedo de un pie de San Juan Evangelista para que nunca más regresara a Chambo.</p> <p>Resulta la imagen sangrante, los dedos aquí en nuestro lugar de Chambo y los feligreses de Pasto se dieron cuenta que el deseo de San Juan Evangelista era quedarse aquí en Chambo, vivir y participar de los actos religiosos que se daban y nunca más volvieron a llevarle.</p>

N° 109

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LAS VOLADORAS	
<p>Descripción: Cuentan Los pobladores de Chambo que antiguamente habían llegado de Colombia unos maestros brujos que se ubicaron en este pueblo formando escuelas de aprendizaje en brujerías en dos lugares, Barrio el Carmen y barrió San Juan donde enseñaban artes y mañas salud y enfermedad.</p> <p>SALUD.- Supuestamente cuando la persona sufría del mal del prójimo ellos curaban mediante ritos, brebajes y pócimas.</p> <p>ENFERMEDAD.- Mediante ritos retransmitían la enfermedad que supuestamente le ha dado otra persona, lo devuelven dándole hasta la muerte. En las sesiones espiritistas frecuentaban la juventud habida de creer y saber practicar la brujería, asistían a una casa muy cerrada una mesa en el centro sobre la mesa estaba un chivo las personas para graduarse tenían que besar la cola al chivo.</p> <p>Dicen las personas entendidas que las aspirantes también aprendieron a volar que se trasladaban al Oriente en una escoba y traían productos, viajaban por la noche dicen que se pusieron de acuerdo con unos militares que estaban de guardia aquí en Chambo para hacer bajar a la brujita voladora cuando sentían que venía un viento muy fuerte como en forma de remolino ellos pusieron su espada en cruz y aterrizó una brujita Chambeña que entregó sus productos que traía para que no lo delataran, pero esto se divulgó que hasta hoy se dice que Chambo es tierra de brujos y de Chambeñas voladoras.</p>	

N° 110

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DEL CHUSA LONGO	
<p>Descripción: Cuentan los mayores que las muchachas iban a coger leña para cocinar yerba de los cerros para los animales caseros, cierto día salió la muchacha y no regresó durante un día y una noche, al regresar le preguntaron y admirados escucharon este relato.</p> <p>Subí al páramo y me encontré con un guambra chiquito y me dijo que jugáramos que le siguiera a veces se escondía yo le buscaba me dio miedo, yo me escondía pero él me encontraba y en esos juegos el me abrazaba pasé toda la noche con el guambra pero cuando salió el sol baje corriendo y aquí estoy.</p> <p>Pasó el tiempo la muchacha tuvo a su hijo pero una noche vino el papá o sea el chusa longo y se los llevó a su hijo y a la muchacha nunca más volvieron a saber de ella.</p>	

N° 111

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DE LA LOCA VIUDA	
<p>Descripción: Dicen que la loca viuda se presentaba en la noche a los jóvenes bohemios y los inducía a que les siguiera presentándose como una mujer muy hermosa y coquetona que de rato en rato les regresaba a ver sonriéndoles para que tengan confianza pero ya en un lugar muy alejado y oscuro demostraba su verdadero rostro, causándoles pánico botaban espuma por la boca, aun joven de Chambo le pasó todo lo anteriormente escrito luego de llegar al centro de Chambo tan agónico por el susto vio nuevamente a la loca viuda que se iba tras la gente que acompañaba al entierro de un niño y ella lo iba regresando a ver pero no caminaba sino que se iba a un medio metro del suelo ósea en el aire.</p>	

N° 112

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LEYENDA DE LA LAGUNA DE ROCÓN 3	

Descripción: Cuentan nuestros antepasados que al no haber caminos transitaban por los chaquiñanes era un tránsito seguro para bajar por Rocón al pueblo.

Dicen que un día bajaban a un cabe de papas a Rocón la tradición era cocinar este producto en unas pailas en el mismo lugar del cabe, para servir a los acompañantes utilizaban como platos hojas de zambo, pusieron la paila a hervir para cocinar las papas y empezó a llover no calmaba, quisieron ir a retirar la paila y esta se encontraba endurecida no pudieron retirarla y a cada momento aumentaba el caudal del agua alrededor de la paila, y lo dejaron por ese día; regresaron para retirarlo pero ya estaba formado una laguna alrededor de la paila, la cual iba creciendo el caudal cada día más hasta formar la laguna que ahora es recomendada visitar por los turistas ya que esta hermosa vista está rodeada de la pureza de sus paisajes propio del páramo de los Andes.

N° 113

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Chimborazo

Cantón: Chambo

2. DATOS INFORMATIVOS

Narrador:

María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora

Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde

NOMBRE DE LA LEYENDA: EL PACTO CON EL DIABLO

Descripción: Había una hacienda de propiedad de un Señor de Riobamba, la gente no se explicaba como acrecentaba su fortuna, era soltero vivía con sus padres. Hizo junto a la hacienda una casa pequeña con un altillo de tablas donde solo entraba él, era prohibido que ingrese su Padre y la servidumbre.

Un día escucharon sus padres voces en el altillo y subieron a escuchar y mirar por unas aberturas de las tablas a ver que pasaban allí dentro vieron a un hombre conversando con su hijo de pronto este se percató que lo miraban y gritando con una voz ronca le ordenó. "Inmediatamente forras todo que no entre ni el aire" sus padres al escuchar esta voz se asustaron y entraron en pánico esperaron al otro día para preguntar a su hijo que pasaba, éste se agachó y no dijo nada por más que insistieron a que responda porque se encuentran muy asustados su hijo contestó; tranquilos a ustedes no les pasará nada; pero ellos quisieron darle unas imágenes de la Virgencita, rosarios, escapularios para que colocara en el altillo donde pasaba día y noche pues su hijo rehusó no aceptó.

Un día no bajo a comer y ya era muy noche sus padres muy preocupados subieron al altillo con una rosario, escapulario para dárselo pero escucharon un ruido muy intenso, quisieron entrar pero la puerta estaba atrancada, su hijo gritaba y se oían aletazos, su madre golpea la puerta desesperadamente con el rosario en la mano y de pronto se rompe unas tablas, sale volando un gallinazo muy grande sus padres entran a auxiliar a su hijo pero era imposible este ya estaba muerto, despedazado revisaron el altillo estaba solo una mesa, en el centro de esta un documento con una oración que decía, al justo juez, toda la escritura hablaba del pacto de su hijo con el diablo, pero no estaba firmado, pues esta era la razón que le atacó porque no quiso firmar. Luego toda la fortuna que su hijo hizo se iba perdiendo, sus padres se quedaron sin fortuna y sin hijo.

N° 114

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: LA PROSESIÓN EN LA NOCHE	
<p>Descripción: Dicen que había una mujer muy curiosa; su casa tenía una ventana a la calle y frente a la casa todas las noches pasaba una procesión con velas encendidas y las llevaban muchas personas, se escuchaba un barrullo que la mujer no entendía, cuando se acercaba la procesión la mujer salía a la ventana para mirar.</p> <p>Cierta noche sale a la ventana para ver pasar la procesión y se le acerca una persona que le entrega unas velas invitándole a participar de la procesión la noche siguiente y ella dice que con todo gusto estará esperando para participar en dicho cortejo, la mujer al otro día se levanta para ver las velas pero la ingrata sorpresa se encuentra con unas canillas de muerto. La señora nunca más volvió a ser curiosa.</p>	

N° 115

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Chimborazo	Cantón: Chambo
2. DATOS INFORMATIVOS	
Narrador:	María Teresa Cortez / 50 años / Investigadora
Recopilación y adaptación: Ivonne Terán y Víctor Valverde	
NOMBRE DE LA LEYENDA: EL BARTOLO	
<p>Descripción: En un pueblito grande de casas coloniales, con balcones adornados con flores, guirnaldas y bonitas mujeres que cada tarde y noche engalanaban aquellos pasamanos muy coquetonas y esperando tal vez que algún apuesto caballero se fije en ellas con fina galantería.</p> <p>En aquel pueblo había una señora que tenía siete hijas solteras la madre arreglaba el gran balcón para que sus hijas pesquen algún galán y mejor aún que sea rico para recibir un buen lote. Estaba muy preocupada la señora al ver que no ocurría nada de esto y dijo entregaré a una de mis hijas al primer hombre que se acerque, de pronto a un no acababa de decir se presentó un auto lujoso un apuesto caballero que pidió permiso a la Señora para llevar a bailar a la última de sus hijas.</p> <p>En la esquina había una rockola donde se reunían la Juventud para bailar la canción que estaba de moda era la canción del Bartolo; la madre deslumbrada de la riqueza que se veía en el caballero no dudó en aceptar; una vez en el baile sonaba la canción del Bartolo y la Juventud disfrutaba mucho. Había un niño hijo de la dueña de la rockola que todas las noches se escondía bajo una banca para espiar a los bailarines, el niño veía como la hija de la vecina bailaba como adormitada y el caballero tenía un rabo tan largo que cubría con tres vueltas la cintura de la chica y poco a poco le iba levando hacia la puerta de salida, el niño dio un grito al ver la cara de este señor ¡Era horrible! tenía cachos al escuchar que el niño asustado gritaba todos callaron y este</p>	

bailarín desapareció al igual que su carro.

De no ser por la inocente presencia del niño el bailarín desaparecería con la chica, desde esa noche estaba prohibida la canción del Bartolo porque supuestamente le gustaba al diablo.

2.11 Análisis de resultados obtenidos en la recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo.

2.11.1 Análisis fuentes bibliográficas y vivas.

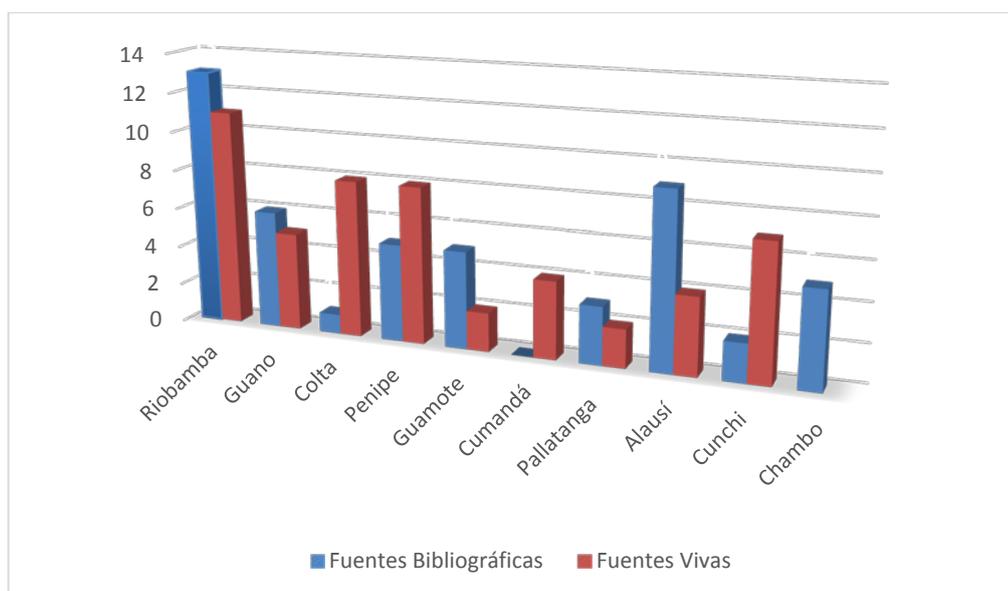


GRAFICO II. 1: Análisis fuentes bibliográficas y vivas.
Fuente: Los Investigadores

La provincia de Chimborazo cuenta con material bibliográfico extenso del cual se han obtenido 49 leyendas. El cantón con el mayor porcentaje recopilado es Riobamba con un 27%, Cunchi con el 2% y Cumandá carece de fuentes bibliográficas.

De entrevistas y fuentes vivas se obtuvieron un total de 66 leyendas, el cantón con el mayor porcentaje recopilado es Chambo con un 27%, Guamote y Pallatanga comparten el 2%.

2.11.2 Análisis del número de leyendas pertenecientes a cada cantón.



GRAFICO II. 2: leyendas pertenecientes a cada cantón.
Fuente: Los Investigadores

Cada cantón guarda celosamente su patrimonio oral el cual ha sido transmitido de generación en generación. Son los habitantes de mayor edad y experiencia, quienes haciendo uso de sus dotes de cuenteros narran relatos fantásticos para entretener a un público ávido de conocimiento. De la investigación realizada se obtuvieron 115 leyendas, de las cuales 49 pertenecen a fuentes bibliográficas y 66 a fuentes vivas. Mediante el análisis del número de leyendas pertenecientes a cada cantón se puede determinar que: los cantones que más leyendas poseen son Riobamba 24, Chambo 20, Penipe y Alausí 13, Guano 11, Colta y Chunchi 9, Guamote 7 y los cantones que poseen el menor número de leyendas son Pallatanga 5 y Cumandá 4.

2.12 Escogitamiento de las leyendas representativas de los cantones de la provincia de Chimborazo.

2.12.1 Criterios de escogimiento

Para realizar la selección de las leyendas representativas de cada cantón se tomarán en cuenta varios criterios de escogimiento los cuales permitirán determinar las leyendas más adecuadas para los niños de edades comprendidas entre los 8 y 10 años.

Basándose en la investigación bibliográfica de la clasificación de las leyendas y características del público objetivo, se escogerán las que en su contenido tengan relación con los seres mágicos y fuerzas sobre naturales, cerros y lagunas y apariciones, con el propósito de despertar el interés e imaginación de los niños. Se evitan los relatos en los cuales haya situaciones que puedan afectar la sensibilidad de los niños. Uno de los objetivos principales de esta etapa será, seleccionar las leyendas que en su contexto posean una enseñanza o moraleja. Este proceso además permitirá identificar los personajes principales que posterior mente ayudaran en el proceso del diseño de los libros digitales.

Se seleccionará una leyenda representativa por cada uno de los cantones en base a los criterios de escogitamiento para desarrollar la serie de libros digitales.

2.12.2 Tablas de escogitamiento de leyendas de la provincia de Chimborazo.

a) Tabla de selección de leyendas de la provincia de Chimborazo (Seres Mágicos).

N°	CANTÓN	NOMBRE DE LA LEYENDA	N° DE FICHA	TIPO DE FUENTE	CRITERIO DE SELECCIÓN
1	Riobamba	La fiesta en el interior del Chimborazo	008	Fuente Bibliográfica	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
2	Guano	El Monje del Monasterio de la Asunción.	031	Fuente Viva	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
3	Colta	El Cantar del Gallo	036	Fuente Bibliográfica	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
4	Penipe	El Guagua auca	050	Fuente Viva	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
5	Guamote	El Chulla Longo (único hijo)	061	Fuente Bibliográfica	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
6	Cumandá	Las Minas de Ucamari	068	Fuente Viva	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
7	Pallatanga	La Caja Ronca	069	Fuente Bibliográfica	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.

8	Alausí	Los Huaqueros	085	Fuente Viva	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
9	Chunchi	El Cerro Huacayñan	089	Fuente Viva	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.
10	Chambo	LA TACONA	103	Fuente Viva	Leyendas de seres mágicos y fuerzas sobrenaturales.

*Tabla II. 116: Escogitamiento de Leyendas Seres Mágicos.
Fuente: Los investigadores*

b) Tabla de selección de leyendas de la provincia de Chimborazo (Cerros y Lagunas).

N°	CANTÓN	NOMBRE DE LA LEYENDA	N° DE FICHA	TIPO DE FUENTE	CRITERIO DE SELECCIÓN
1	Riobamba	Los celos del Taita Chimborazo	002	Fuente Bibliográfica	Leyendas sobre cerros y Lagunas
2	Guano	La Boca de los Deseos	033	Fuente Viva	Leyendas sobre cerros y Lagunas
3	Colta	El Origen de la Laguna de Colta	037	Fuente Viva	Leyendas sobre cerros y Lagunas
4	Penipe	El Purgatorio Debajo de la Tungurahua	046	Fuente Bibliográfica	Leyendas sobre cerros y Lagunas
5	Guamote	La Prisión Flotante	064	Fuente Viva	Leyendas sobre cerros y Lagunas
6	Cumandá	Los Duendes del Árbol de Cihiron	067	Fuente Viva	Leyendas sobre cerros y Lagunas
7	Pallatanga	Sin datos
8	Alausí	Tesoro del Reino de Quito En Ozogoche	079	Fuente Bibliográfica	Leyendas sobre cerros y Lagunas
9	Chunchi	Laguna en el Parque Central	092	Fuente Viva	Leyendas sobre cerros y Lagunas
10	Chambo	La Laguna de Rocón	100	Fuente Viva	Leyendas sobre cerros y Lagunas

*Tabla II. 117: Tabla de escogitamiento de Leyendas Cerros y Lagunas.
Fuente: Los investigadores*

c) Tabla de selección de leyendas de la provincia de Chimborazo (Apariciones).

N°	CANTÓN	NOMBRE DE LA LEYENDA	N° DE FICHA	TIPO DE FUENTE	CRITERIO DE SELECCIÓN
1	Riobamba	El Duende trasnochador	020	Fuente Viva	Leyendas de apariciones
2	Guano	La Dama Tapada	035	Fuente Viva	Leyendas de apariciones
3	Colta	El Diablo de Cañi	044	Fuente Viva	Leyendas de apariciones
4	Penipe	El Árbol de Manzanas de Penipe	045	Fuente Bibliográfica	Leyendas de apariciones
5	Guamote	Las Locas Viudas	059	Fuente Bibliográfica	Leyendas de apariciones
6	Cumandá	La Muerte	066	Fuente Viva	Leyendas de apariciones
7	Pallatanga	El Diablo Que Creció	070	Fuente Bibliográfica	Leyendas de apariciones
8	Alausí	Gagones	081	Fuente Bibliográfica	Leyendas de apariciones
9	Chunchi	Los Duendecillos del Puñay	091	Fuente Viva	Leyendas de apariciones
10	Chambo	Los Diablitos de San Juan	105	Fuente Viva	Leyendas de apariciones

Tabla II. 118: Tabla de escogitamiento de Leyendas Apariciones.
Fuente: Los investigadores

CAPITULO III:

ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO, ESTUDIO DE COMPONENTES PARA LIBROS IMPRESOS Y DIGITALES INFANTILES.

3.1 Características de los niños en edad escolar.

El niño entre 8 y 10 años enfrenta una de las etapas más exigentes de su desarrollo personal, la cual será determinante para la consolidación de su personalidad y de sus capacidades emocionales, laborales y sociales. Por primera vez en su vida deberá desenvolverse en un ambiente formal que le exigirá un desempeño objetivo en campos hasta ahora no explorados para él. Es el momento de conquistar un mundo más amplio, atrayente, competitivo y agresivo.

3.1.1 Tipos de desarrollo

3.1.1.1 Desarrollo físico: El niño tiene la madurez para dominar las habilidades motoras. Físicamente, los niños de esta edad ya pueden tirar, cortar, rodar y patear una pelota a la perfección. Es la edad perfecta para disfrutar de los deportes. Pueden moverse rápidamente, y tienen el control para cambiar de rumbo o pararse sin caer. También ya tienen la capacidad de bailar con ritmo, y de participar en actividades como la gimnasia que dependen del equilibrio, esta edad es clave en la auto-apreciación permitiéndole conocer sus propios alcances.



Figura III. 22: “Jugar como niños”
Fuente: <http://quecorralapelota.blogs.upv.es/225/>

3.1.1.2 Desarrollo cognitivo: En su desarrollo cognitivo, debe tener bien afianzadas sus habilidades lectoras. Los niños ya pueden usar la lectura como un medio para aprender cosas nuevas. Leyendo independientemente, pueden descubrir mundos nuevos en la ciencia, la historia y la imaginación. El lenguaje que van desarrollando muchas veces refleja sus hábitos de lectura, y pueden aprender hasta 20 nuevas palabras al día, simplemente de los libros, revistas o sitios web que frecuentan. En esta edad es muy importante que los padres proporcionen a sus hijos un ambiente en casa que fomenta el hábito y el gusto por la lectura. (Francisco Fernández, 1979, pág. 147)



Figura III. 23: “Niños escribiendo”
Fuente: <http://laprimera plana.com.mx/2013/06/13/10-claves-secretas-del-mejor-sistema-de-educacion-en-el-mundo/>

3.1.1.3 Desarrollo Emocional y social

En el desarrollo emocional y social, empiezan a superar la etapa del “amigo exclusivo”. En primero y segundo año de primaria, es muy común que los niños

se adueñan de sus amigos y no permiten que se asocien con nadie más. Ya en tercer año, nuestros niños empiezan a tener una seguridad mucho mayor, y bien pueden abrir su círculo de amigos para incluir a tres, cuatro o cinco.

El niño puede reflexionar sobre sus relaciones sociales, tiene la capacidad de reconocer su impacto sobre los sentimientos de los demás. Empieza a salir del egocentrismo de su época anterior y despertar al mundo alrededor de él: le gusta ayudar y complacer a los demás. Si bien es cierto que el niño de ocho años ya posee muchas habilidades sociales, también es necesario que practique sus destrezas sociales y emocionales para fortalecer su seguridad. (Francisco Fernández, 1979, pág. 191)



Figura III. 24: “Niños jugando con globos”.

Fuente: <http://mimitosdemims.blogspot.com/2013/07/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>

- **Autoconcepto:** Se refiere al conjunto de características o atributos que utilizamos para definirnos como personas y para diferenciarnos de los demás. Es un proceso que no está presente desde el nacimiento sino que empieza en la primera infancia y que se va desarrollando a lo largo de la vida en función de las características, personas y el ambiente en que se desarrollan.
- **Autoestima:** La autoestima es la conciencia de una persona de su propio valor, el punto más alto de lo que somos y de nuestras responsabilidades, con determinados aspectos buenos y otros mejorables, y la sensación gratificante de querernos y aceptarnos como somos por nosotros mismos y

hacia nuestras relaciones. Es un elemento básico en la formación personal de los niños. De su grado de autoestima dependerá su desarrollo en el aprendizaje, en las buenas relaciones, en las actividades, y en la construcción de la felicidad.

- **Autoconocimiento emocional:** El desarrollo social y emocional se da en tres contextos, los que en orden de importancia son: el hogar, la escuela y el entorno en general. La relación con los padres sigue siendo la base para enfrentar los desafíos de una socialización cada vez más exigente. Sin embargo, la escuela representa el escenario de mayor exigencia social, donde el niño debe demostrar y demostrarse que es capaz de hacer amigos, ser aceptado y querido, cumplir con las expectativas que sus padres y profesores tienen puestas en él y saber levantarse frente a los pequeños tropiezos. (Francisco Fernández, 1979, págs. 92,93)
- **Autocontrol emocional:** El niño comienza a tener mayor control sobre su conducta y junto a la conciencia de esta capacidad de autocontrol, pueden aparecer actos compulsivos o movimientos motores repetitivos o tics. Estos últimos reflejan que el niño está sometido a un considerable grado de tensión. Hay que tener presente que en esta etapa el niño está sometido a un variado ámbito de preocupaciones, las cuales si no son sobrellevadas en forma adecuada, determinan ansiedad y síntomas asociados.
- **Empatía:** La empatía es la capacidad de poder sentir o percibir lo que otro individuo está sintiendo o percibiendo, es una especie de sintonización con otra persona. La empatía está predeterminada en el cerebro y nada tiene que ver con la educación o la forma de ser de los padres.

3.1.1.4 Desarrollo Intelectual

El niño poco a poco, irá siendo capaz de razonar y comprender objetivamente dentro de los límites de lo concreto. Conforme vaya avanzando la etapa irá siendo capaz de abstraer y al final de la misma será posible que utilice una inteligencia basada en la lógica abstracta. El pensamiento intuitivo y subjetivo de la época anterior va dejando hueco al pensamiento lógico. En esta etapa aumenta la capacidad de razonar.

Denominada como la etapa de la edad de la razón. El niño empieza a ser capaz de entrar en mayor contacto con la realidad y de reflexionar. Esta mayor aceptación de la realidad trae como consecuencia una mayor tolerancia a la frustración. Ya no está tan inmerso en su mundo de fantasías y deseos y esto se aprecia en las explicaciones que da.

Los niños sienten la necesidad de ser reconocidos como personas, tanto dentro de la familia, como el ámbito escolar y de amigos. A lo largo de esta etapa empezará a sentirse más dueño de sí mismo. Esto favorece el progresivo distanciamiento de sus padres, alcanza así el concepto de operaciones concretas, que son un conjunto de transformaciones reversibles.

3.1.1.5 Desarrollo de la comprensión lectora

La comprensión lectora es el conjunto de procesos cognitivos que realiza una persona al leer un texto, en este conjunto también participan sus experiencias acumuladas. Todos ellos permiten al lector decodificar el texto y comprender el mensaje que intenta transmitir el autor. Constituye un vehículo para el aprendizaje, para el desarrollo de la inteligencia, para la adquisición de cultura y para la educación de la voluntad, es el cimiento para todos los aprendizajes. Es fundamental la lectura en la educación por ser la única materia escolar que además de construir una meta a alcanzar, es también la clave para poder aprender y manejar casi todas las demás destrezas y habilidades.

Los niños de 8 y 10 años manejan casi la misma cantidad de oraciones totales y las oraciones simples, pero los de 10 años disminuyen levemente la aparición de estas últimas. Manejan mayor cantidad de oraciones complejas y dentro de estas existe el empleo de cláusulas sustantivas y las cláusulas adjetivas, mas no en las adverbiales. Mientras más edad tenga el niño, mayor cantidad de oraciones complejas producirá. El lenguaje ya se estructura semejante a la del adulto e incrementa su vocabulario en relación al medio en el que se desenvuelve. Se desarrolla el pensamiento operacional y hay una integración total de normas familiares y sociales. (Francisco Fernández, 1979, págs. 196,197)



Figura III. 25: "Niños leyendo".

Fuente: <http://blog.cuatrogatos.org/blog/?cat=379>

En esta etapa se desarrolla:

- **Entonación:** Tiene la función sintáctica muy importante y evidente para señalar distintas clases de oraciones, como son las enunciativas, las interrogativas y exclamativas.
- **Sobregeneralización:** Es una particularidad en el lenguaje del niño. Este elemento se refiere al aspecto específico de algunos errores gramaticales que reflejan el sistema de organización lingüístico del niño.

3.1.1.6 Problemas que se presentan durante la edad escolar.

Cuando un niño tiene problemas para procesar la información que recibe y muestra señales que indican la presencia de un problema de aprendizaje:

- Dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones.
- Problemas para recordar lo que alguien le acaba de decir.
- Dificultad para dominar las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar.
- Dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda, para identificar las palabras, entre otros. Puede presentar tendencia a escribir las letras, las palabras o los números al revés.

- Falta de coordinación al caminar, hacer deporte o llevar a cabo actividades sencillas como sujetar un lápiz o atarse el cordón del zapato.
- Facilidad para perder o extraviar su material escolar, libros y otros artículos.
- Dificultad para entender el concepto de tiempo, confundiendo el "ayer", con el "hoy" y/o "mañana".
- Tendencia a la irritación o a manifestar excitación con facilidad.



Figura III. 26: "Niña triste"

Fuente: <http://blog.cuatrogatos.org/blog/?cat=379>

Características de los problemas de aprendizaje

- **Lectura:** El niño se acerca mucho al libro; dice palabras en voz alta; señala, sustituye, omite e invierte las palabras; ve doble, salta y lee la misma línea dos veces; no lee con fluidez; tiene poca comprensión en la lectura oral; omite consonantes finales en lectura oral; pestañea en exceso; se pone bizco al leer; tiende a frotarse los ojos y quejarse de que le pican; presenta problemas de limitación visual, deletreo pobre, entre otras.
- **Escritura:** Invierte y varía el alto de las letras; no deja espacio entre palabras y no escribe encima de las líneas; coge el lápiz con torpeza y no tiene definido si es diestro o zurdo; mueve y coloca el papel de manera incorrecta; trata de escribir con el dedo; tiene un pensamiento poco organizado y una postura pobre.
- **Auditivo y verbal:** El niño presenta apatía, resfriado, alergia y/o asma con frecuencia; pronuncia mal las palabras; respira por la boca; se queja de problemas del oído; se siente mareado; se queda en blanco cuando se le

habla; habla alto; depende de otros visualmente y observa al maestro de cerca; no puede seguir más de una instrucción a la vez; pone la tele y la radio con volumen muy alto.

3.1.1.7 Influencia de padres y maestros en el interés por la lectura.

Los padres son los primeros maestros y los que ejercen mayor influencia en las vidas de los niños. Por eso es muy importante que los padres desarrollen y mantengan enlaces fuertes con las escuelas de sus hijos. Cuando los padres y las familias se involucran en las escuelas, los niños tienden a destacarse más y sus opiniones sobre la escuela son más positivas. Para que los niños puedan tener éxito en la escuela, los padres y las familias deben participar activamente en el aprendizaje de los niños. En efecto, muchos estudios científicos demuestran que lo que la familia es más importante para el éxito escolar de los niños que el nivel de ingresos familiares o el nivel educativo de los padres.

En el hogar

- Comentan en presencia del niño libros leídos y permitir que él exprese sus propios comentarios.
- Realizan con el niño actividades de utilización del tiempo libre destinadas al enriquecimiento cultural y educativo, entre las cuales se incluye la lectura.
- Asociación de la lectura con situaciones de agrado.

En la escuela

Es de vital importancia la presencia de materiales de lectura variada y adecuada a los niveles de habilidad e interés de sus alumnos y existencia de mecanismos de acceso a esos materiales.

El docente debe:

- Mostrar un alto nivel de conducta lectora.
- Mostrar cómo utilizar materiales de lectura para el cumplimiento de objetivos curriculares y extracurriculares.

- Entrenamiento adecuado en el desarrollo de habilidades de lectura, que tome en consideración las diferencias individuales y que utilice métodos que desarrollen progresivamente las habilidades
- Recomendar y hacer comentarios sobre materiales de lectura específica.
- Permitir al alumno escoger sus propios materiales y comentar lo que lee.
- Hacer pruebas de comprensión de lectura, vocabulario y de búsqueda de información.

3.2 Análisis de componentes y características de libros impresos y digitales.

3.2.1 La literatura infantil y su didáctica.

En todas las culturas, los cuentos o leyendas han permitido a niños y niñas explorar mundos lejanos o saberes complejos de su propio mundo proporcionándole modelos simplificados. Ayudan simultáneamente a conocer y a estructurar su pensamiento poniéndole en contacto con problemas protagonizados en muchos casos por niños o niñas o por seres (animales, seres fantásticos) con los que ellos y ellas pueden identificarse fácilmente.

Además, presentan la realidad en forma de problemas dándoles la oportunidad de aprender y aplicar un modelo para su resolución basado en la identificación del problema.



Figura III. 27: "Padre enseñando a su hijo".

Fuente: <http://hugoherci.wordpress.com/category/reflexiones/padres-e-hijos/>

3.2.2 La importancia de la literatura infantil en el desarrollo integral de los niños.

La Literatura infantil contribuye al desarrollo cognitivo, tanto en su aspecto perceptivo como memorístico; es un medio extraordinario para fomentar vínculos afectivos; ofrece modelos de conducta positivos y negativos; puede favorecer el desarrollo ético a través de la identificación con determinados personajes de los cuentos o leyendas, y sirve para eliminar tensiones y superar miedos y problemas emocionales.

- El desarrollo físico-motor y psicomotor.
- El desarrollo cognitivo (atención, percepción, memoria y resolución de problemas).
- El desarrollo emotivo – afectivo.
- El desarrollo de la autoestima.
- El desarrollo social.
- El desarrollo lingüístico, estético y literario.
- El desarrollo moral.
- El desarrollo creativo.

También es importante en el desarrollo de los pequeños es el estímulo que reciben para la lectura. Está comprobado que entre más se estimule el hábito de leer, más capacidades desarrollarán los niños. La lectura es una parte trascendental para que nuestros pequeños descubran nuevos mundos en sus mentes y abran las mismas a un universo de posibilidades.

3.2.3 Pautas a tomar en cuenta en el análisis del público objetivo.

Estas pautas permitirán determinar las características propias de cada uno de los individuos y contribuirán en el diseño, redacción y manejo de elementos adecuados para los niños de 8 a 10 años. Con el propósito de reforzar los conocimientos adquiridos en el aula y el hogar además se pretende contribuir en el aprendizaje de nuevas habilidades y destrezas.

1.Desarrollo cognitivo
La lectura se convierte en un medio de aprendizaje
Retención de nuevo vocabulario
2.Desarrollo emocional
Autosuficiencia
Abre su círculo y comparte sus experiencias

Ayuda a los demás y fortalece sus valores
Se identifica con las emociones de los demás
3. Desarrollo intelectual
Razona y comprende objetivamente
Pensamiento lógico
Se da cuenta de la realidad que lo rodea y reflexiona sobre ello
4. Desarrollo de la comprensión lectora
La lectura es la clave para manejar las demás destrezas y habilidades
Manejan oraciones complejas
Emplean vocabulario en relación al medio en el que se desenvuelve.
5. Problemas que se presentan en la edad escolar
Dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones
Dificultad para dominar las destrezas básicas de lectura, deletreo y escritura
6. Literatura infantil
Utilizar personajes con los que los niños puedan identificarse fácilmente
Presentar la realidad en forma de problemas dándoles la oportunidad de aprender y aplicar un modelo para su resolución
Fomentar vínculos afectivos; ofrece modelos de conducta positivos y negativos
7. Pautas de diseño editorial
Comprensión lectora de los niños según su edad
Intereses, pensamientos y preferencias
Desarrollo de personajes más complejo
Crear hábitos de lectura en la infancia
Elaborar una propuesta interesante y atractiva

*Tabla III.119: Ficha pautas a tomar en cuenta en el análisis del público objetivo.
Fuente: Los investigadores*

3.3 Elementos de diseño apropiados para niños.

Al crear libros para niños hay que tomar en cuenta múltiples factores que permitan tener una idea de qué es lo que en verdad funciona, estos puntos ayudarán a elaborar una propuesta interesante al saber cuáles son sus intereses y pensamientos, con cada año que pasa, las habilidades de comprensión de lectura de los niños cambian y se incrementan, hay que saber para qué grupo tu libro será dirigido, la extensión de los libros cambia de acuerdo al grupo de edad de los lectores. Los pequeños tienen menor capacidad de atención, por lo que requieren libros más breves. Algunos niños mayores de ocho a 12 años de edad son capaces de leer obras mucho más extensas.

Las historias para niños de ocho a 12 años de edad por lo general tienen un argumento y un desarrollo del personaje más complejos. Para conseguir convertir a los niños en lectores adultos competentes y capaces de disfrutar con la lectura, el acercamiento del niño a los libros debe hacerse sin que sea demasiado tarde. Quien no adquiere el hábito lector en la infancia o adolescencia, es difícil que lo llegue hacer después.

3.3.1 Soporte

- **Portada:** Lograr un diseño atractivo y colorido para la portada de un libro es importante para todos los textos, pero es doblemente importante cuando se trata de libros infantiles. Antes que cualquier cosa, un niño pequeño se interesa en las imágenes de las portadas, ya que en la mayoría de los casos, está aprendiendo a leer. Los programas de software para diseño gráfico, el escáner y la computadora permiten experimentar con las portadas para libros infantiles más fácil que nunca. Esta nueva tecnología ofrece, a los autores y diseñadores de estos textos, más libertad para crear un mundo atractivo para sus lectores de preescolar y primaria.

El título principal o portada cumple la función representativa de ser la puerta del texto. En la página titular o portada debe aparecer: el nombre del autor, el título de la obra, la editorial, el lugar donde se editó el libro y, siempre que sea posible, el año de edición. La portada le ofrece al tipógrafo la oportunidad de demostrar su fantasía y su creatividad. Generalmente es el título de la obra el que aparece en los caracteres más grandes.

En la portada se puede emplear también un color decorativo, una viñeta o un renglón en otra tipografía. La página titular requiere un cuidado especial, ya que en ella se revela la calidad de todo el libro. Puede contener dibujos en líneas simples, una versión aumentada de una pintura, un collage con diferentes objetos o una combinación de todos los elementos participantes en la obra. Determina cuál es la técnica que mejor muestre a los personajes y a la historia según la edad del lector del libro. Por ejemplo, los personajes llenos de color o los dibujos animados se utilizan con frecuencia en cubiertas de libros para niños en edad preescolar.

- **Formato:** El uso de un formato específico para un libro impreso o digital dependerá de la finalidad y la manejabilidad que debe caracterizar al libro para comodidad del usuario. Un libro ha de ser lo más ligero posible y no innecesariamente grande. A la hora de establecer los formatos, se debe tomar en cuenta aspectos técnicos de producción y diseño, la mayoría de publicaciones y formatos están basados en estándares (ISO-DIN), permitiendo que un diseñador se adapte a los formatos existentes y no haga propuestas de diseño que pueden implicar más costos o ser simplemente imposibles de reproducir.

El tamaño ideal para los libros impresos infantiles es de 19x19 cm, ya que este es un formato cuadrado especialmente pensado para cuadernos de viaje, álbumes de fotos o cuentos infantiles, por otra parte los formatos digitales dependerán del dispositivo en el que sea presentado, el formato PDF es el único formato soportado por todos los dispositivos, en nativo, y desde Word (PC) o Pages (Mac) es casi instantáneo producir un PDF. Las conversiones a ePub o AWZ no son inmediatas. Puedes perder muchas horas de tu tiempo en hacer tu ebook compatible con estos formatos.

- **Encuadernación:** La encuadernación es la acción de coser o pegar varios pliegos o cuadernos de texto y ponerles cubierta para mantenerlas protegidas, darles durabilidad y darle atractivo al volumen. La elección dependerá del presupuesto, número de hojas y el público objetivo. Es necesario también conocer los tipos de encuadernación existentes entre las cuales encontramos: encuadernación rústica, térmica, en piel, en espiral entre otras.

La encuadernación ideal para libros infantiles es la Rústica, conocida popularmente como encuadernación de tapa blanda, en este caso el libro es cosido o encolado y forrado con una cubierta de cartón no rígida y pegada al lomo. Normalmente, esta encuadernación es la que se usa para ediciones económicas o populares y si se unen las hojas con cola en lugar de cosidas se abarata más el costo. Este tipo de encuadernación lo llevan generalmente las ediciones de bolsillo y los libros de comics.

3.3.2 Retícula

La retícula constituye una estructura donde se agrupan: textos, imágenes y símbolos con el propósito de comunicar y solucionar problemas visuales. Facilita la navegación del usuario a través del contenido y establece un orden o jerarquía entre los elementos en la página.

Las retículas pueden ser: Flexible, rigurosas, orgánicas o mecánicas.

La retícula flexible ayuda a diseñar páginas dinámicas, originales y con movimiento. En las cuales se ubicaran los elementos compositivos en forma un poco desordenada pero sin perder la estética, divirtiéndonos y jugando con los contrastes de color, forma y textura.

Tomando en cuenta las necesidades de los niños es importante determinar también el número adecuado de columnas, márgenes, sangría y demás elementos para evitar confusión y aburrimiento.

3.3.3 Elementos compositivos

- **Ilustraciones:** Las figuras e ilustraciones deben ante todo secundar el objetivo del contenido del libro o texto, y por lo tanto deben concordar también óptica y estéticamente con la tipografía del texto. La ilustración cumple distintas funciones: muestra y embellece, o adorna el texto, y por esto también cumple un objetivo comercial: atraer la atención del público.

La ilustración infantil consta de un proceso creativo en el que el ilustrador debe sentirse parte de la narrativa, conseguir gran expresividad fácilmente reconocible por los ávidos lectores, que hacen de cada historia la suya propia. Las ilustraciones en los libros de literatura infantil motivan el aprendizaje de la lectoescritura, y es, además, un componente fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas infantiles. Consiste en expresar creativamente una serie de ideas mediante el dibujo y el color, y conseguir con ello una comunicación eficaz con el observador. Para niños que cursen niveles medios de primaria, es necesario considerar un enfoque más abstracto.

- **Tipografía:** Las formas deben ser sencillas, ya que la cultura visual de un niño es menor que la de un adulto. Para los títulos se puede utilizar las que sean más divertidas y que destaquen. Para bloques de texto impresos se recomiendan tipografías con serifa ya que facilita la lectura y el reconocimiento de las letras, para bloques de texto digitales se recomienda tipografía sin serifa o sans serif que en libros para niños son un aporte simple pero acogedor.

- **Manchas de color:** Las manchas de color, son áreas de color o textura diferente que al fondo que pueden tener varias utilidades y significado dependiendo de su forma tamaño y color.

Las manchas de color que se pueden utilizar en el diseño de libros infantiles, deben contener contrastes fuertes de color, formas irregulares y divertidas las cuales deben ser ubicadas en varias direcciones para obtener una composición dinámica y con movimiento.

- **Filetes:** Los filetes permiten jerarquizar la información y ayuda a guiar al usuario en la lectura, además dirigen la vista a través de los elementos como: palabras, bloques de texto e imágenes. Al diseñar páginas para niños y jóvenes se debe utilizar filetes discontinuos, gruesos y divertidos con el propósito de crear un diseño atractivo.
- **Áreas de descanso visual:** Las áreas de descanso visual son espacios donde no se coloca información textual o imágenes, generan descanso en la lectura y en el diseño expresa sencillez, equilibrio y unidad.

El descanso visual se convierte en un elemento indispensable al momento de diseñar para niños ya que el exceso de información textual puede confundirlos y cansarlos.

- **Color:** El color es uno de los elementos compositivos que por sí solo puede comunicar un mensaje. Escoger los colores adecuados es indispensable, se los puede hacer mediante el nivel denotativo, para representar lo que

físicamente está relacionado con él; por otro lado se puede escoger los colores mediante el nivel connotativo para representar algo subjetivo.

El color dependerá de la edad del niño y la estética que se le quiera dar al diseño.

3.3.4 Programas para la edición de libros impresos y digitales.

Para la digitalización de los bocetos se utilizará un scanner, para la creación de imágenes vectoriales se manejará un editor de gráficos vectoriales con el propósito de crear las ilustraciones digitales y para proporcionar color y textura, también se maneja un editor de gráficos con el intención de realizar retoques a las imágenes y escenas de los libros.

Para el diseño editorial de los libros infantiles se empleará un programa de composición digital de las páginas, para la distribución de elementos y animación interactiva de libros digitales.

3.3.5 Consideraciones técnicas para el diseño de libros digitales infantiles.

Para diseñar los libros impresos y digitales se tomaran en cuenta las siguientes consideraciones.

SOPORTE:		
Portada:	Formato:	Encuadernación:
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño atractivo y colorido • Título de la obra • Nombre del autor • Dibujos en líneas simples • Collage de con diferentes objetos y personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Depende de finalidad y utilidad • Comodidad del usuario • Debe ser lo más ligero posible • Formatos estándar (ISO-DIN) • Costo de producción y optimización de materiales • Formato cuadrado especialmente pensado para el diseño de cuentos infantiles 	<ul style="list-style-type: none"> • Dependerá de: Presupuesto, numero de hojas y del público objetivo. • Encuadernación rustica utilizada para ediciones de bolsillo y libros de comics.
RETÍCULA:		
<ul style="list-style-type: none"> • Estructura donde se agrupan con el propósito de comunicar 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita la navegación del usuario a través del contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • La retícula flexible permite diseñar paginas dinámicas, originales y

un mensaje		con movimiento
ELEMENTOS COMPOSITIVOS:		
Ilustraciones:	Tipografía:	Manchas de color:
<ul style="list-style-type: none"> • Deben tener relación con el contenido de libro • Concordar óptica y estéticamente con el texto • Atrae la atención del público objetivo • Mostrar un enfoque más abstracto 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas sencillas • Títulos con fuentes divertidas y que destaquen • Textos impresos con tipografía con serif • Textos digitales con tipografía sin serif 	<ul style="list-style-type: none"> • Contrastes fuertes de color • Formas irregulares • Ubicación de los elementos en varias direcciones
Filetes:	Áreas de descanso visual:	Color:
<ul style="list-style-type: none"> • Jerarquizar la información • Guiar al usuario en la lectura • Filetes discontinuos, gruesos, decorativos crean un diseño atractivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa, sencillez equilibrio y unidad • Suaviza el exceso de información textual 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica un mensaje • Escoger los colores adecuados es indispensable • Niveles denotativo y connotativo • Edad del público objetivo • Estética que se le quiera dar al diseño.

*Tabla III. 120: Ficha consideraciones técnicas para el diseño de libros digitales infantiles.
Fuente: Los investigadores*

3.4 Análisis de libros impresos y digitales.

En este ítem se realizará el análisis de cuatro libros, dos impresos y dos digitales, con el uso del método inductivo con el propósito de determinar los componentes y características icónicas, cromáticas y tipográficas aptas para la lectura en los niños de 8 a 10 años.

3.4.1 Características visuales de libros impresos

Título: Cuentos de Medianoche



Cuatro relatos narrados con humor y sencillez, en los que la autora crea ambientes llenos de fantasías para los pequeños lectores. Quienes se atrevan a leer estos cuentos serán recompensados con un derroche de imaginación y conocerán seres increíbles.

Autor:	Leonor Bravo
Ilustrador:	Eduardo Cornejo
Editorial:	Alfaguara Infantil
Género:	Cuento
Formato:	15 x 21 cm
Edad:	Desde 8 años
Páginas:	90
Número de palabras por hoja:	139 a 200
Encuadernación:	Rústica
Estilo de Ilustración:	Surrealista, Full color.
Tipografía:	<ul style="list-style-type: none"> • Con serifa • Trazos discretos • Contraste sutil • Modulación pronunciada. • Ideal para el diseño de libros impresos.
Elementos Compositivos:	Filetes decorativos, manchas de color, Ilustraciones divertidas, colores planos y degradados, descanso visual.
Observaciones:	Formato ideal para llevarlo a todos lados, textos e imágenes de alta calidad.

*Tabla III.121: Ficha análisis libros impresos
Fuente: Los investigadores*

Título: El gran espíritu de la selva



Hola, soy Pedro Maldonado. Un día tuve que ir de vacaciones a la casa de mi abuela en la selva, donde no hay banda ancha ni tele ni supermercado. ¡Allí me sucedió algo inexplicable! Un líquido azulado borró mi personalidad y, para recuperarla, tuve que emprender un viaje peligroso, viviendo toda clase de aventuras y enfrentado a personajes muy extraños.

Autor:	Irina Gamayúnova
Ilustrador:	Jaime Hidalgo
Editorial:	Editorial Norma S.A.
Género:	Cuento
Formato:	12 x 20 cm
Edad:	A partir de los 9 años
Páginas:	184
Número de palabras por hoja:	125 a 200

Encuadernación:	Rustica
Estilo de Ilustración:	Surrealista, blanco y negro.
Tipografía:	<ul style="list-style-type: none"> • Con serifa • Modulación pronunciada. • Ideal para el diseño de libros impresos. • Letra capital.
Elementos Compositivos:	Filetes jerarquización de contenidos, Ilustraciones impactantes, descanso visual.
Observaciones:	Formato ideal para llevarlo a todos lados, textos e imágenes de alta calidad, numeración ubicada en la parte lateral superior de la página.

Tabla III. 122: Ficha análisis libros impresos 2
Fuente: Los investigadores

3.4.2 Características visuales de libros digitales

Título: La granja de los animales



¿Qué pasa en la granja cuando el granjero está enfermo? Descubre en este libro para niños con contenido multimedia, las aventuras de unos animales cuya amistad y voluntad consiguen que la granja siga funcionando mientras se divierten.

Autor:	Javier Inaraja
Ilustrador:	Javier Inaraja
Editorial:	EbookInteractivo.com
Género:	Cuento
Formato:	E-book interactivo
Edad:	A partir de los 8 años
Disponible para dispositivos:	iPad y Mac.
Páginas:	18
Número de palabras por hoja:	40 a 50
Estilo de Ilustración:	Realista, Full color
Tipografía:	<ul style="list-style-type: none"> • Sin serifa • Trazos orgánicos.
Elementos Compositivos:	Manchas de color e ilustraciones excelentes.
Observaciones:	Textos e imágenes de alta calidad y con mucho detalle.

Tabla III. 123: Ficha análisis libros digitales
Fuente: Los investigadores

Título: A la Susanita le gusta cantar



A la Susanita lo que más le gusta hacer es “CANTAR”. Ya de pequeña, cuando daba sus primeros pasos, en lugar de pedir las cosas hablando, como todo el mundo, ¡ella lo pedía cantando!

Autor:	Carmen Báez
Ilustrador:	Javier Inaraja
Editorial:	EbookInteractivo.com
Género:	Cuento
Formato:	E-book interactivo
Edad:	A partir de los 8 años
Disponible para dispositivos:	iPad y Mac.
Páginas:	15
Número de palabras por hoja:	40 a 50
Estilo de Ilustración:	Surrealista, Full color
Tipografía:	• Sin serifa
Elementos Compositivos:	Machas de color e ilustraciones excelentes.
Observaciones:	Textos e imágenes de alta calidad y con mucho detalle, actividades y audio.

*Tabla III. 124: Ficha análisis libros digitales
Fuente: Los investigadores*

3.4.3 Tabla comparativa de resultados del análisis de libros impresos y digitales.

CRITERIOS	LIBROS DIGITALES	LIBROS IMPRESOS
Género:	Cuento	Cuento
Formato:	E-book interactivo	Tamaño 15 x 21 cm
Edad:	A partir de los 8 años	Desde 8 años
Dispositivos:	iPad y Mac.	
Páginas:	15	90
Número de palabras por hoja:	40 a 50 en promedio	125 a 200 en promedio
Estilo de Ilustración:	Surrealista, Full color	Surrealista, Full color y en blanco y negro.
Tipografía:	• Sin serifa	• Con serifa • Trazos discretos • Contraste sutil

		<ul style="list-style-type: none"> • Modulación pronunciada • Letra capital
Elementos Compositivos:	Manchas de color e ilustraciones excelentes.	Filetes decorativos, manchas de color, ilustraciones divertidas, colores planos y degradados, descanso visual.
Observaciones:	Textos e imágenes de alta calidad y con mucho detalle, incorpora actividades y audio.	<ul style="list-style-type: none"> • Formato ideal para llevarlo a todos lados, textos e imágenes de alta calidad. • Textos e imágenes de alta calidad.

Tabla III. 125: Comparativa de resultados del análisis de libros impresos y digitales.
Fuente: Los investigadores

Se puede concluir que para acceder a los libros digitales el usuario debe contar con un dispositivo compatible con la aplicación creada, en cuanto al diseño y distribución de elementos posee un menor número de páginas y en su contenido textual el número de palabras por página es menor al de un libro impreso, otra de las diferencias se observa en el tipo de letra utilizado ya que estos tipos son mucho más sencillos fluidos y sin serifa. Esos libros permiten mostrar textos e imágenes de alta calidad y con mucho detalle, además se pueden incorporar actividades y audio.

Por otro lado los libros impresos implican un mayor costo, aunque la calidad no desmerece de los libros digitales, el formato es variado y depende del público objetivo de sus necesidades, en cuanto al diseño y distribución de los elementos se puede concluir que estos libros poseen un mayor porcentaje de información textual por hoja, las ilustraciones se utilizan en un porcentaje menor ya que el propósito de estas es complementar el mensaje. Las tipografías conservan serifa, trazos discretos, contraste sutil y modulación pronunciada que es ideal para la impresión de libros. La calidad de las imágenes y textos dependerá del material utilizado y del tipo de impresión.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Diseño de Libros Digitales Infantiles.

El diseño de libros digitales basados en la recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo, se compone de un proceso extenso de investigación, selección y análisis del público objetivo, de publicaciones de libros digitales e impresos existentes, de componentes y elementos de diseño adecuados para los niños de 8 a 10 años.

Con el propósito de crear un producto didáctico, estético y funcional que contribuya con el amor por la lectura, el conocimiento de la provincia y cada uno de sus cantones, para fortalecer los conocimientos y la cultura en los niños.

4.2 Definición de la estrategia

- Se crearán personajes que identifiquen a cada una de las leyendas seleccionadas, que posean rasgos atractivos para los niños de nuestro target.
- Se diseñaran las escenas tomando en cuenta los lugares donde se desarrollan las historias, utilizando como base la observación previa hecha en cada uno de los cantones.
- Determinar el mejor método de diseño de las páginas en base a una retícula que facilite la distribución dinámica de los elementos.
- Diseño de la portada, contra portada tomando en cuenta las pautas de diseño estudiadas previamente.
- Crear la marca paraguas y las sub marcas para identificar y diferenciar cada serie.

- Se realizarán focus group con los niños de 8 a 10 años, docentes y padres de familia de la Escuela Rafael Layedra, para el análisis preliminar del diseño de los libros y sus componentes. Con el propósito de determinar falencias en el diseño, redacción, comprensión del mensaje y calidad de imágenes y textos.
- En base a los resultados del estudio focus group se procederá a corregir los errores y diseñar los libros digitales.

4.3 Proceso de creación de personajes.

Se creará personajes que identifiquen a cada una de las leyendas seleccionadas, plasmando escenas que tengan relación con el lugar donde se desarrolle la historia. Utilizando para esto ilustración surrealista, con rasgos simples, formas geométricas, proporciones exageradas y ojos saltones.

Se tomarán en cuenta las tablas: Pautas para el análisis del público objetivo, consideraciones para el diseño de los libros impresos y digitales además de la tabla comparativa de resultados del análisis de libros impresos y digitales.

4.3.1 Construcción de personajes

1. Selección de personajes y análisis de características propias:

Se leerán las leyendas y se identificarán cada uno de los personajes principales y secundarios, también se determinarán las características físicas y las expresiones que deben mostrar cada uno de ellos. Se elaborarán los bocetos a lápiz, los cuales serán digitalizados y vectorizados para posteriormente darles color y textura.

2. Proporciones y posiciones:

Los personajes mostrarán proporciones simétricas, excepto la cabeza y rasgos faciales. Como resultado del análisis de los libros impresos y digitales y de la observación de las preferencias y reacciones de los niños frente a distintas ilustraciones.

A continuación se exponen las proporciones de la cabeza y extremidades en base a la medida del torso para formar la estructura o canon, el personaje está formado por 5 torsos de alto y 3 torsos de ancho, además se indica las 4 posiciones principales que se utilizarán para dar movimiento a los personajes.

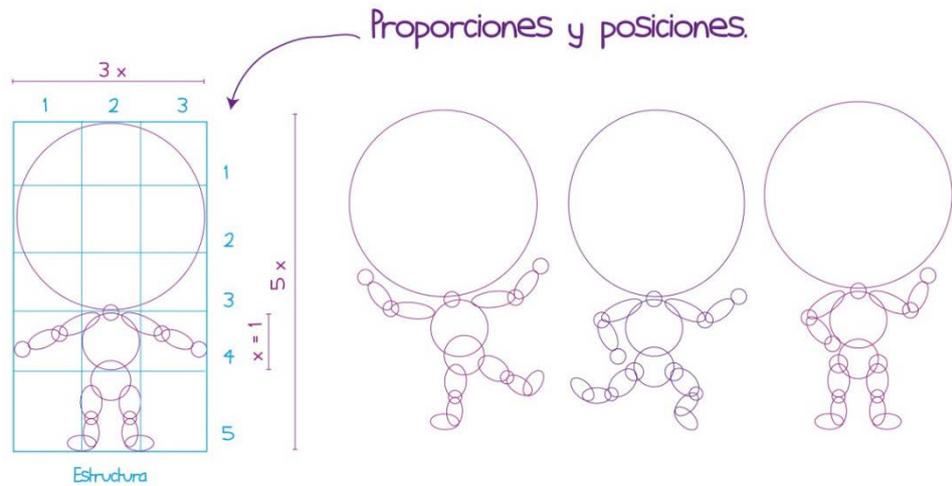


Figura IV. 28: "Proporciones y posiciones de los personajes".
Fuente: Los autores.

Se indica también las proporciones faciales de acuerdo a la estructura basada en la medida del torso de 3x3.

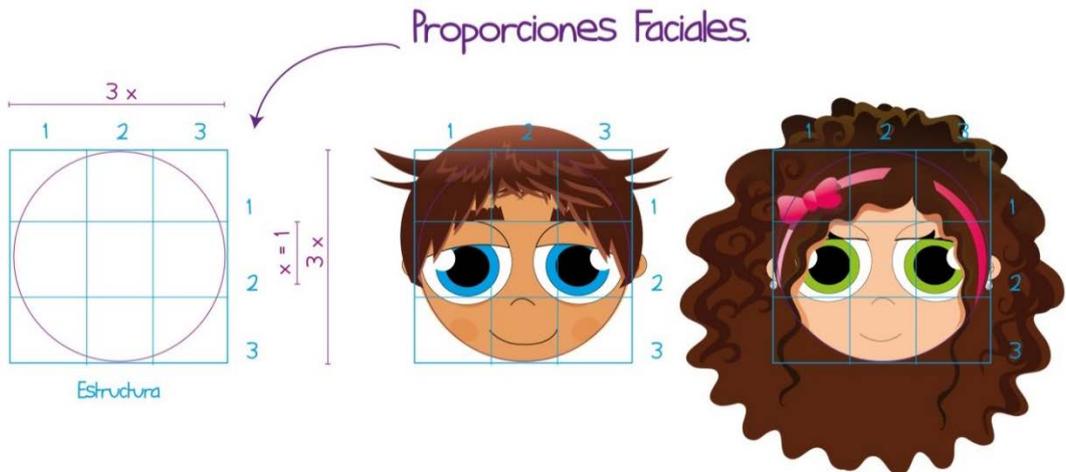


FIGURA 29: "Proporciones faciales de los personajes".
Fuente: Los autores.

4.3.2 Creación de personajes.

- Se buscará como base una imagen real con las características necesarias.
- En base a las proporciones y posiciones de los personajes se harán los bocetos a lápiz.
- Se digitalizarán y vectorizarán los bocetos para posteriormente pintarlos.

- Se elaborará una ficha que facilite determinar el proceso de creación de los personajes principales y secundarios de cada una de las diez leyendas.



Figura IV. 30: "Proceso creación de personajes".
Fuente: Los autores.

4.3.3 Tabla de creación de personajes:

Leyenda	Cantón	Personaje	Imagen real	Vectorización	Color
La fiesta en el interior de Chimborazo	Riobamba	Vaquero			
El monje del Monasterio de la Asunción.	Guano	Monje			
		Diablo			
El cantar del gallo	Colta	Indígena			

		Gallo			
		Joven			
El guagua Auca	Penipe	Borrachito			
		Bebe			
		Guagua Auca			
El Chulla Longo	Guamote	Chulla Longo			
		Chulla Longa			
		Indígena			
La minas de Ucamari	Cumandá	Serpiente			
La caja ronca	Pallatanga	Don Daniel			
		Demonio encapuchado			
Los Huaqueros	Alausí	Don Eugenio			

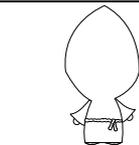
		Monjes			
El Cerro Huacayñan	Chunchi	Hermano 1			
		Hermano 2			
		Guacamaya			
La Tacona	Chambo	Tacona			

Tabla IV. 126: Creación de personajes
Fuente: Los autores.

Este proceso se realizó para cada uno de los personajes que conforman el tomo 1 de la primera edición, Leyendas de la provincia de Chimborazo “Seres mágicos”.

4.4 Proceso de creación escenas.

- Se diseñaran las escenas tomando en cuenta los lugares donde se desarrollan las historias, utilizando como base la observación previa hecha en cada uno de los cantones.
- Para las ilustraciones se hará una abstracción de los edificios y demás elementos para facilitar la identificación de estos lugares por los niños.
- Se digitalizarán y vectorizarán los bocetos para posteriormente pintarlos.
- Se elaborará una ficha que facilite determinar el proceso de creación de las escenas de cada una de las diez leyendas.



Figura IV. 31: "Proceso de creación escenas."
Fuente: Los autores.

4.4.1 Tabla de creación de escenas:

Leyenda	Cantón	Escena	Escena digitalizada, vectorizada, con color y textura
La fiesta en el interior de Chimborazo	Riobamba	Escena 1	
		Escena 2	
El monje del Monasterio de la Asunción.	Guano	Escena 3	

		Escena 4	
El cantar del gallo	Colta	Escena 5	
		Escena 6	
El guagua Auca	Penipe	Escena 7	
		Escena 8	
El Chulla Longo	Guamote	Escena 9	

		Escena 10	
La minas de Ucamari	Cumandá	Escena 11	
		Escena 12	
La caja ronca	Pallatanga	Escena 13	
		Escena 14	
Los Huaqueros	Alausí	Escena 15	

		Escena 16	
El Cerro Huacayñan	Chunchi	Escena 17	
		Escena 18	
La Tacona	Chambo	Escena 19	
		Escena 20	

Tabla IV. 127: Creación de escenas
Fuente: Los autores.

Este proceso se realizó para cada una de las escenas que conforman el tomo 1 de la primera edición, Leyendas de la provincia de Chimborazo “Seres mágicos”.

4.5.2 Elementos compositivos:

- **Ilustraciones:**

Deben tener relación con el contenido de libro, concordar óptica y estéticamente con el texto, atraer la atención del público objetivo, mostrar un enfoque más abstracto. Personajes que permitan que los niños se sientan identificados.

- **Tipografía:**

Formas sencillas, títulos con fuentes divertidas y que destaquen. Las tipografías utilizadas serán tipos sin serifa para facilitar la comprensión de los párrafos, caligráfica y decorativa para los títulos subtítulos y la portada ya que poseen rasgos fluidos y dinámicos.

Para el diseño se utilizarán las siguientes tipografías.

Textos portada:

maSEXY
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
1234567890?;!#%&+*

Textos principales: Títulos

Continuum Bold
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
1234567890?;!#%&*+

Textos secundarios: Descripción Cantón

Century Gothic
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
1234567890?;!#%&*+

Párrafos:

Arial
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
1234567890?;!#%&*+

- **Manchas de color:**

Contrastes fuertes de color, formas irregulares, ubicación de los elementos en varias direcciones.

Las manchas de color utilizadas serán en forma irregular, de color celeste y servirán para colocar el texto de las leyendas y resaltarlo.

- **Color:**

Para el diseño se utilizarán colores denotativos, colores planos y degradados, para dar realismo, textura y volumen a las escenas y personajes.

Tomando en cuenta la edad del público objetivo y la estética que se le quiera dar al diseño.

- **Filetes:**

Para la presentación de cada uno de los cantones se utilizarán filetes decorativos, para jerarquizar la información textual, además de filetes discontinuos y gruesos para crear un diseño atractivo.

- **Organización y estilos de página**

Debido a que este producto está dirigido a niños de 8 a 10 años, las páginas deben tener un diseño dinámico, tipografías sin serifa para facilitar la lectura, manchas de color e ilustraciones divertidas y atractivas.

Además para reforzar el aprendizaje y el conocimiento de cada uno de los cantones de la provincia de Chimborazo se implementará como herramienta didáctica el nombre del cantón, una descripción breve y un mapa.

Las escenas ilustradas se complementarán con texto, descanso visual y demás elementos compositivos para evitar el cansancio y aburrimiento.

El libro está compuesto por 72 páginas enfrentadas, se mantendrá un mismo esquema de organización de contenidos, en la página izquierda se ubicara la descripción del cantón y ubicación geográfica, en la página siguiente el nombre de su leyenda con su respectiva referencia.

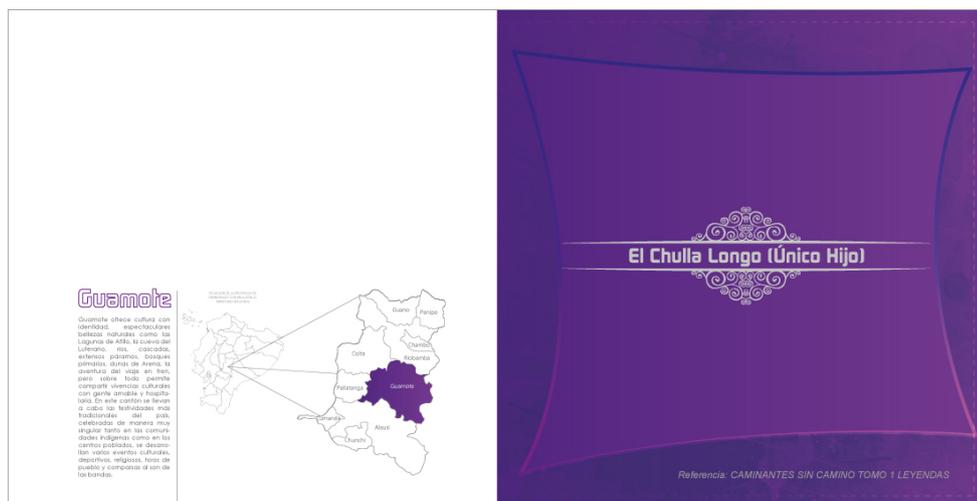


Figura IV. 33: “Organización y estilos de página.”
Fuente: Los autores.

En las páginas de descripción de cada una de las leyendas se mantendrá un sistema homogéneo de organización de elementos, en la primera página se ubicaran los personajes principales, en la siguiente página el texto que describe a la leyenda sobre una mancha de color para resaltar su contenido y facilitar la lectura.

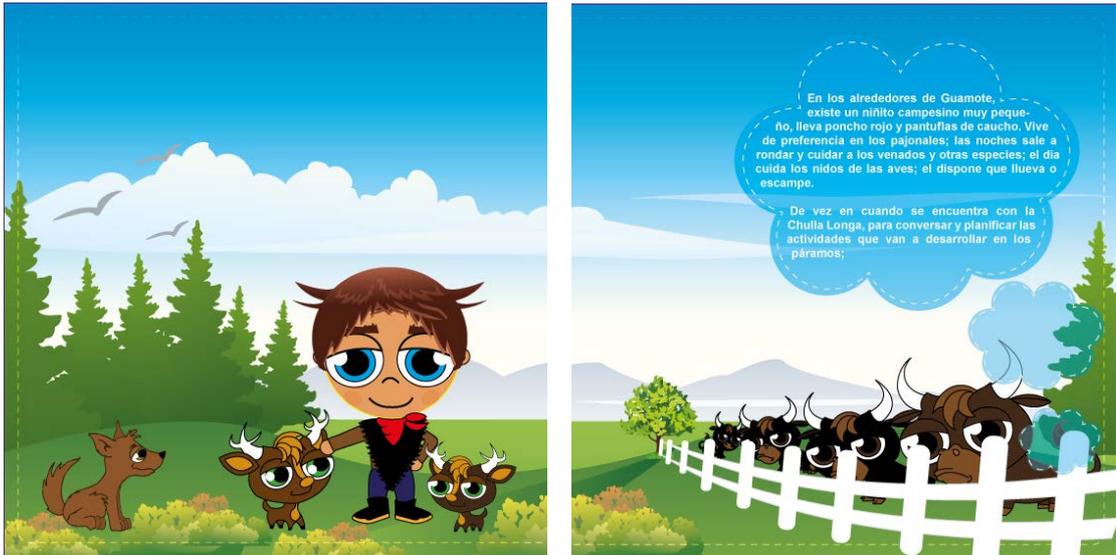


Figura IV. 34: “Leyenda El Chulla Longo (único hijo).”
Fuente: Los autores.

4.6 Diseño de la marca

4.6.1 Signos de identidad

- **Fonotipo:** El nombre del libro será “Leyendas de la provincia de Chimborazo” y se complementará de acuerdo a la clasificación de los tipos de leyendas.
- **Tipografía:** La tipografía utilizada es existente, de trazos libres y orgánicos que expresan sensualidad y dinamismo.

*Leyendas de la Provincia de Chimborazo
Seres Mágicos*

Figura IV. 35: “Tipo.”
Fuente: Los autores.

- **Cromática:**

La cromática utilizada para el diseño del logotipo está basada en una paleta de colores planos contrastantes, colores como el púrpura, celeste, verde claro y magenta son utilizados con el propósito de generar en los niños sensaciones como energía, estabilidad, nostalgia y armonía.

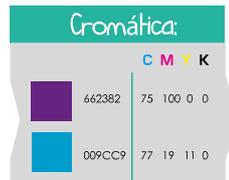


Figura IV. 36: “Cromática”
Fuente: Los autores.

- **Logotipo serie de libros:**

El logotipo posee una forma orgánica que genera la sensación de suavidad y fluidez, que complementados con los rasgos caligráficos de la tipografía atraen e impactan a los niños.



Figura IV. 37: “Logotipo serie de libros”
Fuente: Los autores.

4.7 Portada libro digital

Portada tomo 1: Leyendas de la Provincia de Chimborazo “Seres Mágicos”.

Mediante el análisis de los elementos adecuados para el diseño de libros digitales para niños se pudo determinar algunas de las características principales que debe contener una portada para un libro infantil y estas son: Contener un diseño atractivo y colorido, título de la obra, nombre del autor, dibujos en líneas simples o un collage con los diferentes objetos y personajes.

Para el diseño de la portada del libro, Leyendas de la Provincia de Chimborazo “Seres Mágicos”, se realizó la selección de los personajes representativos y elementos adecuados distribuidos en un collage, que expone a la provincia de Chimborazo como un lugar lleno de magia, diverso y pluricultural. Unido por su cultura y relatos.

Ajustándose a la retícula, como punto focal se encuentra un mundo flotante con los personajes y alguno de los elementos que componen las escenas, para atraer la atención de los niños y mostrar en forma breve los contenidos del libro.

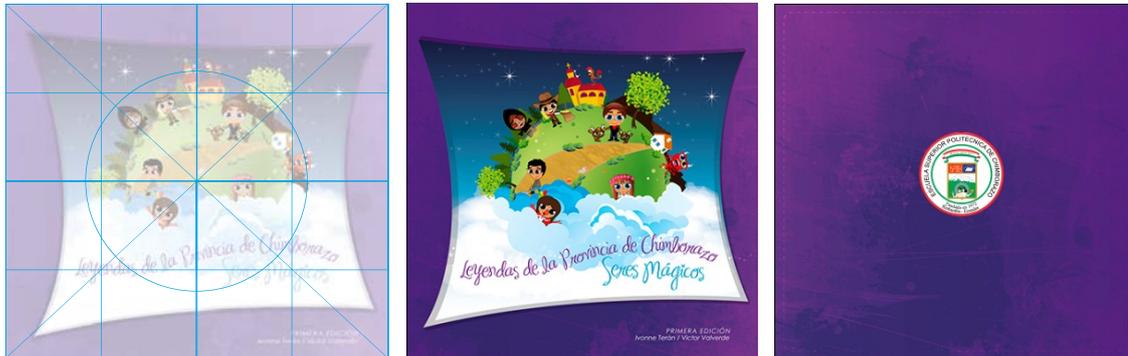


Figura IV. 38: “Retícula, Portada y Contraportada”
Fuente: Los autores.

La cromática, guarda relación con la temática del libro, la fantasía y el enfoque relajante del color purpura y azul. Facilitando la concentración y desarrollando en los niños la imaginación. La tipografía es fluida y debido a las capacidades lectoras de nuestro público objetivo no presentan un problema de comprensión.

4.8 Validación en Focus Group

La validación se realizó en día jueves 20 de febrero del 2014, con la colaboración de niños, maestros y padres de familia de la Escuela Rafael Layedra.

Para determinar el análisis preliminar del diseño de los libros y sus componentes. Con el propósito de establecer falencias en el diseño, redacción, comprensión del mensaje y calidad de imágenes y textos desde el punto de vista del usuario.

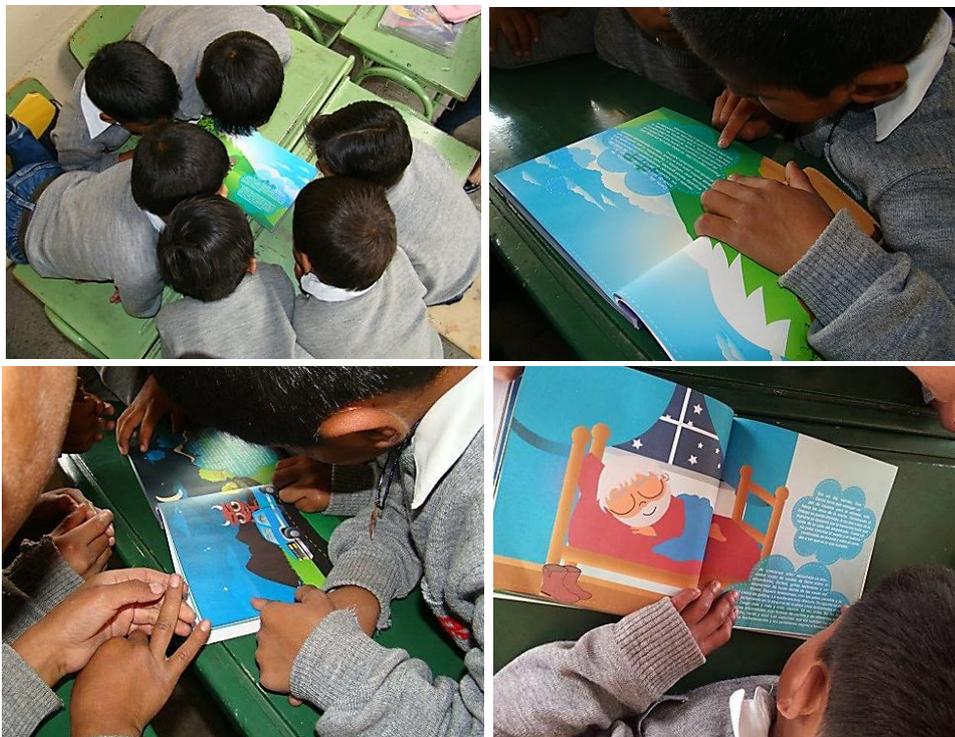
Focus group 1:

El primer estudio se realizó con 3 grupos de 6 niños de 8, 9 y 10 años, como herramienta se utilizaron 3 libros impresos, para que los niños pudieran observar las ilustraciones y los textos en tamaño real.

Se les explicó el propósito del estudio y se analizaron las reacciones, comentarios y críticas que los niños hacían durante este ejercicio.

El taller tuvo una duración de una hora y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- 1) Las ilustraciones son atractivas para los niños y ayudan en la comprensión de la información textual.
- 2) La distribución de los elementos es adecuada ya que permite entender mejor el mensaje.
- 3) Los niños comentan acerca de las leyendas, que son familiares para ellos.
- 4) Las ilustraciones generaron en los niños diversas reacciones como: sorpresa, alegría y curiosidad.



*Figura IV. 39: "Focus group niños de 8, 9,10 años"
Fuente: Los autores.*

Focus group 2:

El segundo estudio se realizó con 6 docentes de la institución, se utilizaron las mismas herramientas, pero en este caso se hicieron preguntas en base a la didáctica, redacción, normas y composición de los libros.

Este estudio es fundamental para recibir los comentarios y críticas de docentes especializados en la enseñanza y formación integral de los niños.

El taller tuvo una duración de una hora y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- 1) Se debe incluir la numeración para que los niños puedan ubicar la leyenda que desean leer.
- 2) Al comparar el libro de leyendas de la provincia de Chimborazo con propuestas manejadas anteriormente se concluye que el vocabulario utilizado es apto para los niños de esta edad ya que son palabras que utilizan diariamente, lo que les permite entender el contexto sin manejar un material adicional.
- 3) Las ilustraciones son novedosas y facilitan a los niños asociarlas con la realidad y con lugares que han visitado con sus familiares.
- 4) Como material didáctico es una propuesta excelente ya que no solo presenta las leyendas de la provincia sino que refuerza los conocimientos geográficos, históricos, culturales y habilidades lectoras de los niños.
- 5) Es importante adicionar un vocabulario que permita definir algunas palabras que podrían ser desconocidas o poco utilizadas con el propósito de mejorar la comprensión de la historia.

Focus group 3:

El tercer estudio se realizó con 6 padres de familia de la institución, se utilizaron las mismas herramientas, pero en este caso se hicieron preguntas en base al contenido, estética, utilidad y preferencias.

Con el propósito de determinar si el producto es atractivo para las personas que toman la decisión de compra.

El taller tuvo una duración de veinte minutos y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- 1) Es un libro interesante, ayuda a los niños a conocer más de su cultura y de donde viven.
- 2) El diseño es atractivo y estarían dispuestos a adquirirlo por su contenido y calidad.
- 3) Las ilustraciones son atractivas, no son ofensivas, ni generan rechazo.
- 4) Los colaboradores sugieren que se manejen los textos en color negro.

4.9 Correcciones

Después de analizar las conclusiones obtenidas del estudio focus group se determinaron las siguientes correcciones.

DIDÁCTICA	DISEÑO
1. Numeración	1. Mapa interactivo de contenidos
1. Vocabulario	2. Créditos
2. Redacción	3. Tamaño de mapas y texto

Tabla IV. 128: Correcciones
Fuente: Los autores.

4.10 Producción de libros digitales.

Luego de realizar las correcciones necesarias de didáctica y diseño se procederá a diseñar el libro digital, adicionando el mapa interactivo de contenidos, botones, sonidos y transiciones de páginas. En un programa que facilite el diseño, maquetación y composición digital de páginas, para generar como resultado una aplicación portátil o e-book.

4.10.1 Interactividad: Para que los niños puedan utilizar esta aplicación se han determinado dos alternativas, la primera permite cambiar de páginas por medio de las esquinas, haciendo clic y arrastrándolas para simular el cambio de hoja de un libro por otro lado los niños podrán cambiar de página usando los botones ubicados en la parte inferior y por medio del enlace hacia el contenido.



Figura IV. 40: "Interactividad libros digitales"
Fuente: Los autores.



Figura IV. 41: “Presentación libros digitales”
Fuente: Los autores

4.10.2 Contenidos

El niño podrá acceder a la leyenda que desea por medio del nombre haciendo clic en la lista de contenidos, o por cantón ubicando el cursor sobre el mapa interactivo seleccionando el cantón al que desea acceder.



Figura IV. 42: “Contenidos libros digitales”
Fuente: Los autores

Se podrá encontrar la ubicación geográfica y una breve descripción del cantón, adicional a esto el nombre de la leyenda y la fuente o referencia.



Figura IV. 43: "Descripción del cantón libros digitales"
Fuente: Los autores



Figura IV. 44: "Escena leyenda cantar del gallo"
Fuente: Los autores

4.10.3 Vocabulario: Para facilitar el entendimiento de alguna palabra desconocidas el niño podrá encontrar el vocabulario al final del libro digital



Figura IV. 45: "Vocabulario libros digitales."
Fuente: Los autores

VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Hipótesis:

Las leyendas plasmadas en libros digitales para niños de 8 a 10 años tendrán mayor aceptación que los libros impresos tradicionales.

Metodología aplicada en la validación de la hipótesis:

1. Una vez diseñado el libro impreso será analizado por el público objetivo y en base a éste se procederá a diseñar el libro digital tomando en cuenta las correcciones de didáctica y diseño necesarias.
2. Posteriormente se acudirá por segunda vez a la escuela Rafael Layedra con el propósito de realizar el proceso de observación y análisis de las reacciones y opiniones de los niños frente a los libros impresos y libros digitales del tomo 1 Leyendas de Chimborazo “Seres mágicos”.
3. Se realizará una tabla comparativa de resultados que permita observar los parámetros a tomar en cuenta en el análisis de las preferencias de los niños.
4. En base a la observación se determinará el nivel de atención de los niños, la facilidad para manejar la aplicación y la capacidad de retención de contenidos.

Proceso de observación y análisis de las reacciones y opiniones de los niños frente a los libros impresos y libros digitales del tomo 1 Leyendas de Chimborazo “Seres mágicos”.

Se observará a un grupo heterogéneo de veinte niños de edades comprendidas entre 8 y 10 años, se los dividirá en dos subgrupos para proporcionarles los libros impresos con las correcciones para que los puedan ojear por unos minutos, posteriormente se les facilitarán las computadoras donde podrán observar e interactuar con el libro digital, para que los analicen y comparen. De este proceso se analizarán las reacciones y comentarios de los niños frente a estos dos materiales.

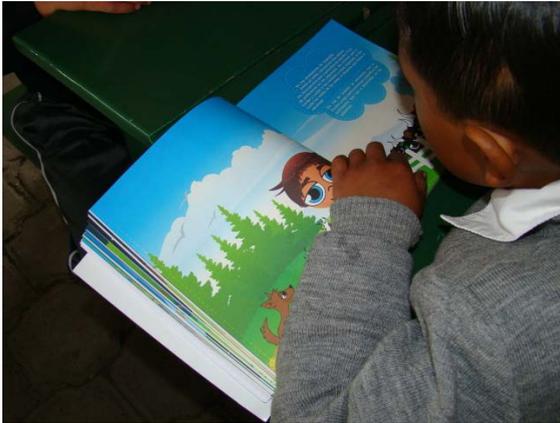




Figura IV. 46: "Collage proceso de observación y análisis"
Fuente: Los autores

Tabla comparativa de resultados del análisis de parámetros a tomar en cuenta de las preferencias de los niños.

LIBRO IMPRESO		LIBRO DIGITAL	
Ítems	Porcentaje	Ítems	Porcentaje
No poseen una computadora	10%	Colores intensos	80%
No puede manejar la computadora	10%	Tipografía clara	50%
Operación manual	20%	Divertido	80%
Material resistente	20%	Sonido	50%
Colores atractivos	20%	Fácil de usar	80%

Tabla IV. 129: Parámetros preferencias de los niños
Fuente: Los autores.

Razones por las cuales los niños prefieren los libros impresos



Gráfico IV. 3: Razones de preferencia libros impresos.
Fuente: Los Investigadores

Interpretación:

De un total de 20 niños el 10% prefiere los libros impresos porque no poseen una computadora o no pueden usarla, el 20% porque contienen un material resistente, colores atractivos y su operación es manual.

Razones por las cuales los niños prefieren los libros digitales



*Gráfico IV. 4: Razones de preferencia libros digitales.
Fuente: Los Investigadores*

Interpretación:

De un total de 20 niños el 50% prefiere los libros digitales porque contienen sonido y la tipografía es clara y entendible para ellos, el 80% piensa que es divertido y fácil de usar.

Tabla comparativa de resultados del análisis del nivel de atención, la facilidad para manejar la aplicación y la capacidad de retención de contenidos.

ÍTEMS	LIBRO IMPRESO	LIBRO DIGITAL
Nivel de atención	3	10
Accesibilidad	5	5
Usabilidad	5	10
Capacidad de retención	5	10
Interactividad	3	10
Visualización	5	10
Entretenimiento	10	10

Equivalencias	Alto	10	Medio	5	Bajo	3
---------------	------	----	-------	---	------	---

*Tabla IV. 130: Resultados análisis de atención, manejo y retención
Fuente: Los autores.*

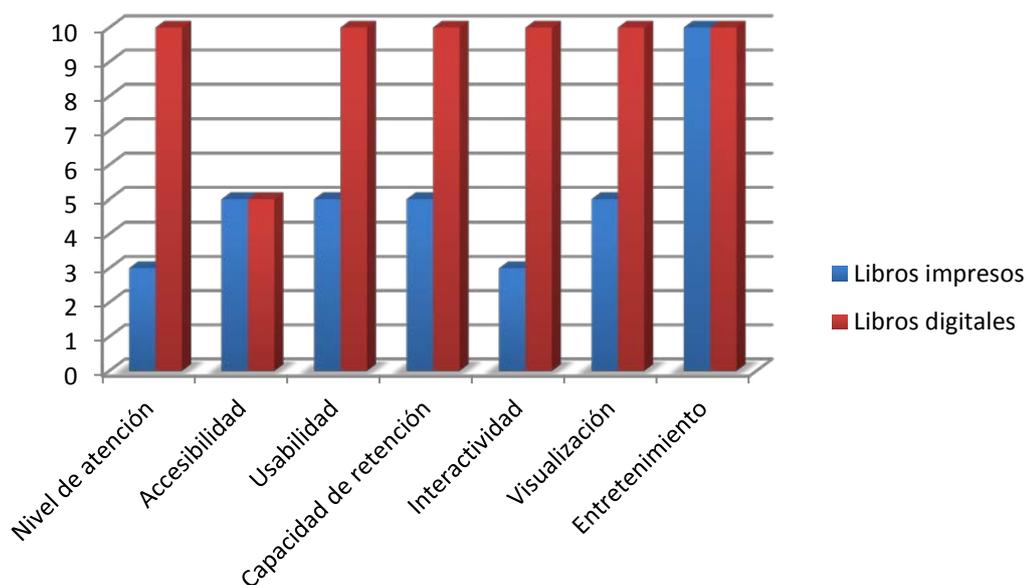


Gráfico IV. 5: Análisis de resultados.
Fuente: Los Investigadores

Interpretación:

Se determinó que los libros digitales, son más atractivos para los niños, ya que son fáciles de usar y aprender, con este material los niños pudieron recordar mejor los contenidos aprendidos, la visualización de los elementos es mejor. Por otro lado el único problema futuro sería que los niños no podrían acceder al material por el costo o por que no está disponible en una biblioteca.

Tabla comparativa del análisis cualitativo de la preferencia de niños de 8 a 10 años por libros impresos o digitales.

ÍTEMS	LIBRO IMPRESO	LIBRO DIGITAL
Emoción	5	10
Curiosidad	10	10
Exploración	5	10
Diversión	5	10
Temor	3	3
Sorpresa	10	10
Equivalencias	Alto 10	Medio 5
	Bajo 3	

Tabla IV. 131: Análisis cualitativo de preferencia de los niños
Fuente: Los autores.

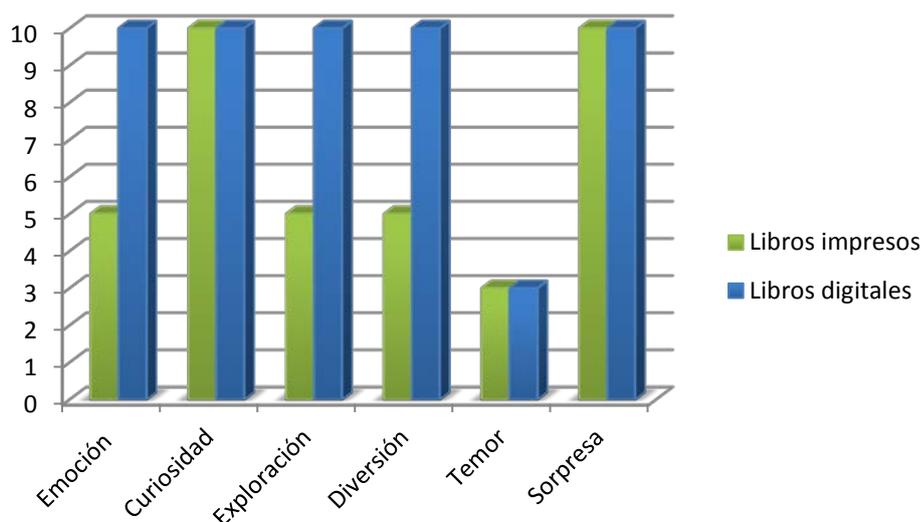


Gráfico IV. 6: Análisis cualitativo de preferencia de los niños.
Fuente: Los Investigadores

Interpretación:

Al observar las reacciones de los niños se pudo determinar que los libros impresos generan en los niños curiosidad y sorpresa en un nivel alto, por otro lado los libros digitales dieron un resultado extraordinario ya que no solo divierten a los niños sino que despiertan su curiosidad y deseo de exploración.

Conclusiones de la validación de hipótesis

1. Se puede concluir que actualmente la nuevas tecnología son más atractivas para los niños ya que permiten el uso elementos multimedia como son el sonido, la animación, videos e interactividad que atraen y despiertan nuevas sensaciones y destrezas en los pequeños.
2. El acceso a medios electrónicos es limitado para algunos niños por lo que podría convertirse en un problema para que ellos puedan disfrutar de esta aplicación.
3. Los libros digitales, son más atractivos para los niños, ya que son fáciles de usar y aprender, con este material los niños pudieron recordar mejor los contenidos aprendidos y la visualización de los elementos es mejor.
4. Los libros digitales dieron un resultado extraordinario ya que no solo divierten a los niños sino que despiertan su curiosidad y deseo de exploración.
5. En base al estudio y análisis se determinó y comprobó que las leyendas plasmadas en libros digitales para niños de 8 a 10 años tienen mayor aceptación que los libros impresos tradicionales.

Nivel de aceptación



Gráfico IV. 7: Nivel de aceptación libros digitales e impresos.
Fuente: Los Investigadores

De un total de 20 niños el 20% prefiere las leyendas plasmadas en libros impresos y el 80% prefiere las leyendas plasmadas en libros digitales por las razones expuestas anteriormente.

CONCLUSIONES

1. Las familias de antaño compartían con los más pequeños su ingenio y habilidad al contar los cuentos, leyendas y anécdotas alrededor de la mesa después de la cena, esto permitía despertar la imaginación de los niños, con los gestos, entonaciones y sonidos empleados por los cuenteros así los niños podían imaginar las situaciones y personajes protagonistas de estas historias.
2. En la provincia no existe material documental suficiente de leyendas y cuentos populares y el poco que existe no está disponible, debido a que en algunos cantones las bibliotecas han sido cerradas definitivamente o se han transformado en bibliotecas virtuales.
3. Cada cantón guarda celosamente su patrimonio oral el cual ha sido transmitido de generación en generación. Son los habitantes de mayor edad y experiencia, quienes haciendo uso de sus dotes de cuenteros narran relatos fantásticos para entretener a un público ávido de conocimiento. De la investigación realizada se obtuvieron 115 leyendas, de las cuales 49 pertenecen a fuentes bibliográficas y 66 a fuentes vivas.
4. Mediante el análisis del número de leyendas pertenecientes a cada cantón se puede concluir que los cantones que más leyendas poseen son Riobamba 24, Chambo 20, y los cantones que poseen el menor número de leyendas son Pallatanga 5 y Cumandá 4.
5. Los libros digitales, son más atractivos, ya que son fáciles de usar y aprender, con este material los niños pudieron recordar mejor los contenidos aprendidos, la visualización de los elementos es mejor.

RECOMENDACIONES

1. Se debería crear un proyecto que incentive y promueva la consolidación de la familia y el rescate de las leyendas y cuentos populares de la provincia de Chimborazo con el propósito de preservar el conocimiento ancestral para transmitirlo a las nuevas generaciones.
2. Lamentablemente en algunos municipios han cerrado las bibliotecas definitivamente o se las han transformado en bibliotecas virtuales que no poseen documentos digitalizados, se recomienda digitalizar la información documental para crear una base de datos virtual de libros impresos para preservar documentos históricos, obras literarias, mapas entre otros.
3. Se sugiere imitar la iniciativa “Quito eterno” ejecutada en la ciudad de Quito por un grupo de jóvenes actores, cuyo propósito es promover el disfrute del patrimonio, leyendas y tradiciones de Quito, mediante la cultural-educacional.
4. Para los niños es más fácil aprender con materiales interactivos, por lo que se recomienda que las instituciones educativas apliquen más materiales didácticos que refuercen los conocimientos y que hagan del aprendizaje algo divertido e interesante.
5. Se recomienda que en las instituciones educativas de la ciudad incrementen horas de clase prácticas de informática para reforzar conocimientos y destrezas en el manejo de la computadora, con el objetivo de perfeccionar las habilidades de los niños en el manejo de nuevas tecnologías.

RESUMEN

La presente investigación científica, Recopilación de leyendas de la Provincia de Chimborazo en una serie de libros digitales infantiles, realizada en los diez cantones respectivamente; tiene por objeto fortalecer la identidad cultural local, rescatar el patrimonio oral y escrito. Fomentando en niños de 8 a 10 años el interés lector, pertenencia a su cultura, aplicando tecnologías actuales.

Los métodos utilizados fueron; hipotético analítico para recopilar, analizar, sintetizar, clasificar, seleccionar, leyendas representativas procedentes de fuentes bibliográficas y vivas mediante entrevistas que posteriormente fueron registradas en fichas, subsiguientemente haciendo uso de criterios de selección semántica se escogieron diez leyendas para el primer tomo: Seres Mágicos. El método inductivo facilita el análisis de características, componentes icónicos, cromáticos, tipográficos de libros impresos como digitales, que posteriormente serán aplicadas en la diagramación, creación de personajes y escenas. Empleando técnicas de observación se determinaron reacciones y comportamientos del target.

De los diez cantones se recopilaron 115 leyendas, 49 de fuentes bibliográficas y 66 de fuentes vivas. Para validar el producto se realizó dos focus group con veinte niños de la Escuela Rafael Layedra ubicada en Riobamba, arrojando los siguientes resultados; los libros digitales tienen mayor aceptación en un 80% frente a los impresos porqué: son fáciles de usar, atractivos visualmente y estimulantes para aprender.

El avance tecnológico, la globalización, falta de unión familiar han influido en la desaparición paulatina de leyendas y cuentos populares. Se recomienda usar material interactivo por parte de los docentes para reforzar conocimientos, destrezas cognitivas, habilidades lectoras, haciendo el aprendizaje más divertido e interesante.

SUMMARY

The current scientific research, Compilation of legends of the Province of Chimborazo in some children digital books, which was done in the ten cantons respectively; has as object to strengthen the local cultural identity, to rescue the oral and written heritage. By fostering in children from 8 to 10 years the interest in reading, belonging to their culture, applying current technologies.

The used methods were; analytical hypothetical for collecting, analyzing, synthesizing, sorting, selecting, representative legends from literature and living sources through interviews which were subsequently registered in files, afterward ten legends for the first volume were chosen by making use of semantic criteria selection: Magical Beings. The inductive method facilitates the analysis of characteristics, iconic components, chromatic, typographical of printed and digital books, which will be applied later in the diagramming, creating characters and scenes. Reactions and behaviors of target were determined by employing techniques of observation.

115 legends, 49 bibliographic sources and 66 from living sources were collected of the ten cantons. In order to validate the product two focus groups were conducted with twenty children of Rafael Layedra Elementary School located in Riobamba, with the following results; digital books have greater acceptance by 80% compared to printed ones because: They are easy to use, visually appealing and stimulating to learn.

The technological advance, globalization, lack of family junction have influenced the gradual disappearance of legends and folktales. We recommend using Interactive material by teachers to reinforce knowledge, cognitive skills, reading skills, by making learning more fun and interesting.

GLOSARIO TÉCNICO

ALARIDO: Chillido o vociferación es una vocalización ruidosa en la que el aire pasa a través de las cuerdas vocales con mayor fuerza.

ANTEPORTADA: Es la hoja que antecede a la portada y la primera página impar impresa.

CARAVANA: Grupo de personas que viajan juntas con vehículos o animales, especialmente por desiertos o lugares despoblados.

CREENCIAS: Es el estado de la mente en el que un individuo tiene como verdadero el conocimiento o la experiencia que tiene acerca de un suceso o cosa.

COSMOGONÍA: Teoría filosófica, mítica y religiosa que trata sobre el origen y organización del universo.

COSTUMBRE: Conjunto de inclinaciones y de usos que forman el carácter distintivo de una nación o de una persona.

DIDÁCTICA: Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

HUACAYÑAN: Camino del Llanto.

HUAQUEROS: Saqueo de un yacimiento arqueológico.

LIDIA: Torear, incitar al toro y esquivar sus acometidas hasta darle muerte.

Penando: Soportar dolor o angustia. Padecer tormentos las almas en el purgatorio.

LINGÜÍSTICA: Ciencia que estudia el lenguaje y las lenguas.

SURREALISTA: Movimiento literario y artístico que busca trascender lo real a partir del impulso psíquico de lo imaginario y lo irracional.

TRIBU: Grupo homogéneo, social y políticamente autónomo, que ocupa un territorio propio.

ANEXO 1



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
Telf 032 998-200 ext. 213 - email-edg@espoch.edu.ec

Oficio 119-EDG-FIE-2014
Riobamba, 14 de febrero de 2014

Licenciado
William Logroño
DIRECTOR DE LA ESCUELA RAFAEL LAYEDRA
Presente;

Un cordial saludo señor Director:

Solicito a usted de la manera más comedida se les permita a los señores estudiantes Ivonne Johana Terán Arellano y Víctor Orlando Valverde Olivo de la Escuela de Diseño Gráfico-ESPOCH, el ingreso a la institución con la finalidad de estudiar el comportamiento de los niños de 8 a 10 años, frente a libros impresos y digitales como aplicación del desarrollo de su tesis de grado previo a la obtención del título de Ingenieros en Diseño Gráfico.

Por la atención al presente, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,


Arq. Ximena Idrobo
DIRECTORA ESCUELA
DISEÑO GRÁFICO



Mayra A.



Rochela
17-02-2014
Despt. 6



ANEXO 2

Guano, 17 de diciembre de 2013.

Ingeniero

Juan Carlos Cabezas

JEFE DE TURISMO GADM-CG

Presente.

Un cordial saludo:

Víctor Valverde Olivo e Ivonne Terán Arellano, alumnos de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Escuela de Diseño Gráfico, solicitamos a usted muy comedidamente, se digne autorizar a quien corresponda, la entrega de archivos referentes a leyendas del Cantón Guano, los cuales servirán como un importante elemento de investigación para la elaboración de nuestra tesis de grado, titulada "RECOPIACIÓN DE LEYENDAS DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN UNA SERIE DE LIBROS DIGITALES INFANTILES".

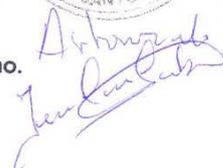
Por la atención que dé al presente le agradecemos.

Atentamente,


Ivonne Terán Arellano.

060438675-5





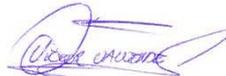
GADM CANTÓN GUANO



17 DIC 2013

**RECIBIDO
JEFATURA DE TURISMO**

Juan C. 17/12/2013
LCH 56



Víctor Orlando Valverde Olivo.

060418919-1

BIBLIOGRAFÍA

1. **BRAVO, L.**, Cuentos de media noche., 8a, ed., Guayaquil-Ecuador., Imprenta la union., 2013., Pp. 9 -62.
2. **CASTAGNETTI, A.**, Enciclopedia Larousse del estudiante Mitología., 1ª, ed., Santiago-Chile., Sociedad Comercial y Editorial Santiago Ltda., 2000., Pp. 8-9.
3. **CASTELLO, L.**, Guano, leyendas, tradiciones e historia., 1a, ed., Guano-Ecuador., Supremo Productos Publicitarios., 2011., Pp. 11,18,32.
4. **CHÁVEZ, P.**, Leyendas y tradiciones Pallatanga., 1a, ed., Riobamba – Ecuador., Grafioffset., 1998., Pp. 17-29.
5. **CHUQUISALA, L.**, Semillas de mi pueblo., 1a, ed., Guamate-Ecuador., Colegio "Velasco Ibarra"., 1993., Pp. 32-34.

6. **DÍAZ, I.**, Puela guía turística., 1a, ed., Riobamba–Ecuador., KIDAM., 2013., Pp. 40-45.

7. **FERNÁNDEZ, F.**, Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía., 1a, ed., Madrid – España., Mateu-Cromo, Artes Gráficas. S.A., 1979., Pp.147,191,196-197.

8. **GAMAYÚNOVA, I.**, El espíritu de la selva., 6a, ed., Quito-Ecuador., Imprenta Don Bosco., 2012., Pp. 44,87-89, 145.

9. **HERRERA, C.**, Caminantes sin camino tomo 1 leyendas., 6a, ed., Riobamba – Ecuador., Diario La Prensa., 2005., Pp. 20-22, 32,61,65,66,74,76,80-82, 87,95.

10. **IDROVO, G.**, El alma de la matria alauseña., 1a, ed., Alausí-Ecuador., Artes Gráficas SILVA., 2005., Pp. 29, 73-91, 197, 415.

11. **LARA, G.**, Leyendas y Cuentos Populares., 1a, ed., Madrid-España Balmes,S.A., 2000., Pp. 19.

12. **MENA, P.**, Entre Nieblas. Mitos, Leyendas e Historias del Páramo., 1a, ed., Quito- Ecuador., Editorial Abya – Yala., 2009., Pp. 31-33.

13. MOYA, R., Taruka la Venada., 1a, ed., Quito-Ecuador., Ministerio de Educación., 2009., Pp. 6-22.

14. OÑA, H., Leyendas, tradiciones, relatos, anécdotas del ecuador., 1a, ed., Quito-Ecuador., Argudo & Asociados Impresores., 2004., Pp. 67-72.

15. PAZMIÑO, I., Guía de Bienes Culturales del Ecuador., 1a, ed., Quito-Ecuador., Ediecuatorial., 2010., Pp. 9-10,27, 28.

16. VACACELA, M., Cuentos a la luz del candil., 1a, ed., Riobamba-Ecuador., RIO Impresiones., 2006., Pp. 49-60.

PÁGINAS DE INTERNET:

17. CARACTERÍSTICAS DE LOS LIBROS ELECTRÓNICOS

<http://nuevastecsomamfyc.wordpress.com/2012/06/12/caracteristicas-de-los-libros-electronicos/>

2013/12/15

18. COMPRENSIÓN LECTORA

<http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2009/01/23/182909.php>
2013/12/7.

19. CONOCER LOS FORMATOS DE LIBROS ELECTRÓNICOS A FONDO

<http://www.xataka.com/otros/conocer-los-formatos-de-libros-electronicos-a-fondo>
2013/12/17

20. LA ILUSTRACIÓN EN LOS LIBROS INFANTILES

<http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>
2013/12/ 8

21. TIPOS DE REDACCIÓN

<http://reglasespanol.about.com/od/tiposderedaccion/tp/5-Grandes-Tipos-De-Redaccion.htm>
2013/12/19