

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESINA
SEDE QUITO**

**CARRERA:
COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:
ELABORACIÓN DE UNA REVISTA DIGITAL SOBRE RELATOS DE
MITOS Y LEYENDAS DE SANGOLQUÍ.**

**AUTOR:
SANTIAGO BLADIMIR QUISHPE TOAPANTA**

**DIRECTOR:
ROBERTO CARLOS ROSERO ORTEGA**

Quito, agosto de 2017

Cesión de derechos de autor

Yo SANTIAGO BLADIMIR QUISHPE TOAPANTA, con documento de identificación N° 1722295860, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de titulación intitulado: ELABORACIÓN DE UNA REVISTA DIGITAL SOBRE RELATOS DE MITOS Y LEYENDAS DE SANGOLQUÍ, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Santiago Bladimir Quishpe Toapanta

C.I. 1722295860

Quito, 31 de julio de 2017

Declaratoria de coautoría del docente tutor

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el Producto Comunicativo, ELABORACIÓN DE UNA REVISTA DIGITAL SOBRE RELATOS DE MITOS Y LEYENDAS DE SANGOLQUÍ, realizado por SANTIAGO BLADIMIR QUISHPE TOAPANTA, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, julio de 2017

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Roberto Rosero', with a horizontal line underneath.

Roberto Carlos Rosero Ortega

C.I. 1713913042

Dedicatoria

Dedico este trabajo de manera especial a mi abuelito Julio que con sus historias me influenció a ser curioso y a ver al mundo con otros ojos y a mi abuelita Josefina que con su chocolate caliente acompañaba aquellos momentos.

A mi padre Fabián, a mi madre Gloria que con gran empeño para que sea una persona preparada han dedicado su cariño; a mis hermanos Alejandro y Salomé quienes con sus lecciones de vida han fortalecido mi espíritu.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana por darme la oportunidad de estudiar en sus instalaciones, que me brindó enseñanzas y valores.

A mis profesores, principalmente a Roberto Rosero por el acompañamiento y guía en cuanto a la diagramación de la revista digital.

Índice de contenidos

Introducción	1
Comunicación.....	1
Identidad y Cultura	2
Oralidad	4
Mito	4
Leyenda	5
Comunicación visual	6
Diseño editorial	7
Metodología	8
Resultados	14
Conclusiones	24
Referencias bibliográficas.....	25

Índice de figuras

Figura 1. Construcción del isologo por medio de retículas.....	19
Figura 2 Tipografía que conforma el diseño de la revista Sangol-Qui	20
Figura 3 Tipografía Candlescrip utilizada para los nombres de las leyendas	20
Figura 4 Boceto que representa la leyenda seleccionada	21
Figura 5 Imágenes vectorizadas para crear una imagen referente a la leyenda	22
Figura 6 Realización de una maqueta en la que se encaja imágenes y texto	23

Índice de anexos

Anexo 1. Encuesta.....	27
Anexo 2. Tabulaciones.....	30
Anexo 3. Leyendas.....	35

Resumen

Sangolquí con su Cantón Rumiñahui, es una ciudad que a lo largo del tiempo ha aumentado considerablemente de población y de igual manera a nivel comercial. En los últimos 20 años su población se ha duplicado, los grupos de edades menores han disminuido. La ciudad fue creada a finales del siglo XIX como parroquia rural del Cantón Quito, y el 31 de mayo de 1938 se lo categoriza como Cantón Rumiñahui en homenaje al indígena defensor de la invasión española.

El Cantón está lleno de anécdotas y sus protagonistas constituyen parte importante de la memoria sangolquileña, puesto que no existen documentos que certifiquen aquellas leyendas. Esta investigación está plasmada en una revista digital, a través de elementos como ilustraciones, fotografías y reportajes, para una mejor comprensión por parte del lector, de esta manera se quiere despertar la curiosidad acerca de lo que es la identidad de la ciudad de Sangolquí.

Es por ello que además de esta investigación se realizó la creación de una revista digital ilustrada, ya que con ella se quiere plasmar aquella oralidad acerca de los mitos y leyendas. Este juega un papel muy importante ya que con él se dará a conocer elementos como ilustraciones sobre las leyendas y explicación de las mismas. De igual forma, la ayuda de las plataformas virtuales alojadas en la web que permitirá difundir esta revista digital.

Palabras claves: Comunicación, lenguajes y estructuración de contenidos, Sangolquí, narrativas visuales, revista digital.

Abstract

Sangolquí with his Canton Rumiñahui, is a city that throughout the time it has increased considerably of population and of equal way to commercial level. In the last 20 years his population has doubled, the groups of minor ages have diminished. The city was created at the end of the 19th century as rural parish of the Canton Quito, and on May 31, 1938 it there is categorized as Canton Rumiñahui in honoring the defending aborígen of the Spanish invasion.

The Canton is full of anecdotes and his protagonists constitute an important part of the memory sangolquileña, since there do not exist documents that certify those legends. This investigation is formed in a digital magazine, across elements like illustrations, photographs and articles, for a better comprehension on the part of the reader, hereby one wants to wake the curiosity up brings over of what is the identity of Sangolquí's city.

It is for it that besides this investigation realized the creation of a digital illustrated magazine, since with her one wants to form that orality brings over of the myths and legends. This one plays a very important paper since with him elements will be announced as illustrations on the legends and explanation of the same ones. Of equal form, the help of the digital platforms lodged at the web that will allow to spread this digital magazine.

Keywords:

Communication, languages and structuring of contents, visual narratives, Sangolquí.

Introducción

El presente producto hace alusión al lineamiento Comunicación, lenguajes y estructuración de contenidos que dan importancia a las narrativas visuales. La razón es que la digitalización, ha sido creada para reducir o erradicar las distorsiones y pérdidas de información, para transmitir a largas distancias con el uso de internet. Este contenido está dirigida a niños y jóvenes con la intención de fomentar la lectura y creatividad utilizando las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC's).

Actualmente la falta de interés al tema de los mitos y leyendas por parte de jóvenes ha sido un problema, ya que los instrumentos electrónicos han fomentado hechos secundarios en la vida estudiantil. Se hace necesario un producto que ayude a la comprensión lectora de niños, niñas y jóvenes a través de las nuevas tecnologías para acceder a ella con facilidad.

La ciudad de Sangolquí presenta la necesidad de reconocimiento y difusión de las leyendas como parte del patrimonio cultural intangible. Como herramienta factible y novedosa, se ha elegido el medio editorial digital, que a través de plataformas virtuales sirvan para difundir esta revista digital.

Comunicación

Es un proceso social complejo, que necesita sujetos que interactúen, que estén involucrados o tengan similares códigos para poderse entenderse, de lo contrario sería imposible. Sobre la importancia de la comunicación, Rosa María Alfaro propone:

Lo comunicativo es una dimensión básica de la vida y de las relaciones humanas y socioculturales. Es el reconocimiento de la existencia de actores que se relacionan entre si dinámicamente, a través de medios o no, donde existe un UNO y OTRO, o varios OTROS, con quienes cada sujeto individual o colectivo establece interacciones y principalmente subjetivas (Alfaro, 1993, pág. 27).

Por medio de la comunicación se genera relaciones entre las personas, pero es muy importante aclarar que al comunicarnos se lo hace más allá de la transmisión de información, puesto que primero se busca el reconocimiento del otro, un interactuar que logra el intercambio de subjetividades.

Actualmente, la sociedad ha experimentados cambios acelerados, en su mayoría por los avances tecnológicos y la globalización. Se ha transformado la forma de relación con las personas, cambios que se han creado por la intervención de los medios de comunicación. En cuanto a los cambios que ha atravesado la comunicación “Las transformaciones culturales más decisivas provienen de las mutaciones que atraviesa el entramado tecnológico de la comunicación y afecta a la percepción que las comunidades culturales tienen de sí mismas y sus modos de construir las identidades” (Barbero, 2004, pág. 28).

Aquellos cambios tecnológicos afectan a la comunicación y transforman a las sociedades, ya que el estar aislado del mundo tecnológico es casi imposible, puesto que el intercambio y actualización del conocimiento es frecuente, y por medio de esto crea una construcción de identidades individuales como colectivas.

Identidad y Cultura

La identidad al igual que la cultura es un concepto difícil de definir, ambos tienen aspectos que los unen, pero esto no significa que uno sea equivalente del otro. Para la

construcción de la identidad se necesita de una base cultural. Esta comparte lenguas, prácticas, interpretaciones, formas de vida, pero si bien la identidad se la asocia con una herencia socio cultural, no significa que esté sometida a esta, porque no se remite solo al pasado, pues es mutable al igual que la cultura porque está en constante construcción, una dialéctica que incide para cambiar a lo largo de la historia.

La identidad desde una perspectiva esencialista ha sido combinada con el concepto de nación. Grimson apoya esta perspectiva conducida desde la homogeneidad y la definición de la identidad fundamentada en las fronteras físicas. Este planteamiento excluye la composición de prácticas totalmente distintas que sostiene un país y los incesantes cambios provenientes de fuentes externas que está expuesta, además de las barreras que existen tales como los sitios geográficos, no impiden el proceso de intercambio cultural ya que los medios de comunicación y las redes sociales, facilitan al desarrollo de aquellos procesos de intercambio cultural expuestos anteriormente (Grimson, 2010).

Desde el nacimiento cada individuo construye su identidad, por ello la cultura es imprescindible, porque esta se deriva de la existencia de cada sujeto o colectivo y de esta manera se transmiten costumbres y tradiciones, que se desarrollan en un entorno, considerando que cada cultura es diferente, su identidad puede modificarse entre el mismo ser humano y el otro.

“La cultura es una forma de ser y hacer mediante la cual un pueblo construye lo significantes, significaciones y sentidos de una forma de identidad propia que los distingue y diferencia a otros” (Guerrero, 2002, pág. 86). Los grupos culturales a lo largo del tiempo varían constantemente, provocando la incompreensión por otros

quienes tienen distintos conocimientos, por lo que es de suma importancia el conocimiento de la alteridad ya que esta mira por igual a cada sujeto.

Oralidad

La oralidad se relaciona con la memoria social, se encarga del recuerdo y se vincula con el lenguaje, a través del uso de experiencias vividas en el entorno y como resultado se crean relatos tradicionales en los cuales se reflejan dichas prácticas. Ong afirma que es:

Un sistema simbólico de expresión, un acto de significados dirigido de un ser humano a otro u otros, y es quizás la característica más significativa de la especie. La oralidad fue durante largo tiempo el único sistema de expresión de hombres y mujeres y también de transmisión de conocimientos y tradiciones (Ong, 1987, pág. 45).

El ser humano ha utilizado la comunicación como una herramienta efectiva para poder compartir experiencias, vivencias y procesos de historia, es por ello que la oralidad a manera del diálogo ha sido tomada como un modo para impartir apropiadamente aquellas historias relacionadas con los mitos, ritos, leyendas y tradiciones que son importantes para el fortalecimiento de la identidad colectiva.

Mito

A comienzos de la cultura occidental se ha planteado un problema en la interpretación y significado del mito porque ha causado controversia en el valor e importancia de la mitología.

El mito, sin lugar a dudas, un fenómeno cultural complejo, cuya secuencia se desarrolla en un tiempo anterior al nacimiento del mundo convencional y

refleja no solo conceptos religiosos o filosóficos, sino también muchos aspectos de la vida individual y cultural (Real, 2002, pág. 255).

Los mitos han sido parte de la inspiración artística, literaria y filosófica, elementos importantes seleccionados como parte de la conducta es el punto de vista del psicoanálisis, ya que son estimados como narraciones que explican en lenguaje simbólico de los supuestos básicos de una cultura. Real expone que:

En primer lugar, el mito cumple una función regresiva, en tanto que traslada a la conciencia social los deseos y temores primitivos; pero, a la vez, cumple una función progresiva, ya que revela los cambios, nuevas metas sociales y nuevas posibilidades éticas. Junto a estas dos funciones, tenemos su valor didáctico (Real, 2002, pág. 262).

Estas son necesarias para poder discernir sobre la propia existencia y la de los demás, ya que estos nos ayudarán a conocer y aceptar el pasado para poder adaptarnos hacia el futuro. En efecto, estos mitos ayudan a dar explicación sobre las prácticas primitivas de los individuos.

Leyenda

La leyenda comprende el carácter misterioso fantástico, en medio de un relato de historias sobre personajes ilusorios quienes suelen poseer algunas referencias históricas reales. Otro aspecto de la leyenda es que sus relatos son expuestos de forma anónima y popular utilizando elementos de los sitios en donde son contados como caminos, callejones, ríos, casas, entre otros.

Se habla de su origen desde la época en la que el hombre empezó a vivir en comunidad, pues aquél contacto hizo que este busque formas en las cuales expresarse y socializar, naciendo así la narración oral. Aunque esta se mantiene de forma anónima pues cada

individuo va enriqueciendo o modificando su estructura. Su transmisión se da en base a un cuento que es relatado de generación en generación, es decir: de padres a hijos, de abuelos a nietos; inclusive con la conversación de estas leyendas a miembros de la comunidad. “Las leyendas también se estancan y olvidan y pueden llegar a perderse y con contraste con esta característica, algunas se extienden de tal manera que se encuentran en pueblos y civilizaciones distantes y diferentes...” (Morote, s.f., pág. 394). Si llegan las leyendas a sitios diferentes de su origen, hasta modificarse de manera en la que las mismas identifican el lugar en la que se encuentran, apropiándose de esa manera.

Comunicación visual

Uno de los pilares en los que la comunicación se clasifica es la comunicación visual, nace a partir de la combinación entre el lenguaje hablado y escrito, es ayudado por imágenes las cuales crean mensajes estéticamente atractivos, es así que estos son necesarios para conectar al individuo emocionalmente e intelectualmente para que la transferencia de información sea entendible. “Comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en construcción de los mensajes” (Asinsten, 2009, pág. 3). Es por ello que en el proceso de transferencia o la construcción de mensajes es necesaria la influencia de elementos como: emisor, receptor, mensaje, código, el canal o medio y por último el referente.

El campo de la comunicación visual es muy extenso, porque se admite imágenes, ya que tiene un fin el cual es el de informar a base de la gráfica para conseguir transmitir un mensaje. El comunicador visual es el individuo que tiene el control sobre el trabajo de construcción de una composición o estructura, que toma en cuenta los colores, contornos, texturas, además de proporciones, y la unión de estos elementos con la intención de dar un significado.

Diseño editorial

El diseño editorial forma parte de mundo del diseño gráfico y del diseño de la información. Estas dos disciplinas manejan temas relacionados con la maquetación y composición en publicaciones como revistas, libros o periódicos. Con este se pretende dar una armonía entre el texto, la imagen y la diagramación que son aspectos fundamentales para que no haya saturación visual. Según Daniel Ghinaglia explica que:

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación (Ghinaglia, 2009, pág. 3).

El objetivo del diseño editorial es comunicar o difundir una idea ayudado de una representación de imágenes y tipografía, estos se organizan dependiendo del producto comunicativo tales como: revistas, periódicos o libros. Pues la diagramación cambia para obtener como fin esencial la atención del receptor o lector. En la actualidad el sistema de impresión y las tecnologías que forman parte del diseño editorial a comienzos del siglo XX se han producido nuevas tendencias en el diseño editorial, en la cual las revistas han sido de carácter significativo.

Metodología

La investigación para la creación del producto comunicativo revista digital sobre relatos de mitos y leyendas de la ciudad de Sangolquí, se manejará un enfoque cualitativo. “Su objeto de estudio es la sociedad, diversa, compleja y en constante evolución y cambio (creencias, valores, ideas, leyes...)” (Vilches, Del Río, Simelio, Soler, & Velázquez, 2011, pág. 190). Este se busca el conocer e interpretar los diferentes cambios generados en la sociedad como son las percepciones y significados que son consecuentes de la experiencia de los individuos.

En primer lugar, para el proceso de investigación se partirá por la observación, puesto que permite conocer, conseguir y analizar la información sobre eventos o acontecimientos que se producen en la actualidad. Según Barrantes explica:

La observación es el producto de la percepción del que observa; en ella incluye las metas, los prejuicios, el marco de referencia, las aptitudes, además de algún instrumento o aparato utilizado para realizar y registrar la observación. Junto a este proceso está la interpretación que debe hacerse de lo observado (Barrantes, 2000, pág. 202).

Consecuentemente se utilizará lo descriptivo, para conocer los tipos de vivencias, situaciones, su tradición e interacción de los individuos de la ciudad de Sangolquí, para describir sus diferentes significados ante la visión de la cultura actual partiendo desde la hipótesis planteada. “Son sistemas de observación abiertos en los que la identificación del problema puede realizarse de un modo explicativo aludiendo conductas, acontecimientos o procesos concretos” (Barrantes, 2000, pág. 205). De modo que en la investigación de los relatos de mitos y leyendas se va a identificar cual es el problema ante la difusión o falta de interés al tema planteado anteriormente.

Como tercera herramienta investigativa se utilizará el paradigma Naturalista, tomando en cuenta el fortalecimiento cultural de mitos y leyendas en la ciudad de Sangolquí. “Se centra en una lógica interna de la realidad que analiza. Quien investiga trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas” (Guardián-Fernández , 2007, pág. 97). Pues, se interpretará su visión ante personajes míticos creados en la zona, los cuales tienen una lección de vida detrás de ellas. Para de este modo identificar el significado ante lo subjetivo.

El método a utilizar será la etnografía, para analizar las actitudes, creencias, pensamientos y visiones sobre los mitos y leyendas en los jóvenes. Inclusive Soler explica:

Se traduce etimológicamente como estudio de las etnias y significa el análisis de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, cómo se comporta, cómo interactúan entre sí, para escribir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo pueden variar según momentos y circunstancias (Vilches, Del Río, Simelio, Soler, & Velázquez, 2011, pág. 194).

De esta manera se logra demostrar la realidad social en la que viven y como los sujetos actúan ante la vivencia de los valores y costumbres tradicionales del lugar dónde están inmersos en la voz y misterio de cada cultura.

La teoría bajo la que nos guiaremos es el estructuralismo, propuesto por Claude Levi-Strauss y Ferdinand de Saussure, para conocer la experiencia cultural del individuo, su lengua y la interpretación de los signos dentro de la interacción comunicativa. Así mismo estará presente el evolucionismo propuesto por Edward B. Taylor, para

observar y analizar la evolución de la cultura, desde lo simple a lo complejo que se adaptan al medio en el que se desarrollan.

La última técnica que se aplicó es la investigación cualitativa *online*, pues, facilitará el proceso de la encuesta. Esta se realizará por medio de la red y con la ayuda de los medios digitales. “Este sistema pone la investigación de mercados al alcance de todos: existen una serie de herramientas web que permiten a cualquier usuario no informático distribuir sus propios estudios por internet de forma sencilla e intuitiva...” (Vilches, Del Río, Simelio, Soler, & Velázquez, 2011, pág. 213). Es así de una manera sencilla se distribuirá aquella encuesta a ciudadanos de la ciudad de Sangolquí.

El enfoque cualitativo nos ayudará para mostrar las causas de aquellos fenómenos sociales, ya que el método a utilizar es la etnografía, por lo tanto, se hará una observación participante, entrevistas no estructuradas y recolección de información sobre la relación de las personas con respecto a la cultura mediante las notas de campo, en este caso como actúan frente a los mitos y leyendas, partiendo desde datos sólidos y repetibles como son libros sobre el lugar (porqué de los hechos), documentos, registros, fotografías, mapas, genealogías que nos ayudaran para la recolección de la tradición oral.

El conocimiento acerca de la cultura no es exclusivo estudio de ciertas disciplinas, puesto que, pertenecer a una cultura o hacer cultura, es algo propio del hombre por lo tanto influye y se recrea en todas las prácticas humanas. Acercarse al concepto de cultura resulta importante porque se analiza algunos conflictos que, sobre todo años atrás se tenía respecto a su consideración. “La Cultura como categoría absoluta y universal, sino solo las culturas, vale decir, múltiples formas de aprehender y constituir el mundo social” (López, Portocarrero, Santisteban, & Vich , 2001, pág. 28).

Sangolquí, al ser una ciudad de hechos productivos, y también al ser testigo de singulares leyendas que en su interior ofrecen una enseñanza para los pobladores, más aún si las leyendas han sido contadas por generaciones. La transmisión de la leyenda se da fundamentalmente a través de la acción del contar, acto que se difunde de abuelos a nietos o de padres a hijos.

La ciudad de Sangolquí presenta la necesidad de reconocimiento y difusión de las leyendas porque estas son parte del patrimonio cultural intangible, por lo tanto, un aporte a la identidad de sus habitantes. Su importancia radica en el hecho de que, los seres humanos somos sensibles frente a los valores y costumbres tradicionales del lugar, dónde nacemos inmersos en la voz y misterio de cada cultura, que necesita mantener nutrida la identidad de un pueblo. En las leyendas se mencionan seres fantásticos como duendes y aparecidos. Además de otros seres tales como los animales sea la mula, el perro, el chivo, pues son los protagonistas de exageradas historias contadas por los ancianos de la ciudad.

Estos últimos, funcionan como elementos dentro de un lenguaje simbólico referido al pecado y a la maldad, entre otras connotaciones siempre negativas. La repetición de la presencia de estos seres en leyendas, también se cuentan en otras partes del mundo, ya que por lo general tienen su origen en los procesos de migración y conquista.

Estas leyendas se han recogido y plasmados en medios escritos, los cuales aportan a evitar su pérdida y olvido, sin embargo, es importante analizar y estudiar este género a profundidad para revivir aquello que lo hacía especial y partícipe de la identidad colectiva.

Para la elaboración de la revista digital se ha tomado en cuenta los fundamentos teóricos seleccionados desde los estudios culturales; las teorías y conceptos de cultura,

los fenómenos culturales, el folclore y la identidad cultural, todas forman la base para el estudio a profundidad de Sangolquí, además de la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías de la comunicación e información para la difusión de la revista, aportando así el fortalecimiento de la tradición oral de la ciudad.

En cuanto al contenido de la revista se utilizó el formato periodístico artículo. Se decidió en toda la revista desplegar información sobre Sangolquí, sus mitos y leyendas, estructurándolas con seis artículos referentes a la ciudad y once relatos acerca de los mitos y leyendas.

La revista está compuesta de 23 páginas en formato A4 (297x210 mm). En cuanto a la forma que lleva la revista está diseñada en formato acartelado o vertical. La portada es una fotografía de la Plaza Juan de Salinas y de cuadros informativos sobre los temas a tratar en toda la revista. En lo que corresponde a la elaboración de la contra portada se eligió cuatro fotografías de los lugares más visitados de la ciudad y se las cortó en partes iguales de manera vertical, dejando los íconos representativos centrados.

Como base para la elaboración del logotipo SANGO-QUI se ha utilizado la tipografía *Fontastique*, ya que resalta una contextura elegante, es ligera y causa placer a la vista, está compuesta del color celeste en porcentajes C: 77, M:35, Y:0, K: 15. Para las palabras revista, mitos y leyendas se utilizó la tipografía *Dolce Vita*, que acompaña a la tipografía anterior que en conjunto resaltan fortaleza, esta es de color gris en porcentajes C: 0, M: 0, Y: 0, K:48. La palabra SANGO-QUI tiene un trazo con 5pt de grosor, el color plomo al 30% de opacidad. Por último, la letra Q tiene en el centro la imagen de la Iglesia Matriz de Sangolquí, en esta imagen se la aplicó el efecto calco de imagen.

Para los títulos y el cuerpo del artículo se utilizó la familia tipográfica *Vito Condensed*, se la cambia de color esta tipografía dependiendo de la fotografía que esté utilizada, si la fotografía es de color negro la tipografía es de color blanco y si la fotografía es blanca o tiene rasgos blancos la tipografía es de color negro.

En cuanto, las tipografías utilizadas en la sección de relatos, para los títulos la tipografía *Candlesscript* con color negro, esta tipografía se la utilizó ya que el tema es referente a las leyendas y la parte de las narraciones con la tipografía *Vito Condensed* para representarlas formalmente.

Resultados

Aplicada la propuesta se realizó la observación de campo y se constató que el Cantón Rumiñahui está ubicado al suroeste de la provincia de Pichincha. Este Cantón está conformado por cinco parroquias: tres urbanas constituidas por: Sangolquí (ahora conocida como ciudad), San Rafael y San Pedro de Taboada. Además, dos de carácter rural formado por Rumipamba y Cotogchoa. Sangolquí, es una ciudad situada al sur de la provincia de Pichincha, a 45 minutos de la ciudad de Quito. Esta pertenece al cantón es Rumiñahui y también al Valle de los Chillos.

Según el libro Pájaro-Maíz de Vanegas de la torre, el origen de la palabra Sangolquí tiene varios supuestos o relatos que tratan de explicarla. Según Luis Venegas existen cuatro: La primera, cuenta que al principio el sector se estableció como parroquia en los primeros años de la conquista española. Después de una erupción del volcán Cotopaxi, una tribu que residía en las faldas de este decidió huir y llegaron hasta un poblado llamado Cotogchoa. Los jefes conformados por el esposo llamado Golqui (jefe) y su esposa Sang. Es a partir de la unión de estos dos nombres que resulta Sangolquí, el lugar dónde estos personajes llegaron a asentarse. Pero luego de la invasión española los hicieron que poblasen donde hoy es Sangolquí, lugar donde murieron Golqui y Sang.

El segundo relato habla sobre un estudioso de la lengua quechua que trabajaba de notario en Sangolquí. Esta persona llegó a la conclusión que la palabra es una composición de las terminologías Sango que significa manjar de los dioses y Qui, abundancia. Por lo que se denomina que Sangolquí significa manjar de los dioses en abundancia.

En el tercer relato, Luis Venegas cita al historiador Sr. Luis A. Pérez nativo de la ciudad, quien cuenta que antiguamente existía un mestizo llamado Lorenzo Golquí, el cual era ayudante de los jesuitas que estaban a cargo del sector y gracias a sus méritos por la incansable enseñanza de la doctrina cristiana crearon la parroquia que llamaron San Juan Bautista de San Golquí (palabra que va separada). Esta versión es respaldada ya que en la capilla de la hacienda Chillo Compañía, ubicada en el sector de Selva Alegre en la ciudad, existe un documento que fue enviado a la familia del Marqués de Selva Alegre el 3 de noviembre de 1818 y firmada por el Papa Pío VII, en la que se menciona con el nombre de San Juan Bautista de San Golquí.

Por último, el cuarto relato da explicación al nombre de la ciudad de Sangolquí. El autor cita a los datos del archivo del Cabildo de Quito pronunciada el 17 de enero de 1594, en donde concluyen que al estar dividido el Valle de Los Chillos en dos sectores: Anansaya y Urinsaya. Se propuso elegir autoridades con los títulos de Alcalde y un Alguacil Mayor. Para regir el sector de Anansaya se eligió como Alcalde a Don Juan Zangoliquín y para Urinsaya al Alguacil Mayor Martín Amagua, quienes con juramento fueron provistos para utilizar la autoridad a bien del pueblo. Al pasar el tiempo falleció don Juan Zangoliquin y los moradores del sector de Anansaya utilizaron el apellido de aquella autoridad. El nombre del lugar sufrió cambios hasta lo que conocemos como Sangolquí (Vanegas de la Torre, 2006).

Sangolquí se destaca por sus comidas típicas, una de ellas es el puerco hornado acompañado por el maíz chillo, grano que ha tenido trascendencia desde el periodo de los Incas, mientras que el chancho se introdujo como alimento para la sociedad con la llegada de los españoles. Juan Montalvo habla en su libro “Los siete tratados” sobre la gran importancia que tiene el maíz:

¿Pues el maíz? Riqueza del pobre, fuerza del trabajador constante, ¡oh grano bendito! Tú eres pan y vino para la clase más útil e infeliz del nuevo mundo.

Tu vistosa mazorca sería puesta en un altar como efigie de santo, si los frutos de la naturaleza vinieran a ser adorados en un nuevo figurantismo (Montalvo, 1882, págs. 167-168).

El maíz, ha sido utilizado en Sangolquí para la preparación de algunos platillos tradicionales tales como las tortillas, empleando tiestos de arcilla para su cocción, además de las humitas y tamales que son envueltas en hojas de achira u hojas del maíz.

Antiguamente el grano del maíz era duro, era considerado como deplorable para ello para no desperdiciarlo servía de alimento para los cerdos (animal conocido en Ecuador también como puerco o chanco). Con esta actividad se da inicio a la crianza de ganado porcino haciéndose parte de la gastronomía con platos hechos en forma de estofado, frito o en caldo.

Los inicios del plato denominado Hornado tuvo algunos detalles, Ángel Hinojosa precisa al contar que:

Cuando se elabora el pan, suele introducirse algunas latas y de acuerdo al porte del horno, se hablaba de que una hornada lleva tantas latas de pan; pero cuando se ponía al chanco en el horno había que ponerle uno solo y en una sola lata, ya que ésta obviamente era más grande y se necesitaba que el calor se concentrará más. Al inicio no era comercializado, sino que uno sola bastaba para satisfacer a los invitados; por consiguiente ya no se hablaba de hornada sino de “un horando” (Hinojosa, 2008, pág. 133).

Es así como este plato empezó a ser relevante para la ciudad, ahora es requerido para las fiestas, priostazgos, eventos religiosos, entre otros. Este es preparado los fines de

semana, ya que a sus inicios fue expuesta a la venta por primera vez en el sector que actualmente se lo conoce como el Tingo.

Aplicando de igual forma la observación de campo se pudo constatar lugares de trascendencia simbólica como La Plaza cívica de Rumiñahui que es una obra de arte realizada por el maestro Oswaldo Guayasamín Calero, que estuvo en construcción desde 1978 hasta su inauguración que fue en el mes de mayo de 1994.

Esta creación mide 12 metros y es por esta razón que demoró nueve años en su construcción. Los materiales utilizados para esta obra son: bronce repujado, hierro y hormigón. La base se encuentra cubierta de cerámica color rojo que significa la quema de la ciudad de Quito al momento que llegaron los españoles. El tamaño de la escultura es de 12 metros y representa la imagen del guerrero indígena Rumiñahui, la cual simboliza su resistencia ante los españoles.

También, el Monumento al maíz que es un emblema para el Valle de los Chillos, en especial para la ciudad de Sangolquí ya que como se explicó anteriormente la ciudad de Sangolquí representó un productor de gran cantidad de maíz chillo. Esta obra de arte fue construida por el pintor y escultor ecuatoriano Endara Crow e inaugurada en el año 1989, tiene una altura de diez metros de alto y salta a la vista sus coloridos granos que forman parte de la mazorca.

Y por último el Monumento del Colibrí es otra obra de arte del maestro escultor Gonzalo Endara Crown, tiene una altura de tres metros, y es una inspiración de un cuadro hecho por el pintor Eduardo Kingman. Este monumento representa la diversidad de aves que existen en el Valle de los Chillos, de la belleza estética de esta ave por sus diversos colores, tonalidades, tintes utilizados por algunos pueblos indígenas de la región.

Al realizar la técnica de investigación cualitativa online que fue una encuesta utilizando el medio digital que es la plataforma google forms. La encuesta se la estructuró de diez preguntas y formuladas de preguntas en relación al interés que tienen los pobladores acerca de los mitos y leyendas de Sangolquí, además de la idea de crear una revista digital ilustrada donde se creen aquellas historias (Anexo 2).

La encuesta se realizó a diecisiete personas, la mayoría fueron jóvenes de entre quince a veintitrés años. Según los resultados de aquella encuesta los habitantes se concluyeron en un 88.2% les interesan los libros relevantes hacia los temas de mitos y leyendas, mientras que un 11.8% les interesan otro tipo de temas. El 76.5% de los ciudadanos tienen conocimiento de una leyenda originada en Sangolquí y el 23.5% no tienen conocimiento de alguna o las confunden con leyendas de otro lugar. Y por último la mayoría de los habitantes estuvieron de acuerdo en la creación de un producto editorial digital ya que de esta manera se ayuda al fortalecimiento cultural de Sangolquí.

Es por ello que se ha decidido poner el nombre a la revista digital Sango-Qui, ya que es una palabra quechua que su significado se da a partir de la etimología de las palabras Sango que significa manjar de los dioses y Qui es igual a abundancia. Por lo que se ha tomado importancia esta palabra para la construcción del producto editorial.

Para la construcción de este producto en el formato editorial digital se utilizará programas específicos para el retoque de imágenes, la construcción de vectores y la diagramación de la revista, por lo tanto, se puntualizará la función de cada programa utilizado a continuación.

El logo de la revista digital “SANGO-QUI”, se visualiza una malla reticular; las tipografías utilizadas en la construcción del isologo son: Dolce Vita ya que resalta una

contextura elegante, es ligera y causa placer a la vista. Se utilizó para las palabras revista, mitos y leyendas. Así mismo se utilizó el color plomo con una ligera transparencia con un tamaño de 15 pt. También está presente la tipografía Fontastique que tiene un trazo grueso para dar personalidad elegante a la revista. Su tamaño de 69 pt., los colores utilizados hacen referencia a la bandera del cantón Rumiñahui, al que pertenece la ciudad de Sangolquí, que son blanco y celeste.

La palabra SANGO-QUI tiene un trazo con 5pt de grosor, el color plomo al 30% de opacidad. Por último, la letra Q tiene en el centro la imagen de la Iglesia Matriz de Sangolquí, en esta imagen se la aplicó el efecto calco de imagen. Se eligió la iglesia porque es el principal símbolo de la ciudad de Sangolquí.



La tipografía utilizada en la revista, secciones: editorial, contenido, rutas, historias y sus calles, es la familia tipográfica Vito.

Familia tipográfica utilizada en la revista digital

ABCDEFGHI ABCDEFGHI
JKLMNOPQ JKLMNOPQ
RSTUVWXYZ RSTUVWXYZ
123456789.,: 123456789.,:

ABCDEFGHI *ABCDEFGHI*
JKLMNOPQ *JKLMNOPQ*
RSTUVWXYZ *RSTUVWXYZ*
123456789.,: *123456789.,:*

Figura 2 Tipografía que conforma el diseño de la revista Sangol-Qui

Elaborado por Santiago Quishpe

En cuanto, las tipografías utilizadas en la sección de relatos, para los títulos la tipografía Candlescript y la parte de las narraciones con la tipografía Vito.

Tipografía Candlescrip utilizada para los títulos de las leyendas

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , :

Figura 3 Tipografía Candlescrip utilizada para los nombres de las leyendas

Elaborado por Santiago Quishpe

Los programas utilizados para la realización del producto fueron Adobe Photoshop, dedicado al retoque de fotografías, las cuales son editadas de manera profesional. Se utilizó este programa para el retoque de fotografías que referencias íconos de Sangolquí.

Pintado de boceto en Adobe Photoshop

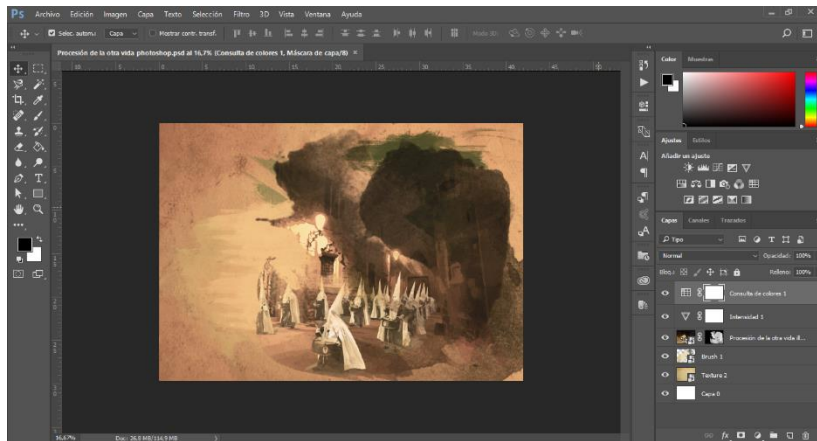


Figura 4 Boceto que representa la leyenda seleccionada

Elaborado por Santiago Quishpe

También, el programa Adobe Illustrator, se utilizó para la creación de elementos o dibujos de manera vectorial para posteriormente conformar la revista.

Vectorización de imágenes para la creación del boceto



Figura 5 Imágenes vectorizadas para crear una imagen referente a la leyenda

Elaborado por Santiago Quishpe

Y por último el programa Adobe Indesign que se dedica al diseño editorial. Se utilizó esta aplicación para la diagramación de la revista, ya que al unir elementos editados en Adobe Photoshop e Illustrator se conformará la revista.

Diagramación de la revista digital

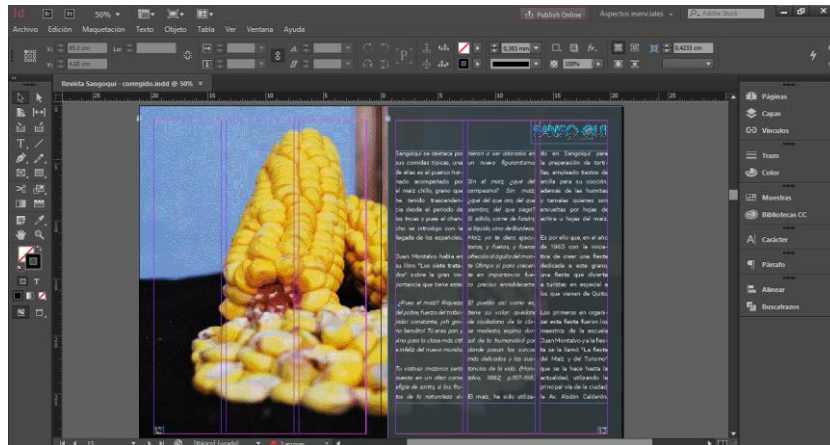


Figura 6 Realización de una maqueta en la que se encaja imágenes y texto

Elaborado por Santiago Quishpe

Conclusiones

Tras haber realizado el proceso de investigación bibliográfica se ha llegado a la conclusión que las fuentes teóricas y referenciales que sustentan el producto desde los estudios comunicacionales y culturales son limitados por lo tanto fue dificultoso encontrar información referente al origen de la ciudad de Sangolquí.

La observación de campo ayudó para poder describir y argumentar sobre los diferentes lugares importantes de la ciudad, además de las encuestas realizadas a diecisiete moradores jóvenes de la ciudad acerca de la creación de una revista digital que hable sobre los mitos y leyendas particularmente de Sangolquí la cual tuvo gran aceptación.

Por lo tanto, se trabajó en la estructuración de la revista especialmente en la diagramación como el contenido, siendo minuciosa la composición tipográfica y los elementos visuales que ayuden a comprender los temas tratados en toda la revista, creando un producto comunicativo editorial digital que pueda ser hospedado en plataformas virtuales, utilizando las nuevas tecnologías, las cuales posibilitan que este contenido visual pueda acceder cualquier persona, más aún que esta ayude al fortalecimiento de los relatos de mitos y leyendas de Sangolquí.

Finalmente, la elaboración de esta revista digital permitió ejecutar las habilidades obtenidas durante todo el ciclo universitario y crear así un producto que exponga de manera visual a la ciudad de Sangolquí.

Referencias bibliográficas

- Alfaro, R. M. (1993). *Una comunicación para otro desarrollo*. Lima: ABRXAS Editorial S.A.
- Asinsten, J. (2009). *Comunicación visual y tecnología de gráficos en computadora*.
Obtenido de http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visual.pdf
- Barbero, J. M. (2004). *Comunicación y cultura mundo: nuevas dinámicas mundiales de lo cultural*. Bogotá: Signo y pensamiento.
- Barrantes, R. (2000). *Investigación: Un camino al conocimiento. Un enfoque cualitativo y cuantitativo*. San José: Editorial EUNED.
- Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial, entre cordeles y tipos. Obtenido de http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf
- Grimson, A. (Enero de 2010). *Culture and Identity: two different notions*. Obtenido de <http://www.ram-wan.net/restrepo/identidad/Cultura%20e%20Identidad-grimson.pdf>
- Guardián-Fernández, A. (2007). *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa*. San José: Colección de Investigación y Desarrollo Educativo Regional (IDER).
- Guerrero, P. (2002). *La cultura*. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Hinojosa, Á. (2008). *Sangolquí: Historia, Tradiciones, Anécdotas y Leyenadas*. Quito: Impresos publicitarios AE.

- López, S., Portocarrero, G., Santisteban, S., & Vich, V. (2001). *Estudios culturales: discursos, poderes, pulsiones*. Lima: Universidad del Pacífico.
- Montalvo, J. (1882). *Siete Tratados*. Bogotá: Círculo de lectores.
- Morote, P. (s.f.). *Las leyendas y su valor didáctico*. España: Universitat de Valencia.
- Ong, W. (1987). *Oralidad y escritura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Real, C. (2002). *El valor didáctico del mito: posibilidades de análisis*. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós.
- Vanegas de la Torre, L. (2006). *Pájaro-Maíz, las calles del Cantón Rumiñahui*. Quito: Gráficas Felipe.
- Vilches, L., Del Río, O., Simelio, N., Soler, P., & Velázquez, T. (2011). *La investigación en comunicación, métodos y técnicas en la era digital*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Anexo 1. Encuesta

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

PRODUCTO COMUNICATIVO

CUESTIONARIO

Buenos días (tardes, noches). Estamos realizando una encuesta entre los vecinos de esta ciudad. Su ayuda será muy importante para evaluar la situación de Sangolquí en cuanto al proceso de fortalecimiento de sus leyendas y tradiciones

EDAD:

SEXO: Masculino..... Femenino

¿En qué barrio de Sangolquí vive actualmente?

.....

¿Cuánto tiempo ha vivido en Sangolquí?

..... 1 a 5 años

..... Más de 5 años

¿Le interesa leer libros (productos editoriales) con mitos y leyendas?

.....Si No

¿Ha escuchado en Sangolquí historias sobre duendes, viuda, etc.?

..... Si No

¿Conoce alguna de estas leyendas mencionadas?

..... la viuda

.....El duende de la casa vieja

..... El güiña güishi

.....La procesión de la otra vida

.....El Padre sin cabeza

..... El chivo negro de la piedra grande

.....Otro

¿Considera importante rescatar y difundir leyendas que se hayan originado en la ciudad de Sangolquí?

..... si no

¿Por qué?

.....

Ordene del 1 al 4 (siendo el 1 el más importante y el 4 de menor importancia) qué tipo de tradiciones representan más a la ciudad de Sangolquí.

..... Religiosas

..... Cívicas (conmemoraciones, cantonización, etc.)

..... Fiestas populares

..... Deportivas

¿Le gustaría que se crease una revista digital ilustrada sobre los mitos y leyendas de Sangolquí?

..... sí

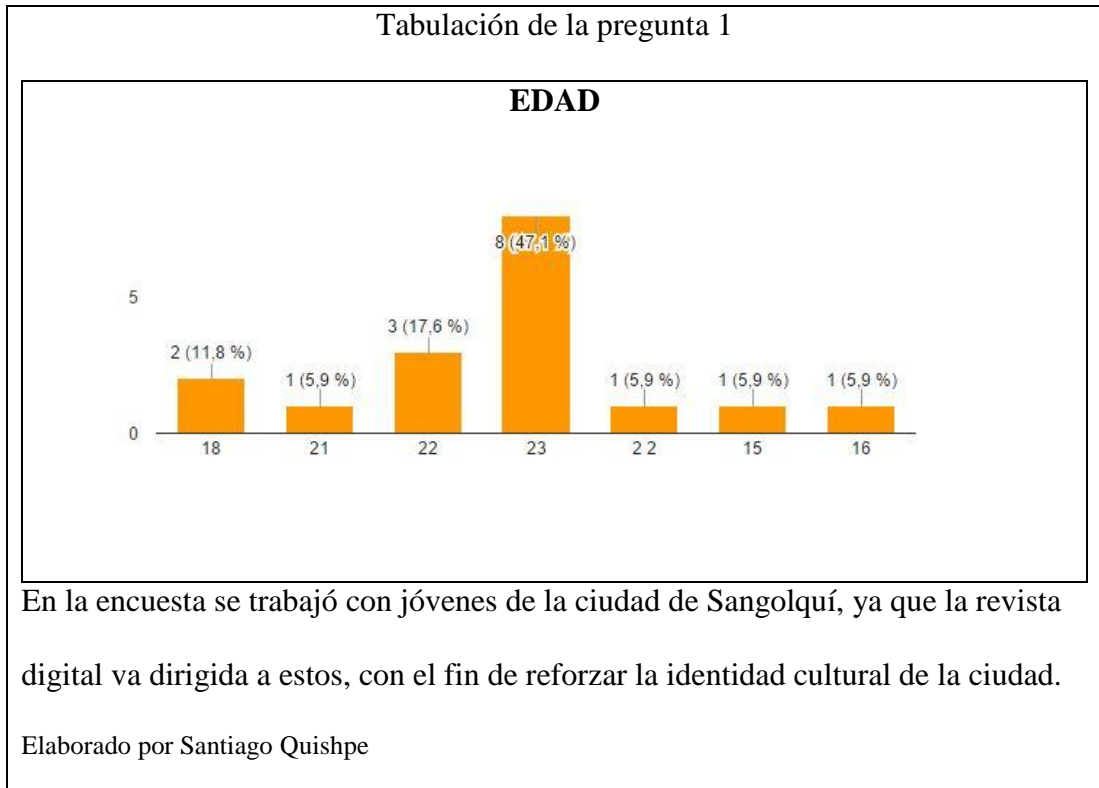
.....No

¿Por qué?

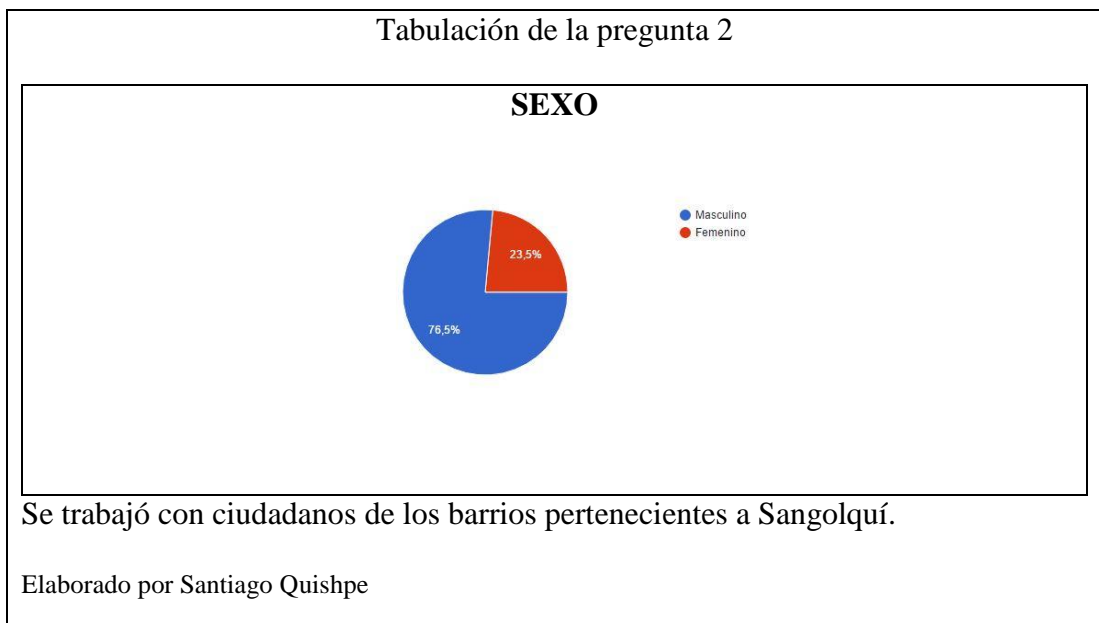
.....

Anexo 2. Tabulaciones

Pregunta 1



Pregunta 2



Pregunta 3

Tabulación de la pregunta 3



La mayoría de los ciudadanos pertenecientes a la ciudad de Sangolquí viven en sectores como: Albornoz, Capelo, Rumiloma y el Turismo.

Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 4

Tabulación de la pregunta 4



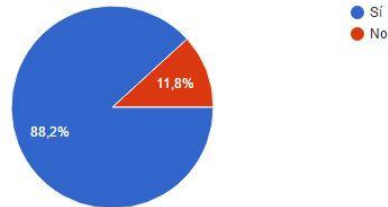
Las personas que intervinieron este trabajo, el 94.1% viven más de 5 años en la ciudad, mientras que el 5.9% viven de 1 a 5 años.

Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 5

Tabulación de la pregunta 5

¿Le interesa leer libros (productos editoriales) con mitos y leyendas?



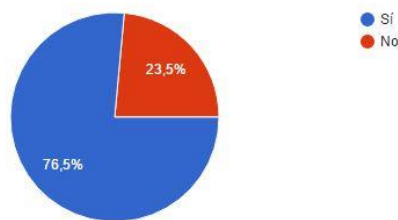
Al 88.2% de los ciudadanos les interesa los libros de mitos y leyendas, mientras que el 11.8% les interesa otro tipo de temas referentes a lo cultural.

Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 6

Tabulación de la pregunta 6

¿Ha escuchado en Sangolquí historias sobre duendes, viuda, etc.?



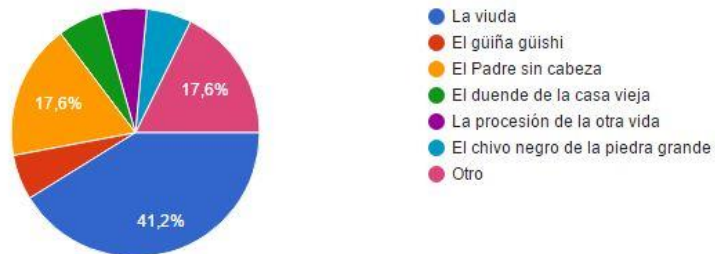
El 76.5% de los ciudadanos tienen conocimiento sobre leyendas sea de Sangolquí o de cualquier sitio del Ecuador, mientras que el 23.5 no tienen conocimiento de estas y también no hay interés en saber del tema.

Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 7

Tabulación de la pregunta 7

¿Conoce alguna de estas leyendas mencionadas?



La leyenda que más se conoce es la de La Viuda, ya que esta es mencionada en algunos lugares del Ecuador y es por ello que es la más reconocida con un 41.2%.

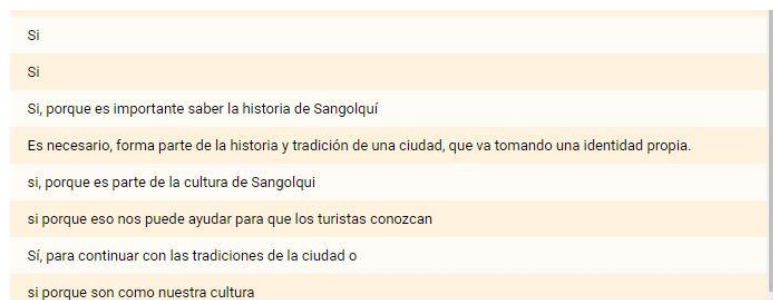
Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 8

Tabulación de la pregunta 8

¿Considera importante rescatar y difundir leyendas que se hayan originado

en la ciudad de Sangolquí?



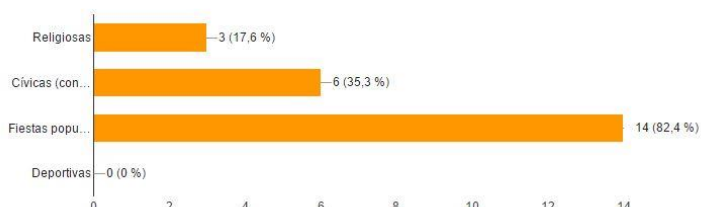
La mayoría de los ciudadanos consideran que es muy importante crear un producto editorial que hable del tema mitos y leyendas.

Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 9

Tabulación de la pregunta 9

Ordene del 1 al 4 (siendo el 1 el más importante y el 4 de menor importancia) qué tipo de tradiciones representan más a la ciudad de Sangolquí.



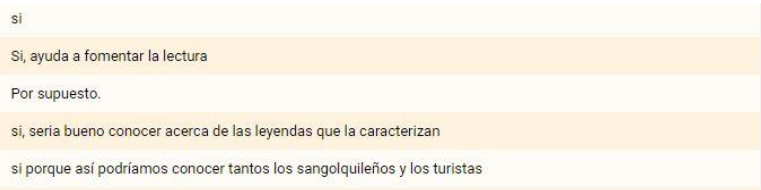
Los ciudadanos consideran que en el evento de fiestas populares teniendo un 82.4%, es dónde se conoce sobre la tradición y la cultura de Sangolquí

Elaborado por Santiago Quishpe

Pregunta 10

Tabulación de la pregunta 10

¿Le gustaría que se crease un revista digital ilustrada sobre los mitos y leyendas de Sangolquí?



Los ciudadanos consideran importante la creación del producto editorial para el fortalecimiento cultural de Sangolquí

Elaborado por Santiago Quishpe

Anexo 3. Leyendas

El duende de la casa vieja

Esta leyenda se originó por el estado deplorable de la antigua casa municipal, ya que por sus malas condiciones daban lugar a la imaginación de la gente. Este lugar quedaba ubicado en dónde ahora son las calles Montufar y España.

Esta antigua morada estaba acompañada de dos palmas cocoteras, que estés por las noches y con los fuertes vientos, los cocos hacían ruido cuando se caían a la calle. Las paredes del lugar estaban compuestas de adobe y cemento, pero en mal estado, le faltaban los vidrios de las ventanas, algunos escalones e incluso una pared estaba a punto de caerse, antes de que se convierta en eso se realizó otra construcción sustituyéndola y abandonándola.

Por las noches, se convertía el lugar en la morada de lo más terrorífico, ya que se dice que era residencia de seres malignos y uno de estos fue el duende, el cual comenzó a asustar a cualquiera que pasara por ese lugar en las noches.

Esta fue una de las respuestas que dieron los lugareños, ya que el duende por las noches se subía a las palmeras y a las personas que pasasen por ese lugar les lanzaba cocos o piedras, se decía que también se miraban sombras, las cuales comparaban con almas en pena.

Las personas utilizaban esta leyenda para alertar a sus hijos de que por las noches les pueda asustar el duende y era un excelente pretexto para que ninguna persona esté vagando a esas horas, especialmente a los borrachitos.

El chivo negro de la piedra grande

Antiguamente Sangolquí era considerada como una parroquia, ya que los habitantes de esta eran pocos. Estos tenían sus casas alrededor de la iglesia matriz, ya que su devoción ante los santos católicos era muy profunda, y es por ello, que las pocas viviendas que existían eran construidas a las cercanías del templo. Pero, como se sabía que la mayoría de residentes se dedicaban a la agricultura, estos tenían grandes extensiones de terreros, que gracias a la creencia y temor popular a lo desconocido, aquellos suelos en las noches se convertían en hogar de grandes leyendas, una de estas fue la leyenda del chivo negro.

Los terrenos eran utilizados para el crecimiento de pasto y alimento del ganado. Hubo un terreno en particular en aquellos tiempos se conocida como el potrero de “Mama Carmen Vaca” y como elemento característico era una roca inmensa, la ubicación de este potrero actualmente es en la intersección de la calle Riofrío y Juan Genaro Jaramillo.

La gente contaba que al ocaso, específicamente en el terreno antes mencionado se subía a esa roca un chivo de color negro, con los ojos totalmente rojos que desparramaban llamas que causaban horror.

Las personas trataban de evitar salir en las noches y encontrarse con aquél animal, porque lo comparaban como un enviado del inframundo. Los rezos eran prácticas de cada noche y la hora de dormir era a las 18:00 horas. Se dice que algunas personas que fueron víctimas de aquél horrorizante animal regresaban a sus hogares botando espuma por su boca. Es por ello que se crearon normas y una de ellas fue que los niños coman su merienda antes de las 18:00 horas y puedan irse a la cama.

El güiña güishi

Esta historia comienza gracias a una gran roca ubicada en lo que ahora es el complejo recreacional turístico El Ejido, además del colegio Jacinto Jijón y Caamaño. Este elemento fue parte de los residuos a causa de la erupción del volcán Cotopaxi en el año 1877, y con paso de los años se convirtió en un elemento referencial para el paso de los moradores que iban desde la hacienda Chillo Compañía o Selva Alegre hacia sus alrededores.

Se cuenta que, al crepúsculo, exactamente pasada la media noche, debajo de la inmensa piedra se escuchaban unos lloridos de un bebé. Pero un día, una de sus víctimas fue un individuo que pasaba cabalgando en su caballo, quien al atravesar por aquella roca escuchó unos sollozos que salían de la base. Esto fue motivo para que aquel personaje con mucha preocupación se bajara del caballo y fuera a rescatar al recién nacido, ya que este fuese a morir del inmenso frío del lugar.

Se acercó a la piedra y encontró al bebé envuelto con una sábana, recogéndolo y abrigándolo con su poncho fue a su caballo preguntándose quien sería la madre o padre sin corazón, que haya dejado a su bebe en medio de la intemperie, ya que aquél infante no tenía la culpa de los actos que hayan hecho sus padres.

Mientras cabalgaba y pensando sobre las malas acciones de los supuestos padres, el bebé dejó de llorar y en vez de eso una voz ronca se escuchó que decía: ¡Papito ojos grandes tengo! ¡Papacito, rabo largo tengo! ¡Papito, cachos tengo! ¡Papito, dientes grandotes tengo! ¡Papacito, uñas largotas tengo!

Al escuchar aquellas palabras de aquél infante, el jinete sitió tremendo escalofrió y lanzó muy lejos al bebe que resultó ser el mismísimo diablo. El jinete salió disparado del lugar hasta llegar a su casa, bajándose del caballo y tirándose al suelo con espuma

en la boca, sus familiares lo llevaron a un cuarto y le pusieron crucifijos e imágenes de santos para que aquel espanto se vaya de su cuerpo, que con acto de buena fe salió afectado por tremendo susto. Este hombre se repuso de su impresión y contó a sus familiares lo sucedido, se dedujo que fue el “Güiña Güishi”, aquél ser del infierno que espanta a los viajeros con el aspecto de bebe.

Los familiares desde que vieron que uno de sus integrantes casi muere por el acto de aquél ser sobrenatural decidieron poner una cruz en aquella piedra, y desde entonces los peregrinos pasan por aquél lugar, además de ver la cruz a lo lejos se encomiendan a los santos para que no se les aparezca el “Güiña Güishi”.

La caja ronca de la Hacienda las Herrerías

Se cuenta que en la hacienda Las Herrerías, la cual es propietaria la familia Ponce Gangotena, ubicada a pocos kilómetros de lo que conecta Amguaña de Sangolquí. En las noches los pasillos de esta hacienda se convierten en caminos tenebrosos, ya que una espesa neblina abraza aquella zona y a la media noche exactamente se escucha sonidos de pasos, como si fuere un entierro, además de los aullidos de los perros que hacen tenebrosa a las personas que han pasado por esta experiencia.

En las haciendas se solía contratar personas que hacían de huasicamas, las cuales eran los encargados de avisar a los dueños de la hacienda acontecimientos como: la agricultura, robos y en este caso si ocurría algo sobrenatural. En esta ocasión fue lo sobrenatural lo que hizo que todos los que vivían en aquella hacienda sintiesen pánico, pues un día como cualquiera los dueños del lugar junto a sus hijos se acostaban a dormir temprano ya que sus actividades comenzaban desde las cuatro de la madrugada.

Llegada la media noche, el dueño de la hacienda escucha unas pisadas como que llegaran bastantes personas al lugar, despertó a su esposa y en silencio esperaron a que

se vayan aquellos individuos. Esperaron y el primer canto del gallo fue la señal que comenzaba a amanecer, volvieron su mirada hacia sus hijos que estaban dormidos, lo cual fue un signo de que todos están bien, pero entre la esposa y el esposo se preguntaban por qué no fue el huasicama a avisarles sobre estas personas, así que abrieron la puerta de su cuarto y encontraron a aquél hombre acostado y botando espuma por la boca, lo llevaron a su cuarto y le pusieron estampitas de los santos, además de una agua de valeriana para que se le quite el espanto.

Pasaron las horas y el huasicama se despertó, con expresión de su rostro pálido contó a los dueños que él vio personas que se acercaban al lugar, pero mirándoles bien fueron calaveras que en sus brazos llevaban un ataúd, ese fue el momento en el que se desmayó, pero sentía que le pisaban todo su cuerpo aquellas espeluznantes entidades.

Después de ese día se tomó importancia sobre el tema que era cosa de todas las noches, y se buscó un sacerdote que diera una misa y botara agua bendita por toda la hacienda, desde entonces no se ha vuelto a escuchar sobre aquella escuadra de seres infernales denominada “La Caja Ronca”.

El omoto de la Hacienda la Leticia

La hacienda donde suscitó esta leyenda, está ubicada en la parroquia Cotogchoa al suroccidente de Sangolquí. Este lugar era conocido porque tenía una gran roca en el potrero y el origen de esta nunca se supo, pero siempre ha estado en ese sitio.

Se dice que en las noches se aparece un ser de un metro de estatura y que siempre lleva una capucha que cubre todo su rostro. La ocupación de este individuo es cuidar de esta roca y espantar a las personas que caminen por ese lugar a altas horas de la noche.

Este ente sobrenatural denominado “El Omoto” por su pequeña estatura, ha sido personaje que al ver a personas que estén bajo los efectos del alcohol y que pasen por

la piedra dónde el resguarda, la persona al tener ese encuentro termina botando espuma por su boca. Se cuenta del caso de que un niño al estar por aquél lugar buscando una vaca que se le perdió de su terreno vio al Omoto que pasaba corriendo por todo el lugar y como corría por la hierba, el cual parecía como si volase. El niño al regresar despavorido a su casa contó a sus padres sobre lo sucedido, repentinamente salían conclusiones que el Omoto solo asusta a personas que estén bajo el efecto del alcohol y no a niños, o la segunda de que los niños son inocentes y de alma pura.

El padre sin cabeza

Esta leyenda se dio a conocer en un sitio de recreación, el rio Santa Clara, sitio muy concurrido antiguamente, ya que sus aguas eran puras y algunas escuelas la utilizaban como un lugar de recreación, además en dónde se podía impartir la materia de educación física. Actualmente, sus aguas son contaminadas por lo el desinterés de cuidar la naturaleza por parte de los moradores del sector.

Se cuenta que un día las aguas de este rio estuvieron turbias y para mala suerte un sacerdote se metió a nadar, pero lastimosamente falleció en aquel estanque. Los antiguos moradores narran que el alma de aquel desdichado se lo ve si el nadador se sumerge hasta la base del rio. Por otra parte, se relata que a media noche se escucha un caballo negro y el jinete con una larga sotana, pero tiene un detalle que lo caracteriza, este está sin cabeza. La gente de los alrededores sabe que tienen que estar en sus casas temprano o pueden toparse con aquél jinete sin cabeza que algunos lo comparan con la misma muerte.

La procesión de la otra vida

Se cuenta que por los años sesenta los pobladores de Sangolquí, cuando alguna persona fallecía se tenía la obligación de acompañar al difunto y a su familia desde la iglesia

hasta el cementerio. Este acto se lo hacía por las calles que actualmente son la Av. García Moreno y Av. Riofrio, calles que van directamente al cementerio.

Los hombres y mujeres que acompañaban al difunto se organizaban en dos filas, cada persona llevaba una cera que aproximadamente medían un metro de largo, todos iban vestidos de color negro, en especial las mujeres que además iban tapadas su rostro con un velo negro. Los antiguos pobladores cuentan que una señora llamada Marianita, era una señora que se dedicaba al chisme sea este real o mentira siempre lo contaba, en especial para temas de personas que hayan fallecido.

Una noche, ella escuchó que se acercaba un grupo de personas que rezaban el rosario y lloraban, pero para sacarse de dudas abrió cuidadosamente la puerta de su casa, a lo que abre se acerca una señora ofreciéndole una cera, dándole instrucciones que aquél objeto se va a utilizar para velarle al difunto. La señora escuchó aquella disposición y la guardó. Al día siguiente fue a ver la cera para cumplir aquellas instrucciones, pero la impresión y miedo rondaron por todo su cuerpo, ya que aquella cera no era lo que parecía la anterior noche, sino era un pedazo de hueso.

Esta señora creyó que aquél hecho era por el castigo al estar sumergida en el chisme y la difamación de personas, desde ese momento la señora se dedicó totalmente a la devoción de los santos del lugar y nunca más volvió a calumniar a ninguna persona.

El perro negro

En el sector que se lo conoce como El Ejido, en dónde actualmente sitio donde están ubicados los centros educativos Juan de Salinas y Jacinto Jijón y Caamaño. Antiguamente funcionaba un antiguo puente que ayudaba al paso a moradores del sector que venían de la hacienda Chillo Compañía hacia el centro de Sangolquí, debajo de este puente pasaba un río no se sabe cuál era su nombre.

Se cuenta que por los años treinta, los pueblerinos hablaban sobre un perro de color negro que botaba fuego por los ojos, tenía la estatura a comparación de un guagua ternero como lo catalogaban. Este se aparecía en las noches sin luna llena por los alrededores de aquél sector, que con sus gruñidos hacía que las personas que pasaban por ese lugar se vayan directo al río y mueran ahogadas.

La experiencia que tuvo una persona que no era oriunda de Sangolquí, se dice que un día con los tragos encima salió de una visita a un conocido, este no conocía las calles, caminó hasta llegar al nombrado puente y de repente se le apareció un perro grande de color negro y este botaba fuego los ojos. Al ver aquél animal, esta persona retrocedía asustado y a lo que se dio cuenta ya estaba en el río. Al siguiente día, unos jóvenes que vivían por el sector vieron a aquella persona tirada en el suelo y botando espuma, lo llevaron hasta una casa más abajo del río dónde una señora muy amable le daba agua en un pilche. El hombre ya empezaba a reaccionar y con miedo relataba el aspecto de aquel animal conocido como el perro negro.

La mula del socavón de La Palma

Esta leyenda se da lugar al frente de una Quinta llamada La Palma, en la cual existe un río. Se cuenta que en las noches una mula salía a tomar agua, se la denominaba a este animal como la reencarnación de algún demonio que cada noche hacía de las suyas en ese lugar.

Los vecinos armados de valor se reunieron y decidieron descifrar el paradero de aquél animal. Llegada la noche estos encontraron a la mula, uno de ellos la lastimó de las orejas y arrancándoles algunas cerdas del rabo. Al final, aquel animal se escapó de los vecinos, pero al siguiente día se cuenta que uno de los vecinos vio a una señorita que estaba lastimada las orejas y se llegó a la conclusión de que aquella señorita por haber

pecado con algún sacerdote, a consecuencia de aquél acto como castigo siempre en las noches esta señorita se convertía en una mula.

La viuda

Actualmente, dónde está ubicada la escuela La Inmaculada, antiguamente toda esa extensión era funcionaba el cementerio de Sangolquí, sitio no muy concurrido por los pobladores, ya que lo veían como un sitio solitario, especialmente en la noche donde nace la leyenda de la viuda.

Esta dama rondaba alrededor de aquél cementerio por toda la noche, quienes la han visto la describen como una señorita alta, vestida totalmente de negro y lleva un velo negro que siempre cubría su cabeza, además que ella no caminaba, sino que flotaba. Se cuenta que una de sus víctimas fue un señor que estaba con los tragos encima, este se dirigía a su casa, pero tenía que pasar por aquél cementerio, ya era la media noche y ese señor vio a lo lejos que se acercaba una señorita. Él se preguntó ¿cómo una señorita puede pasar por aquél lugar y a altas horas de la noche?, esperó a que se acerque la señorita.

El momento que estuvo cara a cara con aquella dama, él le preguntó ¿No le da miedo pasar por este lugar y a altas horas de la noche?, al escuchar esto la dama le respondió que cuando estaba viva le daba miedo, pero ahora no.

Mientras decía aquellas palabras la señorita poco a poco se fue desprendiendo del velo que cubría su rostro, pero aquél hombre se dio cuenta que era una calavera. En ese momento se le quitó la borrachera y fue corriendo a su casa, cerrando bien las puertas y rezando para que esa alma no lo atormente.

Llamas de dinero

El barrio El Cabre, antiguamente era un sector lleno de lomas y de vegetación. En este sector narran que se veía llamas de color azul, rojo y verde. Según las creencias de los pobladores, cuando se mira este tipo de llamas se cree que en ese sitio existe oro o un tesoro enterrado.

Es por ello que, al ver aquellas escenas, una familia decidió cavar en esa zona para obtener aquel tesoro, se dice que tres hombres de aquella familia esperaron que llegue la noche y realizar la excavación. Uno de los integrantes encontró un cofre pesado, por lo que abrió aquél artefacto y vio que era el oro ansiado. Aquella fortuna se repartió toda la familia, pero como aquél hombre no gustaba del dinero fácil, no acepto su parte del botín, además que no sabía que le causaría un problema a esta persona por haber sacado aquél oro. Al pasar los días esta persona bajaba de peso hasta que le llegó la muerte. Según la creencia popular, se dice que cuando alguien saca algún tesoro o como se conoce en otras partes como huacas, esta se lleva a la persona que la tocó por vez primera.