



UNIVERSIDAD UTE

FACULTAD DE CIENCIAS GASTRONÓMICAS Y TURISMO

**CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS TURÍSTICAS Y
CONSERVACIÓN AMBIENTAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
TURÍSTICAS Y CONSERVACIÓN AMBIENTAL**

TEMA

**“REVITALIZACIÓN DE MITOS Y LEYENDAS, APLICADO EN EL ÁMBITO
TURÍSTICO MEDIANTE EL USO DE HERRAMIENTAS VIRTUALES EN LA
PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI”.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN SUSTENTABILIDAD, PATRIMONIO
CULTURAL, ALIMENTARIO Y TURISMO**

AUTORA

LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA

DIRECTOR DE TESIS

MSC CARLOS FERNANDO PADILLA GUEVARA

QUITO – ECUADOR

2021

FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO

DATOS DEL CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1723435770
APELLIDO Y NOMBRES:	Lascano Swoboda Vanessa Tamara
DIRECCIÓN	Huachi N59-197 y Bartolomé Ruiz
EMAIL:	vanelascano16@gmail.com
TELÉFONO FIJO:	02-2292227
TELÉFONO MÓVIL:	095354010

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO	Revitalización de mitos y leyendas, aplicado en el ámbito turístico mediante el uso de herramientas virtuales en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui.
AUTORA	Lascano Swoboda Vanessa Tamara
FECHA DE ENTREGA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	26 de Octubre del 2021
DIRECTOR DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	Padilla Guevara Carlos Fernando
PROGRAMA	PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO <input type="checkbox"/>
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Licenciada en Administración de empresas turísticas y conservación ambiental.
RESUMEN	La presente investigación está orientada al análisis de herramientas virtuales para la revitalización de mitos y leyendas aplicado en el ámbito turístico en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, durante el año 2021. La parroquia de Sangolquí, cuenta con una historia única, llena de enseñanzas y aprendizajes, diferentes tradiciones, mitos y leyendas que forman parte de la memoria e identidad sangolquileña pero

desafortunadamente, las mismas no son conocidas o valoradas por los propios habitantes o personas que visiten este lugar, por estas razones, la presente investigación busca la revitalización de los mitos y leyendas y su difusión. Debido a estos motivos, en la presente tesis, se analizó los mitos y leyendas de la zona para crear una propuesta de revitalización y su posterior difusión. Dentro del desarrollo de la investigación se consideró, en el marco teórico, los elementos de mayor relevancia para el progreso de la misma. La metodología seleccionada, fue cuantitativa y descriptiva, las más acordes al fin de la investigación, dentro de las herramientas seleccionadas, se optó por encuestas, historias de vida, observación directa y participativa con las personas de Sangolquí para obtener información veraz y certera de la situación actual del tema a tratar; esta información se completó con libros, artículos y demás para complementar a la investigación. Con la información recopilada, se procedió a analizarla detenidamente para su posterior uso en la propuesta de revitalización con el uso de herramientas virtuales, con el fin de que sea una forma más didáctica e innovadora de dar a conocer la identidad sangolquileña y que motive a las personas

	a mantener este legado y que perdure a lo largo del tiempo.
PALABRAS CLAVES	Sangolquí, revitalización, mitos, leyendas, herramientas virtuales
ABSTRACT:	<p>This research is oriented to the analysis of virtual tools for the revitalization of myths and legends applied in the tourism field in the parish of Sangolquí, canton Rumiñahui, during the year 2021.</p> <p>The parish of Sangolquí has a unique history, full of teachings and lessons, different traditions, myths and legends that are part of the memory and identity of Sangolquí but unfortunately, they are not known or valued by the inhabitants or people who visit this place, for these reasons, this research seeks the revitalization of myths and legends and their dissemination.</p> <p>For this reason, in this research, the myths and legends of the area were analyzed to create a revitalization proposal and its subsequent dissemination. Within the development of the research, the elements of greatest relevance for the progress of the research were considered in the theoretical framework.</p> <p>The selected methodology was quantitative and descriptive, the most appropriate for the purpose of the research, within the selected tools, we opted for interviews, direct and</p>

	<p>participatory observation with the people of Sangolquí to obtain truthful and accurate information of the current situation of the subject to be addressed; this information was supplemented with books, articles and others to complement the research.</p> <p>With the information collected, we proceeded to analyze it carefully for its subsequent use in the revitalization proposal with the use of virtual tools, in order to make it a more didactic and innovative way to make known the identity of Sangolquileña and to motivate people to maintain this legacy and that it lasts over time.</p>
KEYWORDS	Sangolquí, revitalization, myths, legends, virtual tools.

Se autoriza la publicación de este Proyecto de Titulación en el Repositorio Digital de la Institución.



LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA

C.I. 1723435770

RESPONSABILIDAD

El contenido del presente trabajo de titulación es responsabilidad del autor.



LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA

C.I. 1723435770

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA**, portadora de la cédula de identidad N. 1723435770, autora del proyecto titulado: **REVITALIZACIÓN DE MITOS Y LEYENDAS, APLICADO EN EL ÁMBITO TURÍSTICO MEDIANTE EL USO DE HERRAMIENTAS VIRTUALES EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI** previo a la obtención del título de **GRADO ACADÉMICO COMO CONSTA EN EL CERTIFICADO DE EGRESAMIENTO** en la Universidad UTE.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las Instituciones de Educación Superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la BIBLIOTECA de la Universidad UTE a tener una copia del referido trabajo de graduación con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Quito, 20 de Julio del 2021

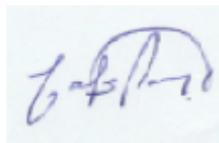


LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA

C.I. 1723435770

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de tesis de grado certifico que el presente trabajo que lleva por título Revitalización de mitos y leyendas, aplicado en el ámbito turístico mediante el uso de herramientas virtuales en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, para aspirar al título de Licenciada en Administración de empresas turísticas y conservación ambiental fue desarrollado por **LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA**, bajo mi dirección y supervisión, en la Facultad de Ciencias gastronómicas y turismo; y que el presente trabajo cumple con las condiciones requeridas para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Jurado examinador que se designe.



MSC. PADILLA GUEVARA CARLOS FERNANDO

DIRECTOR DE TESIS

DECLARACIÓN JURAMENTADA DEL AUTOR

Yo, **LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA**, portadora de la cédula de identidad N. **1723435770**, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad UTE puede hacer uso de los derechos correspondiente a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



LASCANO SWOBODA VANESSA TAMARA

C.I. 1723435770

DEDICATORIA

Con mucho amor dedico esta tesis a mi mayor bendición, mis padres Pepe y Tamara, quienes cada día estuvieron incondicionalmente apoyándome y amándome, lo cual me permitió convertirme en la persona que soy y a perseguir mis sueños.

A mi compañera de locuras, modelo a seguir y mejor amiga, Erika, a mi hermano José Luis, mi otro ejemplo a seguir y a mi sobrino, José Martín.

Además a mi otra mamá Alicia, quien con su amor y locuras siempre me apoyó y a mis ángeles, Pinita y Puchita, quienes fueron una parte indispensable en mi vida y pese a que no están aquí, desde el cielo sé que me acompañan.

A mis amigos que en este viaje me acompañaron con risas, bromas y locuras inolvidables.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme cumplir cada día mi propósito y por nunca abandonarme y ser mi fortaleza siempre.

A la Universidad UTE y a los docentes de la Facultad de Ciencias Gastronómicas y Turismo, por su excelente labor formando a buenos profesionales e inculcar buenos valores y enseñanzas día tras día.

Agradezco también a mi director, Msc. Carlos Padilla por haberme guiado en este proceso y ayudado con su conocimiento en esta investigación.

A la familia Sandoval Torres y a los habitantes de la parroquia de Sangolquí por su ayuda fundamental para la investigación.

Y a todos quienes me apoyaron en este proceso y no permitieron que me diera por vencida.

RESUMEN

La presente investigación está orientada al análisis del uso de herramientas virtuales para la revitalización de mitos y leyendas aplicado en el ámbito turístico en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, durante el año 2021. La parroquia de Sangolquí cuenta con una historia única, llena de enseñanzas y aprendizajes, diferentes tradiciones, mitos y leyendas que forman parte de la memoria e identidad sangolquileña. Pero desafortunadamente, las mismas no son conocidas o valoradas por los propios habitantes o personas que visiten este lugar, por estas razones, la presente investigación busca la revitalización de los mitos y leyendas y su difusión. Debido a estos motivos, en la presente tesis, se analizó los mitos y leyendas de la zona para crear una propuesta de revitalización y su posterior difusión. Dentro del desarrollo de la investigación se consideró, en el marco teórico, los elementos de mayor relevancia para el progreso de la misma. La metodología seleccionada, fue cuantitativa y descriptiva, las más acordes al fin de la investigación, dentro de las herramientas seleccionadas, se optó por encuestas, historias de vida, observación directa y participativa con las personas de Sangolquí para obtener información veraz y certera de la situación actual del tema a tratar; esta información se completó con libros, artículos y demás para complementar a la investigación. Con la información recopilada, se procedió a analizarla detenidamente para su posterior uso en la propuesta de revitalización con el uso de herramientas virtuales, con el fin de que sea una forma más didáctica e innovadora de dar a conocer la identidad sangolquileña y que motive a las personas a mantener este legado y que perdure a lo largo del tiempo.

Palabras claves: Sangolquí, revitalización, mitos, leyendas, herramientas virtuales, turismo, patrimonio

ABSTRACT

This research is oriented to the analysis of virtual tools for the revitalization of myths and legends applied in the tourism field in the parish of Sangolquí, canton Rumiñahui, during the year 2021. The parish of Sangolquí has a unique history, full of teachings and lessons, different traditions, myths and legends that are part of the memory and identity of Sangolquí but unfortunately, they are not known or valued by the inhabitants or people who visit this place, for these reasons, this research seeks the revitalization of myths and legends and their dissemination. For this reason, in this research, the myths and legends of the area were analyzed to create a revitalization proposal and its subsequent dissemination. Within the development of the research, the elements of greatest relevance for the progress of the research were considered in the theoretical framework. The selected methodology was quantitative and descriptive, the most appropriate for the purpose of the research, within the selected tools, we opted for interviews, direct and participatory observation with the people of Sangolquí to obtain truthful and accurate information of the current situation of the subject to be addressed; this information was supplemented with books, articles and others to complement the research. With the information collected, we proceeded to analyze it carefully for its subsequent use in the revitalization proposal with the use of virtual tools, in order to make it a more didactic and innovative way to make known the identity of Sangolquí and to motivate people to maintain this legacy and that it lasts over time.

Keywords: Sangolquí, revitalization, myths, legends, virtual tools, tourism, heritage

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
I. Antecedentes.....	1
II. Problema de Investigación.....	1
a. Planteamiento del Problema	1
III. Formulación del Problema.....	4
a. Pregunta General	4
b. Preguntas Específicas	4
IV. Objetivos de la investigación.....	4
a. Objetivo General.....	4
b. Objetivos Específicos	5
V. Justificación.....	5
CAPÍTULO I.....	7
MARCO REFERENCIAL	7
1.1. Marco Teórico.....	7
1.1.1. Revisión Bibliográfica de Referencia	7
1.1.2. Parroquia San Juan Bautista de Sangolquí.....	7
1.1.2.1. Oferta turística en la Parroquia Sangolquí.....	7
1.1.2.2. Demanda turística de la Parroquia Sangolquí.....	8
1.1.2.3. Difusión turística.....	8
1.1.3. Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI).....	8
1.1.3.1. Conceptualización del PCI.....	8
1.1.3.2. Características del PCI.....	9
1.1.3.3. Leyendas	9
1.1.3.4. Mitos	10
1.1.4. Revitalización.....	10
1.1.4.1. Conceptualización de Revitalización.....	10
1.1.4.2. Revitalización del Patrimonio Cultural Inmaterial	10
1.1.4.3. Función de la Revitalización.....	11
1.1.5. Herramientas Virtuales.....	11
1.1.5.1. Conceptualización de Herramientas Virtuales.....	11
1.1.5.2. Tecnologías de Información y Comunicación	12

1.1.5.3.	Importancia de las TICs en la Sociedad de la Información	12
1.2.	Marco Legal.....	13
1.2.1.	Constitución de la República del Ecuador	13
1.2.2.	Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación	15
1.2.3.	Ley Orgánica de la Cultura	15
1.3.	Marco Institucional.....	17
1.3.1.	Objetivos de Desarrollo Sostenible	17
1.3.2.	Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021, Planificamos para toda una vida	17
1.3.3.	Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, Toda una vida	17
1.3.4.	Plan Nacional de Turismo 2030	18
1.3.5.	Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del Cantón Rumiñahui.....	18
1.4.	Marco Conceptual.....	19
CAPÍTULO II.....		24
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN		24
2.1.	Enfoque de Investigación	24
2.1.1.	Enfoque Cuantitativo.....	24
2.2.	Tipo de Investigación	24
2.2.1.	Estudio descriptivo.....	24
2.3.	Método de Investigación	25
2.3.1.	Método Inductivo-Deductivo	25
2.3.2.	Método de Investigación- Acción-Participativa.....	26
2.3.3.	Método Etnográfico.....	26
2.4.	Fuentes de Investigación	28
2.4.1.	Fuentes Primarias	28
2.4.2.	Fuentes Secundarias	28
2.5.	Técnicas e instrumentos de investigación	28
▪	Historias de vida:	29
▪	Observación directa:.....	29
▪	Observación participativa:	30
2.6.	Procesamiento de la Información	30
2.6.1.	Análisis de resultados.....	30
CAPÍTULO III		32
RESULTADOS		32
3.1.	Presentación y análisis de resultados.....	32

3.2.	Propuesta para la revitalización de mitos y leyendas en Sangolquí	48
3.2.1.	Animaker	48
3.2.2.	EducaPlay	49
3.2.3.	Haiku Deck	50
3.2.4.	Jigsaw Planet	51
3.2.5.	Knight Lab - Story Map	52
3.2.6.	Sketchpad	53
3.2.7.	Tailor Brands	53
3.2.8.	Visme	54
3.2.9.	Wix	55
3.3.	Presupuesto	56
3.4.	Exhibición	57
	CONCLUSIONES	61
	RECOMENDACIONES	62
	ANEXOS	63
	BIBLIOGRAFÍA	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Fases de la investigación etnográfica.....	27
Tabla 2. Parámetros para el cálculo de la muestra.....	31
Tabla 3. Rango de edad de las personas encuestadas	32
Tabla 4. Género de las personas encuestadas.....	33
Tabla 5. Conocimiento de mitos de la parroquia.....	34
Tabla 6. Cantidad de mitos conocidos.....	35
Tabla 7. Conocimiento de leyendas de la parroquia.....	36
Tabla 8. Cantidad de leyendas conocidas.....	37
Tabla 9. Conocimiento de mitos y leyendas en las generaciones actuales.....	39
Tabla 10. Pérdida en la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia.....	40
Tabla 11. Mantener la trasmisión de mitos y leyendas.....	41
Tabla 12. Importancia de la trasmisión de mitos y leyendas.....	42
Tabla 13. Tecnología fundamental para la difusión de mitos y leyendas.....	43
Tabla 14. Tecnología como factor para la difusión de mitos y leyendas.....	44
Tabla 15. Medios de comunicación para recibir información de mitos y leyendas.....	45
Tabla 16. Beneficios de la difusión para la parroquia.....	46
Tabla 17. Frecuencia de visita a un sitio web de mitos y leyendas.....	47
Tabla 18. Presupuesto de la propuesta.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ficha Problema N°1.....	3
Figura 2. Ficha Problema N°2.....	3
Figura 3. Rango de edad de las personas encuestadas	33
Figura 4. Género de las personas encuestadas	34
Figura 5. Conocimiento de mitos de la parroquia.....	34
Figura 6. Cantidad de mitos conocidos.....	35
Figura 7. Conocimiento de leyendas de la parroquia.....	36
Figura 8. Cantidad de leyendas conocidas.....	37
Figura 9. Mitos conocidos por la población local.....	38
Figura 10. Leyendas conocidas por la población local.....	38
Figura 11. Conocimiento de mitos y leyendas en las generaciones actuales.....	39
Figura 12. Pérdida en la transmisión de mitos y leyendas de la parroquia.....	40
Figura 13. Mantener la transmisión de mitos y leyendas.....	41
Figura 14. Importancia de la transmisión de mitos y leyendas.....	42
Figura 15. Tecnología para la difusión de mitos y leyendas.....	43
Figura 16. Tecnología como factor para la difusión de mitos y leyendas.....	44
Figura 17. Medio de comunicación para recibir información de mitos y leyendas.....	45
Figura 18. Beneficios de la difusión para la parroquia.....	46
Figura 19. Frecuencia de visita a un sitio web de mitos y leyendas.....	47
Figura 20. Herramienta Animaker.....	49
Figura 21. Herramienta EducaPlay.....	50
Figura 22. Herramienta Haiku Deck.....	51
Figura 23. Herramienta Jigsaw Planet.....	51

Figura 24. Herramienta Knight Lab.....	52
Figura 25. Herramienta Sketchpad.....	53
Figura 26. Herramienta Taylor Brand.....	54
Figura 27. Herramienta Visme.....	55
Figura 28. Herramienta Wix.....	56
Figura 29. Inicio de la página web con generalidades de la parroquia.....	58
Figura 30. Información de la parroquia.....	59
Figura 31. Story map de la parroquia con mitos y leyendas.....	59
Figura 32. Juegos y actividades dinámicas.....	60

INDÍCE DE ANEXOS

Anexo A. Encuesta empleada a los habitantes de Sangolquí.....	64
Anexo B. Historia de vida.....	68
Anexo C. Elaboración de story map de Sangolquí.....	72
Anexo D. Elaboración de videos de mitos y leyendas.....	72
Anexo D. Elaboración de juegos sobre los mitos y leyendas.....	73

INTRODUCCIÓN

I. Antecedentes

En el segundo objetivo del Plan Nacional de Desarrollo - Plan Toda Una Vida (2017-2021) del Ecuador, se busca: promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales (Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida, 2017); tratando así de promover la diversidad cultural en donde se preserve la memoria social y el patrimonio cultural de las nacionalidades del país.

La parroquia de Sangolquí, posee un conjunto de conocimientos y saberes que reflejan la memoria y patrimonio cultural del mismo, otorgándole un valor propio que lo distingue de los demás; que lastimosamente se ha visto rezagada debido a los avances tecnológicos y sus herramientas, los mismos deben ser tomados en cuenta, para su posterior implementación y así evitar la pérdida de sus tradiciones orales. El escaso interés por revitalizar y rescatar sus mitos y leyendas, se refleja en la falta de conocimiento en las presentes generaciones, por ello, es esencial hallar interactivas y dinámicas maneras enfocadas en los adelantos tecnológicos que se han incrementado a lo largo de los últimos años y más aún con la situación actual del coronavirus a nivel nacional y mundial.

Es común hallar en los entornos actuales el uso y manejo de las tecnologías de la información y comunicación que junto con las herramientas virtuales, presentan una oportunidad para revitalizar sus tradiciones orales, mediante una difusión turística que es dinámica, interactiva e innovadora.

II. Problema de Investigación

a. Planteamiento del Problema

En la provincia de Pichincha, cantón Rumiñahui, Parroquia San Juan Bautista de Sangolquí; existe actividad turística en los ámbitos históricos, culturales, artísticos y naturales; debido a su importancia, el Gobierno Municipal de Rumiñahui y los actores locales se han visto obligados a impulsar la infraestructura turística, más no se han

concentrado en una difusión óptima de su información, pese a que es una actividad muy importante para dar a conocer su patrimonio cultural y natural, y de esta manera, fomentar la identidad y darla a conocer para que permanezca a lo largo del tiempo, por esto es importante su revitalización con el fin de preservarla para generaciones futuras.

La importancia de mantener y dar a conocer la identidad cultural de un pueblo, se ve reflejado en donde un mundo cada vez más globalizado donde el internet y la forma de interactuar a través de las redes sociales han abierto el campo de conocimiento y ha permitido conocer nuevas culturas que sin duda han enriquecido tanto socialmente como culturalmente la sociedad, es de vital importancia no dejar de lado nuestra verdadera esencia, nuestro sentido de ser, nuestro origen, nuestra historia, nuestro sentido de pertenencia y con ello nuestros valores y trabajar desde los colectivos y entidades locales en proteger y mantener la esencia de fiestas y actividades culturales como identidad local (Manzano, 2018).

En el desarrollo de la investigación, se puede evidenciar el desconocimiento por parte de los habitantes acerca de los mitos y leyendas de la Parroquia Sangolquí. Además, existe una carencia en el uso de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTICs), así como la falta de difusión y herramientas virtuales a través de plataformas oficiales, por lo cual, no permiten que más personas puedan apreciar las características singulares de la parroquia; sin la implementación de las mismas la difusión de los conocimientos va desapareciendo paulatinamente, por ello es necesario la aplicación de las herramientas virtuales para recuperar y transmitir los mismos.

Sin la revitalización cultural se tiene el riesgo de perder la identidad cultural de la parroquia Sangolquí, por esto una opción viable es la implementación de las TICs existentes y utilizadas a nivel mundial, para su difusión turística y que esta a su vez ayude a preservar el legado cultural de la zona de investigación; preservando y promoviendo así su historia.

De tal manera, se puede decir que la problemática en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, es la carencia de herramientas virtuales que contribuyan a una propuesta de revitalización de sus mitos y leyendas que beneficiarán a su ámbito turístico.

Debido a que los actores locales y la población, no conocen ni implementan las TICs, pierden la oportunidad del uso de las mismas, así como sus beneficios.

La problemática de la investigación, es sustentada en base a las fichas de problema realizadas por la Dirección de Turismo del cantón Rumiñahui.

Figura 1.

Ficha Problema N°1

FICHA PROBLEMA 4				
GRUPO DE SERVICIO:	Ciudadanía			
PROBLEMA:	Falta de promoción por medios de comunicación nacionales y locales.			
SITUACIÓN ACTUAL:	BUENA	REGULAR	X	MALA
CAUSAS DE LA SITUACIÓN:				
	1. Falta de actualización de los atractivos y planta turística existentes en el cantón.			
	2. Desconocimiento de las TIC'S.			
	3. Falta de información acertada de la planta y los atractivos turísticos.			
PROPUESTA DE MEJORA:				
	1. Actualización de una página web de los atractivos y planta turística del cantón.			
	2. Capacitación periódica de la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas.			
	3. Levantamiento de información turística que sea verídica y actual.			

Nota: Ficha Problema N°1. Dirección de Turismo del Gobierno Autónomo Descentralizado de Rumiñahui. Plan de Desarrollo Turístico Cantonal Rumiñahui. (2020).

Figura 2.

Ficha Problema N°2

FICHA PROBLEMA 5			
GRUPO DE SERVICIO:	Ciudadanía		
PROBLEMA:	Falta de identidad por parte de la ciudadanía		
SITUACIÓN ACTUAL:	BUENA	REGULAR	MALA
CAUSAS DE LA SITUACIÓN:			
	1. No existe el interés por parte de autoridades y ciudadanía en recuperar nuestra identidad.		
	2. No existe ningún plan o proyecto del rescate de nuestra identidad.		
	3. Falta de alianzas estratégicas con actores involucrados para el rescate de la identidad.		
PROPUESTA DE MEJORA:			
	1. Realizar un plan de rescate de la identidad Rumiñahuense.		
	2. Socializar con la ciudadanía mediante jornadas el rescate de nuestra identidad.		
	3. Realizar un programa de promoción y difusión sobre la identidad Rumiñahuense.		

Nota: Ficha Problema N°2. Dirección de Turismo del Gobierno Autónomo Descentralizado de Rumiñahui. Plan de Desarrollo Turístico Cantonal Rumiñahui. (2020).

Por ello, es fundamental, encontrar y aplicar las herramientas virtuales, que permitan difundir y promocionar los mitos y leyendas de una manera didáctica e innovadora con el fin de conservar y consolidar sus expresiones orales, todo esto, para aquellos que desean expandir su conocimiento desde la comodidad de su entorno, mediante el uso de las nuevas tecnologías; de esta manera, una solución práctica, es el empleo de herramientas virtuales para la revitalización de la parroquia Sangolquí, debido a que implican un desarrollo en las TICs, relacionadas con el sector turístico.

III. Formulación del Problema

a. Pregunta General

¿Cuáles son las herramientas virtuales que se aplicarían en la propuesta de revitalización de mitos y leyendas en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui?

b. Preguntas Específicas

- ¿Cuál es el contenido idóneo para la revitalización de mitos y leyendas de la parroquia Sangolquí?
- ¿Cómo se puede implementar una herramienta virtual para la propuesta de revitalización de mitos y leyendas en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui?
- ¿Cómo puede ser la difusión de la propuesta de revitalización de mitos y leyendas en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui?

IV. Objetivos de la investigación

a. Objetivo General

Aplicar herramientas virtuales para una propuesta de revitalización de mitos y leyendas de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui mediante el uso de TICs.

b. Objetivos Específicos

1. Recopilar el contenido idóneo para la revitalización de mitos y leyendas de la parroquia Sangolquí a través de fuentes de información.
2. Implementar herramientas virtuales para la propuesta de revitalización de mitos y leyendas en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui a través de una página web.
3. Difundir la propuesta de revitalización de la parroquia para el beneficio de la parroquia y de su difusión turística mediante una página web.

V. Justificación

La presente investigación, considera a la revitalización como una herramienta que promueve el fortalecimiento e identidad cultural, teniendo en cuenta que la transmisión intergeneracional de la literatura oral es fundamental para conservar su legado.

La situación por la que el mundo atraviesa actualmente ha afectado a los sectores económicos y en especial al sector turístico, por esta razón, es el momento adecuado para utilizar y perfeccionar las nuevas herramientas digitales, debido a que nos ofrecen infinitas opciones de información, estudio, trabajo, distracción y ocio; dichas TICs deben ser maximizadas por el sector turístico dado que es considerado una actividad trascendente en el ámbito económico y debe estar a la vanguardia de sus usos y posterior implementación. Pero esta implementación debe considerarse como una oportunidad no solo para esta situación, sino como una ventaja competitiva y un distintivo para diferenciarse de las demás parroquias.

La tecnología se ha convertido en una herramienta que da una ventaja, siendo, además, una estrategia para revolucionar el panorama tradicional del turismo, en este caso las herramientas virtuales facilitan la gestión y promoción dinámica del conocimiento. Ahora es el momento, donde se puede desarrollar las manifestaciones culturales, manteniendo vivas las leyendas y mitos a través de la aplicación de nuevas tecnologías que permitan crear un aprendizaje más dinámico e interactivo con las personas logrando de este modo, ofrecer un servicio innovador y a la vez más competitivo a nivel cantonal.

Según Barrera & Guapi (2018), se han producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas, en donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicado en su proceso y desarrollo.

Con la adecuada utilización de las herramientas virtuales se puede realizar una difusión turística de la parroquia, debido a que la misma no cuenta con páginas oficiales, en donde se pueda apreciar su historia, atractivos, mitos, leyendas, entre otros. Por esto, la presente investigación ha considerado importante la preservación y difusión de los elementos culturales, en este caso mitos y leyendas, con la modernidad, la cual se refiere al uso de nuevas tecnologías aplicadas al turismo, se implementará y creará nuevos y mejorados productos para que las personas tengan la oportunidad de conocer más sobre el destino de una forma más actualizada y dinámica.

Gracias a la invención tecnológica como recurso fundamental, al que las sociedades del mundo actual están obligadas a incluir en su vida cotidiana, se considera que la factibilidad de la implementación de herramientas virtuales, es cada vez más viable debido a que son recursos al alcance de todos y permiten un fácil acceso para la trasmisión y promoción dinámica del conocimiento; de tal manera, se puede decir que las nuevas tecnologías, permiten el desarrollo digital y turístico.

Para apoyar a la parroquia Sangolquí y a su desarrollo turístico, se pueden implementar las herramientas virtuales, en las cuales se promoverá la revitalización de sus mitos y leyendas para mantener vivo su legado cultural.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1. Marco Teórico

1.1.1. Revisión Bibliográfica de Referencia

1.1.2. Parroquia San Juan Bautista de Sangolquí

Esta parroquia posee una gran riqueza natural y cultural, que no ha sido aprovechada eficientemente debido a que la promoción turística dentro de la parroquia es escasa y la falta de organización en levantamiento de los atractivos ha resultado en que algunos no sean aprovechados y otros carezcan de una potencial promoción (Suntaxi, 2019). Los pobladores de Sangolquí se han visto afectados por la migración a este lugar principalmente por sus características climáticas y en la aparición de diferentes barrios con la presencia de personas foráneas, lo que provoca un contraste con la población local, en la cual se encuentran los agricultores y ganaderos llamados comúnmente "chagras" (Logroño, 2014).

1.1.2.1. Oferta turística en la Parroquia Sangolquí

Sangolquí, es un destino turístico por excelencia, que posee atractivos naturales, culturales, históricos y gastronómicos. La cercanía geográfica que tiene con la capital del país, se convirtió en una fortaleza que la ha sabido aprovechar considerablemente.

Dentro de la inversión que realizó el Gobierno Autónomo Descentralizado de Rumiñahui para dar a conocer la oferta existente, se efectuó la elaboración de 11.000 ejemplares, plasmados en una guía informativa turística de Rumiñahui, la misma busca informar de rutas y atractivos turísticos de la zona para entregarlos en los puntos turísticos del cantón Rumiñahui y la ciudad de Quito gratuitamente; pretendiendo de esta manera dar más difusión al cantón Rumiñahui y sus parroquias. De igual manera, se realizó eventos y participación en ferias para impulsar el turismo en la parroquia (Logroño, 2014).

1.1.2.2. Demanda turística de la Parroquia Sangolquí

La parroquia de Sangolquí está posicionada en el mercado turístico, pero desafortunadamente, no poseen registros estadísticos de los turistas que ingresen por las actividades turísticas (Logroño, 2014). Adicionalmente, dentro del cantón Rumiñahui, no se cuenta con estadísticas turísticas que permitan estudiar la demanda actual, pero de acuerdo a conversaciones con el sector y el personal del municipio, se determina que los principales mercados que llegan actualmente son: Ecuador, Venezuela, Colombia, Perú (Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del cantón Rumiñahui, 2020).

1.1.2.3. Difusión turística

La poca promoción de la parroquia, según una entrevista realizada por Sonia Logroño a las autoridades del Gobierno Autónomo Descentralizado de Rumiñahui, se debe a que el presupuesto que ellos manejan como dirección de turismo, no es suficiente para una difusión masiva, por esta razón tuvieron que prescindir de un punto de información turística que funcionaba en la zona, donde se obsequiaba mapas y guías turísticas de los atractivos del cantón Rumiñahui.

De igual manera, la población percibe falta de apoyo por parte de las autoridades en mejorar la infraestructura de la parroquia y porque tienen la percepción de que es la minoría de sus moradores, no les interesa el desarrollo del turismo (Logroño, 2014).

Dentro de la parroquia no se ha obtenido mayor información sobre una propuesta de difusión, pero dentro del cantón se ha propuesto un objetivo de plan estratégico institucional, que se basa en: impulsar el potencial turístico del cantón Rumiñahui; para posicionarlo como una prioridad turística que mejore la economía del Cantón donde se establezca una actividad sobre difusión, información y publicidad para la promoción turística del cantón Rumiñahui que hasta el presente año sigue en progreso (Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del cantón Rumiñahui, 2020).

1.1.3. Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)

1.1.3.1. Conceptualización del PCI

El patrimonio cultural inmaterial o “patrimonio vivo” se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación (UNESCO, 2003).

El patrimonio inmaterial proporciona a las comunidades un sentimiento de identidad y de continuidad: favorece la creatividad y el bienestar social, contribuye a la gestión del entorno natural y social y genera ingresos económicos (UNESCO, 2003).

1.1.3.2. Características del PCI

Es un componente significativo en la conservación de la diversidad cultural ante la actual globalización y cambios a los que se enfrentan las poblaciones del mundo.

La importancia del patrimonio cultural inmaterial no estriba en la manifestación cultural en sí, sino en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación. (UNESCO, s.f.).

Comprende tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional (UNESCO, s.f.), que han sido heredadas de los antepasados y transmitidas a los descendientes

1.1.3.3. Leyendas

La leyenda permite introducirse en los dominios de una historia, que puede estar anclada en lo real, otras se escapan de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario, lo paranormal y está contribuyendo a la permanencia de una narración imaginativa, tradicional y premoderna (Morote, 2008 p.7).

Sus límites con otras formas narrativas orales no están nada claros para nadie; ya que la leyenda participa de características y personajes del mito, del cuento, del romance, de la fábula, etc (Morote, 2008). Es histórica y explicativa de algunas interrogantes como accidentes y lugares geográficos; en ella se tratan los problemas y las preocupaciones del hombre que abarcan desde la vida, enfermedad, muerte, la comunicación con el más allá, entre otras (Morote, 2008).

Ofrece la posibilidad de generar respuestas a las diferentes dudas y contradicciones que tiene el humano en cuanto al límite de la ficción y realidad, tratando de conectar las historias orales de las culturas de los pueblos.

1.1.3.4. Mitos

El mito del griego, *mythos*, que significa fábula, leyenda, ha permitido al hombre explicar una realidad que se le presenta de forma irracional; por esto, el mito, se refiere a la concepción del universo, a la creación del mundo y todos los elementos existentes en éste (De Sevilla, De Tovar, & Belly, 2006).

El mito está conectado con todas las actividades del hombre y se integra en la construcción racional del pensamiento ante las dudas e interrogantes que pueda existir, de esta forma, el mito se vuelve en información reveladora de un conocimiento, preludio de las primeras tentativas verdaderamente razonadas (De Sevilla, De Tovar, & Belly, 2006).

1.1.4. Revitalización

1.1.4.1. Conceptualización de Revitalización

Posibilita que las manifestaciones puedan ser transmitidas de una generación a otra y sean recreadas constantemente, otorgando sentido de identidad y pertenencia a una comunidad (Meza, 2017) (Instituto Nacional de Patrimonio, 2013: 37).

Quien revitaliza la cultura lo hace desde su horizonte de lucha por la vida, desde las dimensiones profundas de su memoria colectiva para acrecentar el acumulado social de su existencia, para afirmar los recursos que ha sido capaz de construirse como pueblo (Guerrero, 2010).

El proceso de revitalización no puede nacer de individuos, grupos o instituciones ajenas a las prácticas, saberes y conocimientos del patrimonio inmaterial; debido a que es una tarea compartida de reflexión, compromiso y trabajo con las comunidades portadoras para definir acciones de revitalización que permitan su sostenibilidad (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2014).

1.1.4.2. Revitalización del Patrimonio Cultural Inmaterial

Se establece como un componente significativo en la conservación de la diversidad cultural ante la actual globalización, contribuyendo de esta manera, al diálogo entre culturas y promoviendo así, el respeto hacia otras formas de vida.

Dentro del proceso de revitalización, se encuentra la promoción, protección, transmisión y dinamización de las manifestaciones culturales que abarcan los conocimientos particulares y diversos de cada localidad; ayudando al enriquecimiento del conocimiento general y aporta en la interacción social, pese a que su importancia radica en la acumulación de saberes y técnicas que se transfieren de generación en generación. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2014). Y dejan un legado y a la vez reafirma la identidad cultural y social.

1.1.4.3. Función de la Revitalización

Su función, se basa en fortalecer las capacidades locales de la comunidad para la gestión del PCI y se evidencia los compromisos reales de los actores que se encuentran vinculados con la salvaguardia (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2014).

1.1.5. Herramientas Virtuales

1.1.5.1. Conceptualización de Herramientas Virtuales

Las herramientas virtuales son medios eficaces para la comunicación virtual y han permitido que la comunicación y actividades que realizan las personas en el mundo virtual, sean más rápida y de mejor calidad; su práctica funcionalidad genera un mayor interés entre los usuarios y las empresas.

Son programas, plataformas o aplicaciones utilizadas para la educación, recreación y más aspectos en los que sea necesario múltiples usos como la creación, edición, gestión y publicación de contenido digital, con el fin de adaptarse a diversas necesidades y objetivos (Astudillo, 2014).

Algunas de sus características son: su fácil uso, se consideran idóneos para los recursos educativos, permiten la investigación de la información, la estructuración de las ideas y el desarrollo del pensamiento crítico, innovación en la realización de diversas actividades, entre otras (Astudillo, 2014).

1.1.5.2. Tecnologías de Información y Comunicación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), forman parte de la cultura tecnológica que está presente en la vida diaria, permite ampliar y desarrollar las capacidades físicas, mentales y sociales.

Hacen referencia al conjunto de avances tecnológicos que proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores; básicamente se encargan de proporcionar información y herramientas necesarias para su proceso y sus canales de comunicación (Marqués, 2008).

Son cambiantes y a la vez, van a la vanguardia de los avances científicos, que, dentro del marco de globalización económica y cultural, contribuyen a la obsolescencia de los conocimientos y al surgimiento de nuevos valores, provocando de esta manera, continuas transformaciones en los ámbitos económicos, sociales y culturales, e incidiendo en casi todos los aspectos de la vida cotidiana (Marqués, 2008).

Debido al impacto que generaron, es más difícil prescindir de ellas en la actualidad.

1.1.5.3. Importancia de las TICs en la Sociedad de la Información

Son importantes, para la gestión y transformación de la información, mediante el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información.

Posibilitan la capacidad para acceder y contribuir a la información y conocimiento; promoviendo de esta forma, el intercambio y el fortalecimiento de los mismos a nivel mundial, éstos, se encuentran a favor del desarrollo y a la vez genera el acceso equitativo a la información para actividades de diferentes ámbitos y que ésta sea de dominio público (Cobo, 2009) .

Las TICs generan ventajas como un público erudito, nuevos empleos, innovación, oportunidades comerciales, avance de las ciencias, eleva la calidad en el proceso educativo, derriba las barreras del espacio y del tiempo, permite la interacción y colaboración entre las personas, todo esto para lograr la construcción colectiva del

conocimiento, y de fuentes de información de calidad que ayuden en el desarrollo de los individuos gracias al acceso a estas fuentes (Fundación Telefónica. 2007) (Cobo, 2009).

1.2. Marco Legal

1.2.1. Constitución de la República del Ecuador

El presente proyecto se articula con la Constitución Política de la República del Ecuador, en su título I, “Elementos Constitutivos del Estado”; capítulo primero, “Principios Fundamentales”, artículo 1, que dice; “El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico. Se organiza en forma de república y se gobierna de manera descentralizada”. (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008).

De igual manera, se ha considerado en el título II, “Derechos”, segundo capítulo, “Derechos del buen vivir”, tercera sección, “Comunicación e Información”, el artículo 17, numeral 2 que dice: “El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto: Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada” y el artículo 19, que menciona: “La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente” (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008).

Se ha considerado en el título II, “Derechos”, segundo capítulo, “Derechos del buen vivir”, cuarta sección, “Cultura y Ciencia”, el artículo 21, menciona que: Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente

de Ecuador, 2008) y el artículo 25 donde se menciona que: Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008).

También, se ha tomado en cuenta, en su título VI, “Régimen de Desarrollo”, capítulo primero, “Principios Generales”, el artículo 276, el régimen de desarrollo tendrá los siguientes objetivos, en el literal 7, menciona: Proteger y promover la diversidad cultural y respetar sus espacios de reproducción e intercambio; recuperar, preservar y acrecentar la memoria social y el patrimonio cultural (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008)

Finalmente, se procederá a utilizar, el título VII, “Régimen del Buen Vivir”, primer capítulo, “Inclusión y equidad”, quinta sección, “Cultura”, artículo 377 menciona: El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008) y el artículo 379, son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, con el literal 1: Las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008).

Finalmente, se procederá a utilizar, en su título VII, “Régimen del Buen Vivir”, capítulo primero, “Inclusión y equidad”, sección quinta, “Cultura”, artículo 377 menciona que: “El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales” y artículo 379, literal 1 que: “Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros: Las lenguas,

formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo” (Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008).

1.2.2. Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación

Dentro de la investigación, se toma en cuenta el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, en el título preliminar, “De Las Disposiciones Comunes A La Economía Social De Los Conocimientos, Creatividad E Innovación”, en el artículo 3 donde el presente Código tiene como principales los siguientes fines, se consideró al inciso 2: Promover la distribución justa y equitativa de los beneficios derivados de las actividades vinculadas a la generación, transmisión, gestión, uso y aprovechamiento de los conocimientos, la tecnología, la innovación y los conocimientos tradicionales, así como el uso eficiente de los factores sociales de la producción para incrementar el acervo de conocimiento e innovación (Registro Oficial N°899-Asamblea Nacional, 2016).

De igual manera se ha relacionado al artículo 4, para la aplicación de las disposiciones contenidas en el presente Código, se observarán los siguientes principios, en este caso el inciso 8: la generación, transmisión, gestión, uso y aprovechamiento de los conocimientos, la tecnología, la innovación y los conocimientos tradicionales deberán primordialmente promover la cohesión e inclusión social de todos los ciudadanos (Registro Oficial N°899-Asamblea Nacional, 2016).

1.2.3. Ley Orgánica de Cultura

En la presente investigación, el proyecto se articula con la Ley Orgánica de Cultura, en el título I, “Del objeto, ámbito, fines y principios”; capítulo primero, “Único”, artículo 3, de los fines con el literal b: Fomentar e impulsar la libre creación, la producción, valoración y circulación de productos, servicios culturales y de los conocimientos y saberes ancestrales que forman parte de las identidades diversas, y promover el acceso al espacio público de las diversas expresiones de dichos procesos (Registro Oficial No. SAN-2016-2272- Asamblea Nacional, 2016) ; Y literal e: Salvaguardar el patrimonio

cultural y la memoria social, promoviendo su investigación, recuperación y puesta en valor (Registro Oficial No. SAN-2016-2272- Asamblea Nacional, 2016)

De igual manera, se considera al título II, “De los derechos, deberes y políticas culturales”; primer capítulo, “De los Derechos Culturales”, artículo 5, son derechos culturales los siguientes, en este caso, el literal b que menciona: Protección de los saberes ancestrales y diálogo intercultural, las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades tienen derecho a la protección de sus saberes ancestrales, al reconocimiento de sus cosmovisiones como formas de percepción del mundo y las ideas; así como, a la salvaguarda de su patrimonio material e inmaterial y a la diversidad de formas de organización social y modos de vida vinculados a sus territorios (Registro Oficial No. SAN-2016-2272- Asamblea Nacional, 2016).

Literal i, menciona al: “Entorno digital. Como un bien público global y abierto, la red digital es un entorno para la innovación sostenible y la creatividad, y un recurso estratégico para el desarrollo de prácticas, usos, interpretaciones, relaciones y desarrollo de medios de producción, así como de herramientas educativas y formativas, vinculadas a los procesos de creación artística y producción cultural y creativa. Se reconoce el principio de neutralidad de la red como base para el acceso universal, asequible, irrestricto e igualitario a internet y a los contenidos que por ella circulan” (Registro Oficial No. SAN-2016-2272- Asamblea Nacional, 2016).

También, se ha considerado el título VIII, “Del subsistema de Arte e Innovación”; capítulo primero, “De la composición, atribuciones y conformación del Subsistema de Artes e Innovación”, artículo 103, de sus atribuciones, literal a, menciona que “Proteger y promover la libre creación, la diversidad y la innovación en el desarrollo de las prácticas artísticas, culturales y creativas” y el capítulo segundo, “De las definiciones y ámbitos del Fomento de la Cultura, las Artes y la Innovación”, Art. 106, literal j, menciona sobre: “los ámbitos de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación. Se considerarán como ámbitos de fomento los siguientes: Investigación, promoción y difusión de la memoria social y el patrimonio” y por último el artículo 108, menciona que: “De la Innovación en Cultura. Se reconoce al proceso de innovación en cultura como un factor generador de valor agregado, de índole simbólico o económico, a partir de la introducción del componente cultural como un elemento diferenciador en los procesos de creación. La

innovación en cultura está orientada a generar impactos sociales, económicos, artísticos y culturales que fomenten el Buen Vivir “ (Registro Oficial No. SAN-2016-2272-Asamblea Nacional, 2016).

1.3. Marco Institucional

1.3.1. Objetivos de Desarrollo Sostenible

La investigación se articula con el noveno objetivo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible: “Industria, innovación e infraestructuras”, y de manera particular a la meta 9.5, literal b; “Apoyar el desarrollo de tecnologías, la investigación y la innovación nacionales en los países en desarrollo, incluso garantizando un entorno normativo propicio a la diversificación industrial y la adición de valor a los productos básicos, entre otras cosas” y meta 9.5, literal c “Aumentar significativamente el acceso a la tecnología de la información y las comunicaciones y esforzarse por proporcionar acceso universal y asequible a Internet en los países menos adelantados de aquí a 2020”. (Naciones Unidas, 2019).

1.3.2. Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021, Planificamos para toda una vida

El proyecto ha considerado el Plan Nacional para el Buen Vivir, con el eje número 1 “Derechos para todos durante toda la vida”, con su segundo objetivo: “Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017).

1.3.3. Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021

Por otro lado, la investigación se articula al Plan Toda una Vida, con el segundo objetivo: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas (Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida, 2017), y con las políticas 2.2 “Garantizar la interculturalidad y la plurinacionalidad en la gestión pública, para facilitar el goce efectivo de los derechos colectivos de los pueblos y nacionalidades”; política 2.3 Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e

intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales (Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida, 2017) y con la política 2.7: Promover la valoración e inclusión de los conocimientos ancestrales en relación a la gestión del sistema educativo, servicios de salud, manejo del entorno ambiental, la gestión del hábitat y los sistemas de producción y consumo (Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida, 2017).

1.3.4. Plan Nacional de Turismo 2030

El PLANDETUR 2030, se centra en la búsqueda de la competitividad del destino Ecuador, con el objetivo de hacer del turismo un agente de cambio positivo en la economía nacional a largo plazo, se ha planteado cinco ejes estratégicos, pero para el presente proyecto se tomará al segundo eje “Conectividad”, en el cual se menciona que:

Las tecnologías de la información y comunicación están modificando el conocimiento y la forma de planificar, organizar y gestionar los viajes, y también la forma en la que el turista interactúa con el destino, y comparte sus experiencias, en este mismo eje, se establecen líneas de acción para transitar hacia la digitalización de los destinos de tal forma que terminen por convertirse en *destinos inteligentes* (Plan Nacional de Turismo 2030, 2019).

1.3.5. Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del Cantón Rumiñahui

La misión de la Dirección de Turismo del cantón Rumiñahui es: “Promover el desarrollo turístico, mediante procesos participativos entre los sectores públicos y privados, que garanticen la utilización racional de los recursos turísticos y la conservación de los recursos naturales y culturales del Cantón” (Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Cantón Rumiñahui, 2014) , entre sus estrategias territoriales, se tiene la estrategia 5 que busca: potenciar la diversidad y patrimonio cultural.

Y en cuanto a sus principios de Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial (PD y OT), literal f, “Identidad Cantonal”, menciona que:

El ejercicio de ciudadanía se construye desde el individuo como protagonista de la construcción de su propio desarrollo y de la interacción con otros actores. La diferencia se percibe como amenazante, y con ello se intenta justificar el trato desigual y la discriminación. Es necesario, una toma de conciencia respecto a la necesidad de que todos reconozcan y reconozcamos el patrimonio social y cultural del cantón, en

donde la pluralidad se manifiesta en los credos diferentes, las expresiones multiculturales, los pueblos originarios, las orientaciones sexuales y las identidades de género. No se habla solo de emprender acciones encaminadas exclusivamente a reforzar la identidad del “distinto”, remarcando lo diferente, sino de buscar elementos transversales que hagan posible el diálogo y la comprensión entre colectivos. (Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Cantón Rumiñahui, 2014).

1.4. Marco Conceptual

Cultura: Conjunto distintivo de una sociedad o grupo social en el plano espiritual, material, intelectual y emocional comprendiendo el arte y literatura, los estilos de vida, los modos de vida común, los sistemas de valores, las tradiciones y creencias (UNESCO, 2012).

La cultura se verá beneficiada por la implementación de la investigación, debido a que se dará a conocer sus características y se verá reflejado en el desarrollo del ámbito turístico y su difusión a otras personas.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA): Es un espacio educativo en la web, donde sus herramientas están enfocadas al autoaprendizaje, aprendizaje ubicuo y da paso a diferentes modalidades educativas pensadas en la accesibilidad y disponibilidad de tiempo de los estudiantes, todas estas herramientas y recursos que se ponen al alcance de cualquier persona en cualquier lugar y en cualquier momento pueden en muchas ocasiones llegar a fracasar sin una buena metodología o un inadecuado modelo instruccional. (Valencia, 2016, como se citó en Duart et all, 2001)

Dentro de la implementación de herramientas virtuales, con el aporte de EVA, se busca que los usuarios se beneficien con conocimientos de la parroquia y sus características que la hacen única y a la vez, sea una forma cultural y educativa de aprender algo nuevo.

Identidad: Se genera en la interacción social y se construye y reconstruye constantemente en los intercambios sociales. Esta concepción dinámica de la identidad se opone a los planteos que la consideran una sustancia estable y permanente que no puede evolucionar (Marcus, 2011).

La presente investigación ayuda a que se fomente y mantenga la identidad de la parroquia.

Identidad Cultural: Encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior (Ortega, 2018, como se citó en Molano, 2007).

La identidad cultural de la parroquia se verá reflejada en el patrimonio cultural inmaterial que se dará a conocer en el desarrollo de la investigación.

Innovación Tecnológica: Conjunto de etapas científicas, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales, incluyendo las inversiones en nuevos conocimientos, que llevan o que intentan llevar a la implementación de productos y de procesos nuevos o mejorados (Manual de Frascati “Medición de las actividades científicas y tecnológicas. Propuesta de norma práctica para encuestas de investigación y desarrollo experimental”). La I+D¹ no es más que una de estas actividades y puede ser llevada a cabo en diferentes fases del proceso de innovación, siendo utilizada no sólo como la fuente de ideas creadoras sino también para resolver los problemas que pueden surgir en cualquier fase hasta su culminación (Fundación Española de Ciencia y Tecnología, 2014).

Dentro de la investigación es fundamental fomentar la innovación tecnológica para estar a la vanguardia del desarrollo turístico, y que los actores locales hallen beneficio de la misma.

Leyenda: Expresiones, en la forma oral o escrita, que han utilizado los pueblos para explicar o dar una respuesta en forma sencilla a fenómenos de difícil comprensión. Han sido el medio para conservar su historia y manifestar su ideología y costumbres (Valenzuela, 2011).

Para la propuesta de revitalización, es importante destacar las leyendas de la parroquia Sangolquí para su posterior difusión.

¹ Símbolo y/o abreviación de Investigación y Desarrollo

Mito: Como palabra oral y su importancia en la cultura griega en cuanto a su valor performativo, por la vivencia de una realidad que no es explicable desde lo racional, y como *logos spermatikós*², discurso abierto opuesto al literario que es fijo y cerrado. (Bauza, 2005).

Para la propuesta de revitalización, es importante destacar los mitos de la parroquia Sangolquí para su posterior difusión.

Patrimonio Cultural: Conjunto de todos los bienes materiales (tangibles) o en su caso no materiales (intangibles) que son considerados de interés relevante para la permanencia de la identidad y cultura de un pueblo. Es la herencia propia del pasado con la que en el presente vive el pueblo, mismo que en un futuro se transmitirá a próximas generaciones (UNESCO, 2012).

Dentro de la investigación, se plantea dar a conocer el patrimonio cultural existente en la parroquia por ser considerado aspecto importante para la herencia y legado de la misma.

Patrimonio Cultural Inmaterial: Transmitido de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos, infundiéndoles un sentimiento de continuidad e identidad, contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y creatividad humana (UNESCO).

El patrimonio cultural inmaterial a considerarse en la presente investigación, serán los mitos y leyendas existentes en la parroquia, los cuales buscan preservarse y seguirse transmitiendo a las futuras generaciones.

Plataformas Comerciales: Son aquellas que han evolucionado rápidamente en su complejidad ante el creciente mercado de actividades formativas a través de Internet. En general, todas han mejorado en operatividad y han generado sucesivas versiones que incorporan funciones y aplicaciones cada vez más versátiles, completas y complejas que permiten una mayor facilidad en el seguimiento de un curso virtual y en la consecución

² Significa difundir o derramar (Encyclopaedia Herder, 2017)

de los objetivos que pretende, tanto académicos como administrativos y de comunicación (Díaz, 2009).

Las plataformas comerciales ayudan en las actividades a través de internet, en este caso se utilizarán para incorporar funciones versátiles para la difusión turística de la parroquia y sus elementos distintivos.

Plataforma Educativa Virtual: Es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación (Díaz, 2009).

Las plataformas educativas virtuales benefician a los usuarios ya que crean espacios virtuales para compartir información, en este caso los mitos y leyendas de la parroquia.

Recursos Educativos Abiertos “REA”: Recursos para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación, que residen en el dominio público o han sido publicados bajo una licencia de propiedad intelectual que permite que su uso sea libre para otras personas. Incluyen: cursos completos, materiales para cursos, módulos, libros de texto, vídeos, pruebas, software y cualquier otra herramienta, materiales o técnicas utilizadas para apoyar el acceso al conocimiento (Rabajoli, 2012).

Estos recursos educativos abiertos facilitan líneas de enseñanza y aprendizaje, los cuales podrán ser visualizados por usuarios y que al mismo tiempo ayuden a la difusión turística de la parroquia.

Revitalización: Es posibilitar que aquellas manifestaciones vigentes y en estado de vulnerabilidad puedan ser transmitidas de una generación a otra y sean recreadas constantemente, en tanto otorguen sentido de identidad y pertenencia a una comunidad (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2014).

La revitalización es un elemento importante en la investigación, debido a que busca la transmisión de las manifestaciones de la parroquia para que su identidad y legado, no se pierdan en el transcurso del tiempo.

Salvaguardia: Un proceso metodológico que comprende la identificación, la investigación y la definición de acciones específicas para lograr la continuidad de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial, es decir, para permitir que estas se mantengan vigentes y sean practicadas por las generaciones sucesivas, en tanto sigan siendo pertinentes para esa cultura (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013). Este objetivo apunta al fortalecimiento del sentimiento de identidad de los grupos, comunidades y portadores involucrados y, a partir de ello, la salvaguardia apunta a la generación de capacidades locales que permitan fortalecer los procesos de desarrollo local (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013).

La salvaguardia ayuda a identificar las acciones necesarias para mantener vigentes las manifestaciones de mitos y leyendas de la parroquia, donde se busca el fortalecimiento de las mismas para un adecuado desarrollo.

Tecnologías de Información y Comunicación (TICs): Innovaciones en microelectrónica, computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica - microprocesadores, semiconductores, fibra óptica - que permiten el procesamiento y acumulación de cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación (Fernández, R., 2005).

Las TICs permiten la transmisión y procesamiento digitalizado de la información que se usan en la investigación.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1. Enfoque de Investigación

2.1.1. *Enfoque Cuantitativo*

Dentro de la investigación, se utiliza una metodología con enfoque cuantitativo, debido a que se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados (Bernal, 2010). Usa la recolección de datos para probar suposiciones, basado en la medición numérica y el empleo del análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014).

Mediante este enfoque, se pudo centrar en los sujetos de estudio, utilizando diferentes instrumentos con el fin de interactuar con la comunidad local, indagando así, las respuestas para el desarrollo de la investigación, allí se buscó adoptar la perspectiva desde el interior del problema a investigar, y esto se llevó a cabo con el adecuado levantamiento y recolección de información relacionada con los mitos y leyendas dentro de la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, además sirvió para la revitalización de los mismos a través de herramientas virtuales.

2.2. Tipo de Investigación

2.2.1. *Estudio descriptivo*

Hernández et al (2014), afirman que:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Danhke, 1989) (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014). Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera

independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. Los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.

Hernández et al (2014), afirman que: “En esta clase de estudios el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá (qué conceptos, variables, componentes, etc.) y sobre qué o quiénes se recolectarán los datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales, hechos)”.

En el proyecto, se consideró al estudio descriptivo, debido a que se pueden describir las características de un fenómeno, en este caso, la revitalización donde se procedió a emplear herramientas para la recolección de información de mitos y leyendas, como la aplicación de encuestas a personas de la parroquia y la historia de vida, con el fin de conseguir más información sobre el objeto de estudio. Así mismo, al estudio se lo consideró como una fuente de conocimiento participativo, que facilitó la obtención del diagnóstico actual de la situación de la parroquia.

2.3. Método de Investigación

2.3.1. Método Inductivo-Deductivo

El método inductivo-deductivo está conformado por dos procedimientos inversos: inducción y deducción. La inducción es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales. Su base es la repetición de hechos y fenómenos de la realidad, encontrando los rasgos comunes en un grupo definido, para llegar a conclusiones de los aspectos que lo caracterizan (Rodríguez & Pérez, 2016).

Este método se empleó en la investigación, debido a que permitió un método de construcción de conocimiento donde se obtuvo información con el fin de encontrar un rasgo común y alcanzar un aspecto que caracterice a la parroquia Sangolquí; debido a que en el proceso de inducción se traducen en generalizaciones enriquecidas, por lo que forman una unidad dialéctica. De esta manera, el empleo de este método pudo

relacionarse con regularidades externas del objeto de investigación (Rodríguez & Pérez, 2016).

2.3.2. Método de Investigación- Acción-Participativa

En cada proyecto de IAP³, según Eizagirre y Zabala (s. f., p. 1), sus tres componentes se combinan en variables: a) La investigación consiste en un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad práctica. b) La acción es el fin de la investigación y representa una fuente de conocimiento, donde la realización del estudio es una intervención. c) La participación los investigadores y la comunidad destinataria del proyecto, que no son considerados como objetos de investigación sino como sujetos activos que contribuyen a conocer y transformar su propia realidad (Colmenares 2012, como se citó en Eizagirre & Zabala, s.f)

“Los actores sociales se convierten en investigadores activos, participando en la identificación de las necesidades o los potenciales problemas por investigar, en la recolección de información, en la toma de decisiones, en los procesos de reflexión y acción” (Colmenares, 2012).

Esta metodología, sirvió en la investigación, debido a que se buscó la interacción de la investigadora con los sujetos de estudio, en este proceso se obtuvo el involucramiento de la comunidad en el proceso de investigación, desde el inicio al fin para que todos salieran beneficiados.

2.3.3. Método Etnográfico

La intención básica de toda investigación etnográfica es naturalista, es decir, trata de comprender las realidades actuales, entidades sociales y percepciones humanas. Es un proceso dirigido hacia el descubrimiento de muchas historias y relatos idiosincrásicos, pero importantes, contados por personas reales, sobre eventos reales, en forma real y natural. Este enfoque trata de presentar episodios que son porciones de vida documentados con un lenguaje natural y que representan lo más fielmente posible cómo siente la gente, qué sabe, cómo lo conoce y cuáles son sus creencias, percepciones y

³ Investigación-Acción-Participativa

modos de ver y entender (Martínez, 2005, como se citó en Guba, 1978).

Tabla 1.

Fases de la investigación etnográfica

<i>Fases</i>	<i>Acciones</i>
<i>Demarcación del campo</i>	-Elección de la comunidad, delimitada y observable. -Redacción de un proyecto definido: objeto, lugar, tiempo, etc. -Redacción de un presupuesto y búsqueda de financiación. -Aprobación del proyecto.
<i>Preparación y documentación</i>	-Documentación bibliográfica y de archivo. -Fuentes orales. -Preparación física y mental. -Mentalización.
<i>Investigación</i>	-Llegada. -Informantes. -Registro de datos. -Observación participante.
<i>Conclusión</i>	-Elaboración de la ruptura. -Abandono del campo

Nota: La presente tabla contiene información sobre las fases de la investigación etnográfica. Tomado de *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones* (p. 27-28), por Sandín. M, 2003, McGraw Hill.

Esta metodología, ayudó a la investigación, debido a que permitió realizar una adecuada intervención sobre la realidad de la parroquia donde se buscó conocer los valores de las personas de la localidad con el fin de entender su cultura.

Con respecto a la investigación, se ha tomado en cuenta tres métodos, el primero que es el inductivo-deductivo, el cual estudia los hechos, en función de la separación del objeto estudiado en cada una de sus piezas de manera individual y posteriormente se incorporan estas piezas en una sola; en este caso los mitos y leyendas, se estudiarán por partes y luego se las recopilará para su difusión turística mediante herramientas virtuales. El segundo método, investigación-acción participativa, donde existe la colaboración activa de la investigadora con el objetivo del análisis y su problemática. Y, por último, el tercer método, permite interactuar con la comunidad local donde se conoce y registra información relacionada con su cultura, costumbres, mitos, leyendas, creencias, saberes ancestrales, entre otros aspectos para su posterior revitalización.

2.4. Fuentes de Investigación

2.4.1. Fuentes Primarias

Son todas aquellas de las cuales se obtiene información directa, es decir, de donde se origina la información (Menjivar, Ricardo, & Sáenz, 2014). Es también conocida como información de primera mano o desde el lugar de los hechos. (Bernal, 2010) (p.19).

Las principales fuentes primarias para la obtención y recolección de datos con las que se trabajó en la investigación, fueron: observación, historias de vida, encuestas, entre otros.

2.4.2. Fuentes Secundarias

Son todas aquellas que ofrecen información sobre el tema que se va a investigar, pero que no son la fuente original de los hechos o las situaciones, sino que sólo las referencian. Las principales fuentes secundarias para la obtención de la información son los libros, las revistas, los documentos escritos (en general, todo medio impreso), los documentales, los noticieros y los medios de información (Universidad Santo Tomas, s.f.)

Las principales fuentes secundarias para la obtención y recolección de datos con las que se trabajó: libros, artículos científicos y especializados en revistas, trabajos de post y pre grado, entre otros.

2.5. Técnicas e instrumentos de investigación

Dentro de la investigación, se utilizará los siguientes instrumentos y técnicas:

- **Encuestas:**

La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas. Así, por ejemplo, permite explorara la opinión pública y los valores

vigentes en una sociedad. Hace posible el registro detallado de los datos, el estudiar a una población a través de muestras con garantías de representatividad, la generalización de las conclusiones con conocimiento de los márgenes de error y el control de algunos factores que indiquen sobre el fenómeno a observar (Grasso, 2006)..

Se aplicó las encuestas con preguntas puntuales a los habitantes locales de Sangolquí para obtener información adecuada para el desarrollo de la investigación.

- ***Historias de vida:***

Representan una modalidad de investigación cualitativa que provee de información acerca de los eventos y costumbres para demostrar cómo es la persona. Ésta revela las acciones de un individuo como actor humano y participante en la vida social mediante la reconstrucción de los acontecimientos que vivió y la transmisión de su experiencia vital. Es decir, incluye la información acumulada sobre la vida del sujeto: escolaridad, salud, familia, entre otros, realizada por el investigador, quien actúa como narrador, transcriptor y relator. Éste, mediante entrevistas sucesivas obtiene el testimonio subjetivo de una persona de los acontecimientos y valoraciones de su propia existencia. Se narra algo vivido, con su origen y desarrollo, con progresiones y regresiones, con contornos sumamente precios, con sus cifras y significado (Chárriez, 2012).

Dentro de la investigación, se utilizó el instrumento de historias de vida por sus aspectos éticos en el manejo de las técnicas, procedimientos, entrevistas, recolección y análisis de datos, en donde se mostró los conocimientos y destrezas para manejar el tema de manera sensible, reflexiva y con una atención centrada por parte de la investigadora sobre la información obtenida.

- ***Observación directa:***

Posibilita adquirir información directa y confiable, una vez realizada por medio de un método sistematizado y controlado para lo cual hoy están utilizándose medios audiovisuales completos, especialmente en estudios del comportamiento de las personas en sus sitios de trabajo (Bernal, 2010).

La técnica de la observación abarcó un proceso directo y establece contacto personal con los sujetos de la investigación, de esta manera se obtiene la información en la fuente del conocimiento.

- ***Observación participativa:***

Permite reconstruir las prácticas sociales desarrolladas por agentes específicos en los contextos (espaciales, temporales, sociales) en que éstas se generan y desarrollan; prácticas que conforman los procesos concretos de producción de los fenómenos socioculturales que se busca conocer (Jociles, 2016).

En la investigación, se observó y recogió los datos en el medio natural y se estuvo en contacto con los propios sujetos observados, en este caso habitantes de la población local, quienes fueron una parte fundamental en el desarrollo del proyecto.

En síntesis, las fuentes de investigación previamente planteadas, tuvieron como finalidad la recolección y profundización de la información existente, en cuanto a los mitos y leyendas presentes en la parroquia Sangolquí, a través de la realización de actividades para la obtención de preguntas y respuestas, consiguiendo así, el objetivo de la investigación y la solución de su problemática.

2.6. Procesamiento de la Información

2.6.1. Análisis de resultados

Una vez seleccionadas las fuentes de información, de acuerdo a su relevancia y facilidad para cumplir con los objetivos de investigación planteados, de esta manera se ha procedido a realizar lo siguiente:

Para la presente investigación, se ha considerado a la población de Sangolquí, siendo esta de 81.140 (Instituto Nacional de Estadística y Censo, 2010), de esta manera, se ha procedido a realizar el cálculo de muestra de población finita, donde se ha obtenido los siguientes resultados:

Tabla 2.

Parámetros para el cálculo de la muestra

<i>Variable</i>	<i>Valor</i>
<i>N</i>	81,140
<i>Z</i>	95%- 1.96
<i>e</i>	5%- 0,05
<i>P</i>	50% - 0,5
<i>Q</i>	50% - 0,5

Nota: La presente tabla contiene información sobre los parámetros del cálculo de muestra para la presente investigación. Es una tabla de elaboración propia

Se procede a realizar el cálculo con la información obtenida, para esto se toma la fórmula de la población finita y se reemplaza por los valores.

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{e^2 (N - 1) + Z^2 * P Q}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(1 - 0,5)(81.140)}{0,05^2 (81.140 - 1) + (1,96)^2 * (0,5)(0,5)}$$

$$n = 383$$

En conclusión, se deben realizar un total de 383 encuestas, las mismas serán llevadas a cabo a través de medios digitales, en este caso por *Google Forms*, debido a que no se las puede realizar de forma presencial dada la situación sanitaria por la que atraviesa el país y el mundo actualmente a causa del COVID 19.

Tras obtener los resultados, se procederá a realizar una propuesta para la revitalización de mitos y leyendas de la parroquia Sangolquí.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1. Presentación y análisis de resultados

Tras la implementación de las encuestas (*observar anexo A*), como instrumento de investigación, a los habitantes de la parroquia de Sangolquí, se procede a analizar los resultados obtenidos de acuerdo a la información obtenida, que será descrita a continuación:

- **Edad**

En la presente investigación se ha establecido un rango de edad para conocer cuál de estos rangos es el que más valor aportó a la investigación, es así que del total de las personas encuestados, se identificó que 38 personas pertenecen al rango de edad de 16 a 22 años; el siguiente rango corresponde de 23 a 29 años donde se encuentran 78 encuestados, el otro rango que pertenece al grupo de 30 a 36 años hay un total de 52 personas, el rango que le sigue es el de 37 a 43 años donde se encuentran 49 personas, en el penúltimo rango que abarca las edades de 44 a 50 años existe un total de 82 personas y finalmente en el último rango que corresponde de 51 años en adelante, se encuentra un total de 84 personas; obteniendo de esta manera un total de 383 encuestados.

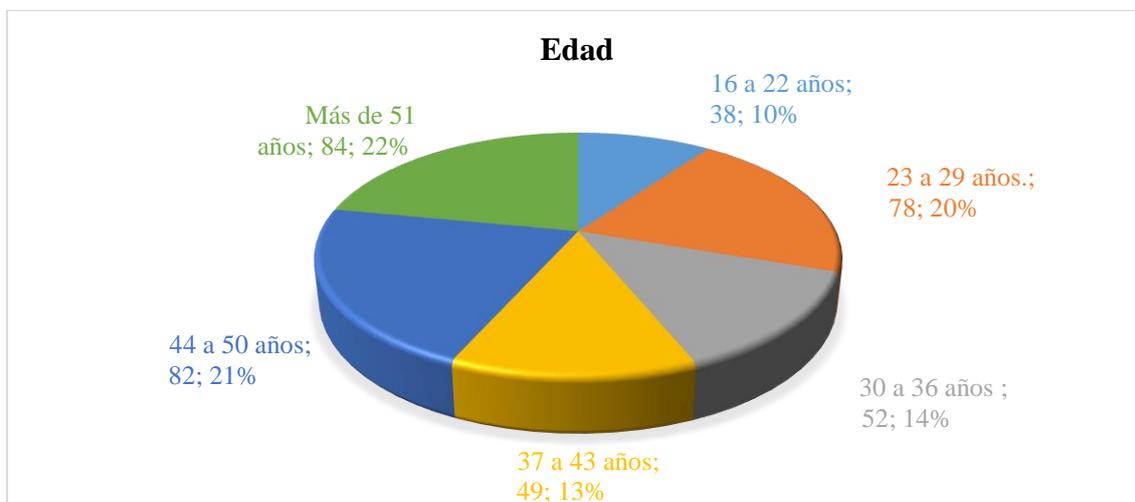
Tabla 3.

Rango de edad de las personas encuestadas

<i>Rango de edad</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>16 a 22 años</i>	38
<i>23 a 29 años</i>	78
<i>30 a 36 años</i>	52
<i>37 a 43 años</i>	49
<i>44 a 50 años</i>	82
<i>Más de 51 años</i>	84

Figura 3.

Rango de edad de las personas encuestadas



Una vez realizadas las encuestas a 383 personas de la parroquia, con respecto al rango de edad se concluye que la mayoría pertenecen al grupo de más de 51 años, siendo este el 22% del total de encuestados.

- **Género**

Al ser realizadas 383 encuestas a personas de la parroquia, los resultados indican que 171 personas corresponden al género femenino, por otro lado, en cuanto al género masculino hay un total de 212 encuestados, obteniendo de esta manera un total de 383 encuestados

Tabla 4.

Género de las personas encuestadas

<i>Género</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Femenino</i>	171
<i>Masculino</i>	212
<i>Otro</i>	0

Figura 4.

Género de las personas encuestadas



En base a los datos obtenidos, se ha evidenciado que el género masculino es el que predomina en la investigación.

▪ **Conocimientos de mitos en la parroquia**

Del total de encuestas aplicadas en esta pregunta, se obtuvo que un total de 317 personas desconocen sobre los mitos que existen en la parroquia mientras que 66 de los encuestados, si conocen algún mito.

Tabla 5.

Conocimientos de mitos de la parroquia

<i>Conocimiento de mitos</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Si</i>	66
<i>No</i>	317

Figura 5.

Conocimiento de mitos de la parroquia



Con los datos obtenidos, se ha evidenciado que del total de personas encuestadas, el 83% desconoce de los mitos existentes en la parroquia.

- **Cantidad de mitos conocidos**

Esta pregunta se realizó solo a las personas que conocían algún mito de la parroquia, en total el número de encuestados para esta pregunta fueron 66, de los cuales se obtuvo que 57 de ellos conocía 1 mito, 6 conocen 2 mitos, 2 encuestados conocen 3 mitos y solo un encuestado conoce 4 mitos y ningún encuestado conoce más de 4 mitos de la parroquia.

Tabla 6.

Cantidad de mitos conocidos

<i>Conocimiento de mitos</i>	<i>Personas encuestadas</i>
1	57
2	6
3	2
4	1
Más de 4	0

Figura 6.

Cantidad de mitos conocidos



En base a los datos obtenidos, se ha evidenciado que del total de personas encuestadas, el 57 de ellas o el 86%, conoce únicamente de 1 mito, siendo este la cantidad predominante en la investigación.

- **Conocimientos de leyendas de la parroquia**

Del total de encuestas aplicadas en esta pregunta, se obtuvo que un total de 264 personas desconocen sobre las leyendas que existen en la parroquia mientras que 119 de los encuestados, si conocen alguna leyenda.

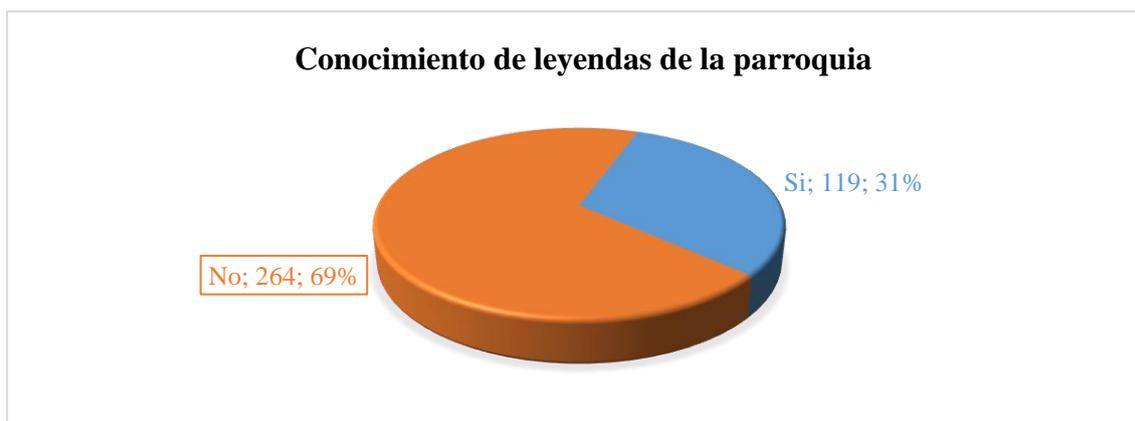
Tabla 7.

Conocimiento de leyendas de la parroquia

<i>Conocimiento de leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Si</i>	119
<i>No</i>	264

Figura 7.

Conocimiento de leyendas de la parroquia



Con los datos obtenidos, se ha evidenciado que del total de personas encuestadas, el 31% de ellas conoce leyendas de la parroquia.

- **Cantidad de leyendas conocidas**

Esta pregunta se realizó solamente a las personas que conocían alguna leyenda de la parroquia, en total el número de encuestados para esta pregunta fueron 119, de los cuales se obtuvo que 37 de ellos conoce 1, 56 conocen 2 mitos, 13 conocen de 3 mitos, 8 conocen 4 mitos y solo 5 encuestados conocen más de cuatro leyendas de la parroquia.

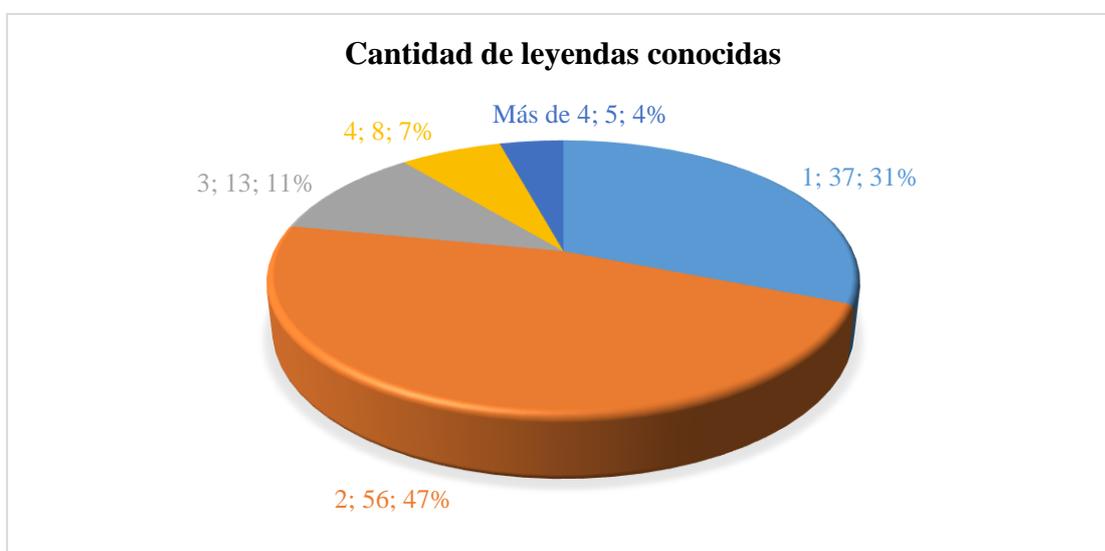
Tabla 8.

Cantidad de leyendas conocidas

<i>Conocimiento de leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
1	37
2	56
3	13
4	8
Más de 4	5

Figura 8.

Cantidad de leyendas conocidas



En base a los datos obtenidos, se ha evidenciado que del total de personas encuestadas, el 56 de ellas conoce únicamente de 2 mitos, siendo este la cantidad predominante de leyendas en la investigación.

- **Enlistar los mitos y leyendas que conoce**

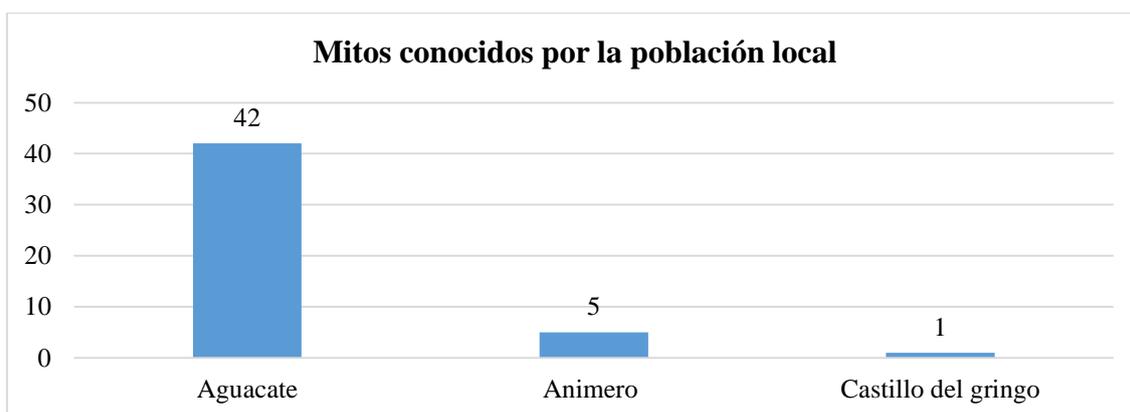
Para la siguiente pregunta, se realizó únicamente a las personas que conocían los mitos y leyendas de la parroquia, en donde se pidió que mencionen los mitos y leyendas que conocen para beneficio de la investigación. Dentro de esta pregunta se obtuvo los siguientes resultados:

- *Mitos*

Dentro de la categoría de mitos, se obtuvo la siguiente información de los 66 encuestados que previamente respondieron que tenían conocimientos de los mitos de la parroquia pero de los cuales solo se tuvo respuesta de 48 de ellos, teniendo la siguiente información:

Figura 9.

Mitos conocidos por la población local



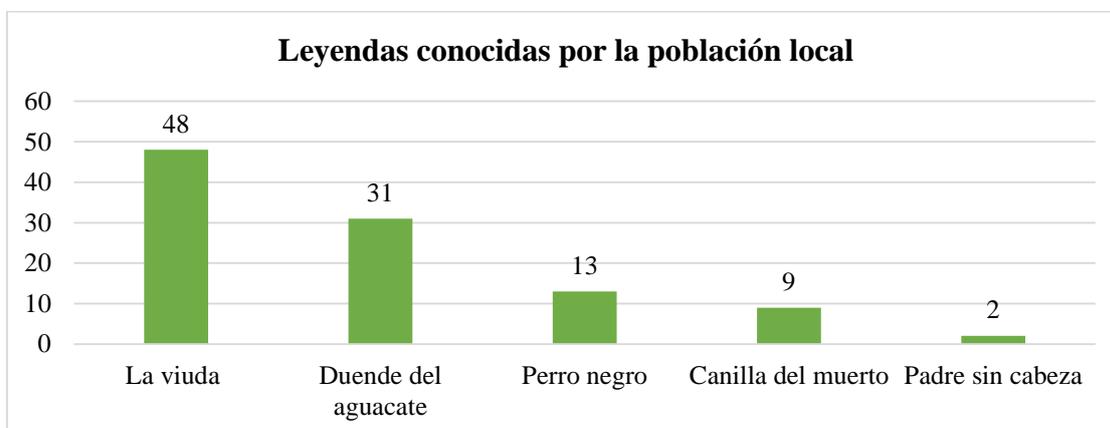
Se evidencia que la mayoría de los encuestados de la población, conocen el mito del “Aguacate” y que el mito menos conocido es el del “Castillo del gringo”.

- *Leyendas*

Dentro de la categoría perteneciente a leyendas, se obtuvo la siguiente información de los 119 encuestados previamente, pero de esta cantidad solo se obtuvo respuesta de 103 de ellos, teniendo como resultado lo siguiente:

Figura 10.

Leyendas conocidas por la población local



En la presente gráfica, se evidencia que 48 encuestados conocen la leyenda de la viuda, 31 de ellos conoce sobre el duende del aguacate, 13 conoce sobre el perro negro, 9 de los encuestados conoce la leyenda de la canilla del muerto y solo dos personas conocen la leyenda del padre sin cabeza.

▪ **Conocimiento de mitos y leyendas en las generaciones actuales**

La presente pregunta tuvo la siguiente información de los 383 encuestados, donde se evidencia que 197 de ellas están totalmente en desacuerdo en que las generaciones actuales tienen conocimiento sobre los mitos y leyendas de la parroquia, por otro lado 89 de ellas se encuentran en desacuerdo que las generaciones poseen estos conocimientos, 53 encuestados no están ni en acuerdo ni en desacuerdo, 26 de ellos considera que si existe un conocimiento y solo 18 de éstos están totalmente de acuerdo en que las generaciones actuales tienen conocimientos de los mitos y leyendas existentes en la zona.

Tabla 9.

Conocimiento de mitos y leyendas en las generaciones actuales

<i>Conocimiento de leyendas y mitos</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Totalmente de acuerdo</i>	18
<i>De acuerdo</i>	26
<i>Ni en acuerdo ni en desacuerdo</i>	53
<i>En desacuerdo</i>	89
<i>Totalmente en desacuerdo</i>	197

Figura 11.

Conocimiento de mitos y leyendas en las generaciones actuales



Con los datos recolectados, se evidencia que el 51% de los encuestados consideran que las generaciones actuales no poseen un conocimiento sobre los mitos y leyendas que existen en la parroquia de Sangolquí, mientras que el 5% considera que las generaciones actuales si tienen un conocimiento de éstos.

▪ **Pérdida en la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia**

La siguiente pregunta tuvo la siguiente información, en donde se evidencia que 196 de ellas están totalmente de acuerdo en que se ha perdido la trasmisión de mitos y leyendas a las nuevas generaciones, por otro lado 79 de ellas se encuentran de acuerdo, 35 encuestados no están ni en acuerdo ni en desacuerdo, 42 de ellos están en desacuerdo y solo 31 de éstos están totalmente en desacuerdo en que no hay pérdida en la trasmisión de mitos y leyendas en las parroquia

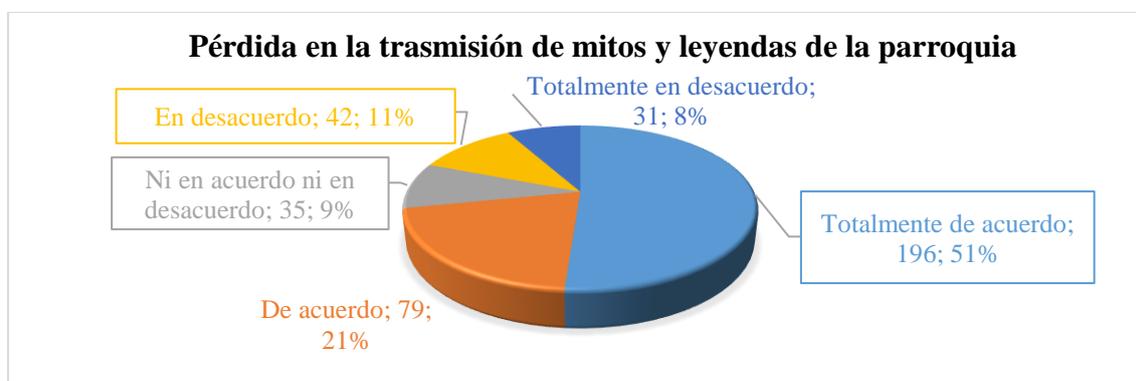
Tabla 10.

Pérdida en la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia

<i>Pérdida en la trasmisión de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Totalmente de acuerdo</i>	196
<i>De acuerdo</i>	79
<i>Ni en acuerdo ni en desacuerdo</i>	35
<i>En desacuerdo</i>	42
<i>Totalmente en desacuerdo</i>	31

Figura 12.

Pérdida en la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia



En base a los datos recolectados, se evidencia que el 51% de los encuestados consideran que se ha perdido la trasmisión de mitos y leyendas que existen en la parroquia de Sangolquí, mientras que el 8% considera que no existe tal pérdida de trasmisión de estos conocimientos.

- **Mantener la trasmisión de mitos y leyendas**

En la pregunta, se manifestó a los encuestados si les gustaría mantener una trasmisión de los mitos y leyendas existentes, 165 encuestados eligieron la opción de que les gustaría demasiado, 136 opinaron que les gustaría mucho, para 47 de ellos sería algo indiferente, para 24 la idea les agrada poco y a 11 personas no les gustaría mantener la trasmisión de mitos y leyendas de la zona.

Tabla 11.

Mantener la trasmisión de mitos y leyendas

<i>Mantener la trasmisión de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Me gustaría demasiado</i>	165
<i>Me gustaría mucho</i>	136
<i>Me es indiferente</i>	47
<i>Me gustaría poco</i>	24
<i>No me gustaría</i>	11

Figura 13.

Mantener la trasmisión de mitos y leyendas



Con los datos recopilados, se evidencia que el 43% de los encuestados consideran que les gustaría demasiado la idea de mantener la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia, mientras que el 3% no le agradaría mantener la trasmisión de los mismos.

▪ **Importancia de la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia**

En la siguiente pregunta, los encuestados eligieron sobre la importancia de la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia, de los cuales se tuvo la siguiente respuesta, a 208 personas si les parece muy importante la trasmisión de los mitos y leyendas existentes, 116 encuestados eligieron la opción de que les parece importante, 33 opinaron que la trasmisión no es muy importante ni nada importante, 17 de ellos lo consideraron como poco importante y a 9 personas no les parece importante la trasmisión de éstos.

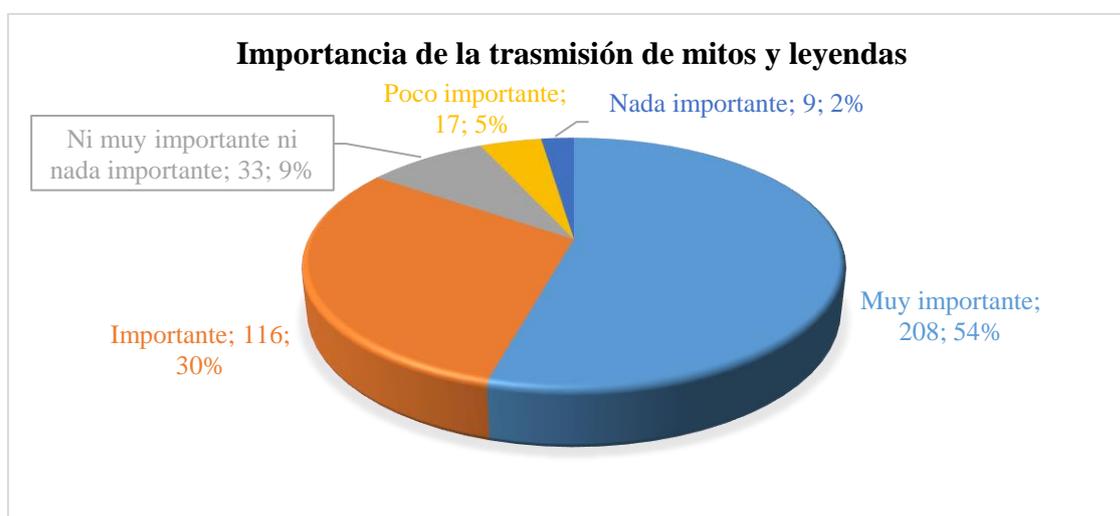
Tabla 12.

Importancia de la trasmisión de mitos y leyendas

<i>Importancia de la trasmisión de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Muy importante</i>	208
<i>Importante</i>	116
<i>Ni muy importante ni nada importante</i>	33
<i>Poco importante</i>	17
<i>Nada importante</i>	9

Figura 14.

Importancia de la trasmisión de mitos y leyendas



En base a los datos recopilados, se evidencia que el 54% de los encuestados consideran muy importante la trasmisión de mitos y leyendas de la parroquia sin embargo el 2% no les parece nada importante su trasmisión.

- **La tecnología es fundamental para la difusión de mitos y leyendas**

Los encuestados opinaron si la tecnología es fundamental para la difusión de mitos y leyendas, en esta pregunta se obtuvo los siguientes resultados, 237 encuestados consideraron a la tecnología como elemento muy fundamental para la difusión, 108 la consideraron como fundamental, 25 la consideran como ni muy fundamental ni nada fundamental, 9 de ellos la considera como poco fundamental y a 4 encuestados no les parece fundamental la tecnología para la difusión.

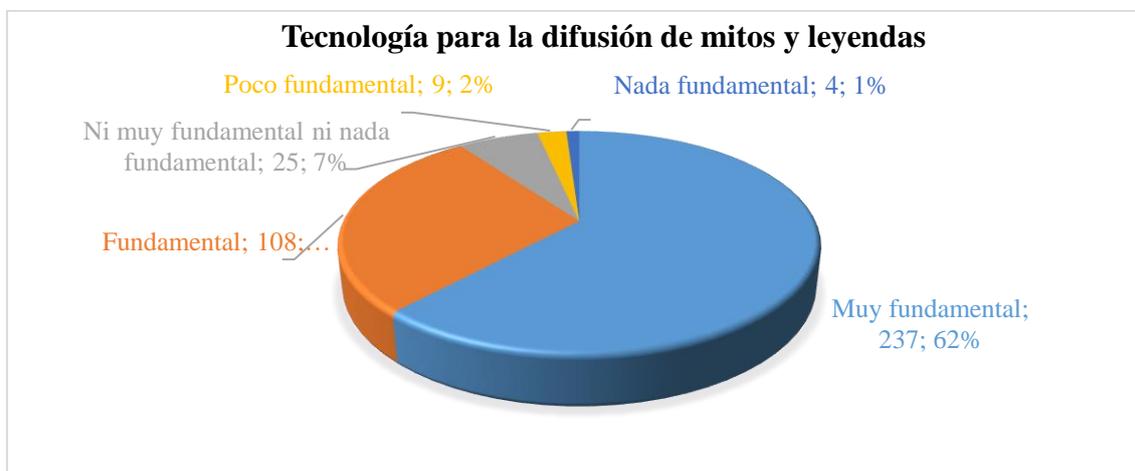
Tabla 13.

Tecnología para la difusión de mitos y leyendas

<i>Tecnología para la difusión de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Muy fundamental</i>	237
<i>Fundamental</i>	108
<i>Ni muy fundamental ni nada fundamental</i>	25
<i>Poco fundamental</i>	9
<i>Nada fundamental</i>	4

Figura 15.

Tecnología para la difusión de mitos y leyendas



Tras obtener los datos, se evidencia que el 62% de los encuestados consideran a la tecnología como un elemento muy fundamental para la difusión de mitos y leyendas de la parroquia sin embargo el 1% no la consideran para nada fundamental.

- **Tecnología como factor que influye en la difusión de mitos y leyendas**

Los encuestados opinaron sobre la tecnología y cómo esta es un factor que influye en la difusión de mitos y leyendas, se ha obtenido los siguientes resultados, 187 encuestados están totalmente de acuerdo, que la tecnología es un factor que influye en la difusión de mitos y leyendas, 116 estuvieron de acuerdo, 39 de ellos no se encontraron ni en acuerdo ni en desacuerdo, 27 de ellos estuvieron en desacuerdo y 14 encuestados estuvieron en total desacuerdo sobre la tecnología como factor para la difusión.

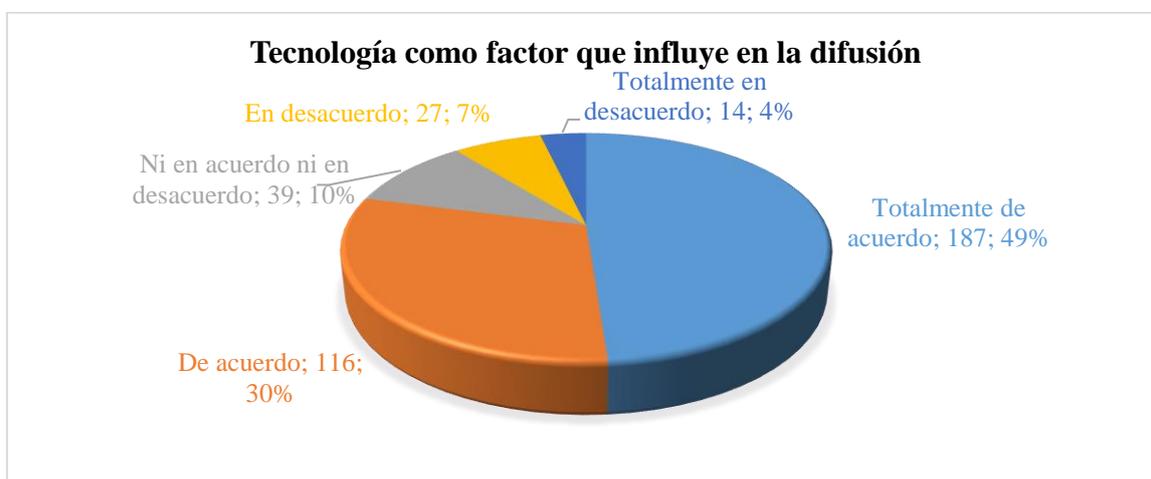
Tabla 14.

Tecnología como factor para la difusión de mitos y leyendas

<i>Tecnología como factor para la difusión de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Totalmente de acuerdo</i>	187
<i>De acuerdo</i>	116
<i>Ni en acuerdo ni en desacuerdo</i>	39
<i>En desacuerdo</i>	27
<i>Totalmente en desacuerdo</i>	14

Figura 16.

Tecnología como factor para la difusión de mitos y leyendas



Tras obtener los datos, se evidencia que el 49% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que la tecnología es un factor que influye en la difusión de mitos y leyendas de la parroquia sin embargo el 4% están totalmente en desacuerdo con esto.

- **Medios de comunicación para recibir información de mitos y leyendas**

En esta pregunta, los encuestados tuvieron diversas opciones para que elijan según su preferencia, por cuál medio de comunicación les gustaría recibir información de mitos y leyendas de la parroquia, obteniendo de esta manera que a 153 les gustaría a través de una página web, a 142 por alguna red social, a 37 a través de radio, a 46 por medio de la televisión y solo a 5 encuestados por otros medios de comunicación.

Tabla 15.

Medios de comunicación para recibir información de mitos y leyendas

<i>Medios de comunicación para recibir información de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Página web</i>	153
<i>Redes sociales</i>	142
<i>Radio</i>	37
<i>Televisión</i>	46
<i>Otros</i>	5

Figura 17.

Medios de comunicación para recibir información de mitos y leyendas



Con la obtención de los datos, se evidencia que el 40% de los encuestados, desearían tener información de mitos y leyendas a través de una página web, mientras que 37% por medio de redes sociales, un 12% por televisión, 10% por la radio y sólo 1% le gustaría recibir por otro medio de comunicación, en este caso fue por una forma oral.

▪ **Beneficios de la difusión de mitos y leyendas para la parroquia**

En esta pregunta, los encuestados opinaron sobre si una adecuada difusión de mitos y leyendas generaría beneficios para la parroquia, de esta manera se obtuvo los siguientes resultados, 101 encuestados opinaron que esto sería muy probable, 136 probablemente, 63 ni muy probable ni nada probable, 54 poco probable y 29 de ellos creen que esto no sería nada probable y que su difusión no ayudaría a la parroquia.

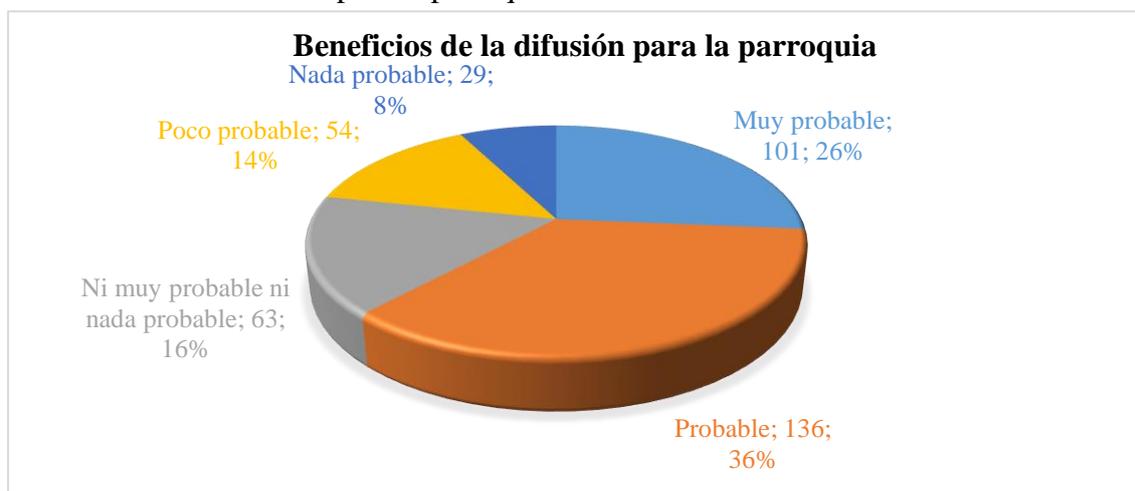
Tabla 16.

Beneficios de la difusión para la parroquia

<i>Beneficios de la difusión para la parroquia</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Muy probable</i>	101
<i>Probable</i>	136
<i>Ni muy probable ni nada probable</i>	63
<i>Poco probable</i>	54
<i>Nada probable</i>	29

Figura 18.

Beneficios de la difusión para la parroquia



Con la obtención de estos datos, se evidencia que el 26% de los encuestados, consideran que es muy probable, que una adecuada difusión beneficiaría la parroquia, el 36% lo consideran probable, el 16% creen que esto no es muy probable ni nada probable, el 14% lo consideran como poco probable y el 8% consideran que esto es nada probable.

▪ **Frecuencia de visita a un sitio web con información de mitos y leyendas de la parroquia**

En la última pregunta, los encuestados contestaron lo siguiente, sobre la frecuencia usarían un sitio web que contenga información sobre los mitos y leyendas de Sangolquí, y se tuvo los siguientes resultados, 98 encuestados la visitarían muy frecuentemente; 149 lo haría frecuentemente, 77 de ellos ocasionalmente, 41 raramente y 18 encuestados no la visitarían nunca.

Tabla 17.

Frecuencia de visita a un sitio web de mitos y leyendas

<i>Frecuencia de visita a un sitio web de mitos y leyendas</i>	<i>Personas encuestadas</i>
<i>Muy frecuentemente</i>	98
<i>Frecuentemente</i>	149
<i>Ocasionalmente</i>	77
<i>Raramente</i>	41
<i>Nunca</i>	18

Figura 19.

Frecuencia de visita a un sitio web de mitos y leyendas



Con la obtención de estos datos, se evidencia que el 25% de los encuestados, visitarían muy frecuentemente un sitio web que contenga información de mitos y leyendas de la parroquia, un 39% lo haría frecuentemente, un 20% lo haría ocasionalmente, un 11% raramente y un total de 5% no lo haría nunca.

3.2. Propuesta para la revitalización de mitos y leyendas en Sangolquí

Una vez realizada la investigación y visita a la parroquia Sangolquí, se pudo concluir que, su patrimonio inmaterial se desvanece, por esto es importante realizar una acción para evitar que éstos desaparezcan, la acción propuesta para la presente investigación, es la recreación de los mitos y leyendas existentes a través de herramientas virtuales dinámicas que capten la atención de los visitantes como de las personas que desean conocer una parte de la historia de Sangolquí, con el fin de preservar el patrimonio cultural inmaterial que poseen los sangolquileños en su memoria, para que con el conveniente empleo de TICs, se produzca un medio digital para conservarlos, para ellos, se utilizó lo siguiente:

- Video representativos de mitos y leyendas
- Story map ⁴ con la ubicación de los mitos y leyendas
- Página web para la parroquia de Sangolquí

Para la difusión de los mitos y leyendas de la parroquia, se han escogido las siguientes herramientas virtuales:

3.2.1. Animaker

Esta herramienta permite la creación animaciones interactivas e innovadoras en un formato de video, siendo útil para la narración de los relatos con la interacción de personajes animados con características y acciones que vayan acorde a la historia. Esta herramienta permite ser creativo, innovador y dinámico.

Adicionalmente se cuenta con escenarios, figuras, imágenes, música y objetos previamente establecidos e inclusive se pueden cargar imágenes propias desde la galería y facilita la grabación de voz, así como otros sonidos dentro del programa, debido a que

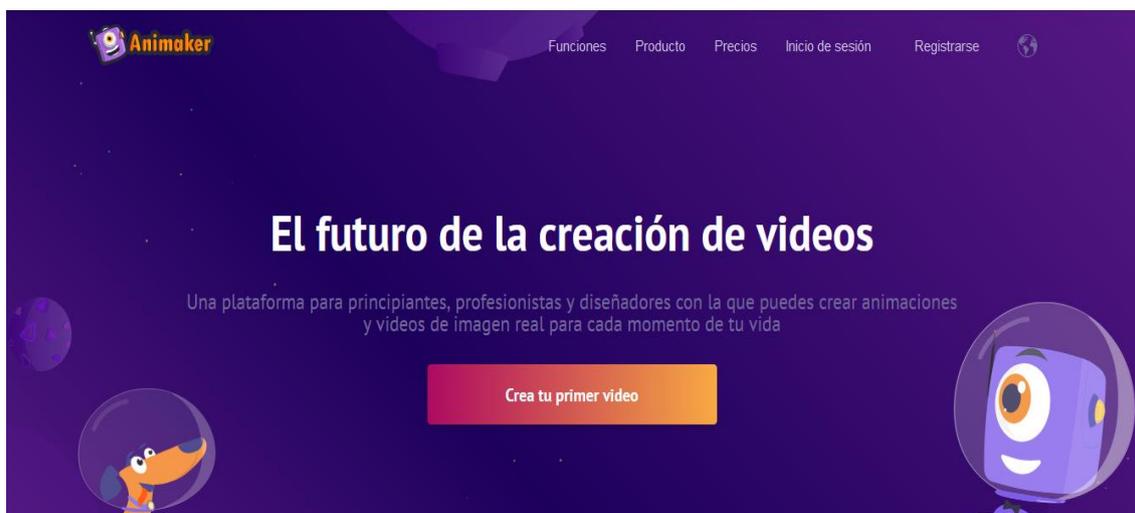
⁴ Aplicación web que permiten adaptar mapas, imágenes y contenido multimedia.

cuenta con un *timeline* para una mejor referencia del tiempo de duración de cada escena, diálogo o sonido y la acción de cada uno de los personajes y figuras presentes.

Animaker es utilizado para crear videos interactivos y entretenidos para los mitos y leyendas de la parroquia, así como, la implementación de imágenes y gifs utilizados en la página web.

Figura 20.

Herramienta Animaker



Nota: Programa Animaker. Animaker. (2021). [Fotografía], Animaker (<https://www.animaker.es/>)

3.2.2. EducaPlay

Es una plataforma educativa que permite crear actividades lúdicas con fines de diversión e incluso educativos, dentro de la misma se puede implementar las actividades interactivas, desde: crucigramas, sopa de letras, ruleta de palabras, test, adivinanzas, videos quiz, ordenar letras, ordenas palabras y muchos juegos más; en algunas de estas opciones de juego, se permite incluir texto, imágenes y audios.

Lo más interesante de esta plataforma son sus criterios, para realizar cada actividad se debe tener un estándar mínimo, lo que se ve reflejado en la calidad del contenido de las mismas.

EducaPlay es utilizado dentro de la propuesta para crear un contenido lúdico y dinámico, a la vez se podrá reforzar el contenido que ha sido difundido a los visitantes a través de la página web.

Figura 21.

Herramienta EducaPlay



Nota: Programa EducaPlay. EducaPlay. (2021). [Fotografía], EducaPlay (<https://es.educaplay.com/>)

3.2.3. Haiku Deck

Es una herramienta que facilita la creación de presentaciones llamativas y minimalistas, formadas por una imagen de fondo, un título y poco texto; dentro de las opciones que ofrece el programa, se puede elegir el tema, el estilo de la tipografía en las diapositivas, incluso al momento de insertar imágenes, se facilita mediante la opción de importarlas directo desde la galería o a través de las imágenes que posee la aplicación. Al finalizar la presentación, se la puede compartir a través de redes sociales, en formato PowerPoint e incluso por correo electrónico.

Haiku Deck es aplicado para la presentación final de la investigación.

Figura 22.

Herramienta Haiku Deck



Nota: Programa Haiku Deck. Haiku Deck. (2021). [Fotografía], Haiku Deck (<https://www.haikudeck.com/>)

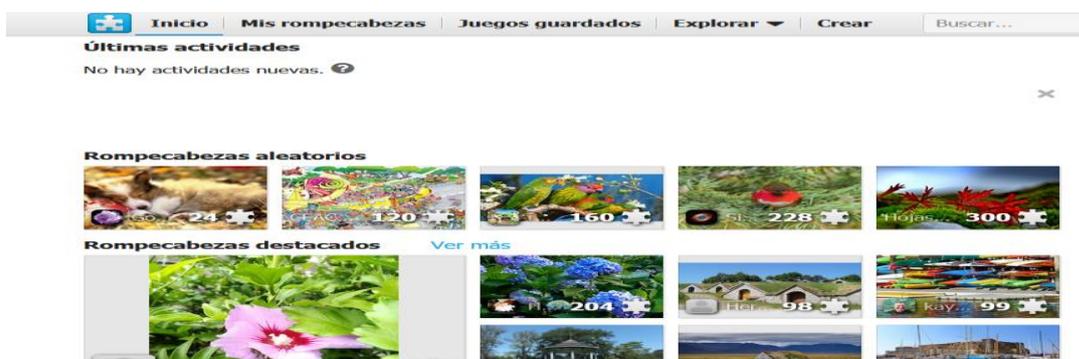
3.2.4. *Jigsaw Planet*

Es una herramienta web 2.0 que permite la creación de rompecabezas o *puzzles*, los mismos pueden ser de una fotografía propia del usuario o de cualquiera que exista en internet, éstos pueden tener diversas formas y diferente cantidad en el número de piezas; siendo importantes para la parte lúdica de la propuesta, debido a que se complementa con otras herramientas para un mejor contenido de la página.

Una vez creado los puzzles se los puede compartir y publicar en diferentes páginas web, redes sociales como Facebook y Twitter, e incluso a través de blogs o por medio del correo electrónico.

Figura 23.

Herramienta Jigsaw Planet



Nota: Programa Jigsaw Planet. Jigsaw Planet. (2021). [Fotografía], Jigsaw Planet (<https://www.jigsawplanet.com/>)

3.2.5. Knight Lab - Story Map

Esta herramienta, permite la creación *story map*, con el fin de facilitar la elaboración de historias con un eje espacial o inclusive cronológico en un espacio determinado, donde para una mayor exactitud se puede incluir las coordenadas de cualquier sitio del mundo, además la herramienta permitirá su ubicación en el mapa.

El trazado de la “ruta” es representado a través de diapositivas, en las cuales se pueden incluir imágenes o videos y una descripción, esto se lo obtiene al momento de realizar a todas las diapositivas que se incluyan en un proyecto.

Knight Lab es utilizado para la realización de un mapa de la parroquia de Sangolquí con sus mitos y leyendas y sus respectivas ubicaciones, en los cuales se les añade una imagen y un video para mayor comprensión y entretenimiento de los usuarios.

Por la facilidad e interactividad que presenta la herramienta, puede ser aplicada en el ámbito estudiantil, en este caso para la carrera de Turismo debido a que facilita la creación de *story map* de algún acontecimiento, crear líneas de tiempo e incluso con el uso de, *juxtapose*⁵.

Figura 24.

Herramienta Knight Lab



⁵ Comparación de dos imágenes mediante una línea de separación para ver un antes y después de un hecho relevante.

Nota: Programa Knight Lab, Story Map. Knight Lab. (2021). [Fotografía], Knight Lab (<https://storymap.knightlab.com/>)

3.2.6. Sketchpad

Es una aplicación online que permite dibujar e ilustrar desde el navegador web de fácil uso para los usuarios de cualquier edad. La aplicación ofrece la función de brochas cada una con una modalidad distinta, editor de texto, creador de formas, opciones de colores; una vez finalizado el dibujo, se lo puede exportar en formato png, jpeg e incluso en pdf.

Sketchpad es utilizado para la función de dibujar dentro de la página web en las actividades dinámicas que se ofrece a los usuarios de internet.

Figura 25.

Herramienta Sketchpad



Nota: Programa Sketchpad. Bermúdez. (2015). [Fotografía], Sketchpad: dibuja y crea imágenes con esta utilidad web (<https://www.softandapps.info/2015/12/17/sketchpad-dibuja-y-crea-imagenes-con-esta-utilidad-web/>)

3.2.7. Tailor Brands

Es una plataforma online que trabaja con inteligencia artificial (IA), permite de esta manera, crear marcas, diseños y logos que se basan en íconos, nombres o en iniciales de letras, incluso se puede añadir un breve slogan; generando así, una identidad única para la marca de una página web, negocio, compañía, entre otros.

Dentro de la plataforma se puede elegir la opción de lo que va a ofrecer el usuario luego, se puede incluir una breve descripción del negocio, además se puede escoger el tipo de letra a utilizarse, cuando ya se obtiene el resultado final, se lo puede personalizar al gusto del usuario.

Tailor Brands es empleado dentro de la página web en la creación de un logo para la parroquia de Sangolquí, ya que, para el fin de la propuesta, es importante implementar un nuevo elemento distintivo de la parroquia.

Figura 26.

Herramienta Tailor Brands



Nota: Programa Tailor Brands. Tailor Brands. (2021). [Fotografía], Tailor Brands (<https://www.tailorbrands.com/es>)

3.2.8. Visme

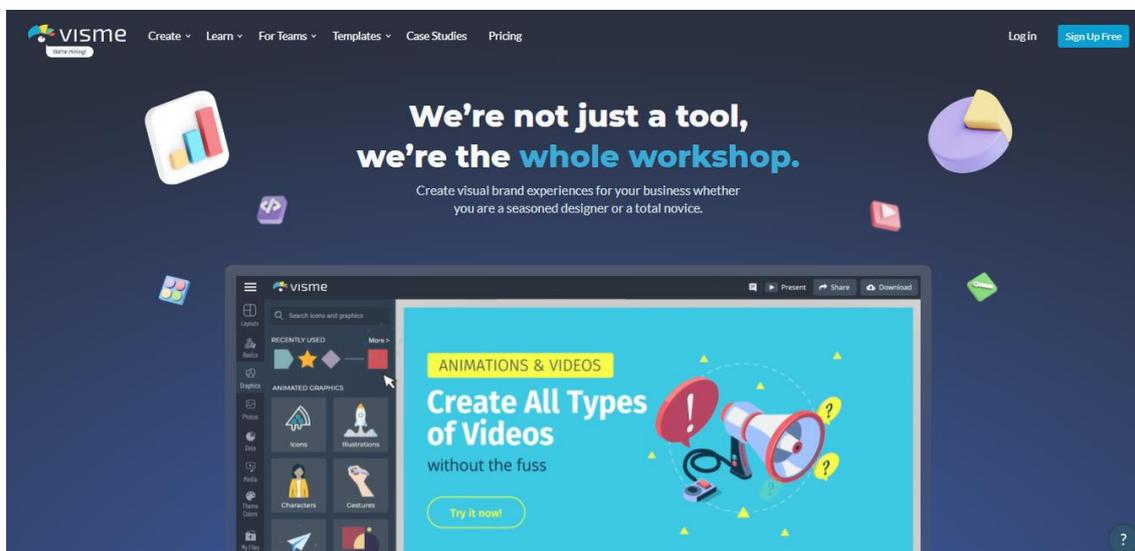
Es una herramienta online que permite la creación y el diseño de elementos didácticos como animaciones, banners, gráficas, infografías, presentaciones, líneas de tiempo y muchas actividades más; ofreciendo plantillas ya diseñadas e incluso en blanco para explotar la creatividad de los usuarios.

Algunas de sus ventajas diferenciadoras se basan en el añadido de videos, audios, mapas, encuestas, formularios, enlaces y ventanas emergentes; de igual manera hay un sinnúmero de animaciones y elementos para su uso y que los mismos sean más dinámicos a la hora de realizarlos y las publicaciones pueden ser públicas o privadas.

Visme es aplicado dentro de la propuesta para la creación de una infografía con una línea de tiempo de la historia de la parroquia de Sangolquí.

Figura 27.

Herramienta Visme



Nota: Programa Visme. Visme. (2021). [Fotografía], Visme (<https://www.visme.co/>)

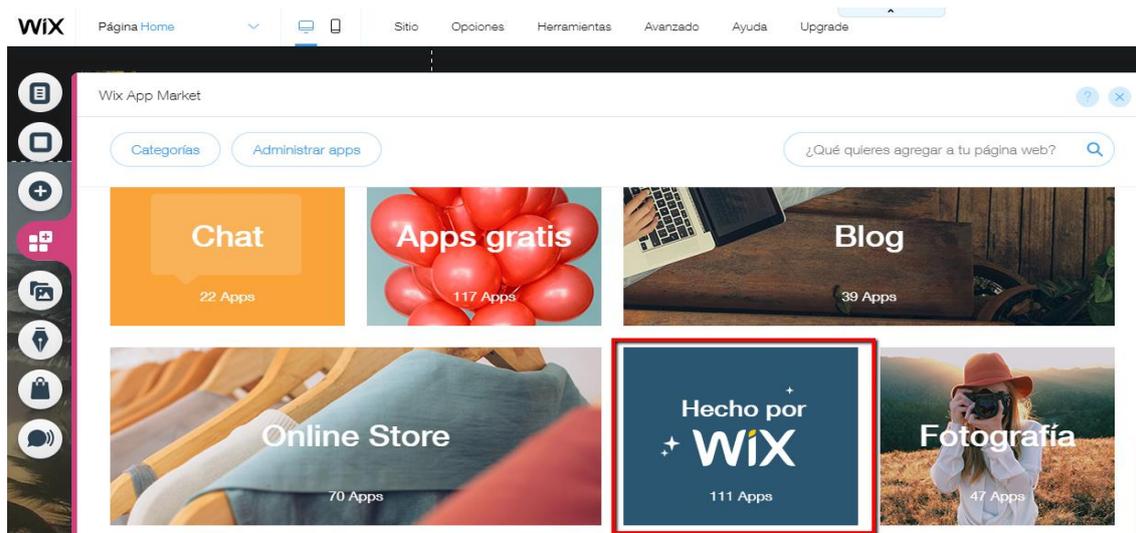
3.2.9. Wix

Es una plataforma que permite la creación de páginas web, blog o tienda online, sin la necesidad de tener conocimientos de programación. Ofrece múltiples plantillas, funciones, herramientas, widgets y otros elementos que son necesarios para establecer un nuevo sitio web profesional, con libertad creativa y al gusto de cada persona que lo diseña.

Es diseñado con una interfaz gráfica con la función de arrastrar y colocar, lo cual permite su fácil empleabilidad, se puede conformar como una plataforma educativa con un sistema de información y de comunicación didáctica, dichas características son importantes para la propuesta debido a su versatilidad y fácil manejo para la creación de un producto web que contenga la información de los mitos y leyendas de Sangolquí, que a su vez capte la atención de los internautas.

Figura 28.

Herramienta Wix



Nota: Programa Wix, Wix. (2021). [Fotografía], Wix (<https://www.wix.com/>)

El espacio web diseñado mediante el uso de herramientas virtuales, es un sitio apto para el reconocimiento de los mitos y leyendas de la parroquia San Juan Bautista de Sangolquí, que muestra una parte de su historia con el fin de generar conocimiento, comprensión y apreciación para los habitantes de la parroquia, visitantes y el público en general.

Se busca el fortalecimiento de la identidad de parroquia, fomentando el uso de la tecnología con fines educativos, de conservación y de revitalización de una parte del PCI que posee la zona, para esto es necesario, como se mencionó previamente, el aprovechamiento de los diferentes recursos tecnológicos, que sean dinámicos, interactivos e innovadores para la difusión de los mitos y leyendas de la parroquia y a su vez dar a conocer su historia, atractivos y demás elementos que la conforman.

Por estas razones, es necesario incentivar a la junta parroquial y a los habitantes, a valorar el legado y la identidad que poseen y que éstas no se vean perdidas a través del tiempo.

3.3. Presupuesto

Para la implementación de la propuesta se ha considerado los siguientes rubros:

Tabla 18.

Presupuesto de la propuesta

Detalle	Descripción	Valor
<i>Trabajo de campo</i>	Transporte	\$3.50
	Alimentación	\$5.00
	Aplicación de encuestas y/o entrevistas	\$5.00
<i>Diseño e implementación de las herramientas virtuales</i>	Animaker	\$49.00
	EducaPlay	\$46.75
	Jigsaw Planet	\$0.00 (Licencia gratuita)
	Knight Lab	\$0.00 (Licencia gratuita)
	Sketchpad	\$4.95
	Tailor Brands	\$49.99
	Visme	\$20.00
	Wix	\$47.00
	<i>Mano de obra</i>	Servicios profesionales, trabajo realizado y procesamiento de información
<i>Difusión</i>		\$0.00
<i>Total de la propuesta</i>		\$631.19

El presupuesto para la realización de la propuesta es de \$631.19 dólares, el tiempo estimado de implementación de la página web con las herramientas virtuales previamente mencionadas, es de un mes.

3.4. Exhibición de la propuesta

Para la demostración de la presente investigación y su propuesta, se ha realizado una página web que contiene la información previamente mencionada, para acceder es necesario ingresar al siguiente link: <https://vanelascano16.wixsite.com/my-site-2>

Dentro de la página web, se tienen opciones de idiomas como: español, inglés, alemán, francés, chino e incluso en kichwa. En el menú, se presenta una barra de opciones, en la parte principal o de inicio, las generalidades de la parroquia, una infografía de la historia de la misma y para mayor comprensión un mapa de la zona.

En la siguiente opción, se tiene información, donde se ha indicado algunos atractivos turísticos y opciones gastronómicas que posee la parroquia, en los mismos, se encuentran botones, que al momento de presionarlos permiten conocer más información relacionada a las imágenes existentes.

Posteriormente se obtiene en el menú, la opción “Mitos y Leyendas”, siendo ésta la base de la propuesta de investigación, aquí se ha plasmado los datos de los mismos, gracias a la historia de vida realizada previamente (*Anexo b*), adicionalmente se encuentra un botón que permite ingresar al Story map de la parroquia, donde se despliega en el mapa, los videos de los mitos y leyendas. Para finalizar, dentro de esta sección, se ha implementado la opción de “Juega y aprende” con el fin de fomentar los conocimientos obtenidos a través de recursos lúdicos y dinámicos, en este caso mediante juegos y actividades.

Para mayor comprensión de la propuesta, se adjuntan imágenes de la página web, siendo éstas:

Figura 29.

Inicio de la página web con generalidades de la empresa



Figura 30.

Información de la parroquia

Mitos y Leyendas de Sangolquí

Sangolquí

Corazón del valle



Inicio
Información
Mitos y Leyendas
Contacto

Conoce lo que Sangolquí tiene para ofrecerte



Atractivos Turísticos



Monumento al Maíz



Este monumento es de hierro y hormigón, posee 6 metros de alto y 2 metros de diámetro

Monumento del Colibrí



Este monumento es de hierro, hormigón y cerámica



Ambos monumentos fueron realizados por Gonzalo Endara Crow



Gastronomía



Hornado



La parroquia y el cantón son conocidos como "La capital mundial del hornado"

Hornado

Humitas y Quimbolitos



La parroquia es conocida por su maíz, ingrediente fundamental en estos exquisitos platillos

Quimbolito

Humitas

Figura 31.

Story map de la parroquia con mitos y leyendas

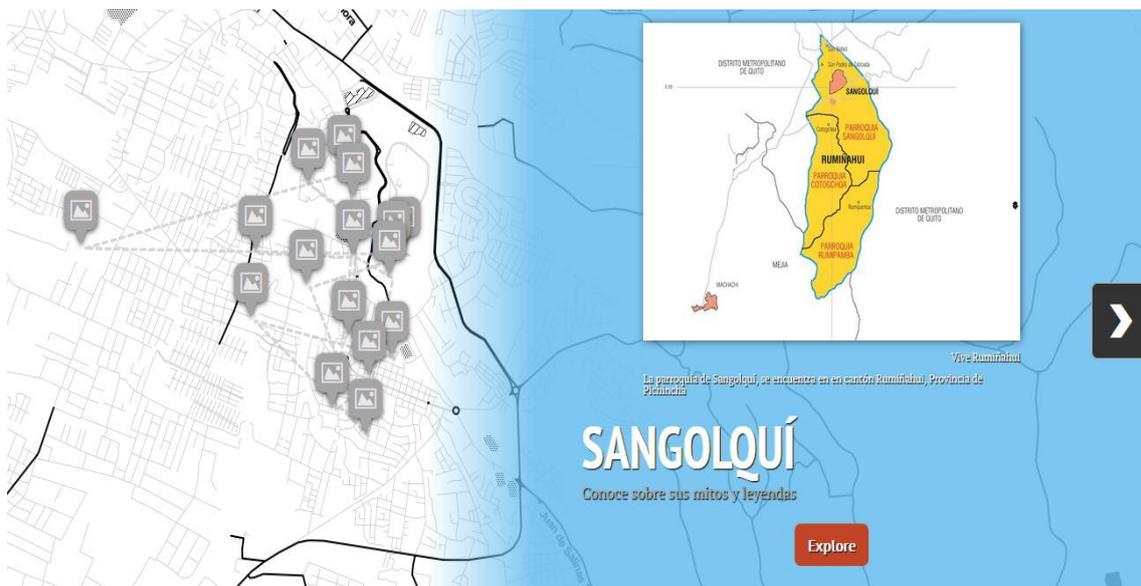


Figura 32.

Juegos y actividades dinámicas

 **Juega y aprende con la historia de Sangolquí** 

Comprueba tus conocimientos



«Lo que hace excepcional a la especie humana, es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida». Stuart Brown

Actividades 



Demuestra tus habilidades artísticas e intenta dibujar a tu propio duende





O diviértete con un rompecabezas de una historia de la parroquia



POWR

No olvides visitar Sangolquí




Juegos

Sopa de letras

Descubre el personaje

Mini test

Ruleta de palabras

Personajes e Historias

Crucegramas





CONCLUSIONES

- Con la fundamentación del proyecto a través del marco referencial, se recurrió a diferentes fuentes de información que sustentan el trabajo bibliográfico, el mismo que desde una óptica conceptual pudo determinar las características conceptuales, legales, institucionales y teóricas que se llevaron a cabo dentro de la investigación
- Se realizó la fundamentación teórica para la investigación, en la cual se estableció el enfoque, tipo y método de investigación, así como sus fuentes, técnicas e instrumentos, los que sustentaron el trabajo bibliográfico del proyecto. El empleo de la historia de vida y la encuesta a los habitantes, facilitaron el desarrollo de la investigación y por ende, su objetivo.
- Con la obtención de los resultados, producto de las encuestas, se evidencia la situación actual de las tradiciones orales de la parroquia donde se ha determinado, que es necesario la implementación de una página web con el propósito de revitalizar los mitos y leyendas y a la vez mantener y dar a conocer el legado e historia de Sangolquí
- El propósito de la revitalización con herramientas virtuales, es solventar el problema de falta de conocimiento de la identidad y legado existente en la parroquia Sangolquí, con el fin de fortalecer los valores culturales en los habitantes del sector.
- La investigación realizada sobre los mitos y leyendas de Sangolquí, permitió conocer que este legado queda aún latente en algunos sangolquileños y que estos ansían una propuesta de revitalización para que sus saberes sean transmitidos y dejen huella en las generaciones futuras, pues para los conocedores de las historias, sería de gran ayuda mantener el legado de la parroquia.

RECOMENDACIONES

- Obtener beneficios de las diferentes actividades que existen en la zona para impulsar el turismo y su correcto desarrollo, con la adecuada promoción de sus elementos distintivos para dar a conocer su historia y legado único; de esta manera el turismo y todo el valor relacionado a este sector, se potencializaría.
- Cada vez es más importante estar a la vanguardia de la tecnología y sus diferentes herramientas, que pueden servir como elemento diferenciador en la divulgación de los componentes de la actividad turística, su buen uso puede generar un gran impacto dentro de las personas que navegan en sus ordenadores y buscan información de la parroquia.
- Es importante que dentro de la planificación territorial de la parroquia, se fomente la creación de su Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial y de sus páginas oficiales para un correcto manejo y transmisión de información pertinente a la zona, siempre y cuando se tenga el apoyo de las entidades y actores correspondientes.
- Se recomienda implementar diferentes plataformas oficiales con información de la parroquia y sus componentes, de tal manera que continúe su difusión para evitar la desaparición o desconocimiento de los mismos.

ANEXOS

Anexo A. Encuesta empleada a los habitantes de Sangolquí



SEDE MATRIZ
Calle Rumipamba S/N
entre Bourgeois y Atahualpa

CAMPUS OCCIDENTAL
Avenida Mariscal Sucre S/N
y Mariana de Jesús

ENCUESTA

La presente encuesta ha sido creada con el objetivo de recopilar datos acerca de la información existente sobre mitos y leyendas para su posterior revitalización en la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha.

DATOS GERALES

1. ¿Su edad está comprendida entre?

- 16 a 22 años
- 23 a 29 años.
- 30 a 36 años
- 37 a 43 años
- 44 a 50 años
- Más de 51 años

2. ¿Cuál es su género?

- Femenino
- Masculino
- Otro

Considerando que el mito es una historia fabulosa de tradición oral que explica, por medio de la narración, las acciones de seres que encarnan de forma simbólica fuerzas de la naturaleza, aspectos de la condición humana, etc.

3. ¿Conoce algún mito de la parroquia?

- Si
- No

▪ *En caso de que su respuesta sea no, pasar a la respuesta 5*

4. ¿Cuántos mitos conoce?

- 1
- 2

- 3
 4
 Más de 4

Considerando que la leyenda, abarca expresiones en forma oral o escrita, que han utilizado los pueblos para explicar o dar una respuesta en forma sencilla a fenómenos de difícil comprensión. Han sido el medio para conservar su historia y manifestar su ideología y costumbres

5. ¿Conoce alguna leyenda de la parroquia?

- Si
 No

- En caso de que su respuesta sea no, pasar a la respuesta 7

6. ¿Cuántas leyendas conoce?

- 1
 2
 3
 4
 Más de 4

7. ¿Puede nombrar los mitos y leyendas que conoce?

Mitos:

.....

Leyendas:

.....

8. ¿Considera que los mitos y leyendas existentes en la parroquia son conocidos por las generaciones actuales?

- Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Ni en acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

9. ¿Cree que se ha perdido la transmisión de mitos y leyendas de la parroquia?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni en acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

10. ¿Le gustaría mantener esta transmisión de mitos y leyendas en la parroquia?

Me gustaría demasiado

Me gustaría mucho

Me es indiferente

Me gustaría poco

No me gustaría

11. ¿Qué tan importante es la transmisión los mitos y leyendas de la parroquia?

Muy importante

Importante

Ni muy importante ni nada importante

Poco importante

No es importante

12. ¿Considera que la tecnología es fundamental para la difusión de mitos y leyendas?

Muy fundamental

Fundamental

Ni fundamental ni nada fundamental

Poco fundamental

Nada fundamental

13. ¿Cree que la tecnología, es un factor que influye en la difusión de mitos y leyendas?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

- Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

14. ¿Por cuál medio de comunicación, le gustaría conocer información sobre los mitos y leyendas?

- Redes sociales
- Páginas web
- Radio
- Televisión
- Otro (Especifique):

15. ¿Cree que una adecuada difusión de mitos y leyendas, beneficiaría a la parroquia?

- Muy probable
- Probable
- Ni probable ni improbable
- Poco probable
- Nada probable

16. ¿Con qué frecuencia visitaría un sitio web que informe los mitos y leyendas de la parroquia, los usaría?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

Muchas gracias por su ayuda 😊

Elaborado por el autor

Anexo B. Historia de vida

Historia de Vida	
Información del encuestado	
Nombres y Apellidos:	Julia Margarita Zurita
Edad:	98 años
Fecha de nacimiento:	30 de junio de 1923
Dirección:	Conjunto “Molinos de viento”, casa N° 19
Teléfono:	2332230
Información del investigador	
Nombres y Apellidos	Vanessa Tamara Lascano Swoboda
Edad:	23 años
Teléfono:	0995354010
Fecha de realización:	07-05-2021
Introducción	
<p>La presente historia de vida, se la realiza a la señora Julia Zurita, quien, ha residido toda su vida en la parroquia Sangolquí y que con su ayuda es posible recopilar algunos mitos y leyendas que existen en la zona y los mismos serán empleados dentro de la propuesta de la investigación.</p>	
Información recopilada	
<p>Julia comenta que tuvo una niñez normal, con una vida tranquila, llena de aventuras y divertidas historias, sus favoritas eran aquellas que su mamá y abuelita le contaban, éstas eran sobre diferentes personajes de la parroquia, en donde cada uno de ellos tenía una historia diferente. Se pudo recopilar la siguiente información:</p> <p>Leyendas:</p> <p>La canilla del muerto: Cuenta la leyenda que, Luz y sus padres, vivían por la avenida General Enríquez; Luz, era curiosa y le gustaba participar en toda procesión que había, con o sin permiso de sus padres. Ella salía seguido y por la noche, sus padres se molestaban y creían que se encontraba en algo malo y ellos cerraban las puertas para que ella no salga, pero lograba escapar por la ventana. Hubo una época, en la cual se realizaban procesiones diabólicas así que Luz participó en una de éstas, se vistió de negro y debía llevar una vela pero ella lo olvidó, así que un extraño le obsequió una vela para el resto de la procesión. Ya finalizado el acto, Luz llegó a su casa y en su habitación, la vela se le cayó así que al rato de encender la luz en su cuarto vio que no era una vela sino un hueso de la canilla, gritando desesperadamente, sus padres acudieron a verla y muy impresionados fueron por un cura para que bendiga a su hija pero se llevaron una sorpresa inmensa cuando vieron que el hueso desapareció así que el cura rezó y regó agua bendita e hizo prometer a Lucila ser más obediente y no participar en alguna procesión salvo a que sea una de tipo religiosa.</p>	

El padre sin cabeza: En el río Santa Clara, existía un balneario pero desgraciadamente un sacerdote junto a su caballo murieron ahogados un día, así que las personas solían ver por las noches la sombra del padre con su caballo y en ocasiones, se lo veía cabalgar por las orillas del río, hubo moradores que afirmaban haberlos visto y decían que el padre no poseía cabeza.

Viuda de la Montalvo: Antes de ser la escuela Juan Montalvo, era un potrero donde se reunían amigos a beber y un chico que no era parte de ningún grupo, quiso asustarlos; así que se disfrazó de viuda y esperaba en el puente para espantarlos, uno de los chicos vio a la “viuda” y corrió, sus amigos asustados también la vieron y huyeron. La supuesta viuda reía pero luego sintió miedo y vio a una viuda fantasmal, lanzó su disfraz y corrió para luego desvanecerse en su casa, donde sus familiares lo ayudaron. Al día siguiente todas las víctimas de la viuda fueron a la iglesia y prometieron no volver a beber más.

La viuda: El cementerio de Sangolquí, era un sitio terrorífico para los habitantes, sobre todo por las noches ya que por la madrugada, una mujer salía de este lugar a recorrer las calles, muchos decían que flotaba por el aire porque no era de esta vida. Una noche, Zenón Pérez, volvía de una fiesta y por el cementerio, vio que una mujer se le acercaba y él la confundió con una mujer de la iglesia así que le saludó y le preguntó: ¿No tiene miedo venir sola cerca del cementerio?, y la mujer responde: cuando vivía sí lo tenía pero ahora no y le mostró su rostro de calavera; el pobre hombre pálido huyó y entendió que tuvo un encuentro con la viuda.

Procesión de otra vida: En una procesión a la luz de las velas, se llevaba el ataúd de un muerto, al momento de pasar por la casa de Mariana, ella tuvo curiosidad y vio la procesión, una señora se le acercó y le dijo que le gustaría contar con su presencia para el entierro que sería el día de mañana y le regaló una vela. Mariana aceptó y la guardó en su habitación y al día siguiente notó que la vela desapareció, sorprendida por esto salió y notó la cera regada por la calle en donde hubo la procesión y fue a la iglesia en donde le comentaron que no había ningún entierro, ahí ella entendió que fue una procesión que no era de esta vida.

Uñaguille: Los viernes que eran los días de paga para los trabajadores y también eran los días favoritos para beber. Un día el señor Salazar, cliente frecuente de la cantina, fue a su casa y para acortar camino pasó por el río San Pedro, de pronto oyó el llanto de un bebé y lo vio en una montaña de ropa, muy indignado ante esto, lo recogió y se lo llevó a su casa pero en el camino, el bebé se movía mucho y le dijo: mira papá tengo rabo y dientes. El señor Salazar se asustó y lo aventó lejos para huir y desmayarse en su casa, ahí su familia y amigos le ayudaron y le pusieron objetos benditos. La gente del barrio y la que escuchó esta historia entendieron que los viernes era necesario volver temprano a casa y sin nada de tragos.

Duende del aguacate: En el barrio la Paz había un lugar con un árbol de aguacate, aquí se veía a parejas enamoradas y amigos bebiendo pero ellos no sabían que por la noche se escondía un pequeño hombre con un sombrero gigante, al que le gustaba molestar a los que pasen por su árbol y mandaba a sus víctimas temblando de miedo a sus casas, por eso los padres decían que si estabas con algunos tragos encima evites pasar por el árbol de aguacate.

Duende de la casa vieja: En lo que hoy es la antigua Casa Municipal, antes existía la casa vieja con dos plantas cocoteras y cuando soplaba el viento, emitía un sonido tenebroso y la gente creyó que aquí habitaba un duende, quien guardaba piedras y cocos para lanzar a las personas que pasen por su morada, e incluso a algunos les rompió la cabeza así que los moradores evitaban este lugar y se daban consejos de evitar salir para no recibir un golpe con un coco en la cabeza.

Perro con ojo de diamante de Santa Bárbara: Una noche, José leía sus cartas pero escuchó un aterrador ladrido que provocó el aullido de más perros, con mucha intriga José salió a su terraza a ver lo que pasaba y de pronto apareció “Carbunco”, un perro grande, negro y con un diamante en su cabeza; José se sorprendió por ver este lindo diamante, pero recordó que sus cartas le dijeron que era necesario dar su alma para obtener algo valioso y decidió pelear con el perro; uno deseaba un alma y el otro un diamante. Carbunco hirió a José y de pronto sonó las campanas de la iglesia y el animal desapareció, los familiares al escuchar tanta bulla salieron y vieron a José moribundo, lo curaron y le hicieron prometer ser una mejor persona y sin tanta ambición.

Cruz del Ilaló: Al momento de evangelizar al pueblo, un sacerdote, amante de escalar los cerros, miró al Ilaló como un reto que lo invitaba a que lo escalara, él lo intentó por dos ocasiones y fracasó por la dificultad del terreno y la vegetación espesa, pero no se dio por vencido y lo intentó una tercera y última vez, esta ocasión fue más preparado y decidido a no volver hasta cumplir su objetivo pero tristemente se perdió. Luego de algún tiempo la gente recolectó dinero para construir una cruz alta para que en donde sea que el padre esté la pueda ver y volver pero nunca más volvió.

Chivo negro de la piedra: En la parroquia había pequeñas casas pero con mucho terreno para el ganado, aquí existía la casa con una piedra grande que era de Carmen Vaca. Los vecinos contaban que, por las noches se subía un chivo negro con ojos grandes y rojos, se creía que era un diablo que perseguía a los moradores, sus víctimas debían ser exorcizadas y todos evitaban salir tarde para no tener un encuentro con este macabro animal.

Mitos:

Aguacate: En 1877, el volcán Cotopaxi erupcionó y destruyó todo a su alrededor pero al llegar al río Santa clara, se encontró con un árbol de aguacate que resistió al embate, viviendo más de 150 años y dicho árbol se volvió un símbolo de longevidad para la

gente de la parroquia, algunos incluso creen que al plantar esta especie de árbol, se va a tener la misma fortaleza, longevidad y que incluso se fomenta el amor entre pareja. *(Es por esto que Margarita tiene plantado no uno sino dos árboles de aguacate en su hogar y por su edad actual cree que le ha funcionado)*

Emifero (Animero): Sangolquí era un pueblito pequeño con muchas tradiciones y una de ellas era la devoción a las “Benditas almas del purgatorio”, para aquellos que perecieron sin la gracia de Dios porque iban directo al infierno. La gente les dedicaban cultos, e incluso asignaron una capilla para las almas y aquí se rezaba por aquellos desdichados, pero apareció el “Emifero” que se levantaba y por la noche vestía algo oscuro y cargaba una antorcha y una campana pidiendo a los habitantes que recen por las almas del purgatorio y aquellos que no rezaban iban directamente al infierno.

Final

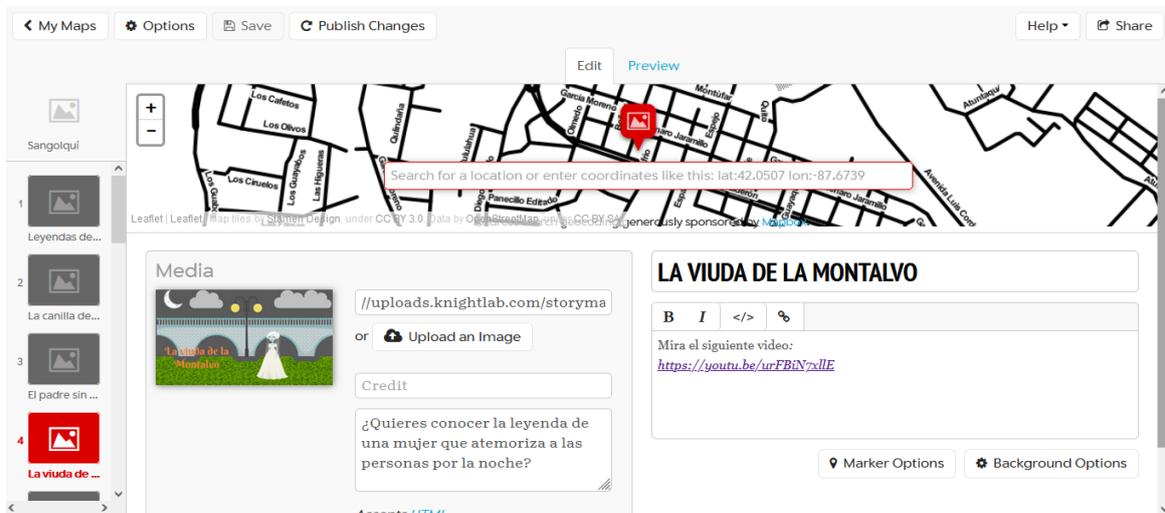
Margarita no recuerda más mitos y leyendas que hayan sido parte de su infancia, pero considera que cada vez éstos se van perdiendo porque desgraciadamente las nuevas generaciones no muestran mayor interés por conocer parte de la historia de la parroquia. Considera que es un hecho lamentable, porque al no poder comentar su conocimiento, el legado y la identidad de la parroquia se desvanece. Por estas razones, supo manifestar su entusiasmo ante la propuesta porque considera que va a ayudar a las nuevas generaciones a valorar la historia de Sangolquí

Anexo

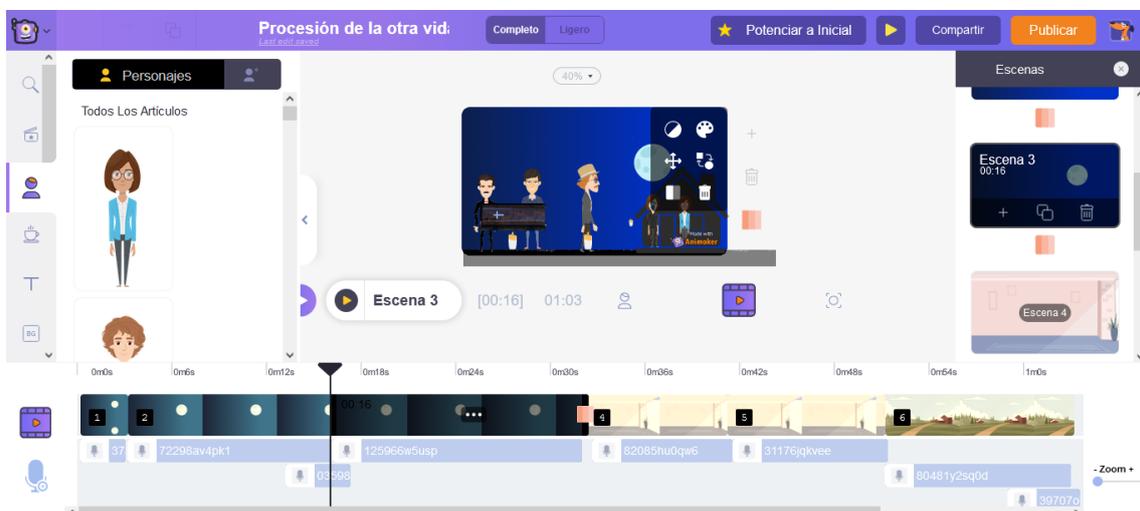
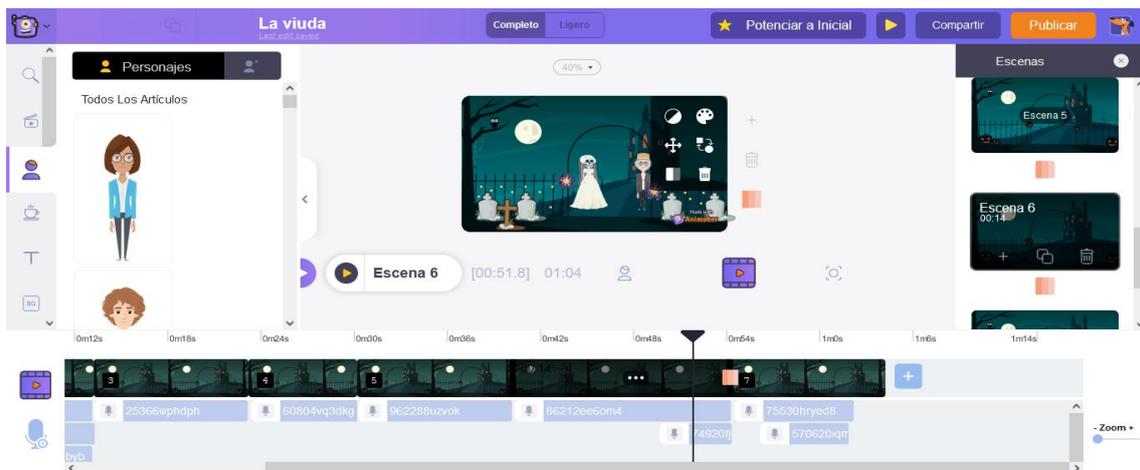
Margarita y Aurora Zurita



Anexo C. Elaboración del Story map de Sangolquí



Anexo D. Elaboración de videos de mitos y leyendas



Anexo E. Elaboración de juegos sobre los mitos y leyendas

educaplay **Actividades** Todas las actividades Crear actividad

Configurar Crucigrama

Límite de Tiempo Editar

Límite de Tiempo

Botones de ayuda Editar

Botones de ayuda Los botones de ayuda letra y ayuda palabra si estarán disponibles

Palabras incluidas Añadir Palabra

	Palabra	Descripción	Tipo
<input type="checkbox"/>	SANTACLARA	Río donde se ahoga un padre	Texto
<input type="checkbox"/>	SANGOLQUI	Nombre de la parroquia	Texto
<input type="checkbox"/>	RUMINAHUI	Cantón al que pertenece la parroquia Sangolquí	Texto
<input type="checkbox"/>	DIAMANTE	Objeto que tiene Carbonco en su cara	Texto
<input type="checkbox"/>	SALAZAR	Apellido del señor que carga al Uñaquille	Texto
<input type="checkbox"/>	VIERNES	Día de paaq de los trabajadores en la leyenda del Uñaquille	Texto

Actividad publicada

Crucigrama
¿Estás listo para resolver el siguiente crucigrama con información de la parroquia?

Editar Datos

Ayuda

Previsualizar

Descubre el personaje

¿Puedes descubrir el personaje de la siguiente leyenda?

3
NUM. INTENTOS

Estás identificado como **Vane Lascano**

Comenzar

Autor: Vane Lascano

BIBLIOGRAFÍA

- Animaker. (2021). Animaker. [Fotografía]. Animaker. <https://www.animaker.es/>
- Astudillo, Y. (Mayo de 2014). *Prezi*. Obtenido de Herramientas Virtuales: <https://prezi.com/pqxzwm-jlhdi/herramientas-virtuales/>
- Barrera, V., & Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior . *Revista: Atlante.*, 1-5. Obtenido de La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior .
- Bauza, H. (2005). *Una aproximación a la mitología clásica*.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación (administración, economía, humanidades y ciencias sociales)*. Bogotá: Pearson.
- Blasco, J., & Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en educación física y deporte: Ampliando horizontes*. Alicante, España: Editorial Club Universitario. Imprenta Gamma.
- Chárriez, M. (Diciembre de 2012). *Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa*. Obtenido de Historias de vida: <file:///C:/Users/PEPITO/AppData/Local/Temp/1775-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1782-1-10-20160425.pdf>
- Cobo, J. (Septiembre de 2009). El concepto de tecnologías de la información, Benchmarking sobre las definiciones de las TIC. *ZER*.
- Colmenares, A. (Junio de 2012). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Obtenido de Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación: <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Danhke, G. (1989). Investigación y comunicación. En Fernández Collado. *Ciencia social*.
- De Sevilla, M., De Tovar, L., & Belly, M. (2006). El Mito: La Explicación de una Realidad. *Laurus, Revista de Educación*, 122-137.
- Díaz, S. (Mayo de 2009). *Temas para la educación*. Obtenido de Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos.
- EducaPlay. (2021). EducaPlay. [Fotografía]. EducaPlay. <https://es.educaplay.com/>
- Eizagirre, M., & Zabala. (s.f.). *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*. Obtenido de Investigación-Acción Participativa. : <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/132>
- Encyclopaedia Herder*. (2017). Obtenido de Logos spermatikos: https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Logos_spermatikos

- Ficha Problema N°1. (2020). [Fotografía]. Dirección de Turismo del Gobierno Autónomo Descentralizado de Rumiñahui. Plan de Desarrollo Turístico Cantonal Rumiñahui.
- Ficha Problema N°2. (2020). [Fotografía]. Dirección de Turismo del Gobierno Autónomo Descentralizado de Rumiñahui. Plan de Desarrollo Turístico Cantonal Rumiñahui.
- Fundación Española de Ciencia y Tecnología. (2014). Manual de Frascati: Propuesta de Norma Práctica para Encuestas de Investigación y Desarrollo Experimental. En F. E. Tecnología, *Manual de Frascati*: (pág. 17). España.
- Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Cantón Rumiñahui. (2014). *Plan de Desarrollo y Ordenamiento territorial Cantón Rumiñahui 2012 – 2025*.
- Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del cantón Rumiñahui. (Junio de 2020). *Plan de Desarrollo Turístico Cantonal Rumiñahui*.
- Grasso, L. (2006). *Encuestas: Elementos para su diseño y análisis*. Córdoba, Argentina: Encuentro, Grupo Editor.
- Guerrero, P. (2010). Corazonar. En *Una antropología comprometida con la vida* (págs. 450-451). Quito: Ediciones Abya –Yala.
- Haiku Deck. Haiku Deck. (2021). [Fotografía], Haiku Deck (<https://www.haikudeck.com/>)
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Vol. sexta edición). México D.F.: McGraw-Hill.
- Instituto Nacional de Estadística y Censo. (2010). *Ecuador en cifras*. Obtenido de Ecuador cuenta con el INEC: www.ecuadorencifras.gob.ec
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2013). *Guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Quito: SOBOCGRAPHIC.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2014). Patrimonio Cultural Inmaterial. 6.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (Mayo-Agosto de 2014). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Obtenido de <https://ambiente-sustentabilidad.org/index.php/revista/article/view/94/136>
- J.M. Zurita, comunicación personal, 07 de mayo de 2021
- Jigsaw Planet. (2021). Jigsaw Planet. [Fotografía]. Jigsaw Planet. <https://www.jigsawplanet.com/>
- Jociles, M. (2016). La observación participante: ¿consiste en hablar con “informantes”? *Quaderns-e*, 115-117. Obtenido de La observación participante: ¿consiste en hablar con “informantes”?
- Knight Lab. (2021). Knight Lab, Story Map. [Fotografía]. Knight Lab. <https://storymap.knightlab.com/>

Logroño, S. (2014). Diagnóstico del potencial turístico de la parroquia Sangolquí en el cantón Rumiñahui provincia de Pichincha. *Trabajo de investigación previo a la obtención del título técnico Guía de Turismo*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico Superior de Turismo y Hotelería.

Manual de Frascati “Medición de las actividades científicas y tecnológicas. Propuesta de norma práctica para encuestas de investigación y desarrollo experimental”. (s.f.). Obtenido de <http://www.fundacionsadosky.org.ar/avt/glossary/innovacion-tecnologica/>

Manzano, I. (Mayo de 2018). *¿Por qué es importante trabajar la identidad cultural de cada pueblo?* Obtenido de Almanatura: <https://almanatura.com/2018/05/por-que-importante-trabajar-identidad-cultural-cada-pueblo/>

Marcus, J. (2011). Apuntes sobre el concepto de identidad. *Intersticios*.

Marqués, P. (Marzo de 2008). *Las TICS y sus aportaciones a la sociedad*. Obtenido de Las grandes aportaciones de las TICs: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/santiagodecuba/las_tic_y_sus_aportaciones_a_la_sociedad.pdf

Martínez, M. (Diciembre de 2005). Método Etnográfico de la Investigación. *Repositorio*, 1-16. Obtenido de https://www.uis.edu.co/webUIS/es/investigacionExtension/comiteEtica/normatividad/documentos/normatividadInvestigacionenSeresHumanos/13_Investigacionetnografica.pdf

Menjivar, H., Ricardo, P., & Sáenz, J. (Julio de 2014). *Slideshare*. Obtenido de Recolección de información: <https://es.slideshare.net/portillomonge/recoleccion-de-informacin-36731034>

Meza, J. (2017). *Plan de revitalización del Patrimonio Cultural Inmaterial caso: Yumbada de Cotacollao*. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

Molano, O. (Mayo de 2007). *Identidad Cultural, un concepto que evoluciona*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

Molano, O. (2010). *Identidad Cultural, un concepto que evoluciona*. *Opera*.

Morote, P. (2008). Obtenido de Las leyendas y su valor didáctico: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf

Morote, P. (2008). *Las leyendas y su valor didáctico*. Obtenido de Centro Virtual Cervantes: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf

Naciones Unidas. (2019). *8 Trabajo decente y crecimiento económico*. Obtenido de Objetivos de Desarrollo Sostenible: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/economic-growth/>

- Novoa, P., Cancino, R., Uribe, Y., Garro, L., & Mendez, G. (2019). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multi-Ensayos*, 1.
- Ortega, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. Tabanque. Obtenido de Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación.
- Oxford Languages*. (2021). Obtenido de Tecnología: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>
- Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida. (Septiembre de 2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*.
- Plan Nacional de Turismo 2030. (Diciembre de 2019).
- Rabajoli, G. (Enero de 2012). *Webinar 2012 – IPPE – UNESCO – FLACSO*. Obtenido de Recursos digitales para el aprendizaje: una estrategia para la innovación en tiempos de cambio:
<https://webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf>
- Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (20 de octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Registro Oficial 449 - Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Registro Oficial N°899-Asamblea Nacional. (9 de Diciembre de 2016). *Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación*. Obtenido de <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec075es.pdf>
- Registro Oficial N° 899-Asamblea Nacional*. (2016). Obtenido de <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec075es.pdf>
- Registro Oficial No. SAN-2016-2272- Asamblea Nacional*. (Diciembre de 2016).
- Registro Oficial No. SAN-2016-2272- Asamblea Nacional. (30 de Diciembre de 2016). *Ley Orgánica de Cultura*. Obtenido de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orga%CC%81nica-de-Cultura-APROBADA-Y-PUBLICADA.pdf>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2016). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 10-11. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021, Toda Una Vida*. Quito - Ecuador.

- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (13 de Julio de 2017). *Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (SENPLADES)*. Obtenido de Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021, Planificamos para toda una vida: <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Suntaxi, W. (Febrero de 2019). *Plan de reactivación turística cultural para la Ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Tailor Brands. (2021). [Fotografía], Tailor Brands (<https://www.tailorbrands.com/es>)
- UNESCO. (2003). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura*. Obtenido de Patrimonio Cultural Inmaterial: <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>
- UNESCO. (2012). *Fácil Guía 1: Cultura y nuestros derechos culturales*.
- UNESCO. (s.f.). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura*. Obtenido de Patrimonio Cultural Inmaterial: <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>
- UNESCO. (s.f.). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Obtenido de ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?: <https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf>
- UNESCO. (s.f.). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Obtenido de ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?: <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Universidad Santo Tomas. (s.f.). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de Fuentes secundarias: http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/2momento_metodologiadelainvestigacion2/secundarias.html
- Valencia, J. e. (Agosto de 2016). *El analfabetismo digital en docentes limita la utilización de los EVEA*. .
- Valenzuela, E. (Diciembre de 2011). *La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía*.
- Visme. (2021). [Fotografía], Visme (<https://www.visme.co/>)
- Wix. (2021). Wix. [Fotografía]. Wix. <https://wix.com/>