

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

**CARRERA:
COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de: LICENCIADA
EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:
PRODUCTO MULTIMEDIA PARA LA REVALORIZACIÓN DE LA
IDENTIDAD CULTURAL DEL PUEBLO QUITU-CARA EN COCHASQUI**

**AUTORA:
ELIANA KARINA GUEVARA LÓPEZ**

**DIRECTOR:
ARMANDO DISRAELI CUICHÁN ARIAS**

Quito, mayo del 2015

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Eliana Karina Guevara López autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además, declaro que los conceptos, análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito, mayo del 2015

Eliana Karina Guevara López

C.I: 1721815635

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, quienes siempre han sido un ejemplo para mí de lucha constante y empeño, para ellos siempre todo mi corazón, amor, cariño y admiración.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Msc. Armando Cuichán por su aporte para el desarrollo de este producto y a la Msc. Cristina Naranjo por su constante apoyo dentro de este proceso, así como por el cariño y la amistad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1.....	2
COMUNICACIÓN DIGITAL, CULTURA Y DESARROLLO	2
1.1 Comunicación.....	2
1.1.1 Surgimiento de los medios de comunicación	4
1.1.2 Comunicación y los aportes de otras ciencias	8
1.1.3 Corrientes del pensamiento y su influencia en la comunicación	9
1.1.4 Modelos de comunicación.....	13
1.1.5 Escuelas de la comunicación.....	20
1.1.1 ¿Qué son las TIC's?	25
1.1.2 ¿Que son las TACs?	28
1.1.3 Función de la educomunicación	29
1.2 Comunicación digital	29
1.2.1 Paradigmas de la comunicación digital	31
1.2.2 Comunicación e internet.....	32
1.3 Comunicación, Cultura y Desarrollo.....	36
1.3.1 Cultura.....	36
1.3.2 Desarrollo	38
CAPÍTULO 2.....	40
NARRATIVA, MULTIMEDIA, HIPERMEDIA E INFOGRAFÍAS.....	40
2.1 Narrativa Digital.....	40
2.2 Multimedia	40
2.3 Hipermedia	44
2.4 Software libre	46
2.5 ¿Qué son las Infografías?	47
CAPÍTULO 3.....	51
CULTURA QUITU-CARA Y PRODUCTO	51
3.1 Producto	60
3.1.1 Presentación del producto	60
CONCLUSIONES.....	67
LISTA DE REFERENCIAS	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronología de los medios de comunicación	5
Tabla 2. Modelos de Comunicación	14
Tabla 3. Ventajas y desventajas de las TICs dentro del proceso comunicativo.....	27
Tabla 4. Diferencias entre la Web 1.0 y 2.0.....	34
Tabla 5. Nuevos Medios y sus rasgos característicos	46
Tabla 6. Periodos Culturales	52
Tabla 7. Software utilizado y principales herramientas	62
Tabla 8. Diagrama de uso de la infografía	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Terminología de la Comunicación y Comunicación Digital	30
Figura 2. Principales características de la Web 2.0.....	34
Figura 3: Teoría del Color.....	42
Figura 4. Teoría del Color.....	44
Figura 5. Tipos de Multialfabetización	45
Figura 6. Diferencias entre software libre y software gratuito.....	47
Figura 7. Ejemplo de Ilustración Científica	48
Figura 8. Ejemplo de Arte.....	49
Figura 9. Secuencia cronológica de la Sierra Norte del Ecuador.....	53
Figura 10. Distribución de la ocupación Caranqui.....	55
Figura 11. Pisos Ecológicos	56

RESUMEN

Este producto se enfoca al fortalecimiento de la Identidad Cultural Ecuatoriana, mediante el estudio del pueblo Quito-Cara, el cual tuvo su asentamiento en la Zona Norte del país en el límite provincial entre Pichincha e Imbabura, 1000 años antes de la invasión Cusqueña o más conocida como Inca; Con este producto se quiere dar a conocer las diferentes expresiones culturales y conocimientos ancestrales de esta población.

Se ha pensado en una herramienta multimedia tan relevante en la actualidad como lo es la Infografía por su interactividad, fácil difusión e implementación, a la vez se ha tomado como punto de partida los postulados de la Escuela Latinoamericana y del Constructivismo Social.

ABSTRACT

This product is focus in the cultural strengthening of the Ecuadorian identity by the study of the Quitu-Cara Culture, located in the North part of the country in the limit of the provinces Pichincha and Imbabura, a thousand years ago before the Inca invation.

This product pretends to teach about the different cultural expressions and ancestral knowledge of this culture.

The use of and infography as a tool, actually has a big influence because of its interactivity, easy diffusion and implementation, the development of this product is based on the Latin American Theory and the Social Constructivism.

INTRODUCCIÓN

Este producto analizará en primera instancia las definiciones base como: comunicación, comunicación digital, cultura y desarrollo.

Dentro de la comunicación es necesario recalcar, la diferencia que tiene con respecto a la información, para posterior a ello poder pasar a conocer los parámetros fundamentales que la componen como son: significado, importancia, vigencia, validez, valor y polimorfismo, a la vez también se detallará el surgimiento de los diversos medios de comunicación, la comunicación digital, las corrientes de pensamiento teórico que han influenciado a la comunicación, los diferentes modelos teóricos que se han generado y las Escuelas de Comunicación, con especial enfoque en la Escuela Latinoamericana y el uso de las TICs, ventajas y desventajas y la Educomunicación.

Con respecto a la comunicación digital se analizarán las diferencias en cuanto a terminología utilizada entre esta y la comunicación en general, así como sus paradigmas y diferencias entre la Web 1.0 y 2.0, principales características de la Web 2.0 o web social y la relación de la comunicación con el Internet.

Para finalizar el primer capítulo se hablará de la cultura y el Desarrollo entendido desde el ámbito comunicacional.

En el segundo capítulo se abordaran temas como narrativa digital, elementos que la componen: hipertextualidad, navegabilidad, medialidad e interactividad y adentrándonos al producto que se va a efectuar se analizarán las infografías, las diferencias entre una ilustración y el arte como tal e infografía y visualización de información.

El tema de la Cultura Quito-Cara y el producto se definirán en el tercer capítulo, detallando los antecedentes históricos del pueblo Quito-Cara y la descripción del producto, es decir el uso de programas de software gratuito como, Google Web Designer y por otro lado programas para edición de audio, video y fotografías, como son: Adobe Audition CS6, Adobe Premiere CS6 y Adobe Photoshop CS6, así como también el uso del programa Pixton para la creación de personajes y cuadros de diálogo.

CAPÍTULO 1

COMUNICACIÓN DIGITAL, CULTURA Y DESARROLLO

La Comunicación digital es una herramienta fundamental de la comunicación, ya que ha fortaleciendo temas tan relevantes como son la cultura y el desarrollo, es importante conocer de donde surgen todos estos conceptos, los mismos que se detallan a continuación:

1.1 Comunicación

La comunicación es la necesidad imperante del ser humano para poder exteriorizar ideas, sentimientos, deseos, placeres, necesidades y lograr una interacción con los otros; es así como el hombre crea mecanismos como la escritura, oralidad, lenguaje de señas, entre otros.

Conforme el paso del tiempo el ser humano en función de sus necesidades y su capacidad de abstracción ha buscado mecanismos de comunicación, que han pasado desde el uso más elemental a lo que ahora se conoce como tecnología de la información (TICs).

Lo más común es confundir a la comunicación con la información, si bien es cierto están vinculadas desde sus primeros estudios, es así que la comunicación proviene de la información, sin embargo se debe tener en cuenta las diferencias fundamentales entre estas dos:

Al final de los años 40 las primeras investigaciones efectuadas fueron en función de la regulación de los flujos de información, transmitidos por los nuevos medios de comunicación existentes en ese tiempo. Claude Shanon elaboró la teoría matemática de la información, enfocándose a mejorar las transmisiones (teléfono y telégrafo), mediante el uso de numeración binaria; por otro lado el investigador Norbert Wiener instituyó los fundamentos de la cibernética con su obra Cibernética o el Control y Comunicación en animales y máquinas, enfocada al orden y control natural o artificial de la información, definiéndola como el conjunto de datos o información procesada de manera ordenada sobre un determinado ente o fenómeno.

La información es muy relevante dentro del proceso de toma de decisiones en la interacción con el entorno y en función de las características que tenga, se puede clasificar por sus seis parámetros fundamentales:

- a) Significado (información obtenida con respecto al tema).
- b) Importancia (prioridad que va a tener sobre el tema).
- c) Vigencia (actualización de la información).
- d) Validez (nivel de veracidad y confiabilidad).
- e) Valor (utilidad).
- f) Polimorfismo (diversidad de formas en las que se puede presentar la información).

La información tiene como objetivo fortalecer la toma de decisiones en función de la información recopilada, permitiendo así determinar soluciones adecuadas y parámetros de evaluación para establecer los controles necesarios, por sí sola no es un conocimiento, dado que depende de la comunicación y el proceso de análisis que en ella se genere.

El término comunicación proviene del Latin *Communicare*, que quiere decir poner algo en común con otros; el ser humano por naturaleza es social, es así que sus ideas y pensamientos los comparte con otros, por esta razón el hombre se ve obligado a desarrollar códigos en común.

“Comunicación es la relación comunitaria humana que consiste en la emisión / recepción de mensajes entre interlocutores en estado total de reciprocidad”. (Spinelli)

En función de la información recolectada, la comunicación establece mecanismos de interacción y busca estrategias de fortalecimiento a diferentes niveles (social, educativo, cultural, entre otros).

“La comunicación va rumbo a su primer centenario como objeto de interés para el saber científico social; no obstante, continúa como un campo en construcción, afectado por un síndrome de “debilidad epistemológica” y acosado no solo por indefiniciones internas sino sobre todo, por no reconocimiento (o desconocimientos) externos.

Se le asume como espacio de confluencias, pero ello deja aun sin resolver la cuestión básica de su identidad y su futuro” (Torrico, 2010)

1.1.1 Surgimiento de los medios de comunicación

La aparición de la escritura, está ligada a la aparición de las grandes civilizaciones como Mesopotamia (escritura cuneiforme 5.000 años), Egipcia (jeroglíficos 4.500 años), civilizaciones del Valle de Indo (jeroglíficos 4.000 años), pueblos de Asia (ideográfica 3.000 años); los primeros grupos humanos en escribir consonantes fueron los hebreos ubicados a orillas del Mar Rojo y Mar Mediterráneo, en América del Sur los Quechuas y los Aymaras crearon un sistema para el almacenamiento de la información llamado los Khipus, los cuales estuvieron comprendidos por cordeles de lana amarrados a una lana principal de mayor espesor en función del lugar que ocupaban jerárquicamente tuvo un determinado significado.

Con el paso del tiempo el hombre dejó la vida nómada y de cacería y pasó a ser agricultor y ganadero, es aquí donde apareció la primera división social de trabajo, las primeras anotaciones contables fueron por parte del grupo sacerdotal el cual tuvo a su cargo la administración de los excedentes en la producción y posterior a ello a la cobranza de impuestos, es así como la escritura pasó a ser un elemento más de la división social, dado que solo los que tuvieron el poder pudieron acceder a la misma, teniendo de esta manera el control absoluto y la posibilidad de utilizar esta herramienta para el sometimiento y la opresión de la clase menos favorecida; Esta herramienta fue cobrando nuevas formas, tal es el caso que se desarrollaron nuevos códigos desde la pintura, escultura, arquitectura, entre otras.

La Edad Media se caracterizó por la difusión del cristianismo, en los monasterios del medioevo los monjes conservaron el conocimiento, así como el legado artístico y literario siendo ellos los creadores de los manuscritos iluminados y la copia de los textos; el arte tomo vital relevancia para la divulgación del cristianismo conjuntamente con la iglesia como único lugar de congregación para la catequización y transmisión de signos icónicos de la fe cristiana, en la cual se utilizaron luces de colores matizadas a través de grandes vitrales, que mostraban a sus creyentes un espíritu de recogimiento y camino de acceso a los cielos mediante el sometimiento que impartía esta fe.

A partir de la Revolución Industrial o también llamada era de la electricidad, surgieron los medios de comunicación, los mismos que estuvieron vinculados al desarrollo tecnológico.

A continuación se detalla el surgimiento de los mismos:

Tabla 1. Cronología de los medios de comunicación

Medio de Comunicación	Fecha de creación	Inventor	Nota
Prensa Escrita	1450	Johannes Gutenberg	El primer proceso de impresión fue desarrollado en el siglo II por los Chinos (eunuco Ts'ai Lun), la imprenta pudo generar de manera significativa textos.
Telégrafo	1844	Samuel Morse	Samuel Morse logró la transmisión de un mensaje desde Washington hasta Maryland
Teléfono	1857	Antonio Meucci	En 1856 Alexander Graham Bell patentó el teléfono y se lo conoce como su inventor, pero bajo decreto del Congreso de Estados Unidos, se le atribuyó a Antonio Meucci la creación del mismo, ya que desarrolló el sistema desde 1857 y no lo pudo patentar
Cine	1895	Auguste y Louise Lumiere	La primera proyección de cine fue de un grupo de obreros saliendo de una fábrica en Lyon, Francia

Medio de Comunicación	Fecha de creación	Inventor	Nota
Radio	1893	Nikola Tesla	<p>En 1896 Marconi patentó la radio.</p> <p>En 1865 Maxwell estableció las bases para la transmisión de las ondas electromagnéticas, validado en 1888 por Hertz.</p> <p>Alexander Popov en 1895 creó un receptor de ondas electromagnéticas.</p> <p>Nikola Tesla en 1893 logró transmitir las ondas electromagnéticas sin cables a través de un radio transmisor y lo patentó en 1897</p>
Televisión	1927	BBC de Londres	<p>Se efectuaron las primeras transmisiones en Londres la BBC y en Estados Unidos CBS y NBC, a través del uso de un sistema mecánico con transmisión en horario irregular</p>
	1928	Columbia Broadcasting System (CBS) y National Broadcasting Company (NBC) Estados Unidos	
Ordenadores	1936	Honrad Zuse, creador del Z1, el primer sistema totalmente programable	<p>Creó la primera computadora, controlada por programas que funcionaron</p>
ARPANET	1969	Científicos de la Agencia gubernamental de investigación de Estados Unidos	<p>Se utilizó fibra óptica para la transmisión de señal telefónica, se experimentó en un sistema de interconexión a través de ordenadores entre agencias federales y las universidades, transcurridos tres años nace ARPANET, esta red se creó para uso militar en la guerra fría, en caso de algún ataque ruso para poder acceder a información desde cualquier punto del país</p>

Medio de Comunicación	Fecha de creación	Inventor	Nota
Internet	1985	National Science Foundation	El ARPANET, creció y sus funciones militares fueron cambiando. La National Science Foundation creó su propia red NSFNET para investigaciones científicas la cual absorbió al ARPANET creando el INTERNET

Nota: Historia y Filosofía de la Comunicación; Msc. Carlos A. Guerra.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

1.1.2 Comunicación y los aportes de otras ciencias

La comunicación estudia al ser humano en su totalidad, contemplado desde su ámbito psicológico, social y biológico, de esta manera permite entender los comportamientos a todo nivel, sin embargo aún en la actualidad existen discrepancias en los teóricos, con respecto a si la comunicación tiene carácter científico o no, dado que se presume que a este campo de conocimiento se llega mediante el apoyo de varias ciencias, las cuales convergen en que la comunicación es producto de una reflexión y posee una riqueza e interdisciplinariedad que permite abordar diferentes temas, ámbitos desde innumerables puntos de vista.

Algunas de las ciencias que contribuyen con la comunicación son:

- Cibernética: Norbert Wiener en 1948, quien introdujo en la ciencia los conceptos de feedback y la cantidad de información.
- Matemáticas: en 1948 Claude Shannon, publicó la teoría matemática de la información, demostrando que todas las fuentes de información pueden ser medidas y que algo similar ocurre en los canales comunicacionales, dado que la información se puede transmitir sobre un canal siempre y cuando este no exceda la capacidad de transmisión.
Años más tarde Warren Weaver, definió tres planos o niveles para lo que supone el hecho comunicativo: técnico (capacidad del emisor para enviar el mensaje), semántico (hablar sobre el mensaje enviado) y efectividad lograda con el mensaje, de esta manera se establece el esquema lineal de la comunicación Emisor-Mensaje-Receptor.
- Psicología: permite a la comunicación entender la vinculación que tiene el hombre con los diferentes procesos y la medida en que estos involucran los niveles cognitivo, afectivo y conductual.

- **Sociología:** brinda a la comunicación la visión y metodología para el análisis de los efectos o impactos sociales que tienen los mensajes y las dinámicas que se generan en los grupos sociales y la efectividad del proceso de comunicación.
- **Lingüística:** analiza la estructura y función de los mensajes.
- **Semiología:** aporta con el estudio de los signos y la relación entre significado y significante el cual se aplica al acto de comunicación.
- **Antropología:** aporta la comprensión de las diferencias culturales en los grupos humanos y las diferencias existentes en los procesos de comunicación entre ellos.

1.1.3 Corrientes del pensamiento y su influencia en la comunicación

La comunicación contempla un sin número de pensamientos y transformaciones que definen varias corrientes:

- **Empirismo:** surgió en el siglo XVII en Inglaterra, su característica principal es el papel fundamental atribuido a la experiencia como fuente u origen del conocimiento.
- **Racionalismo:** destacó el papel de la razón en función de la construcción de los conocimientos, mediante en proceso de intuición y deducción como principales preceptos.
- **Funcionalismo:** nació en Inglaterra en 1930, se estableció como paradigma de la comunicación, asumió a los medio de comunicación como medios masivos ya que se han divulgado con facilidad, manifestó que en una sociedad que mantiene un equilibrio perfecto se efectúan constantes ajustes a los procesos comunicativos, surgió el concepto de aguja hipodérmica o teoría de los efectos limitados, tratando de explicar el funcionamiento de la comunicación social, pero más específicamente el poder e influencia que han tenido los medios de comunicación en su público, siendo este su objeto de estudio principal.

- **Positivismo:** afirmó que el único conocimiento valioso es aquel que se ha obtenido por la confirmación o validación positiva de las teorías mediante métodos científicos estuvo directamente relacionada con la corriente conductista.
- **Conductismo:** es el conjunto de circunstancias en que se produce una acción humana; para la psicología juega un papel determinante la interrelación del individuo con el entorno social, dado que es el entorno en el cual se desarrollan en primera instancia las conductas del mismo, dentro de la comunicación se estudia este mismo efecto pero vinculado con la influencia de los medios de comunicación y los procesos desarrollados en estos.
- **Interaccionismo simbólico:** corriente de pensamiento relacionada a la psicología social y antropología, se enfoca en las relaciones del individuo con su entorno social más cercano o inmediato; sus precursores son teóricos de la Escuela de Chicago, su principal enfoque fue el estudio de la opinión pública y la comunicación que pasó a ser un hecho social muy relevante.

Esta corriente plantea que el significado de una conducta se forma dentro de la interacción social, la cual está mediada siempre por un proceso de comunicación y el resultado de ésta genera un conjunto de símbolos con determinados significados para los sujetos dentro de la interacción, entendiendo el contenido del significado como una reacción de los actores ante una determinada acción, de igual manera la concepción propia se forma sobre los otros y los objetos se forman por la interacción social, dando como resultado la autoconciencia.

Es decir la existencia del yo plantea la existencia de los otros, como miembros de la interacción y por ende se estudia las cualidades de un individuo en función de la relación con los otros; de ninguna manera dentro de ese proceso el individuo pierde la capacidad de decidir distanciándose de su entorno y de los otros.

- **Constructivismo:** es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que un conocimiento previo da nacimiento a un conocimiento nuevo. (Mendez, 2002)

Para la teoría constructivista el aprendizaje es de manera esencialmente activa, ya que las nuevas experiencias se van incorporando a las experiencias o conocimientos previos y las estructuras se van modificando entre sí, de esta manera el proceso de aprendizaje no es pasivo, ni objetivo sino subjetivo en función de cada persona y sus experiencias y se puede decir que la realidad es construida por quien la observa quedando sujeta a la interpretación.

- **Constructivismo psicológico:** uno de sus principales teóricos del constructivismo psicológico fue Jean Piaget, quien entendió al aprendizaje como un asunto netamente personal donde el individuo genera hipótesis mediante procesos de inducción y deducción lo cual le permite entender el mundo y pone sus hipótesis a prueba con sus experiencias personales, esto se da por un conflicto cognitivo, es decir el deseo de conocer impulsa al individuo a obtener explicaciones del mundo, obligándole a la asimilación de nuevos conocimientos.

El constructivismo psicológico pone énfasis en el conocimiento mediante la experimentación, descubrimiento y la manipulación de realidades, dejando la posibilidad de que el individuo construya sus propios conocimientos. La epistemología genética de Jean Piaget, tiene como enfoque principal la búsqueda del origen del conocimiento partiendo desde sus bases hasta sus estructuras más complejas o niveles superiores.

El individuo genera sus propios procesos de cambio como parte del ejercicio intrapersonal y en función de los conocimientos transforma su estructura; el pensamiento se asocia a su origen la acción, es decir lo efectuado por el sujeto en función de la construcción de los conocimientos. La creación de signos se da en función de la interacción con el entorno y dentro de este se encuentran los componentes que son los objetos de los cuales la mayoría son de carácter

social, el sujeto va construyendo sus conocimientos de forma autónoma, ya que es un proceso de asimilación individual.

Estas construcciones se dan de manera constante en cada una de nuestras actividades diarias, aquí radica la diferencia entre la construcción de conocimientos y un trabajo mecánico, dado que se adquieren diferentes esquemas o parámetros que permiten la interpretación de conocimientos.

- **Constructivismo social:** el constructivismo social toma los preceptos del constructivismo entendiendo que el conocimiento se forma a partir de la relación: ambiente, individuo y entorno social, de esta manera la realidad construye en función de los esquemas propios del individuo que son producto de su realidad y la comparación con los esquemas del resto de los individuos.

Su principal teórico es Lev Vygotski, el cual estableció nuevas concepciones sociales del aprendizaje, considerando al individuo como resultado del proceso histórico y social mediado por el lenguaje, el proceso de aprendizaje es de constante interacción entre el sujeto y el medio entendido como algo social y cultural más no desde el aspecto físico.

Vygotski rechaza los enfoques que encasillan a la Psicología y al aprendizaje con el simple hecho de acumulación de reflejos y/o asociaciones de estímulo-respuesta, manifestando que los rasgos humanos no son únicamente reducibles a un proceso de asociación, es decir el lenguaje y la conciencia no pueden estar separados de la parte psicológica de un individuo, pero esto no quiere decir que se niegue la importancia del lenguaje por asociación sino que un proceso así no es suficiente.

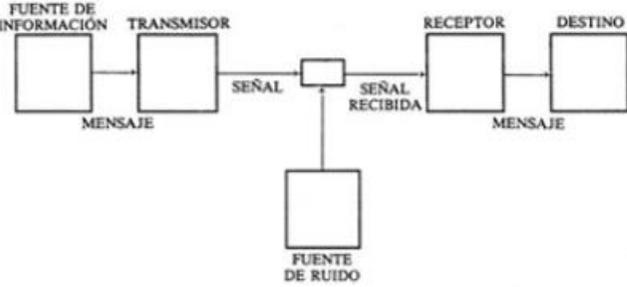
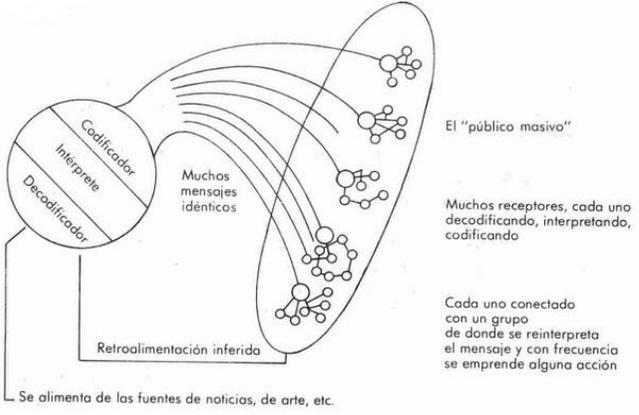
Vygotski planteó que todo proceso aparece dos veces, en un principio de manera social y posterior a ello de manera individual; el lenguaje tiene origen cultural y antecede al pensamiento; los significados se adquieren del entorno (medio social) y son interiorizados.

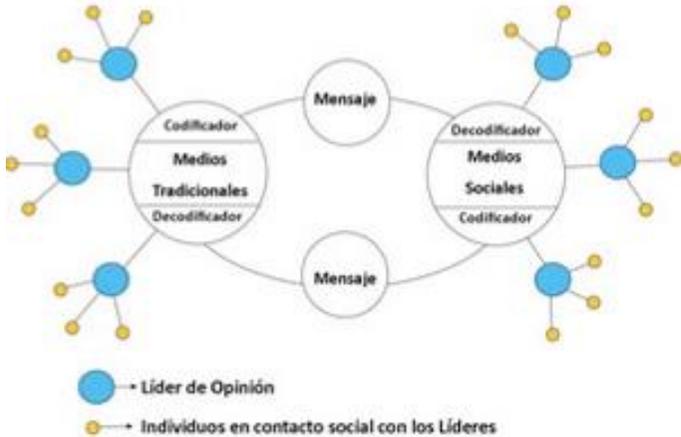
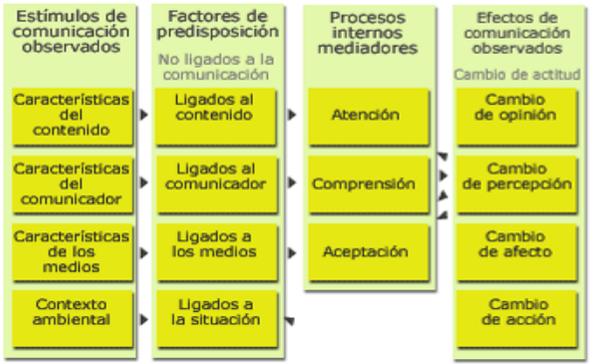
En síntesis el constructivismo social establece que el individuo con ayuda de instrumentos y signos enfoca su interés, organiza lo memorizado y regula su conducta, fomentando el desarrollo a nivel individual y externo.

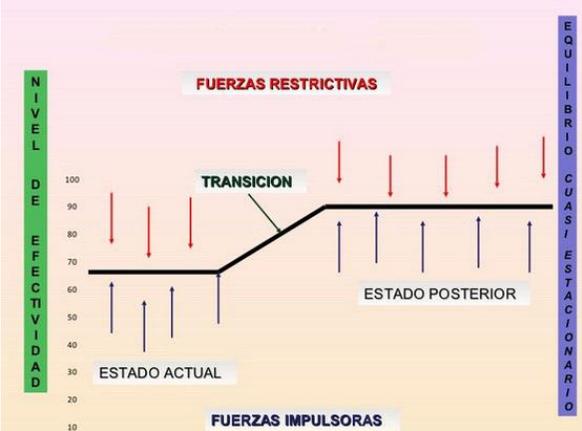
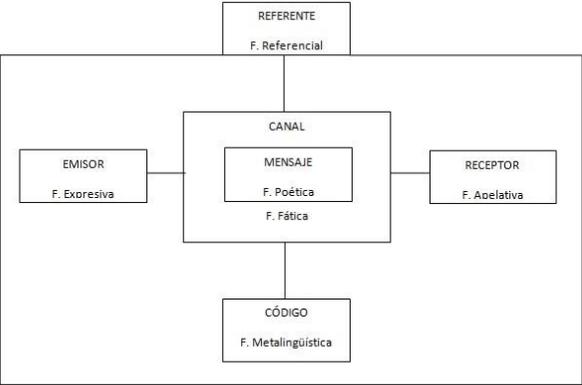
1.1.4 Modelos de comunicación

Un modelo es una realidad representada de la manera más simple, proporcionando una explicación de la realidad que se describe; a continuación se detallan los modelos comunicativos:

Tabla 2. Modelos de Comunicación

Modelo	Autores	Diagrama interpretativo	Nota
Teoría Matemática de la Información	Shanon y Weaver	 <p>Diagrama del Modelo de Comunicación de Shannon y Weaver. El flujo comienza con la Fuente de Información (Mensaje) que envía una Señal al Transmisor. La Señal viaja a través de un canal donde puede ser afectada por una Fuente de Ruido. Al salir del canal, se convierte en una Señal Recibida que llega al Receptor (Mensaje) y finalmente al Destino.</p>	<p>Este modelo se asoció a la Teoría conductista.</p> <p>Surgieron definiciones como el ruido semántico, cultural y redundancia entendida como una saturación de información</p>
Modelo de Schramm	Wilburg Schramm	 <p>Diagrama del Modelo de Comunicación de Wilburg Schramm. El emisor (Codificador/Interprete/Decodificador) envía muchos mensajes idénticos a un "público masivo" (muchos receptores). Cada receptor se conecta con un grupo de donde se reinterpreta el mensaje y con frecuencia se emprende alguna acción. Este proceso genera un feedback (Retroalimentación inferida) que se alimenta de las fuentes de noticias, de arte, etc.</p>	<p>Este modelo surgió en la guerra fría y se vinculó al funcionalismo.</p> <p>Destacó los procesos y los efectos de la comunicación de masas (Mass Media Research).</p> <p>El mensaje una vez transmitido a las masas se decodifica e interpreta por cada grupo o sujeto generando un feed-back</p>

Modelo	Autores	Diagrama interpretativo	Nota
Modelo de Lazarsfeld	Paul Lazarsfeld	 <p>El diagrama muestra un flujo de comunicación entre un Codificador (Medios Tradicionales) y un Decodificador (Medios Sociales). El mensaje fluye de izquierda a derecha. Hay una leyenda que indica que un círculo azul representa un Líder de Opinión y un círculo amarillo representa Individuos en contacto social con los Líderes.</p>	<p>Estudió los efectos en la formación de la opinión pública, estuvieron vinculados al funcionalismo. Teoría de los efectos limitados, estableció un límite del poder de los medios en los individuos</p>
Modelo de Hovland	Carl Hovland	 <p>El diagrama muestra un flujo de comunicación que va de Estímulos de comunicación observados a Factores de predisposición, luego a Procesos internos mediadores (Atención, Comprensión, Aceptación) y finalmente a Efectos de comunicación observados (Cambio de actitud, Cambio de opinión, Cambio de percepción, Cambio de afecto, Cambio de acción).</p>	<p>Estudió la persuasión y sus efectos en el cambio de actitud mediante la propaganda en espacios cerrados de los cuarteles militares, estuvo vinculada al funcionalismo.</p>

Modelo	Autores	Diagrama interpretativo	Nota
Modelo de Lewin	Kurt Lewin		<p>El comportamiento es consecuencia de las condiciones ambientales, es decir el entorno va a ser el que defina y describa la proyección social del individuo, el ambiente tiene un campo dinámico el cual se ve influenciado por la interacción de los individuos y su grupo en determinado momento.</p>
Modelo de Jakobson	Roman Jakobson		<p>Desarrolló un modelo de comunicación en el cual la comunicación lingüística contempla seis factores que lo estructuran.</p> <p>Concluyó que las funciones del lenguaje son emotiva, conativa, referencial, metalingüística, fática y poética</p>

Modelo	Autores	Diagrama interpretativo	Nota
Teoría de los Usos y las Gratificaciones	Katz, Blumer y Gurevitch		Questionó el papel omnipotente de los medios de comunicación y transfirió ese poder a los receptores o audiencias

Modelo	Autores	Diagrama interpretativo	Nota
Modelo de Maletzke	Gerhard Maletzke		<p>Abordó una postula de la comunicación más apegada al ámbito psicológico, partió del análisis de la teoría Norteamericana (estímulo- respuesta) y analizó los efectos de la recepción desde la causa de los comportamientos.</p> <p>Estableció la relación entre comunicación social y psicología social</p>
Modelo de Watslawick	Paul Watslawick		<p>Para el análisis de la comunicación partió también desde la psicología, profundizando el modelo de Shannon y Weaver, manifestó que la comunicación se puede dividir en tres áreas que son: la sintáctica, semántica y pragmática.</p> <p>Analizó también la retroalimentación en los procesos comunicativos</p>

Modelo	Autores	Diagrama interpretativo	Nota
Modelo Socio-Semiótico	Miquel Rodrigo Alsina		<p>Entendió a la comunicación como un proceso de diálogo y consenso social.</p> <p>Estableció un paralelismo con el modelo de producción mercantil y manifestó que dentro del proceso de comunicación existen tres fases producción, circulación y consumo. Dentro del proceso de comunicación existen tres diferencias entre los efectos y la reacción; los efectos son cognitivos más no conductuales</p>

Nota: Historia y Filosofía de la Comunicación; Msc. Carlos A. Guerra.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

1.1.5 Escuelas de la comunicación

Las Escuelas de la Comunicación se clasifican en función de su ubicación geográfica, de esta manera tenemos tres grandes grupos que son: Escuelas Europeas, Escuela de Estados Unidos y Escuela Latinoamericana.

Clasificación de las escuelas de comunicación: parafraseando lo que detalla el Máster Carlos A. Guerra en el libro Historia y Filosofía de la Comunicación, las escuelas de comunicación se clasifican en:

- Escuela marxista: Se desarrolló en la Alemania pre - nazi, sustentada en la teoría de la sociedad de masas y en la Ideología alemana.
Esta escuela manifestó que los procesos comunicativos siempre deben estar al servicio de los grupos de poder ya sea político o económico, dado que los medios de comunicación gozan de gran influencia dentro de la sociedad, la información transmitida se guio bajo los parámetros o exigencias de los grupos de poder, esto fue de gran relevancia ya que consolidó el régimen y opacó la lucha de clases sociales; dentro de la Ideología Alemana, las ideas predominantes fueron las impuestas por la élite, teniendo como herramienta principal los medios masivos a favor del adoctrinamiento y la perpetuación de su ideología.
- Escuela de francfurt: se fundó en 1924 y abarcó las investigaciones de pensadores neomarxistas; para el Instituto de Investigación Social, su principal enfoque es la renovación de la teoría marxista, encontrar las partes del pensamiento que no contemplan las condiciones sociales. Pero con la llegada al poder del Partido Nacional Socialista esta Escuela se vio obligada a salir de Alemania y situarse en Estados Unidos, aquí surge la teoría crítica de la información desarrollada por sus principales pensadores y por el positivismo que imperaba en Estados Unidos, enfocando sus estudios en la comunicación y la sociedad en general.

En la segunda mitad del siglo XX esta teoría surge cobra fuerza como una forma de denuncia al enfoque positivista que legitima a la sociedad de consumo

sin fijarse en los conflictos sociales y manifestó que el arte y la cultura producida se enfocan a la destrucción de la individualidad, independencia y desarrollo del pensamiento crítico de los sujetos.

- **Escuela de birmingham:** tuvo una base humanística bien definida y se enfocó en el estudio de la articulación entre la clase social y la práctica cultural sin limitarse por el ámbito socioeconómico; los medios de comunicación tuvieron la función de ser un sostén del poder establecido, con énfasis en los efectos ideológicos (prácticas culturales), a pesar de existir una hegemonía el poder es de manera consensuada dentro del imaginario colectivo y no abarca todas las expresiones culturales de los diversos grupos dado que existe un proceso de resignificación, de esta manera se otorgan nuevos conceptos, que parten desde las experiencias propias, que desarrollan conceptos como contracultura y subculturas, como una expresión en contra del poder hegemónico.
- **Psicología social:** Al estudiar las relaciones del individuo con el entorno lo que determina su comportamiento es el conjunto de circunstancias ambientales.

La Psicología Social centra sus estudios en las dinámicas grupales, procesos de liderazgo, aprendizaje social y analizan la influencia de los medios de comunicación, también presta mucha atención al proceso de persuasión, como un método de influencia, guiado hacia la adopción de una actitud, idea o comportamiento, su desenlace tiene importantes repercusiones a nivel comunicacional.

- **Escuela católica:** en 1962, en Roma se inauguró el concilio Vaticano II, con un marcado sentido de unidad cristiana, este concilio tuvo como propósito dar respuesta a los cambios sociales, políticos, económicos, tecnológicos y entre otros en función de la coyuntura.

En uno de los primeros conclaves se da la aprobación del “Inter Mirifica”, de los medios de comunicación, que acuña por primera vez la definición de comunicación social.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, la iglesia católica y sus teóricos, dan a la comunicación una mayor importancia, dentro de la relación social y cultura, logrando un reconocimiento como un poderoso instrumento que puede ser puesto al servicio de los pueblos, para lo cual se torna relevante la defensa de un código ético que regule su uso.

- Escuela estadounidense: Aquí iniciaron los estudios de la llamada sociedad de masas, en la cual se ve a la comunicación como un factor legitimante y regulador del estatus social dominante. Con la salida de varios teóricos de la Alemania nazi y su instauración en Estados Unidos se dio un aporte para el fortalecimiento teórico conceptual y sistematización de los estudios de la comunicación. La Universidad de Chicago como núcleo central de sus investigadores generó el *Mass Media Communication Research*, con el cual continúan sus estudios, surgieron definiciones como opinión pública, comunicación de masas, funciones de la propaganda, entre otros, lo que determinará a las diversas teorías norteamericanas.
- Escuela latinoamericana: América Latina después de sus procesos de independencia a lo largo del siglo XIX, tuvo una fuerte influencia política, social y económica de Europa en lo relacionado a comunicación. En el siglo XX la economía en el continente marcó la vida política, social y cultural, la dependencia de la agricultura y su deficiente desarrollo dejó a estas naciones a merced de los monopolios internacionales y los gobiernos locales en pro de su beneficio personal, esta situación repercutió en todos los ámbitos y surgió la Teología de la Liberación, fortaleciendo los movimientos alternativos que plantean un análisis de los temas relevantes para la realidad del continente como la transformación de la sociedad, tierra, mujer, salud, educación, entre otros y como eje central plantea la necesidad del trabajo con las comunidades mediante métodos de interacción que permitan la creación de subjetividades mediante procesos dialógicos. Conjuntamente con la teología de la Liberación, surge en Brasil la corriente de Educación Popular, con Paulo Freire como precursor, el cual dentro de su libro Educación Popular, planteó la inducción de procesos cognitivos mediante la concienciación y utilizando como herramienta cartillas de alfabetización, dentro de las cuales se logró

plasmar los problemas de las comunidades y los métodos de participación activa, permitiendo de esta manera el desarrollo de las potencialidades y por ende su construcción a nivel social y colectivo, a la vez estableció que el conocimiento no debe estar segmentado por asignaturas y en lugar de ello se debe fundamentar en función de los saberes de la vida cotidiana de los individuos marginados.

En función de estos preceptos y con el apoyo de instituciones como la UNESCO, PNUD, UNICEF, se ejecutó la fase de experimentación con enfoque al desarrollo económico y social en América Latina, en primera instancia fracasa por asumir de manera acrítica los postulados de las diferentes teorías de comunicación enfocadas al positivismo (sociedad de masas) y se cuestiona al modelo Estado Unidense impuesto y su enfoque hacia el fortalecimiento de los grupos de poder, más no hacia la realidad Latinoamericana, diversidad cultural y su entramado (diversas prácticas comunicacionales que se desarrollan ahí). Conjuntamente con esta Teoría de la comunicación surge el periodismo en América Latina y los primeros países en fundar sus escuelas en esta rama son Argentina y Brasil; En Ecuador en 1959 en la ciudad de Quito se fundó el Centro Latinoamericano de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL), organismo enfocado a la democratización y desarrollo de la comunicación, determinando de esta manera la importancia de la misma en la región. Los eventos más relevantes que sin duda marcaron la realidad del continente, fueron sin duda la revolución Cubana, la Alianza para el progreso proveniente de los Movimientos Alternativos como una fuerza a nivel social, cultural y político de los movimientos estudiantiles y el boom de la narrativa latinoamericana y sus editoriales; por tal razón se conoce a la década de los 60 como la década del despertar. Entre los principales teóricos de la Escuela Latinoamericana está Jesús Martín Barbero, quien en su libro de los medios a las mediaciones analiza la cultura como una mediación, centrando el análisis del proceso comunicacional desde el punto de vista de la recepción del mensaje, al cual lo componen las resistencias y las formas de apropiación de los discursos (contenidos), maneja el tema del consumo mediante una crítica al mediacentrismo y la conformación de la categoría de mediaciones.

Barbero considera al consumo como una fuente de producción de sentido, pretende reivindicar las prácticas de lo cotidiano en los sectores populares, de esta manera pasa de ser una simple tarea de reproducción a una actividad que da sentido a nuestras vidas.

Los medios de comunicación se re significan pasando de ser un fenómeno comercial, de manipulación ideológica a ser un fenómeno cultural a través del cual se construyen nuevas realidades y sus mediaciones pasan a ser sitios de apropiación en los cuales se puede percibir y entender la interacción entre el espacio de producción y el de recepción, en respuesta a las exigencias de la trama cultural y los modos de ver, se entienden a las mediaciones como los lugares en los cuales se desarrollan prácticas culturales cotidianas.

Otro teórico importante es Daniel Prieto Castillo, quien fundamenta sus estudios en la Educomunicación y Comunicación para el Desarrollo, fortaleciendo la interacción entre actores sociales; se enfoca en la Pedagogía del sentido para la construcción de alternativas dentro de los procesos comunicativos; los cuales en el ámbito de la educación se traducen en la construcción de conocimientos a partir de uno mismo, es decir construir es construirse, este proceso de construcción no está enfocado sólo a los conocimientos adquiridos, sino también mediante el arte, el juego con el cuerpo, la interacción con el otro, en definitiva uno construye cuando aprende a apropiarse de sus posibilidades y de lo que le ofrece la cultura y el entorno.

Prieto, plantea una comunicación circular mediada por un proceso de retroalimentación más no por un discurso autoritario, es decir se entiende al lenguaje como un soporte de la cultura dado que es el vínculo para la expresión y el entendimiento, en el cual para poder entender la percepción de lo familiar, de lo cercano, se debe dejar de lado la criticidad y ponerse en los zapatos del otro, sólo así se comprenderá el sentido que se le da desde el punto de enunciación a las cosas.

1.1.1 ¿Qué son las TIC's?

Es la revolución tecnológica a raíz de la aparición de los ordenadores y sus nuevas técnicas de uso, las cuales generan un avance tecnológico acrecentado y el fortalecimiento de la información y conocimiento. La tecnología puede tener varios enfoques, actualmente se utiliza en cada actividad desarrollada a diario como por ejemplo: teléfonos celulares, televisiones HD, correos electrónicos, cámaras de video y fotográficas, bandas magnéticas de las tarjetas de crédito, reproductores MP4, entre otros.

El sistema de mercado se facilita en función del avance tecnológico, la comunicación se vuelve más fluida y surgen nuevas herramientas para la gestión de requerimientos, marketing y política pública.

Nicholas Negroponte en su libro “Ser digital” aborda el tema de la creación de ordenadores con la capacidad de hacer una clasificación, filtro y ordenamiento en función de los requerimientos de su usuario, apuntando hacia la creación de una máquina capaz de tomar decisiones propias por medio de inteligencia artificial (OpendMind Commonsense Project).

En la búsqueda de socializar el acceso a las redes y al conocimiento en ellas almacenado Negro Ponte ha impulsado un proyecto enfocado a la producción de computadoras portátiles de bajo costo para la reducción de la brecha digital en los países poco desarrollados, este proyecto apunta a la sociabilización de la información, la misma que según la finalidad de las redes pretende tener acceso a todos.

Dentro de las nuevas tendencias de desarrollo web surge el concepto de desarrollo colaborativo e interdisciplinario, por esta razón se habla ahora de desarrollo de sitios web, comprendiendo una gestión de contenidos en función de las necesidades de sus beneficiarios, todos estos cambios dentro de la concepción de la web han apuntado al uso de editores humanos los cuales seleccionan el contenido apropiado para ser difundido a través de estos medios.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), son el conjunto de herramientas tecnológicas, informáticas, las cuales han sido desarrolladas para la

gestión de la información, vinculadas a su fácil y rápida difusión, estas pueden ser utilizadas para el almacenamiento de información, envío, recepción de datos o procesamiento de información, entre otros múltiples usos.

En el ámbito de la educación acortan las distancias a través de un fácil acceso a las mismas generando cambios en el sistema y mecanismos de aprendizaje, en resumidas cuentas son una herramienta comunicacional que contribuye al fortalecimiento de la información en múltiples ámbitos.

Los problemas más comunes con los cuales se debe luchar dentro de este proceso de sociabilización de las TIC's son de índole técnico, seguridad, falta de información, barreras tecnológicas, económicas y sociales; información saturada, pero a la vez las TIC's facilitan la comunicación, incentivan a generar respuestas innovadoras, acorta los espacios y tiempos y contribuye a la cooperación entre diversos individuos, en el caso del internet esta dado como un instrumento de información que permite el acceso al conocimiento, incrementando la producción de bienes y servicios de valor agregado, lo cual eleva la calidad de vida, genera nuevos espacios de competencia técnica y reduce impactos ambientales relacionados al uso innecesario de papel.

A continuación se detallan las ventajas y desventajas de las TICs dentro del proceso comunicativo:

Tabla 3. Ventajas de las TICs dentro del proceso comunicativo

Ventajas	
Características	
Aprendizaje cooperativo	Las herramientas que proporcionan las tic's fortalecen los lazos de interacción y cooperación grupales
Alto grado de interdisciplinariedad	El hecho de utilizar un ordenador permite tener acceso a un sin número de información en diversos ámbitos
Alfabetización tecnológica	Disminuye de manera acrecentada el desconocimiento tecnológico, ya que por necesidad el usuario se ve obligado a familiarizarse con el uso de estas herramientas y en el caso de la educación permite la actualización de conocimientos de una manera más sencilla y accesible
Iniciativa y creatividad	Esta actividad esta mediada por el interés de aprender el manejo de nuevas herramientas y construir nuevos contenidos que contribuyan al fortalecimiento de conocimientos
Aprovechar recursos	Se utilizan herramientas como el video, libros digitales, simuladores, para generar espacios de conocimiento
Aprovechar el tiempo	El acceso a la información es de manera rápida y sencilla, se tiene mecanismos de comunicación como chats o video llamadas

Nota: Historia y Filosofía de la Comunicación; Msc. Carlos A. Guerra.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

Tabla 4. Desventajas de las TICs dentro del proceso comunicativo

Desventajas	
Características	
Aprendizaje cooperativo	Esto puede tener relevancia dentro del proceso de aprendizaje efectivo
Avance tecnológico	Es muy fácil que se desactualicen los conocimientos en el uso de software, se requiere de una inversión constante para actualización de equipos, esto implica tiempo y recursos económicos
Movilización de los equipos peligrosa	Se puede ser objeto de plagio
La virtualidad no puede superar al mundo real	Es decir no se debe perder el contacto físico con el otro
Cantidad de información existente	Puede generar que el usuario desvíe su atención y pierda el tiempo
Interés en el aprendizaje puede desvirtuarse	Por actividades no académicas
Tiende al facilismo por parte del usuario	Desvirtuando la herramienta y limitándose a copiar la información encontrada obviando el proceso de análisis

Nota: Historia y Filosofía de la Comunicación; Msc. Carlos A. Guerra.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

1.1.2 ¿Que son las TACs?

Las TACs son las tecnologías del aprendizaje del conocimiento, estas se fundamentan como una guía de las TIC's, para lograr un uso más formativo en el proceso de educación procurando un aprendizaje mayor y mejor, incidiendo directamente en la metodología y sus usos, es decir se enfoca en el conocimiento de los posibles usos didácticos de las TIC's hacia el aprendizaje y la docencia.

1.1.3 Función de la educomunicación

La educomunicación se define como “el campo de planteamiento y ejecución de políticas de comunicación educativa, teniendo en cuenta como objetivo la planificación, creación y desarrollo de ecosistemas comunicativos mediados por el uso de tecnologías de la información y procesos de comunicación” (Oliveira Soares), es decir la educomunicación es partidaria del uso de medios interactivos-tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje los cuales generen nuevos conocimientos y criticidad.

La Educomunicación vincula la comunicación, las TIC's y la educación, teniendo como objetivo fundamental el fortalecimiento en estos ámbitos.

1.2 Comunicación digital

Los “...medios digitales interactivos, ya no basados en la lógica del broadcasting sino en un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios, están desafiando nuestro conocimiento sobre los viejos medios de comunicación de masas”. (Scolari, Hipermediaciones, 2008).

La comunicación digital, es una herramienta que rompe con la lógica de la televisión masiva, para dar paso a la generación de productos innovadores a través del uso de la red y la interacción de los usuarios, los cuales tienen acceso constante a modificar contenidos, cargar información, entre otros, adquiriendo nuevos conocimientos, mediante espacios interactivos.

En la siguiente figura se detallan las asociaciones en cuanto a la terminología de la comunicación y la comunicación digital:

Figura 1. Terminología de la Comunicación y Comunicación Digital



Nota: Hipermediaciones, Carlos Scolari 2008.

Elaborado por: Guevara, Eliana

Todas las tecnologías de comunicación son sociales, por el valor agregado que los compone, es decir por la finalidad que van a tener y la información que se quiere difundir estas tecnologías son cognitivas, ya que van a modificar la percepción de los usuarios. Surgen conceptos como superlenguaje el cual está comprendido por la multimedia y el dialogismo colectivo conformando el espacio del conocimiento o saber, otro término relevante es la transmedialidad entendida como la capacidad de borrar barreras entre los medios; los conceptos de nuevo medio y nuevas tecnologías son los más susceptibles dentro de la comunicación digital por encontrarse en constante cambio, definición y redefinición de conceptos e información que se transmite por los mismos, por otro lado el término cibermedios se enfoca a los medios que se encuentran dentro del ciberespacio, los cibermedios se relacionan con lo que en los años ochenta fue el teletexto, toman su estructura como tal a partir de la década de los noventa con los primeros productos del periodismo electrónico

1.2.1 Paradigmas de la comunicación digital

- a) Desde la audiencia a los usuarios: Se elimina al telespectador pasivo, el actor de los nuevos medios navega y genera contenidos.
- b) De medios a contenidos: parte del reconocimiento de autoridad relacionado a los contenidos más no desde la parte técnica.
- c) De monomedia a multimedia: los diferentes formatos se vinculan en un solo soporte.
- d) De periodicidad a tiempo real: Los medios de comunicación estaban ligados a restricciones de tiempo, para los medios digitales esto ya no es un inconveniente la información se actualiza de manera inmediata.
- e) De escasas a abundancia: Se incrementa de manera considerable la cantidad de información lo cual hace más complicado el proceso de selección de información.
- f) De intermediación a desintermediación: descentralizando la comunicación las figuras intermediarios desaparecen.
- g) De distribución a acceso: el punto-Multipunto se pasa al paradigma de la red Multipunto-Multipunto.
- h) De unidireccionalidad a interactividad: se puede elegir los contenidos, modificarlos, retransmitirlos y regular el tiempo en el cual van a ser consumidos.
- i) De línea a hipertexto: de lo lineal del texto a lo no lineal de las redes textuales.
- j) De información a conocimiento: en la comunicación digital aparecen diferentes formas de manera colectiva para crear saberes, la tecnología

contribuye con los mismos y lo de más depende de la creatividad del usuario.

Las principales diferencias entre las formas antiguas de comunicación y las nuevas son:

- a) Digitalización, mediante la transformación tecnológica.
- b) Reticularidad, configuración de muchos a muchos.
- c) Hipertextualidad, estructura no secuencial.
- d) Multimedialidad, de medios a lenguajes.
- e) Interactividad, participación constante del usuario.

La comunicación digital se caracteriza por tener tres funciones principales que son: Informar, orientar y persuadir al usuario.

1.2.2 Comunicación e internet

El internet tiene sus inicios en el año 1980, año en el cual inicia su difusión, hasta llegar a convertirse en los años 90 en lo que actualmente conocemos como la World, Wide Web, en todo el mundo y creando la red más grande que conocemos en la actualidad. Pero todos estos cambios modificaron también las tendencias económicas, políticas, sociales, entre otras.

Dentro de todo proceso comunicativo el internet es un soporte que determina, condiciona y modula la forma en la cual se reciben los mensajes; con el avance de la tecnología, es decir con el paso de la Web 1.0 a Web 2.0 la red de la gente o red social, se produce sin duda una serie de cambios en el aspecto comunicacional y se crearon nuevas herramientas como lo son los weblogs, wiki, mapas o redes sociales.

Con la aparición de la denominada Web 2.0, el papel de la comunicación tuvo grandes cambios a pasos acrecentados, las redes se consolidaron como herramientas de acceso generalizado y los medios de comunicación crearon cibermedios, es decir los medios de comunicación implementaron el uso de plataformas o redes virtuales como parte de su vida cotidiana.

Existen tres definiciones de la Web 2.0, las mismas que se detallan a continuación:

- a) Segunda fase de internet: es la segunda etapa de los proyectos de internet posterior a la crisis del 2000.
- b) Web como plataforma: manera de ofertar servicios por la red por medio de la suma de diversas tecnologías que permiten utilizarla como una plataforma para aplicaciones y posibilidades de creación.
- c) El usuario como rey: es la etapa en la cual el usuario tiene vital protagonismo volviéndose creador de contenidos y servicios.

Tabla 4. Diferencias entre la Web 1.0 y 2.0

Web 1.0	Web 2.0
Búsqueda de información de manera individual	Varios usuarios formando comunidades, apoyando iniciativas en diversas áreas
Mecanismos de acceso limitados	Genera interacción y se adquiere un protagonismo
Bidireccionalidad limitada	Comunicación horizontal y un trabajo colectivo

Nota: Técnicas y Herramientas en la creación de Productos Multimedia, Dr. Santiago Tejedor.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

La Web 2.0 se sintetiza en el siguiente esquema:

Figura 2. Principales características de la Web 2.0



Nota: Técnicas y Herramientas en la creación de Productos Multimedia, Dr. Santiago Tejedor.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

Al usuario en la actualidad le interesa obtener información de forma rápida y sencilla, con contenidos especializados de lo contrario ocasionan la pérdida de interés, es decir contenidos que posean la característica de interactividad o que sean atractivos para el usuario.

Los riesgos más frecuentes para comunicar mediante la pantalla de un ordenador son los ruidos producidos en la imagen vinculados a la resolución, nitidez, fatiga visual, parpadeo, uso de color, letra, contenidos, accesibilidad en la navegación y el tiempo de espera, para no caer en esto se debe tener un control apropiado en el uso de los mismos.

Los parámetros que debe cumplir una imagen para que su composición en la pantalla de un ordenador sea atractiva y eficaz son: armonía, balance simplicidad, consistencia.

- **Armonía:** se puede conseguir presentando los elementos multimedia de forma equilibrada, es decir que cada uno de ellos sea una parte integrante del otro, es la proporción y correspondencia de unas cosas con otras.
- **Balance:** se relaciona a la integración de todos los elementos del producto y la organización de los mismos, la simetría es de vital importancia para este parámetro, sin embargo se debe analizar en qué casos aplica esto dado que se puede dar un efecto de aburrimiento causado por la monotonía en el usuario, lo más relevante aquí es que la disposición de los elementos de una idea más clara al usuario y permita comprender de manera sencilla la relación entre las partes que componen el producto.
- **Simplicidad:** claridad y economía, esto producirá un mayor impacto y provocará una percepción de transparencia, lo cual permitirá al usuario que su búsqueda sea rápida.
- **Consistencia:** este parámetro hace referencia a la estabilidad y coherencia de los elementos implementados para este producto. Se debe tomar en cuenta también dentro del ámbito del diseño visual que se pueden encontrar tres diferentes técnicas que son:

- a) **Escala:** es la proporción que existe entre los elementos con relación a su tamaño, el cual se determinará por los objetos de su alrededor, es decir los objetos de mayor tamaño dan peso y fuerza a la imagen, mientras que los pequeños dan una sensación de ligereza y menor relevancia, el escalar objetos permite generar profundidad e importancia de los objetos comparados entre sí mismos.
- b) **Proporción:** es la relación armónica entre dos elementos y los demás.
- c) **Contraste:** es la aproximación de elementos contrarios como colores contrastados (blanco y negro) o formas (grande y pequeño).

1.3 Comunicación, Cultura y Desarrollo

Para poder analizar este tema se debe tomar en cuenta tres conceptos fundamentales que se vinculan entre sí, dentro de un proceso imbricado que no puede entenderse por sí solo. La comunicación y la cultura han estado de la mano desde el inicio de los tiempos para poder entender la hermenéutica de las ciudades, de los lenguajes, de la cotidianidad de los pueblos, que reescriben paradigmas y nos convocan a nuevos conceptos. La comunicación para el desarrollo se la entiende como un pilar fundamental para poder canalizar el pasar del tiempo entre la cultura y la cotidianidad de los seres humanos, dando sentido a nuevas expresiones, que hoy en día, se las puede transmitir a través de la tecnología.

1.3.1 Cultura

Son todos los aspectos que le permiten al hombre la construcción de sociedades, condiciones de convivencia, códigos para reconocerse y relacionarse con los demás.

Levis-Strauss, desde su libro innovador *Las estructuras elementales del parentesco* ha insistido en destacar la presencia de códigos o conjuntos de normas que rigen ciegamente en la vida social, que se imponen a los individuos sociales sin que éstos puedan hacer nada decisivo ni a favor ni en contra de su eficacia” (Echeverría, 2010)

Todos los seres humanos tienen cultura ya se entienda a esta como sus patrones conductuales, estilo de vida, valores, entre otros.

A la Cultura desde el punto de vista Antropológico, se la considera como el modo de contraste con otros grupos sociales, aparece como oposición del proyecto de colonización, teniendo como fin el retomar las riendas de su propia realidad en función del conocimiento de su historicidad y las transformaciones que con ella se han dado.

En sus inicios la antropología ha criticado la denominación elitista de cultura, ya que este término se vinculaba a las bellas artes a las cuales solo la elite tenía acceso y su pleno conocimiento. El tema de la cultura ha sido estudiado desde varias aristas como lo son la antropología, sociología, comunicación, entre otras; cada una de ellas ha hecho su aporte para lograr comprender de una manera más clara todos los parámetros que contemplan el hecho de hablar de cultura.

A partir de la comunicación se facilitan los procesos sociales, generando una reconstrucción social y reconocimiento cultural; así la comunicación y la cultura se vuelven fundamentales para el desarrollo y en la praxis configuran un sistema teórico para la construcción de conocimientos y la cultura se convierte en el vínculo entre la comunicación y el desarrollo.

La comunicación y la cultura no pueden existir la una sin la otra dado que la cultura es un hecho social y ésta se construye en función de las experiencias vividas, lo transmitido y lo manifestado.

La tercera revolución industrial cobra fuerza fundamentándose en el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS), provocando que se desarrollen las áreas de la investigación y desarrollo a todos los niveles convirtiendo a la ciencia en una fuente de producción.

Esta revolución también llamada como la Revolución de la Inteligencia comprende a la sociedad de la información y es la que precede a la sociedad industrial; la sociedad de la información en la cual se produce, distribuye y se consume información, modificando la manera de pensar, concebir y actuar de la gente. De esta manera se

fusiona la comunicación con la vida cotidiana para poder generar procesos de cambio en la mentalidad de los individuos mostrando la importancia de la cultura dentro de toda sociedad a través del uso de la tecnología como una herramienta.

1.3.2 Desarrollo

El término desarrollo se empezó a utilizar antes de la Segunda Guerra Mundial, en 1949 el presidente de Estados Unidos Harry Truman declara una guerra en contra del subdesarrollo, entendiendo por desarrollo al nivel de cultura y civilización de un país, en función de su nivel económico.

El primer sujeto de experimentación de este programa es el Medio Oriente, con el intento de nacionalizar los pozos petroleros, posterior a esto Estados Unidos ofrece su “ayuda” a Sudamérica creando la Alianza para el Progreso con el objetivo de resquebrajar a la Revolución Cubana, se quería lograr una “evolución del comportamiento poblacional”, logrando el paso a la llamada modernidad la cual contemplaba el nivel de alfabetización, industrialización, urbanización y de utilización de los medios de comunicación, en función de este análisis estadístico se determinaría el crecimiento per cápita (relación entre el Producto Interno Bruto y el número de habitantes de un país), todas estas definiciones provenían de una sociología instrumental; en función de esto se establecen parámetros para que un país pueda superar el subdesarrollo, se da un enfoque hacia el consumo de información plasmada en los medios de comunicación los cuales para ese entonces dictaban las “normas modernas de comportamiento”, pretendiendo de esta manera que los países del sur imiten comportamientos de consumo del país del norte.

Pero no todos los países de América Latina estaban conformes con estos acontecimientos, Brasil por ejemplo se levantó en contra de las campañas de alfabetización y movilización masiva impuestas por el gobierno de ese entonces y pasan a enfocarse en la construcción de mecanismos de aprendizaje en función de su realidad los cuales permitirán la transformación de la misma.

En 1975 el Informe Dag Hammarskjöld, contribuye para la nueva definición de desarrollo, enfocándose en la superación de las condiciones de miseria que sufren los países de América Latina y vinculando este término con las necesidades humanas; para

lo cual se debe fortalecer la manera de contextualizar el desarrollo modificando las visiones dominantes por estrategias que contribuyan a este, teniendo en cuenta la heterogeneidad, este desarrollo a escala humana nos permite analizar y evaluar, el mundo, las personas y los procesos.

El desarrollo tiene de manera indudable una transdisciplinariedad, por ejemplo en un país los problemas políticos, trascienden en problemas económicos y estos a su vez en problemas sociales, de salud, de educación, entre otros.

CAPÍTULO 2

NARRATIVA, MULTIMEDIA, HIPERMEDIA E INFOGRAFÍAS

Este capítulo explica la narrativa digital y sus componentes, así como también la multimedia, hipermedia e infografías para el desarrollo del producto final.

2.1 Narrativa Digital

Cuando se habla de narrativa digital se hace referencia a los paradigmas del discurso, el cual tiene cuatro componentes fundamentales que son:

- a) Hipertexto, es un sistema de lectura y escritura de manera secuencial que permite enlazar, agregar y compartir información a través de enlaces asociados (Hipervinculos, links o hot words).
- b) Navegabilidad, que tan accesible es para el usuario el uso del producto, es decir a que niveles de accesibilidad o información permite al usuario acceder este producto.
- c) Medialidad, el medio por el cual se dará a conocer el producto multimedia.
- d) Interactividad, intercambio de información entre dos o más usuarios, a través del uso de la red.

Cuando se escribe para internet se debe tener en cuenta sus características principales, ya que puede contener varios tipos de información (texto, sonora, audiovisual o multimedia) y ahí radica la importancia de saber escribir considerando las palabras, sonidos y las imágenes.

2.2 Multimedia

Es el uso de varias herramientas comunicativas de manera combinada, como por ejemplo: audio, fotografía, textos informativos, video, entre otras, las cuales pueden tener como finalidad la educación o el entretenimiento.

Cuando se habla de multimedia es importante distinguir los dos tipos existentes:

- a) Por Yuxtaposición: contiene elementos multimedia de manera segregada, se puede consultar de manera independiente cada elemento y el consumo es en secuencia (una imagen tras otra).
- b) Por Integración: tiene una unidad comunicativa y a la vez articula varios elementos en un solo discurso el cual goza de coherencia.

Otro factor de gran relevancia dentro de la elaboración de un producto multimedia es el uso de los colores, los cuales van a generar interés, fortalecer la memorización de contenidos, a tener una lectura de manera clara y la comprensión de los mismos.

- a) Rojo: Parada, peligro, caliente
- b) Verde: Adelante, seguro, encendido
- c) Azul: Frio, apagado

Los colores se clasifican en dos grupos:

- a) Colores cálidos: Aumentan o realzan el tamaño.
- b) Colores fríos: disminuyen o contraen el tamaño

Figura 3: Teoría del Color



COMBINACIONES Y ESQUEMAS COLORES.

Ciertas combinaciones de colores se ven muy agradables, mientras que otras son dolorosas y abrasivo a la vista. Por qué? es más objetivo de lo que piensas. Se basa en el círculo cromático. Combinaciones armoniosas de colores constan de dos o más colores con una relación fija en el círculo cromático. Incluidos 6 de los esquemas de color más comunes utilizados por debajo de la rueda de 12 puntos RYB.

Complementarios



Los colores complementarios son aquellos que están directamente opuestos en el círculo cromático. Se utilizan para generar un fuerte contraste. En diseño web se suele usar el color dominante como fondo y el otro más intenso para destacar elementos importantes de la página.

Análogos



Los colores análogos son aquellos que se encuentran a ambos lados de cualquier color en el círculo cromático, son los colores vecinos del círculo cromático los cuales, tiene un color como común denominador. Los colores análogos son base del esquema armónico en la elección de los colores.

Triádica



El esquema de color triádica utiliza tres colores equidistantes en la rueda de color. Este esquema es muy popular entre los artistas, ya que ofrece un contraste visual fuerte, manteniendo la armonía y la riqueza de color. El esquema triádico no es tan contrastante como el esquema complementario, pero parece más equilibrado y armonioso.

Split complementarios



La división de régimen complementario es una variación del régimen complementario estándar. Se utiliza un color y los dos colores adyacentes a su complementario. Esto proporciona un alto contraste sin la fuerte tensión del esquema complementario.

Tetrádica



El tetrádico (doble complementario) del sistema son más variados, ya que utilizan dos pares de colores complementarios. Este régimen es difícil de armonizar, si los cuatro colores se utilizan en cantidades iguales, el sistema puede parecer desequilibrado, por lo que debe elegir un color para ser dominante o someter a los colores.

Esquema cuadrado



Este esquema ofrece una gran variedad de combinaciones de colores, pero a veces puede generar problemas de armonía. Se debe ser cuidadoso a la hora de utilizar este esquema.

Nota: (Devianart, 2011)

Figura 4. Teoría del Color



Nota: (Whynotmagazine, 2013)

Para generar en el usuario un mayor nivel de legibilidad se debe hacer una combinación de colores con un texto de connotación positiva negro sobre un fondo blanco con un toque de gris, en el caso de un texto de connotación negativa se debe utilizar texto blanco en un fondo negro, teniendo cuidado con el excesivo uso del negro.

Se debe considerar que el uso del color cumple una función según la necesidad del producto multimedia.

2.3 Hipermedia

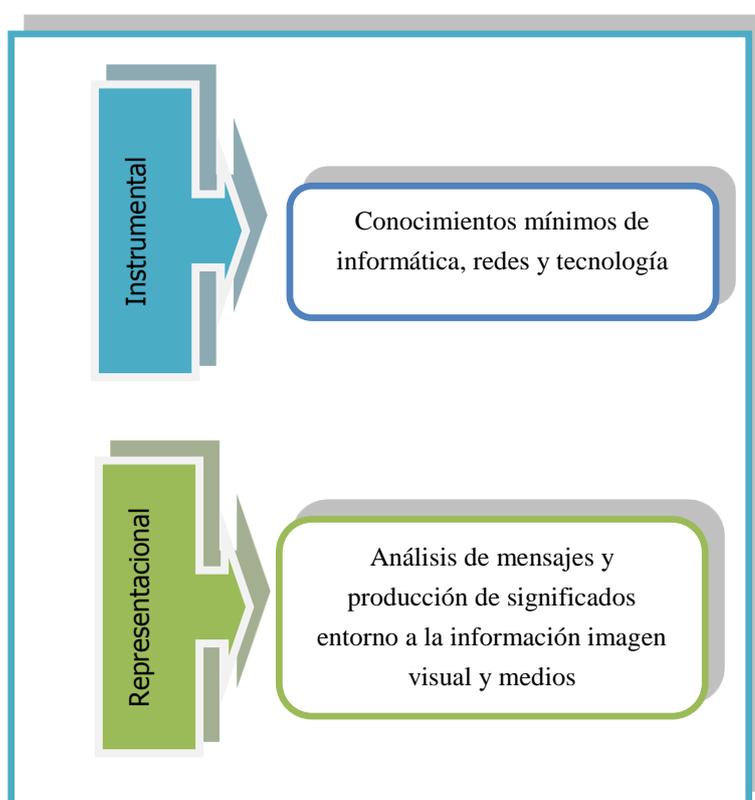
En función de las necesidades la Comunicación Digital, surgen nuevos campos de conocimiento y teorías que pretenden dar una explicación a los mismos.

“...si la semiótica no basta para teorizar los textos audiovisuales, ¿cómo podemos pensar que sea suficiente para comprender la dimensión interactiva que se agrega a los textos hipermedia? Una socio semiótica de las interacciones digitales está obligada a abrir el juego a otras teorías y a otros campos del conocimiento científico...” (Scolari, Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales, 2004).

En la sociedad de la información se toman a los hipermedios (conjunto de métodos para escritura, diseño o composición de contenidos que integran al texto, imagen, audio, entre otros), como aparatos semióticos con gran relevancia, que son generadores de sentido.

Para poder entender estos aparatos semióticos, existen tipos de multialfabetización relacionadas a la comunicación digital, las mismas que se describen a continuación:

Figura 5. Tipos de Multialfabetización



Nota: Hipermedios Educativos, Natalia Bas

Elaborado por: Guevara, Eliana

Desde el punto de vista de la cultura, se analiza a lo digital, la interactividad, virtualidad, hipertextualidad, existen varios puntos de vista de estos parámetros según los teóricos que las han estudiado es así como se detalla a continuación algunos de los rasgos de los llamados nuevos medios:

Tabla 5. Nuevos Medios y sus rasgos característicos

Bettetini (1996)	Kerkhove (1997)	Manivich (2001)	Lister et al. (2003)
Multimedialidad	Hipertextualidad	Representación Digital	Digitalización
No secuencialidad	Interactividad	Variabilidad	Interactividad
Navegación	Virtualidad	Transcodificación	Virtualidad
Hipertextualidad	Conexión	Automatización	Dispersión
	Modularidad		

Nota: Hipermediaciones, Carlos Scolari 2008.

Elaborado por: Guevara, Eliana.

2.4 Software libre

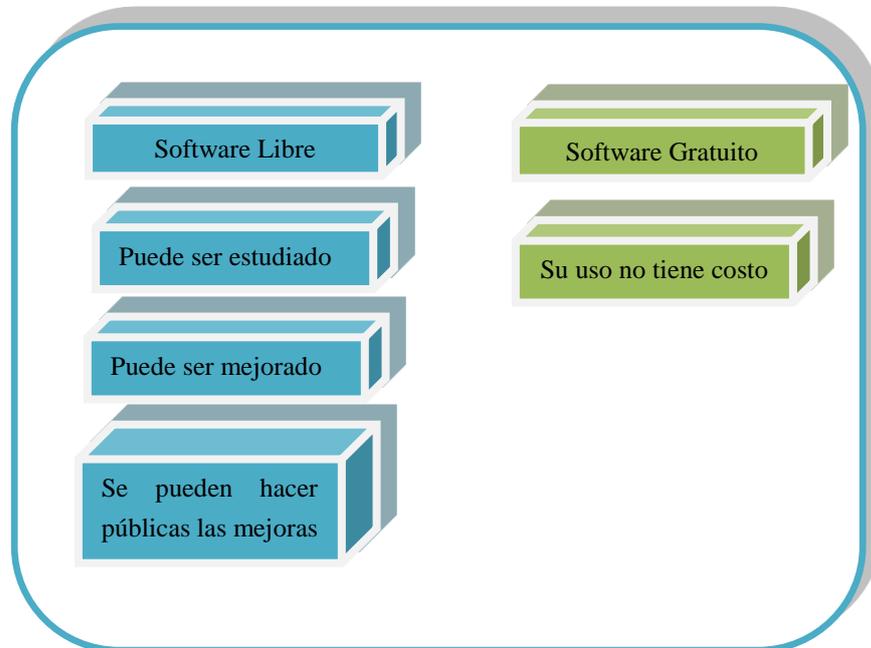
Es el libre acceso del usuario, propiedad intelectual, creación y distribución de programas los cuales tienen funciones específicas en ciertos campos (creación de páginas web, infografías, edición de video, aplicaciones de celulares, entre otros).

Los inicios del software libre se dan con grupos de activistas, programadores y voluntarios enfocados a cambiar la concepción de la industria de software, este grupo ha logrado millones de adeptos en todo el mundo y ha captado la atención de grandes empresas también. El uso del software libre a nivel mundial se ha vuelto un derecho es así como todas las personas en el mundo tienen derecho al acceso, modificación y copia de igual que sus autores, estos se vuelven en bienes de dominio público. En los últimos años este tipo de software libre ha sido adoptado por los gobiernos con fines de reducir gastos, por seguridad, para fomentar la creación de industrias de manera local. Un software libre se crea mediante programación en lenguaje normal, el cual cuando es convertido por el ordenador se vuelve en un lenguaje de unos y ceros para que sea entendido por el ordenador.

En los años 60 los sistemas informáticos aún con altos costos se volvieron bastante populares dentro de las universidades, entre ellas el Massachusetts Institute of Technology (MIT), enfocado al desarrollo de proyectos investigativos, con los sistemas informáticos en modo texto y el acceso a estos sistemas se formaron grupos denominados hackers, los cuales tenían la habilidad de encontrar soluciones ingeniosas a todo tipo de problemas.

Lo más común es que se confundan los conceptos de software libre y software gratuito.

Figura 6. Diferencias entre software libre y software gratuito



Nota: Software libre: técnicamente viable, económicamente sostenible y socialmente justo, Jodi Mas i Hernández.

Elaborado por: Guevara, Eliana 2015.

El software libre ha fomentado el crecimiento y expansión de la red, dentro de la cual más de la mitad de sus plataformas e infraestructura se fundamenta en protocolos abiertos.

2.5 ¿Qué son las Infografías?

Las infografías son formas de codificar la información de manera visual, a través de información sintetizada que puede utilizar el arte como fuente de información.

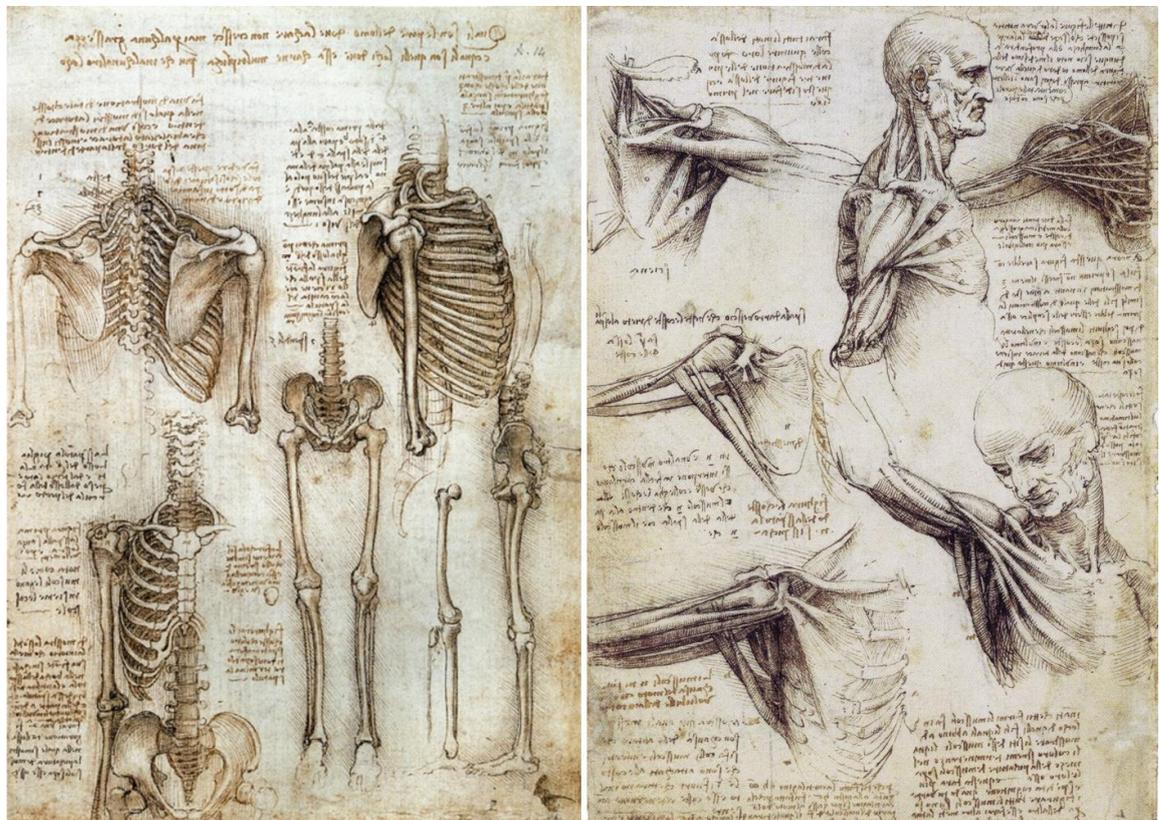
Diferencias entre Ilustración y arte: el arte es subjetivo, ya que permite al artista expresar sentimientos y posee una belleza de manera innata; en cambio la ilustración científica, es precisa, técnica, objetiva, confiable y se basa en observaciones directas, procurando que existan semejanzas en la realidad y lo plasmado, tiene como uno de sus derivados a la infografía. La infografía pasa a ser un arte funcional, ya que si bien es cierto puede contener altos grados de belleza, pero sin embargo su principal objetivo

no es la belleza si no ser funcional, es decir tener una estructura apropiada y capacidad comunicativa.

El objetivo del infografista es poder organizar datos que creen patrones los cuales sean fácilmente comprendidos, contribuyendo con los lectores a profundizar en la información, con esto no quiere decir que esta se simplifique si no que se organice la información produciendo que los lectores exploren en ella.

A continuación se presentan dos ejemplos fundamentales con relación a Ilustración y Arte:

Figura 7. Ejemplo de Ilustración Científica



Nota: (Portalnet, 2015).

Figura 8. Ejemplo de Arte



Nota: (theartwolf.com, 2015)

- **Infografía y Visualización de Información:** fundamentalmente se entiende como sinónimos, ya que su definición es bastante similar, sin embargo la información gráfica es la información editada para que se pueda entender por todos los usuarios, en cambio la visualización de información es el diseño de herramientas visuales que puedan ser usadas por los lectores en búsqueda de información, obviamente estas dos están vinculadas, dado que la infografía se enfoca en la presentación de la información y la visualización en la exploración (navegabilidad) y en todos los gráficos existen estos componentes.

“La infografía debe ser concebida como una herramienta para facilitar la vida a nuestros lectores” (Cairo, 2011)

- **Obstáculos de las infografías:** una de las grandes barreras comunicacionales que tiene la representación gráfica de datos es el conocimiento de software de aplicación para la creación de las infografías, lenguajes de programación, entre otros, pero sin embargo estas son solo otras herramientas que contribuyen al desarrollo del producto, más no determinan su factibilidad en el uso de la misma o su aplicación.

Previo a la creación de una infografía, el infografista debe preguntarse cuáles son las inquietudes que el lector va a intentar responder con la infografía para lo cual se debe definir:

- a) El foco de la historia, objetivos, título de la infografía
- b) Hacer trabajo de investigación
- c) Elegir las formas gráficas para codificar los datos en función de los objetivos (utilidad).

Para analizar una infografía se debe utilizar herramientas conceptuales muy parecidas a las que se analiza cualquier otro tipo de noticia o reportaje periodístico, la infografía debe contener información que provenga de una fuente fiable (no mentir y no inventar), no es lo mismo que se tenga en la mente una imagen que cuando este se dibuja transmite esta información y en la noticia uno escribe solo lo que conoce.

CAPÍTULO 3

CULTURA QUITU-CARA Y PRODUCTO

Según los estudios antropológicos, los últimos continentes de la tierra en ser poblados por el hombre fueron el Americano y Australiano, dado que en función de los estudios efectuados se han encontrado vestigios arqueológicos que respaldan el hecho de que el hombre llegó a Alaska (América) caminando desde Siberia (Asia), en el periodo en el cual existió un descenso considerable del nivel del mar y el estrecho de Bering estaba seco.

En el continente Americano Ecuador tiene una ubicación geográfica (condiciones tropicales, corrientes marinas, entre otros) privilegiada, lo que ha contribuido a la producción de productos e intercambio de los mismos, esto tiene gran relevancia a nivel histórico-cultural ya que ha generado una interrelación entre las regiones dentro de las cuales han existido diversos grupos culturales a lo largo de la historia de tal manera que surgen tres grandes periodos:

Tabla 6. Periodos Culturales

Periodo	Característica
Periodo Pre-cerámico	La sociedad era nómada-cazadoras-recolectoras enfocadas a un estilo de vida denominado paleo-indio.
Periodo Formativo	Sociedades semi nómadas, agricultoras aldeanas y de desarrollo regional mediante el trueque
Periodo de Integración	Aquí se divide a la sociedad por señoríos étnicos y confederaciones. Sociedades sedentales, existen jerarquías por clases sociales (núcleo de sangre), se investigan a los dioses (sol y luna) para la agricultura, perfeccionan instrumentos de defensa

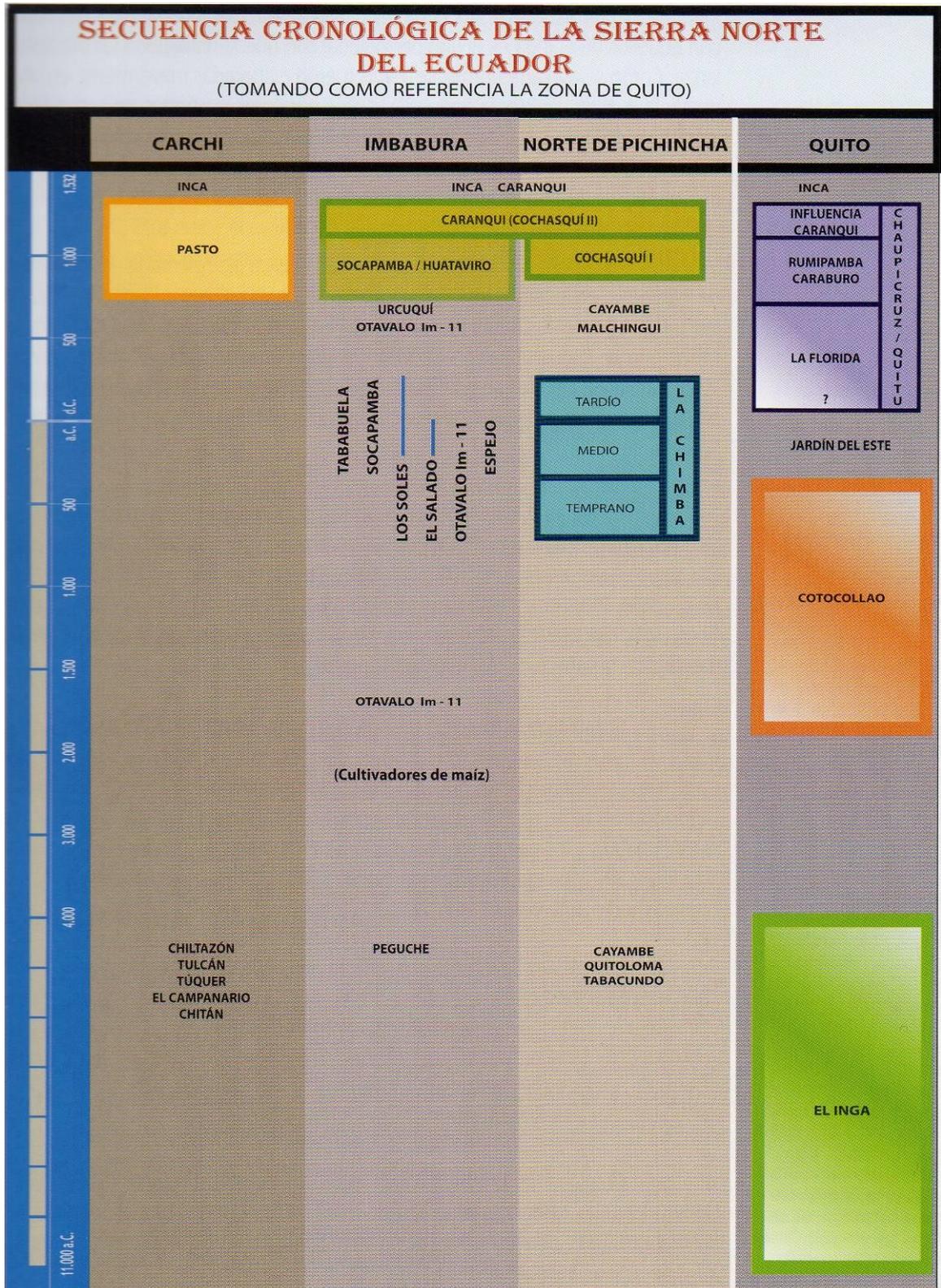
Nota: Las Antiguas Sociedades precolombinas del Ecuador, Santiago Ontaneda Luciano.

Elaborado por: Guevara, Eliana, 2015.

La cultura Caranqui se conformó por un cacicazgo tardío que aparece (1250-1500 d.C), forma parte del periodo de integración tardío; la cultura Quitu-Cara es la fusión de los Quitus con los Caras, esta cultura tuvo sus asentamientos en las provincias de Imbabura y Pichincha, su límite al norte es Chota-Mira y al sur Guayllabamba y su expansión hacia el occidente está limitada por el río Intag.

Etimológicamente Cochasquí quiere decir Cochas=Lago y Qui=Mitad, situada al pie del cerro Mojanda denota gran influencia de la confederación de cacicazgos de Cayambe–Otavalo–Caranqui, por esta razón se plantea que fue un centro ceremonial en el cual se fusionaban estos señoríos; este sitio por su privilegiada ubicación dio resistencia a las tropas Incas.

Figura 9. Secuencia cronológica de la Sierra Norte del Ecuador



Nota: Historia de los Pueblos Precolombinos de la Sierra Norte del Ecuador, Santiago Ontaneda Luciano.

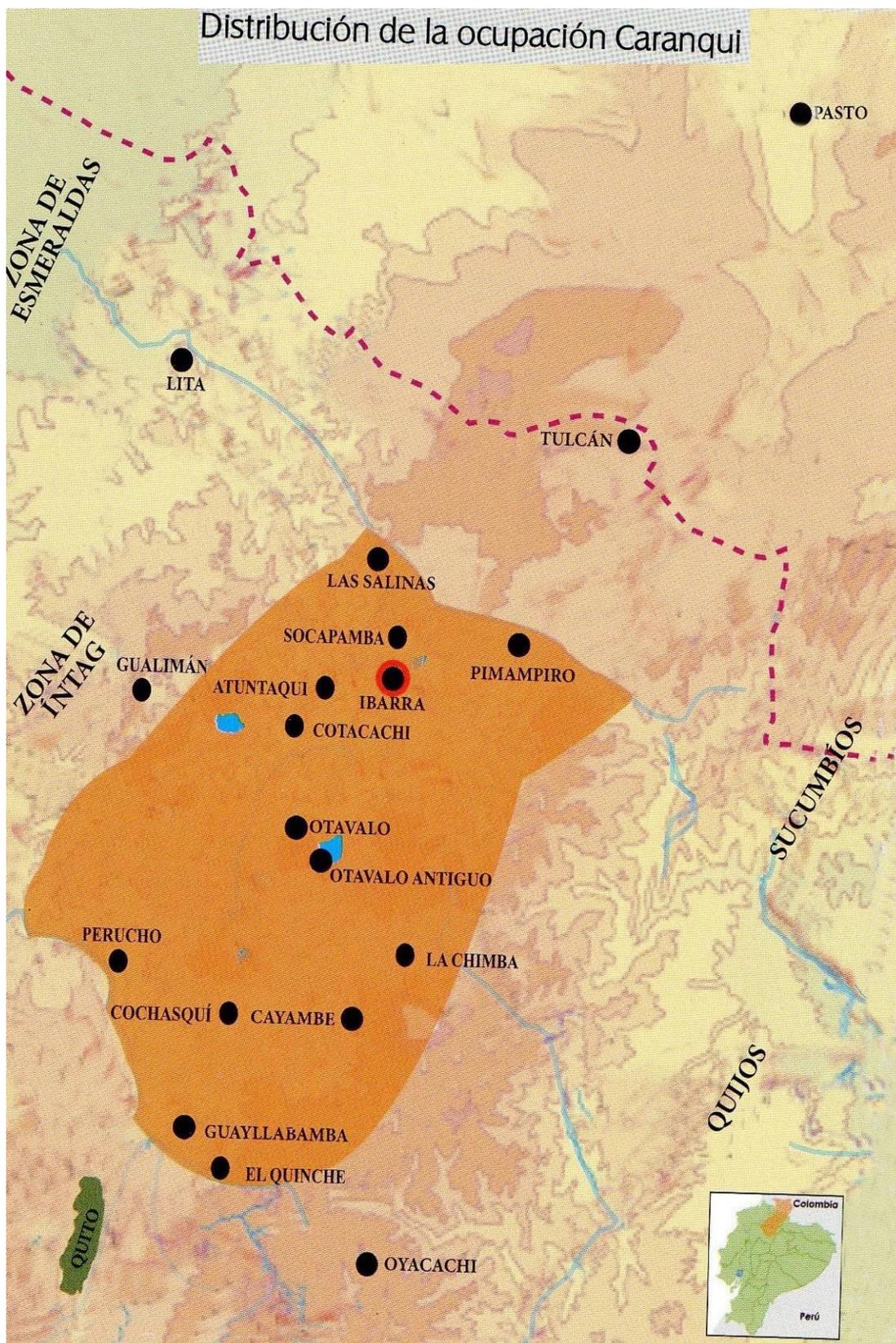
Los Quito-Cara tenían avanzados procesos de labranza, cultivo de tierras, un calendario que estuvo compuesto por 13 ciclos lunares exactos, lo cual les permitió determinar los sitios de cultivo, además contaron con canales de riego mediante la utilización de camellones (canales en la tierra con un sistema de riego constante, en los cuales se sembraban varios productos a la vez como: maíz, amaranto, mashua, chocho y crecían también las preñadillas pequeños peces que se utilizaron para la alimentación y abono de la tierra; el agua que se almacenaba en estos canales se calentaba por el sol y cuando había heladas, se evaporaba y protegía los cultivos).

El pueblo Quito-Cara construyó terrazas agrícolas (las cuales se pueden apreciar hasta nuestros días en los sectores de Pampabamarca, Cangahua, Puellaro, Perucho), de esta manera modificaron la topografía del suelo, tenían conocimiento de los nichos ecológicos (donde cultivar que y como cambiar los cultivos); construyeron caminos tan importantes como el Kapakñan y Hatukñan.

Para la construcción de los bohíos, utilizaron chocoto, barro negro, chaguarqueros, tallo de la cabuya, chilpe, cuerda o fibra de cabuya, cerote y lechero (árboles nativos) y paja de páramo; en época de buenas cosechas en la entrada de las casas colgaban maíz como significado de buen augurio para las cosechas del año siguiente (guayungas), cuando colocaban un madero cruzado en la puerta de entrada a la casa era porque sus propietarios no se encontraban en la misma.

Dentro de los rituales, eventos religiosos y eventos comunales utilizaban la bocina (hecha del tallo de la cabuya) y el tambor (del tronco de la cabuya y cubierto con cuero de llama negra).

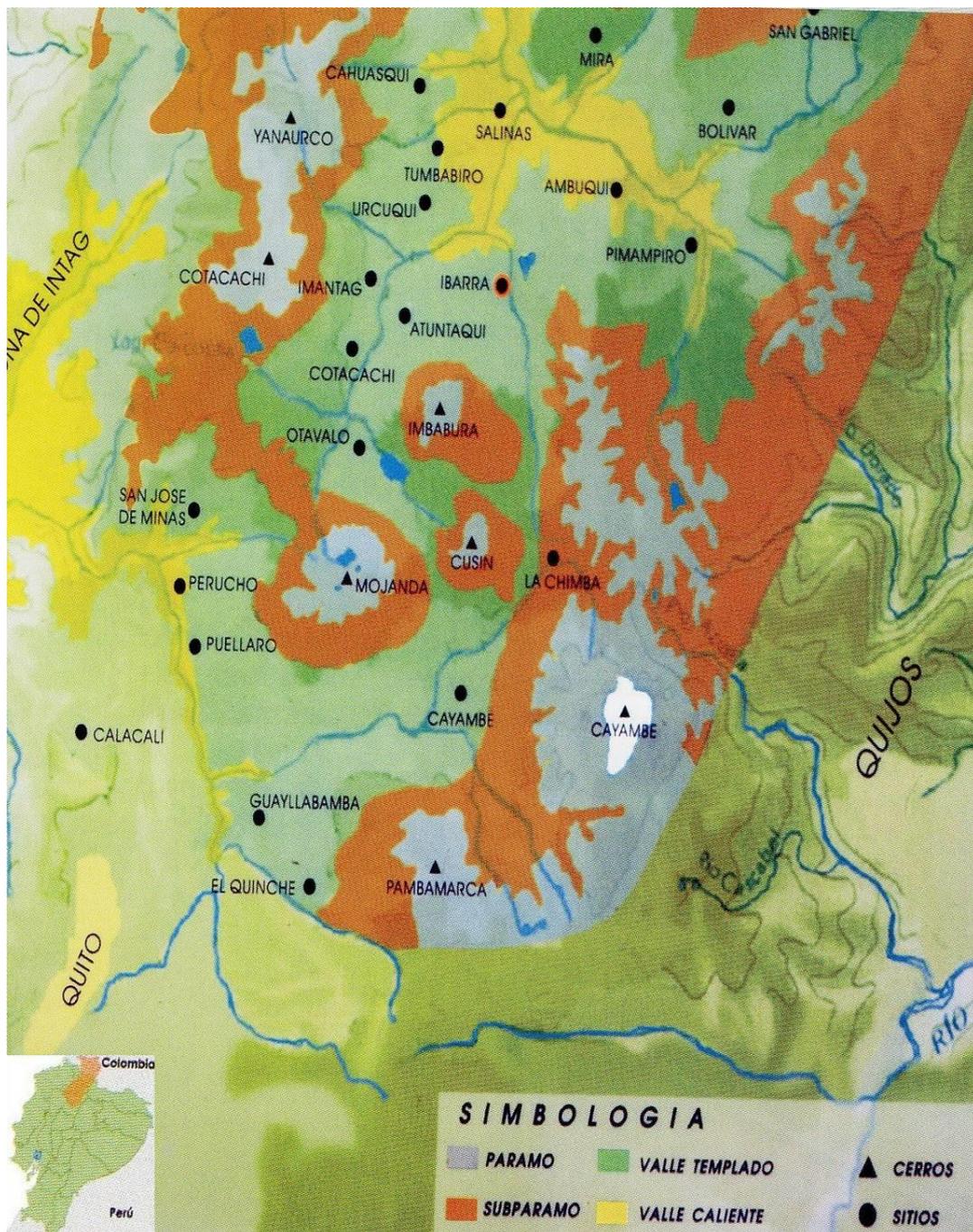
Figura 10. Distribución de la ocupación Caranqui



Nota: Historia de los Pueblos Precolombinos de la Sierra Norte del Ecuador, Santiago Ontaneda Luciano.

La presencia de montículos en Cochasquí es muestra de una población capaz de organizar y movilizar una gran fuerza de trabajo, es propia de una sociedad completamente organizada y de principios jerárquicos, dependiente de manera prioritaria de la agricultura y que se enfocaba al incremento en las zonas productivas de una lógica de control de los pisos ecológicos.

Figura 11. Pisos Ecológicos



Nota: Historia de los Pueblos Precolombinos de la Sierra Norte del Ecuador, Santiago Ontaneda Luciano.

En el año 1500 con la Invasión Cusqueña, Huaynacpac tuvo un relación con la señora de Cochasquí Quilago (la hija de un cacique o la esposa de un cacique es una Quilago), quien le ofreció resistencia por más de 19 años, el imperio Inca terminó en Cochasquí, el Taguantinsuyo ya no se extendió más.

El cronista Pedro César de León, manifiesta que los Incas perdieron muchos hombres en esta conquista y en función de las investigaciones se determinó que los Incas no buscaban acaparar territorios, sino que querían llegar al sitio en el cual el sol cayera de manera recta, es decir la línea 0°0', ahora conocida como línea Equinoccial o Ecuatorial. El Cuzco tiene una inclinación y el solo no cae recto, de igual manera con los mayas por eso se desplazaron en búsqueda de la luz solar.

Previo a la Invasión Cusqueña el pueblo Quito-Cara en su intento por ocultar sus vestigios, cubrió las pirámides con la intención de que no sean fácilmente visualizadas por los Incas; Quilago le tendió una trampa a Huaynacapak pero lastimosamente quien termina ahí es ella, esto permite a Huaynacapak conquistar el territorio. Los Incas estuvieron aproximadamente 60 años en Cochasquí, en ese periodo Huaynacapak tiene un hijo llamado Atahualpa, cuando este creció, se convirtió en un Guambracuna (hijos de los guerreros Quito-Cara sacrificados en Yaguarcocha) y empezaron las disputas con su hermano Huascar. Según la historia Peruana se dice que Atahualpa llegó al Cuzco y lo incendió por los problemas con su hermano.

Cuando llegaron los españoles, nombraron a Pedro de Lizarzaburo un terrateniente, como administrador del territorio desde Otavalo hasta Guayllabamba el cual era una sola parcela; empezaron los procesos de labranza de la tierra a través del labrado con bueyes lo que incrementó la erosión de la tierra.

Los españoles para apropiarse de las tierras y toda la fuerza productiva que había en las mismas, se casaron con las hijas de los caciques; posterior a esto se dictó la Ley de Indias, la cual imposibilitaba la explotación de los indígenas, sin embargo daba la potestad de explotar a los negros, pero los españoles hicieron caso omiso de esta ley y despojaron a los indígenas de sus tierras, costumbres, religión y los esclavizaron, esto fue muy nocivo para la población indígena generando alteraciones en su fisionomía,

ya que se modificó y limitó su alimentación lo cual como efecto tuvo alteraciones en la fisionomía y a la vez se redujo su intelecto.

El pueblo Quitu-Cara era una cultura que adora al dios Inti (Sol), todas sus festividades, relaciones humanas y con la naturaleza estaban vinculadas con el sol. El 21 de marzo es el primer día del calendario solar, el sol cae recto y el día y la noche tienen el mismo tiempo de duración (equinoccio), en todas las casas se apagaba el fuego de las cocinas y se encendía uno nuevo mediante el uso de un espejo de obsidiana o de oro cóncavo que generaba el efecto de lupa, la gente tomaba este fuego nuevo (MUSHUK-NINA) y lo llevaba a sus casas para cocer los primeros granos tiernos proporcionados por la Pachamama (Madre Tierra), entre los cuales se detallan: choclos, chocho, frejol, entre otros granos y le adicionaban el cuy, con esto hacían un potaje llamado Ushucuta; con la llegada de los Españoles, se modificó este plato cambiando al cuy por el bacalao y dando como resultado la muy conocida fanesca.

El sitio Arqueológico Cochasquí está compuesto por 15 pirámides, nueve de ellas con rampas para su acceso y 30 montículos funerarios, las pirámides tienen en su estructura bloques escalonados de cangahua, y la superficie de la pirámide principal forma un rectángulo irregular de 76 x 61 metros y tiene una altura de 21 metros por su rampa; en la superficie de las pirámides existieron construcciones ligeras de base redonda (bohíos) dentro de los cuales se sentaban personas importantes que asistían a los banquetes rituales.

Con el paso de los años este sector se convirtió en la Hacienda Cochasquí, bajo la propiedad de la familia Calixto la cual limitaba desde las Lagunas de Mojanda hasta las riveras del Río Pisque, la misma que tenía aproximadamente 3.000 hectáreas que formaban parte del granero de la ciudad de Quito, y toda la producción generada se llevaba a la misma ciudad, dicha producción estuvo integrada por cebada, trigo, maíz, habas, lenteja, entre otros; La familia Calixto fue parcelando las tierras hasta quedarse con una sola pare bajo propiedad de Carlos Calixto; en esta época se dio una tala indiscriminada de los árboles autóctonos y en este lapso de tiempo se descubrió que Cochasquí era un sitio arqueológico, y esto marca el inicio a los saqueos de material arqueológico.

A partir de 1979 el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC), el Ministerio de Educación y Cultura y el Consejo Provincial de ese entonces, iniciaron los trabajos para salvaguardar las pirámides de Cochasquí, se dio la expropiación de 83.9 hectáreas las cuales componían una parte del sitio arqueológico y contaban con la protección parcial del Estado (15 pirámides y 21 montículos funerarios) convirtiéndolos en Patrimonio Nacional de la Humanidad.

En 1980 el Consejo Provincial se hizo cargo del sitio arqueológico y empezó a efectuar proyectos de rescate, protección, restauración, difusión, investigación histórica e investigación arqueológica.

En 1932, el Arqueólogo alemán Max Ulle, excavó una de las pirámides y determinó que Cochasquí tenía fuerte influencia Maya; de la excavación de las pirámides en 1912, se encontraron 576 cráneos lo que le permitió deducir que Cochasquí fue un sitio ceremonial ritual.

Udo Oberen en 1964-1965, conjuntamente con los científicos del Grupo Ecuador efectúan excavaciones en Cochasquí, haciendo la mayor investigación arqueológica y en la cual encontraron plataformas de barro cocido, razón por la cual se manifiesta que Cochasquí además de ser un sitio ceremonial ritual era un centro habitacional con cuartos circulares (bohíos), se encontraron también fragmentos de cerámica, huesos de llamas y los bloques de cangahua, por los factores climáticos en estas pirámides se dio la pérdida de la estructura original en forma de graderíos.

Entre 1984 - 1986 Valentin Yurevitch, efectuó estudios en los cuales determina que Cochasquí también era un observatorio arqueológico y las pirámides sirvieron para ubicar a los astros y estrellas que influenciaban directamente en los seres vivos por su ubicación en $0^{\circ}0'3''$, las plataformas eran calendarios.

Cochasquí difundía información a toda la región, para establecer los años secos años de lluvia, tiempos de siembra, tiempos de cosecha, solsticios y equinoccios.

En la actualidad se pretende integrar a la comunidad al desarrollo del Parque Arqueológico, con el apoyo de la Prefectura de Pichincha, Embajada de Alemania,

AECID y la Universidad Politécnica de Valencia, el principal objetivo es fomentar el turismo en Cochasquí.

3.1 Producto

La infografía está sustentada bajo los preceptos de la Escuela Latinoamericana de comunicación, poniendo énfasis en que el conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías no puede ser de uso de unos pocos y se debe permitir el acceso a la libre información y manejo de la misma por parte de los usuarios, que permitirá en función de las necesidades o la realidad de un grupo social definido, mediante el uso de herramientas interactivas efectuar procesos de construcción de productos, multimedia los cuales permitirán el acceso a información relacionada en este caso al fortalecimiento de la cultura Quito-Cara, ya que solo conociendo el pasado histórico de una sociedad se logra construir nuevos paradigmas, los cuales van modificando las percepciones de las cosas.

Cabe mencionar que para la creación de esta infografía se utilizó el software gratuito Google Web Designer.

Este producto también se vincula con el constructivismo social, ya que el hombre como ser social en función de la relación con los otros y su entorno, genera procesos de asimilación de conocimientos, los cuales están compuestos por una base que es el análisis y la concienciación en diferentes niveles y a lo que se quiere lograr con este producto es generar conciencia a nivel social y cultural.

3.1.1 Presentación del producto

- Nombre del Producto: MUSHUK NINA, una historia escondida.
- Objetivo: incentivar el interés sobre la cultura Quito-Cara y las tradiciones asociadas a las pirámides de Cochasquí.
- Público destinatario: este producto está destinado a jóvenes estudiantes, docentes, personas nacionales y foráneas, que se deleitan con investigaciones culturales.

- Preproducción: previo a la ejecución de la fase de campo, se efectuó una investigación bibliográfica del Pueblo Quitu- Cara y del Parque Arqueológico Cochasquí.
- Producción: se utilizó entrevistas al Administrador de Parque Arqueológico Cochasquí, a un Arqueólogo por la trascendencia del sitio arqueológico y a los Guías del Parque Arqueológico Cochasquí por parte del Consejo Provincial de la Provincia de Pichincha, todo este material se recopiló mediante cámaras de video, cámaras fotográfica y grabadoras de voz mediante visitas guiadas al Parque.
- Postproducción: en la fase de post producción, se efectuó primero la clasificación de la información recopilada, se hizo un esquema gráfico en borrador, para la estructura de la infografía, posterior a esto se inició la edición de las fotografías recolectadas mediante Adobe Photoshop CS6 (correcciones en sus curvas de color, saturación y balance de color, optimización para la web, entre otros).

Una vez hecho esto se procedió a pasar las imágenes guardadas en formato png al software gratuito Google Web Designer, para poder trabajar las animaciones, compilación con cuadros de diálogo, personaje e hipervínculos.

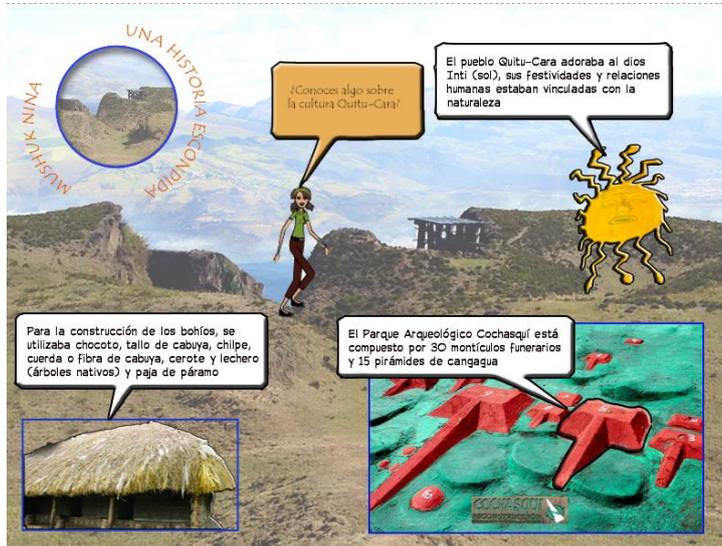
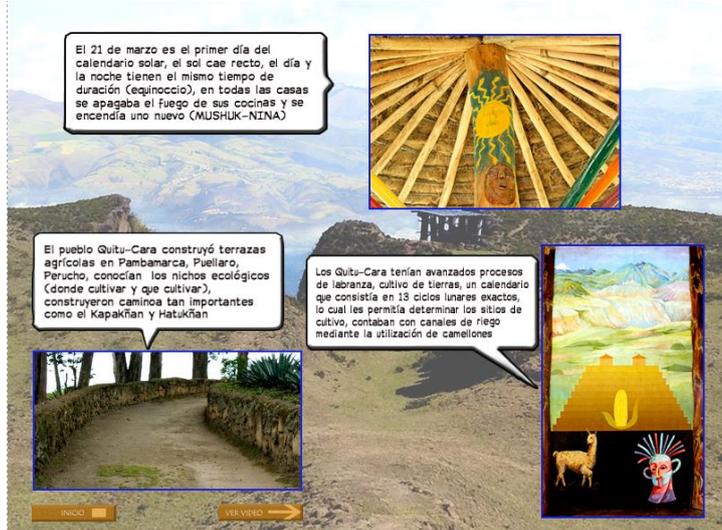
Para la elaboración de los videos se utilizaron las herramientas de los programas Adobe Premier CS6 y Adobe Audition CS6 como son: efectos, texto, importar fotografías y videos, en cuanto al audio la herramienta de normalización de audio y eliminación de ruido; para poder vincular la infografía con los videos, se subieron los mismos a Youtube mediante el uso de un correo en gmail.

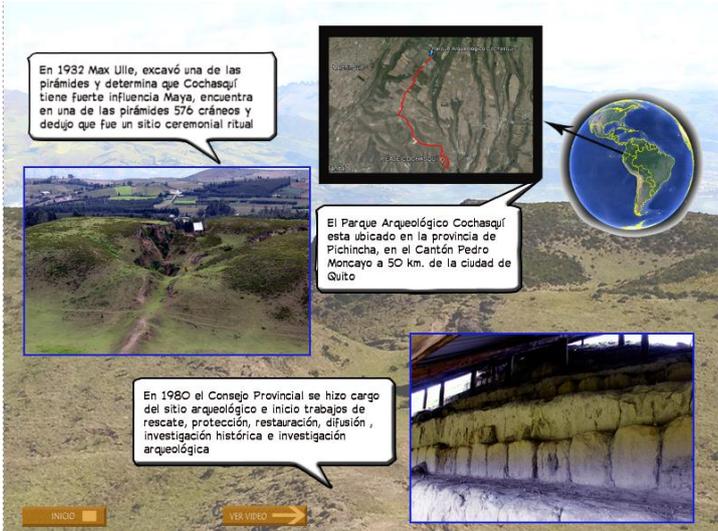
A continuación se detallan las herramientas utilizadas.

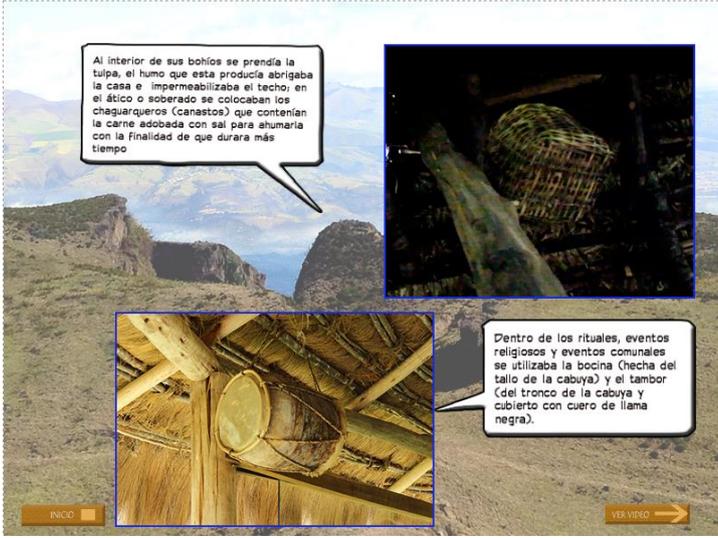
Tabla 7. Software utilizado y principales herramientas

Software	Herramientas
Adobe Audition CS6	Normalización de Audio Eliminación de ruido de fondo
Adobe Premiere CS6	Escalar a fotogramas Eliminar rizo Efectos de transición de video Renderización Exportar/H264/Youtube HD 720p x 29,97
Adobe Photoshop CS6	Fusión de imágenes Selección de detalles de las imágenes Conversión de fotografía a imagen Retoque de imágenes Clonar Cuados de texto Herramienta de rectángulo Edición/Herramientas de color/convertir el perfil Crear nuevo filtro o ajustar capa/Curvas/Saturación/Color y Balance Optimizada para web
Google Web Designer	Anuncios en Google/banner Entorno/Generic/ Dimensiones/Custom/800 x 600 Línea de tiempo/insertar fotograma clave Herramientas de texto
Pixton	Personaje animado/cuadros de diálogo

Tabla 8. Diagrama de uso de la infografía

Captura Visual	Indicaciones
 <p>UNA HISTORIA EN CONDICIÓN MUSK'U-K-NINA</p> <p>¿Conoces algo sobre la cultura Quito-Cara?</p> <p>El pueblo Quito-Cara adoraba al dios Inti (sol), sus festividades y relaciones humanas estaban vinculadas con la naturaleza</p> <p>Para la construcción de los bohíos, se utilizaba chocoto, tallo de cabuya, chilpe, cuerda o fibra de cabuya, carote y lechero (árboles nativos) y paja de páramo</p> <p>El Parque Arqueológico Cochasqui está compuesto por 30 montículos funerarios y 15 pirámides de cangagua</p>	<p>La página principal está compuesta por un logo animado, introducción de la historia del pueblo Quito-Cara, se ha desglosado en tres partes principales a este tema, las cuales se ven marcadas por la imagen del sol, pirámides y un bohío; cada uno de estos elementos permite la vinculación con otras páginas explicativas.</p>
 <p>El 21 de marzo es el primer día del calendario solar, el sol cae recto, el día y la noche tienen el mismo tiempo de duración (equinoccio), en todas las casas se apagaba el fuego de sus cocinas y se encendía uno nuevo (MUSHUK-NINA)</p> <p>El pueblo Quito-Cara construyó terrazas agrícolas en Pambamarca, Puellaró, Perucho, conocían los nichos ecológicos (donde cultivar y que cultivar), construyeron caminos tan importantes como el Kapakñan y Hatukñan</p> <p>Los Quito-Cara tenían avanzados procesos de labranza, cultivo de tierras, un calendario que consistía en 13 ciclos lunares exactos, lo cual les permitía determinar los sitios de cultivo, contaban con canales de riego mediante la utilización de camellones</p> <p>INICIO</p> <p>VER VIDEO</p>	<p>La página vinculada al sol tiene imágenes y texto correspondiente a la importancia del sol para esta cultura, así como también un link para visualizar un video; al pie de esta página se encuentra el botón de inicio con el cual se puede regresar a la página principal.</p>

Captura Visual	Indicaciones
	<p>Al acceder a esta página se ejecutará inmediatamente el video relacionado a este primer link y con el botón siguiente nos podremos desplazar entre las páginas</p>
 <p>En 1932 Max Ujle, excavó una de las pirámides y determina que Cochasquí tiene fuerte influencia Maya, encuentra en una de las pirámides 576 cráneos y dedujo que fue un sitio ceremonial ritual</p> <p>El Parque Arqueológico Cochasquí esta ubicado en la provincia de Pichincha, en el Cantón Pedro Moncayo a 50 km. de la ciudad de Quito</p> <p>En 1980 el Consejo Provincial se hizo cargo del sitio arqueológico e inicio trabajos de rescate, protección, restauración, difusión, investigación histórica e investigación arqueológica</p>	<p>Estas páginas poseen las mismas características mencionadas anteriormente</p>

Captura Visual	Indicaciones
	<p>Estas páginas poseen las mismas características mencionadas anteriormente</p>
 <p>Al interior de sus bohíos se prendía la tulpa, el humo que esta producía abrigaba la casa e impermeabilizaba el techo; en el ático o soberado se colocaban los chagarqueros (Canastos) que contenían la carne adobada con sal para ahumarla con la finalidad de que durara más tiempo.</p> <p>Dentro de los rituales, eventos religiosos y eventos comunales se utilizaba la bocina (Checha del tallo de la cabuya) y el tambor (del tronco de la cabuya y cubierto con cuero de llama negra).</p>	<p>Estas páginas poseen las mismas características mencionadas anteriormente</p>

Captura Visual	Indicaciones
	<p>Estas páginas poseen las mismas características mencionadas anteriormente, adicional a ello tiene el botón inicio el cual nos permitirá desplazarnos a la página principal</p>

CONCLUSIONES

La comunicación está presente en toda acción que se realiza, con el paso del tiempo y con el avance tecnológico se han ido modificando las herramientas que se utilizaban dentro del proceso comunicativo, así como también la percepción de la comunicación en la sociedad y han surgido nuevas herramientas, enfocadas al enriquecimiento y difusión de la comunicación a través de su uso digital, se puede deducir con facilidad que estas herramientas tienen un gran impacto a nivel social, por el uso de imágenes, animación, música, video, audio, entre otros.

Las infografías tienen un gran alcance en el sentido comunicacional dado que su contenido puede ser muy amplio y sus elementos invitan al usuario a una fácil asimilación del producto, se pensó en la elaboración de una infografía precisamente por los elementos antes mencionados.

El tema de la cultura y su revalorización se puede lograr únicamente provocando en el usuario que va a ver la infografía el sentido de familiaridad a través del uso de colores, animación y estructura del producto; el proceso de interiorización por parte del usuario estará en función de la importancia prestada al producto y el interés en conocer las diversas expresiones culturales, valorar la identidad y memoria histórica.

LISTA DE REFERENCIAS

- Barbero , J. M. (2010). De los Medios a las Mediaciones . Barcelona: Arthopos.
- Barbero , J. M. (2001). Deconstrucción de la Crítica . México DF: Andice.
- Barbero, J. M. (2 de Febrero de 2015). Universidad de la Plata. Obtenido de Universidad de la Plata Web Site: http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/de_los_medios_a_las_mediaciones.pdf
- Cairo, A. (2011). El Arte Funcional: Infografía y Visualización de la información. Madrid: Alamut.
- Cortés, J. J. (2 de Febrero de 2015). Instituto de Desarrollo y Cooperación Internacional Vasco. Obtenido de Instituto de Desarrollo y Cooperación Internacional Vasco Web Site: <http://www.hegoa.ehu.es/congreso/gasteiz/doku/JuanjoCortes.pdf>
- Devianart. (20 de 03 de 2011). Recuperado el 17 de 01 de 2015, de www.deviantart.com/morelikethis/artists/217036528?view mode=2
- Echeverría, B. (2010). Definición de Cultura. México: Itaca .
- Grimson, A. (2001). Interculturalidad y Comunicación. Bogotá: Grupo Editorial Norma .
- Gubern, R. (2000). El Eros Electrónico. Madrid: Grupo Santillana .
- Guerra, C. (2013). Historia y Filosofía de la Comunicación . Guayaquil.
- Hernández, J. M. (2005). Software libre: técnicamente viable, económicamente sostenible y socialmente justo. Barcelona: Cargraphics.
- Jiménez , D. (2000). Desarrollo Sustentable: Realidad o Retórica. Quito: . Quito: ABYA-YALA.

- Manfred A, M. N. (1993). Desarrollo a Escala Humana. Montevideo: Nordan-Comunidad.
- Mattelart, A., & Mattelart, M. (1997). Historia de las teorías de la Comunicación. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Matterlard, A. (1998). La mundialización de la Comunicación. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Oliveira Soares, I. (2012). Educomunicación: comunicación y tecnologías de la información en la reforma de la enseñanza americana. Diálogos de la Comunicación , 136-151.
- Ontaneda, L. S. (2000). Historia de los Pueblos Precolombinos de la Sierra Norte del Ecuador . Quito: Nuevo Arte .
- Ontaneda, L. S. (2010). Las antiguas sociedades precolombinas del Ecuador . Quito: Nuevo Arte.
- Portalnet. (2015). Recuperado el 20 de 03 de 2015, de <http://www.portalnet.cl/comunidad/purgatorio-de-los-aportes.198/1204143-ocio-como-seria-la-armadura-de-iron-man-si-hubiera-sido-disenada-por-leonardo-da-vinci-2.html>
- Prieto, Castillo , D. (1990). Diagnóstico de la Comunicación: mensajes, instituciones, comunidades. Quito: CIESPAL.
- Scolari, C. (2004). Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa.
- theartwolf.com. (2015). Recuperado el 20 de 03 de 2015, de http://www.theartwolf.com/leonardo_es.htm
- Torrico, V. E. (2010). Comunicación de las matrices a los enfoques . Quito: "Quipus", CIESPAL.
- Vassallo-de-Lopes, M. I., & Fuentes, Navarro, R. (2005). Reflexiones sobre el estatuto Disciplinario del campo de la comunicación. México: La Normal.

- Vigotsky, L. (1987). Pensamiento y Lenguaje. La Habana: Revolucionaria.
- Vogotsky, L. (1987). Historia del Desarrollo de las funciones psíquicas superiores. La Habana : Científico Técnica.
- Vouillamoz, N. (2000). Literatura e Hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica. Barcelona: Paidós.