



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES  
CARRERA DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario.

**TEMA:**

---

LOS CÓMICS COMO HERRAMIENTA QUE FOMENTEN LA LECTURA Y RESCATEN LA TRADICIÓN ORAL DE LAS LEYENDAS LOCALES EN JÓVENES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA

---

**Autor:** Christian Andrés Pazmiño Intriago

**Profesora Guía:** Dis. Mg. Hipatia Galarza

Ambato – Ecuador

2015

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de tutora de investigación sobre el tema “Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua” de Christian Andrés Pazmiño Intriago, egresado de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario, de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho informe investigado reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del miembro designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes.

Ambato, Febrero de 2015.

## **LA TUTORA**

Dis. Mg. Hipatia Silvana Galarza Barrionuevo

C.I. # 1804025573

## **APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los Miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre el tema “Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua”, presentado por el Sr. CHRISTIAN ANDRÉS PAZMIÑO INTRIAGO, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la U.T.A.

Ambato, Febrero del 2015

Para constancia firma:

.....  
Presidente  
NOMBRE:  
C.I.

.....  
Miembro del Tribunal  
NOMBRE:  
C.I.

.....  
Miembro del Tribunal  
NOMBRE:  
C.I.

## **AUTORIA**

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación “LOS CÓMICS COMO HERRAMIENTA QUE FOMENTEN LA LECTURA Y RESCATEN LA TRADICIÓN ORAL DE LAS LEYENDAS LOCALES EN JÓVENES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, y propuestas son de responsabilidad de la autora.

Ambato, Febrero del 2015

## **EI AUTOR**

.....  
CHRISTIAN ANDRÉS PAZMIÑO INTRIAGO  
C.I. 180308857-2

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, Febrero Del 2015

## **EL AUTOR**

.....  
**CHRISTIAN ANDRÉS PAZMIÑO INTRIAGO**  
**C.I. 180308857-2**

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto va dedicado para todos aquellos colegas de profesión, estudiantes y profesores; para que nunca apaguen esa “CHISPA CREATIVA” y logren cumplir todo un mundo de imposibilidades. Recuerden, ninguna idea es mala mientras haya voluntad e inspiración.

A mi madre, abuela y novia, por brindarme su constante apoyo en todo el proceso que llevo el desarrollo de este trabajo, así mismo a mi abuelo, por su cariño como el padre que jamás tuve y que ahora forma parte de una brillante estrella en el firmamento.

**EL AUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES como a la UNIVERSIDAD TÉCNICA AMBATO por haberme formado en esta noble y creativa profesión. A mis profesores guías por su apoyo y paciencia a lo largo del proceso investigativo y de desarrollo de este tema. A miembros de familia, amigos y conocidos por su incansable respaldo, a todos ustedes, muchas gracias por todo.

EL AUTOR

## INDICE GENERAL.

### CAPITULO 1

#### EL PROBLEMA

1.	Tema	1
1.2	Planteamiento del Problema	1
1.2.1	Contextualización	1
1.2.2	Análisis Crítico	5
1.2.3	Prognosis	6
1.2.4	Formulación del Problema	6
1.2.5	Preguntas Directrices	6
1.2.6	Delimitación del objeto de Investigación	7
1.3	Justificación	7
1.4	Objetivos	9
1.4.1	Objetivo General	9
1.4.2	Objetivos Específicos	9

### CAPITULO 11

#### MARCO TEORICO

2.1.	Investigaciones Previas	10
2.2	Fundamentación Filosófica	11
2.3	Fundamentación Legal	12
2.4	Categorías Fundamentales	15
2.4.1	Comunicación	17
2.4.2	Comunicación Oral	19
2.4.3	Comunicación Escrita	20
2.4.4	Comunicación Social (de masas)	21



2.4.5	Comunicación y el Diseño Social	22
2.4.6	Comunicación Visual	22
2.4.7	Significado e Interpretación	24
2.4.8	La Comunicación Visual en el Proceso del Diseño Gráfico	25
2.4.9	La Narrativa	26
2.4.10	Género Narrativo	26
2.4.11	La Novela	28
2.4.12	Tipología	29
2.4.13	La Leyenda	31
2.4.13.1	Clases de Leyenda	31
2.4.13.2	Los Cómics o Historietas	32
2.4.13.2.1	Géneros en los Cómics	33
2.4.13.2.2	El Cómics en el Ámbito Sociológico	36
2.4.14	Cultura	36
2.4.15	Cultura Popular	38
2.4.16	La Tradición Oral	39
2.4.17	Diseño Gráfico	40
2.4.18	Diseño Editorial	41
2.4.18.1	Diseño Editorial y los Cómics	43
2.4.18.2	Estructura de un Cómic	46
	Retícula	47
	Cartelas	48
	Imagen, Fotografía o Ilustración	49
	Onomatopeya	50
	Globo de Diálogo	50
2.4.19	La Gestión del Diseño	51
2.5	Ideas a Defender	52
2.6	Señalamiento de Variables	53

### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGIA**

3.1	Enfoque de la Investigación	54
3.2	Modalidad de la Investigación	54
3.2.1	La Investigación de Campo	54
3.2.2	La Investigación Documental – bibliográfica	55
3.3	Niveles y Tipos de Investigación	55
3.3.1	Niveles de la Investigación	55
3.3.2	Tipos de la Investigación	55
3.4	Población y Muestra	56
3.5	Operación de Variables	59
3.6	Plan de Recolección de Información	61
3.7	Plan de procesamiento de la Información	62

### **CAPITULO IV**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1	Análisis del Aspecto Cuantitativo	63
4.2	Interpretación de Resultados	64
4.2.1	Entrevista	64
4.2.2	Gráficos e Interpretación de Resultados de la Encuesta 1	66
	Total de Participantes	67
	Pregunta N° 1 ¿Cuánto considera usted que lee aproximadamente?	68
	Pregunta N° 2 ¿Qué es lo que te gusta leer?	70
	Pregunta N° 3 ¿Qué géneros literarios le llaman más la atención?	72

	Pregunta N° 4 ¿Prefiere leer en medios impresos como un libro o en medios digitales como el internet?	74
	Pregunta N° 5 ¿Cuál es el nivel de interés o aprecio que tienes con respecto a la cultura y a las tradiciones?	76
	Pregunta N° 6 Mencione tres leyendas locales (Ambato – Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado	78
	Pregunta N° 7 ¿Cuánto considera que es importante mantener la Tradición oral de las leyendas en cada uno de los pueblos / ciudades / naciones?	80
4.2.3	Gráfico e interpretación de los resultados de la encuesta número 2	82
	Total de participantes	83
	Edades	84
	Resultado global de estilos de dibujos	85
	Estilo de dibujo en los 13 años de edad	86
	Estilo de dibujo en los 14 años de edad	87
	Estilo de dibujo en los 15 años de edad	88
	Estilo de dibujo en los 16 años de edad	89
	Estilo de dibujo en mujeres	90
	Estilo de dibujo en varones	91
4.2.4	Interpretación del Focus Group	93
4.2.5	Interpretación de fichas de observación	98
4.3	Verificación de la Hipotesis	101

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1	Conclusiones	106
5.2	Recomendaciones	117

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1	Datos Informativos	108
6.1.1	Título	108
6.1.2	Institución Ejecutora	108
6.1.3	Beneficiarios	108
6.1.4	Ubicación	109
6.1.6	Tiempo estimado de ejecución	109
6.1.7	Costo	109
6.2	Antecedentes de la Propuesta	110
6.3	Justificación	111
6.4	Objetivos	113
6.4.1	Objetivo General	113
6.4.2	Objetivos Específicos	113
6.5	Análisis de Factibilidad	114
6.6	Fundamentación	115
6.7	Metodología	117
6.7.1	Plan de Acción	117
6.8	Administración	118
6.9	Previsión de Evaluación	128

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	129
---------------------	-----

<b>ANEXOS</b>	133
---------------	-----

### **INDICE DE TABLAS.**

1	Operacionalización de Variable Dependiente	59
2	Operacionalización de Variables Independientes	60
3	Plan de Recolección de Información	61
4	Entrevista	64
5	Porcentaje de personas encuestadas	67
6	Porcentaje de la pregunta N° 1	68
7	Porcentaje de la pregunta N° 2	70
8	Porcentaje de la pregunta N° 3	72
9	Porcentaje de la pregunta N° 4	74
10	Porcentaje de la pregunta N° 5	76
11	Porcentaje de la pregunta N° 6	78
12	Porcentaje de la pregunta N° 7	80
13	Porcentaje de Personas Encuestadas	83
14	Porcentaje de edades encuestadas	84
15	Porcentaje de estilos de dibujos	85
16	Porcentaje de estilos de dibujos en 13 años de edad	86
17	Porcentaje de estilos de dibujos en 14 años de edad	87
18	Porcentaje de estilos de dibujos en 15 años de edad	88
19	Porcentaje de estilos de dibujos en 16 años de edad	89
20	Porcentajes de estilos de dibujos en mujeres	90
21	Porcentaje de estilos de dibujos en varones	91

22	Focus Group	93
23	Bibliotecas y Librerías de Ambato	98
24	Fichas de observación en Bibliotecas y Librerías	98
25	Frecuencia Observada	103
26	Frecuencia Esperada	103
27	Chi – cuadrado Calculado	104
28	Recursos Materiales y Financiero	110
29	Plan de Acción	117
30	Cromática de la Marca HUMA Cómics	120
31	Bienes Recursos y Servicios a Emplear	123
32	Previsión de Evaluación de la Propuesta	128

### **INDICE DE GRAFICOS.**

1	Árbol del Problema	4
2	Supra e Infraordinación	15
3	Constelación de ideas de la variable independiente	16
4	Constelación de ideas de la variable dependiente	17
5	Componentes de la Comunicación	19
6	Spider – Man	44
7	Batman	45
8	Retícula	47
9	Cartelas	48
10	Imagen, Fotografía o Ilustración	49
11	Onomatopeya	50
12	Globos de diálogos	51
13	Representación gráfica circular del total de encuestas	67
14	¿Cuánto considera usted que lee aproximadamente?	68

15	¿Qué es lo que te gusta leer?	70
16	¿Qué géneros literarios le llaman más la atención?	72
17	¿Prefiere leer en medios impresos como un libro o en medios digitales como el internet?	74
18	¿Cuál es el nivel de interés o aprecio que tienes con respecto a la cultura y a las tradiciones?	76
19	Mencione tres leyendas locales (Ambato – Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado	78
20	Mencione tres leyendas locales (Ambato – Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado	79
21	¿Cuánto considera que es importante la tradición Oral de las leyendas en cada uno de los Pueblos / ciudad / nación?	80
22	Total de personas encuestadas	83
23	Edades	84
24	Resultado global de estilos de dibujo	85
25	Estilos de dibujo en los 13 años de edad	86
26	Estilos de dibujo en los 14 años de edad	87
27	Estilos de dibujo en los 15 años de edad	88
28	Estilos de dibujo en los 16 años de edad	89
29	Estilo de dibujo en mujeres	90
30	Estilo de dibujo en varones	91
31	Chi-Cuadrado	105
32	Marca de HUMA Cómics	119
33	Organigrama de responsabilidades	122
34	Ciudad de Leyendas	123
35	Creación del personaje “Guillo”	124
36	Retícula	125
37	Bocetos: “Ciudad de Leyendas”	126
38	Digitalización: “Ciudad de Leyendas”	127

## **RESUMEN EJECUTIVO**

El cómic, uno de los productos editoriales de mayor acogida e influencia por los jóvenes en la actualidad, su dinamismo al contar historias combinando el texto con imágenes hace del cómic un proveedor de información y conocimientos en su variedad de contenidos.

El presente proyecto de investigación ha permitido diseñar una propuesta que se amolde a la tendencia e influencias del modelo de joven actual, fomentando el hábito lector, y a su vez brindar el conocimiento de las leyendas locales de nuestra cultura popular en jóvenes de los tres primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua.

En base a la información recolectada a través de la opinión y participación de estudiantes de secundaria, como de profesionales del ámbito historietista en el proceso investigativo de este trabajo es cuando nace la idea de crear una historia sujeta a los gustos, tendencias e intereses de nuestros jóvenes. Géneros literarios, línea de dibujo y medios de consumo son los elementos que se sujetan para la creación de su historia, contenidos, personajes, dibujos, escenografías, soportes y demás elementos que constituyen a un cómic, historieta o manga.

El autor.



## **SUMMARY**

Comics, one of the largest publishing products reception and influence by young people today, their dynamism to storytelling combining text with images makes comics a provider of information and knowledge in variety of content.

This research project has allowed to us design a proposal that fits the trend and influences of current model young people, encouraging the reading habit, and the same time provide the knowledge of local legends of our popular youth culture on the first three years of high school in the province of Tungurahua.

Based on the information collected through the point of view and participation of high school students as professional comics field in the research process of this project is when the idea to create a story attached to the tastes, trends and interests of our young people. Genres, drawing line and means of consumption are the elements that attach to the creation of its history, contents, characters, drawing, sets, brackets and other elements that make up a comic, cartoon or manga.

The author

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1. TEMA**

LOS CÓMICS COMO HERRAMIENTA QUE FOMENTEN LA LECTURA Y RESCATEN LA TRADICIÓN ORAL DE LAS LEYENDAS LOCALES EN JÓVENES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1. Contextualización**

En el planeta, históricamente hablando; se albergan un sin número de civilizaciones que han trascendido hasta las épocas actuales; en ellas existen una amplia gama de culturas con su identidad, sus hábitos, costumbres y sobre todo su tradición oral.

Desde nuestros antepasados se conserva el lenguaje de la comunicación uno de ellos la comunicación oral; se entiende por tradición oral aquella forma de transmitir información cultural trascendiendo a su propia cultura, a las experiencias y tradiciones de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, fabulas, conjuros, mitos, creencias, cuentos, leyendas, etc.; teniendo como fin primordial el de conservar todos los conocimientos ancestrales a través de los tiempos.

La educación cambio por que los muros de las instituciones que pretendían proteger a los menores del mundo exterior se han extinguido. Hoy en día la apuesta está orientada a integrar el mundo de los aprendizajes certificados con el mundo exterior reconociendo la incidencia de los aprendizajes invisibles. (Cobo, R & Moravec, J. 2011).

Actualmente el mundo entero es testigo de la nueva era tecnológica y digital, con impactos positivos y negativos para cada uno de los habitantes alrededor del globo; positivos en cuanto al mejoramiento, tecnificación y automatismo de procesos, y negativos en cuanto al facilismo que se le brinda al usuario confinando su desarrollo de habilidades, ya que el fomento de la lectura se limita a tales extremos que, los jóvenes usan la Internet para conseguir información de sus tareas, y omitiendo el proceso de investigación de las mismas sin una retroalimentación cognitiva de lo que aprenden.

Según Cortijo E. (2010); menciona que leer nos enseña a hablar y a pensar bien. Cuando enseñamos a un niño a leer le estamos proporcionando el instrumento de aprendizaje más potente que ha creado la humanidad a lo largo de toda su historia. Leyendo aumentamos nuestra competencia lingüística, que a su vez va a mejorar el pensamiento, la convivencia, los proyectos, la eficacia académica o laboral.

En nuestro país, entidades gubernamentales y de cultura han realizado proyectos para fomentar el hábito de leer y fomentar los valores culturales y tradicionales, proyectos como las “Ferias del Libro” realizadas anualmente para fomentar la lectura a toda la nación con diferentes propuestas literarias, así como también el proyecto “Otras Miradas Desde Los Jóvenes” que lanzó el Ministerio de Cultura del Ecuador en el año del 2009 resaltando principalmente tradiciones populares de las provincias de Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua y Chimborazo; sin embargo aún no se ha generado una respuesta ante la actitud del modelo de joven actual, este modelo si bien es cierto es dependiente de la tecnología, pero por otra parte, también se debe a la sociedad en la que vivimos y hemos educado a nuestros

jóvenes; por ejemplo las nuevas tendencias de ocio en las que el joven ha se involucrado.

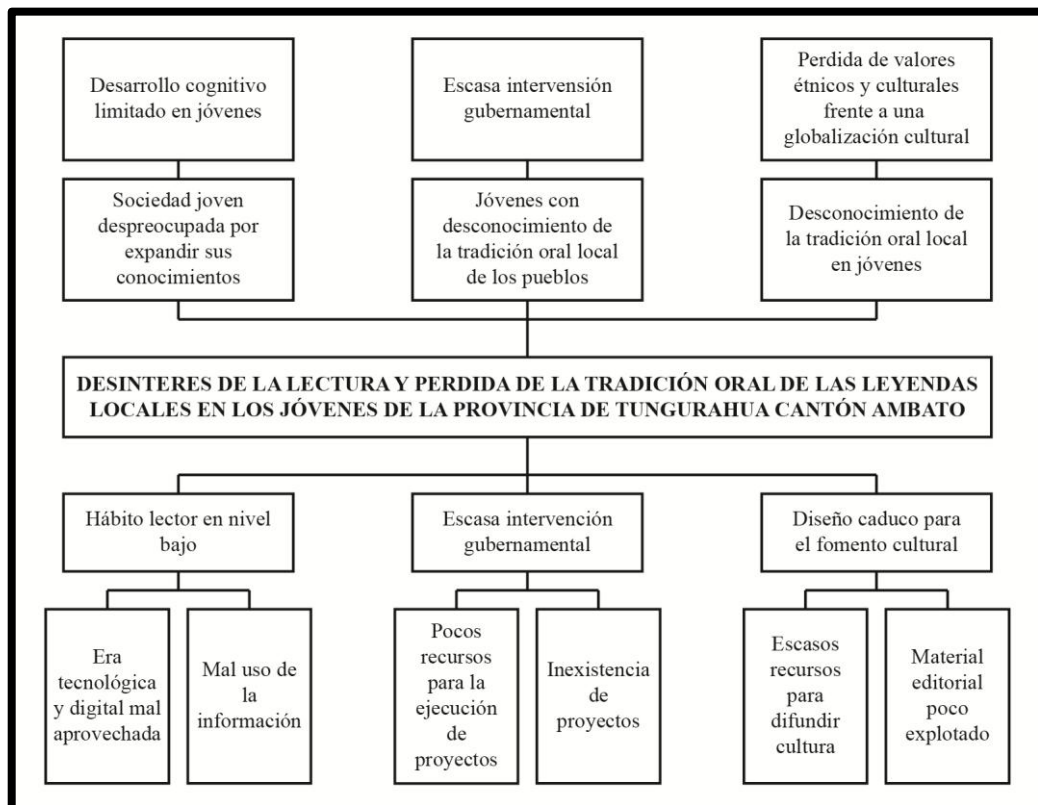
En la provincia de Tungurahua, en el cantón Ambato, el fomento de la lectura y de la propia cultura haciendo alusión a la tradición oral de nuestras leyendas, se entiende que las leyendas son narraciones de hechos naturales, sobrenaturales, o la mezcla de ambas, que se narran o se transmiten de generación en generación a voz viva o literalmente, estos relatos generalmente se sitúan de forma imprecisa entre el mito y el suceso verídico que le confiere cierta singularidad.

El punto central del problema radica en ¿Cuántas leyendas conoce el joven tungurahense de su cantón o provincia?, si nos ponemos a pensar, lamentablemente es más común que nos cuenten la leyenda del “Indio Cantuña” de Pichincha que la leyenda del “Uñaguille” de Tungurahua o también es más común escuchar la leyenda del “Padre Almeida” igualmente de Pichincha que la “Caja Ronca” de nuestra provincia. En tal caso el problema del desconocimiento de las leyendas locales radica en la despreocupación de la generación anterior con la nueva generación, involucrando tanto a padres de familia como sus educandos.

En el año 2012 la Universidad Técnica de Ambato tiempo atrás, con el respaldo de la Facultad de Ciencias de la Educación, con la dirección del Sr. Pedro Reino y la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua, realizó un proyecto literario rescatando alrededor de cincuenta leyendas locales, lamentablemente ese proyecto no tuvo los ejemplares suficientes para distribuirse a toda la provincia, se registran pocos ejemplares uno de ellos en la Biblioteca de la Casa de la Cultura Ambato, actualmente el libro “Leyendas y Creencias de Tungurahua” no es comercializado ni distribuido en las librerías locales haciendo que sea poco el fomento de las leyendas en Tungurahua se agrave.

Como señala Manresa, M (2009); un hábito lector consolidado supone, no sólo la lectura frecuente, sino su variedad y calidad. Para conseguir que los estudiantes tengan una “dieta” lectora diversificada, variada y con distintos niveles de

complejidad, hemos de ayudarles a avanzar en una lectura interpretativa; y, a la inversa, profundizar en la interpretación requiere un bagaje de lecturas que permita establecer conexiones entre las obras que se han incorporado como referentes en el ejercicio continuado del hábito lector. Porque si el estudiante ha leído pocos libros de literatura, carecerá de la base que le permita acceder a una lectura experta.



**Gráfico N° 1. Árbol del problema**  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

### **1.2.2. Análisis Crítico**

La escasa fomentación de la lectura de las leyendas locales en los jóvenes de los primeros cursos de secundaria en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, está comprendido por diversas causas, entre ellas, un escaso nivel de lectura, consecuencia del mal aprovechamiento de los recursos tecnológicos y de información; dejando como efecto en la sociedad joven la despreocupación del desarrollo humano y cognitivo.

El desconocimiento y el poco interés por fomentar las tradiciones que forman parte de la cultura popular de cada localidad ha representado una pérdida en la identidad patrimonial y valores étnicos frente a una cultura globalizada en donde jóvenes de la generación actual se moldean y forjan un pensamiento generalizado de la cultura moderna y global con el apogeo de tendencias que ellos ven, asimilan, y adoptan.

La intervención gubernamental ha generado pocos recursos para la ejecución de proyectos que, fomenten la lectura como “Feria del Libro” que se lleva a cabo anualmente en cierto periodo del año; y la inexistencia de proyectos que recobren el valor cultural de las leyendas locales por cada ciudad o provincia del país ha generado el desconocimiento de este tema en los jóvenes de hoy en día.

El diseño de proyectos empleado para la fomentación cultural no es lo suficientemente influyente basado en el estudio de gustos y tendencias del modelo de joven actual, esto por ende, da como resultado el desconocimiento de leyendas locales tradicionales, como también la pérdida de valores étnicos y culturales que los representa frente a una cultura hoy en día globalizada.

### **1.2.3. Prognosis**

El presente trabajo se centrara en la fundamentación de las diferentes temáticas como cada uno de sus conceptos que brindaran la correcta sustentación teórica a lo largo del trabajo; el diagnóstico de la problemática identificará una solución desde el diseño gráfico para fomentar la lectura y fomentar las leyendas locales a largo plazo en los jóvenes tungurahueses; y el diseño de la propuesta gráfica que facilitará y aportará la solución al problema.

### **1.2.4. Formulación del problema**

¿Cómo los comics rescatarán la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua?

### **1.2.5. Preguntas Directrices**

- ¿Cuál es el beneficio de aplicar los cómics para fomentar la lectura y rescatar la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria?
- ¿Cómo determinar la tendencia de la lectura y el escaso fomento de las leyendas locales en los jóvenes?
- ¿Cómo crear una propuesta gráfica que proporcione la difusión de leyendas locales y que cumplan con los diferentes parámetros requeridos por el proyecto?

### **1.2.6. Delimitación del objeto de investigación**

Campo	Comunicación
Área	Diseño Gráfico
Aspecto	Cómics
Tiempo	2014 – 2015
Espacio	Ambato – Tungurahua – Ecuador
Unidades	Jóvenes de los tres primeros años de secundaria

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente tesis está enfocada en una temática socio-cultural, centrándose en la lectura y las leyendas locales, puesto que la tradición oral es el reflejo de la esencia cultural de un pueblo.

La identificación de educación y desarrollo de valores es una interacción continua entre el individuo y su entorno sociológico, en donde se van desarrollando de una forma progresiva los hábitos de una convivencia civilizada, de unos valores éticos como la solidaridad, la tolerancia, entre otras.

La habituación y consistencia de estos valores puede ser sofocada o estimulada según los complejos educativos que actúan sobre ellos, como los valores culturales de un pueblo, de una sociedad, de un país, en los que se ven implicados cada uno de los que le habitan.

Los medios de comunicación de la era tecnológica y digital están imponiendo la adoración unánime de los valores de la sociedad neoliberal; muchos piensan que lo que se ha denominado “globalización cultural” no ha sido otra cosa que la americanización de la cultura a nivel mundial. Hay que promover el conocimiento y fomentar el acervo cultural sin cerrarnos al mundo, sino más bien adaptar lo que puede enriquecernos de otras culturas a partir de nuestra propia realidad.



Se debe impulsar a que las futuras generaciones tengan un apego a la cultura nacional y local, como portadora de anhelos, valores del ser parte inseparable de la identidad que desempeña un papel importante en la vida de los pueblos.

Inculcar el hábito de la lectura como una herramienta extraordinaria del trabajo intelectual, que aporta a la cultura, proporciona información y conocimientos adicionales; y exige una participación activa y dinámica en cada ser humano, considerando que si no se atiende esta problemática los efectos serían:

- a) Pérdida de nuestras leyendas locales, cuya muestra se evidenciará en un bajo conocimiento y escasa asimilación de las mismas y creando una nueva cultura centrándose en el consumismo de la explotación de valores.
- b) Las habilidades cerebrales que se forjan a través de la lectura se afectará en la ortografía, y en la destreza por defender y plantear ideas en su participación activa en el proceso de desarrollo académico del estudiante.

Por estas razones el desarrollo de este proyecto socio-cultural se basa en crear una propuesta que se enfoque en brindar soluciones en las nuevas generaciones y estas se acomoden al modelo de joven actual para que encuentre una manera más recreativa a la lectura y a su vez vaya conociendo un poco más sobre las leyendas de su localidad, animando así como futuros ciudadanos a cuidar y fomentar parte de su identidad cultural haciendo que perdure y nuevamente sea transmitida de generación en generación.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo general**

Definir de qué manera los cómics fomentará la lectura y rescatarán la tradición oral de las leyendas locales en los estudiantes de los primeros años de secundaria en la Provincia de Tungurahua.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Detectar los tipos de cómics empleados por los jóvenes, con los cuales promuevan la necesidad y gusto de la lectura.
- Identificar el mecanismo predominante de fomentar la lectura y rescatar la tradición oral de leyendas locales en los jóvenes.
- Analizar alternativas de solución al problema de lectura y tradición oral de las leyendas en jóvenes de la provincia de Tungurahua.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS**

Vásconez, A. & Latorre F (2007); afirma en su proyecto de investigación que basándose en el mercado, una revista de animación y cómic; por su escasas de ejemplares nacionales, y por la fuerte acogida y crecimiento de los estilos como el manga y el comic los lectores se inclinan por una revista informativa, dinámica e interactiva.

Además de ello afirma que al lector le entusiasma la idea de que exista un cómic propio ecuatoriano, que tenga un estilo cómico, aventurero y original, que trate sobre cultura, gente, costumbres y el diario vivir de ecuatoriano.

Newton, J. (2013); manifiesta que transmitir un mensaje que incentive la lectura a temprana edad, a través de la creación de un spot de televisión enfocado al desarrollo de creatividad e imaginación.

El investigador concluye que la formación de un hábito de lectura positivo es una labor compleja que debe ser trabajada desde la infancia, no sólo en las escuelas y los colegios, sino también en los hogares y distintos entornos que los rodean.

En base a los dos antecedentes de proyectos expuestos incentivar el hábito de la lectura en un público joven es crucial para el crecimiento cognitivo del individuo; puede ser a través de una historieta, que a más de ser atractiva inculque el interés de seguir leyendo y que la culturalización de la lectura se fortalezca en los estudiantes.

## 2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Para poder analizar el tema de estudio se debe definir que paradigma, es un conjunto de compromisos compartidos dentro de los cuales permiten crear un marco conceptual a partir del cual se le da cierto sentido y significado al mundo.

Para esto se identifica dos paradigmas:

- 1.- Constructivismo
- 2.- Crítico propositivo

La corriente constructivista está aplicada en distintos entornos como ramas matemáticas, psicológicas, lingüísticos, sociológicos, entre otros. Teniendo en cuenta que el pensamiento constructivista forma parte de las leyes filosóficas epistemológicas y que se construyen en base a las percepciones y juicios empíricos para la resolución de un problema y llegar a un aproximado de la verdad.

Según el pensamiento constructivista; “Cada acto de percepción es, a cierto grado un acto de creación y cada acto de memoria es a cierto modo un acto de imaginación”. Edelman G. (2010)

Según la corriente pedagógica del conocimiento constructivista propone un paradigma donde el proceso de enseñanza toma un enfoque dinámico, participativo e interactivo del sujeto, así, el conocimiento es una auténtica reconstrucción de lo aprendido aplicado al concepto del aprendizaje como concepción didáctica de la enseñanza orientada a la acción. Piaget, J. 1981. *La teoría de Piaget*. Suiza. 2da. Ed.

Por otra parte, el paradigma crítico propositivo surge como una alternativa ante el cambio social como una manifestación del proceso anterior, es decir al constructivismo, dando como resultado la búsqueda de una solución a la esencia del problema en donde la participación es activa entre la comunidad, el estudio y

la comprensión de los problemas que darán como resultado la ejecución de la metodología aplicada

Según Marx, K (1884), sólo el advenimiento de un nuevo orden de cosas en el mundo, podrá determinar a través de un conocimiento liberador el verdadero sentido de la historia. Curiosamente si se observa el sentido que adquiere este conocimiento liberador, aunque sea desde una perspectiva solamente epistemológica, se trata sin duda de una posición idealista.

### **2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

Según en el Artículo 343 de la Constitución de la República, establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

Según el Artículo 347 de la Constitución de la República, en sus literales 3, 8 y 11 establece: Garantizar modalidades formales y no formales de educación; Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales; Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

En el Capítulo II: “Derechos del Buen Vivir” del Marco Legal Educativo del Ministerio de Educación de la República del Ecuador; el Artículo 26, establece a la educación como un derecho de las personas a lo largo de su vida y a un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituyendo un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable de participar en el proceso educativo.

En el Capítulo II: “Principios” de la Ley de Cultura de la República del Ecuador, en su Artículo 2, 3, 4, 5 y 7, establece que:

**AUTONOMÍA DE LA CULTURA.** Las personas gozan de independencia y autonomía para crear, poner en circulación y acceder a los bienes y servicios culturales. La administración pública establecerá procedimientos y otras medidas específicas para garantizar la libertad de creación.

**FOMENTO DE LA INTERCULTURALIDAD.** Se promueve la interrelación y convivencia de personas y colectividades diferentes para superar la conflictividad, la discriminación y la exclusión y para favorecer la construcción de nuevos sentidos y formas de coexistencia social.

**PARTICIPACIÓN SOCIAL.** Las personas y colectividades participarán, de forma directa y/o a través de sus representantes, en los órganos que tienen a su cargo la definición e implementación de la política pública en el ámbito cultural.

**COMPLEMENTARIEDAD.** La política pública establecerá vínculos eficientes entre la cultura y la educación, la comunicación y la ciencia y la tecnología, como ámbitos complementarios y coadyuvantes al desarrollo

**CONTRIBUCIÓN DE LA CULTURA AL DESARROLLO SOSTENIBLE Y CARÁCTER TRASVERSAL DE LA CULTURA.** La dimensión cultural y, en particular, el respeto a la diversidad cultural son elementos esenciales de las políticas de desarrollo sustentable y de cohesión e inclusión social. El estado tomará en cuenta la dimensión cultural en el conjunto de sus actuaciones.

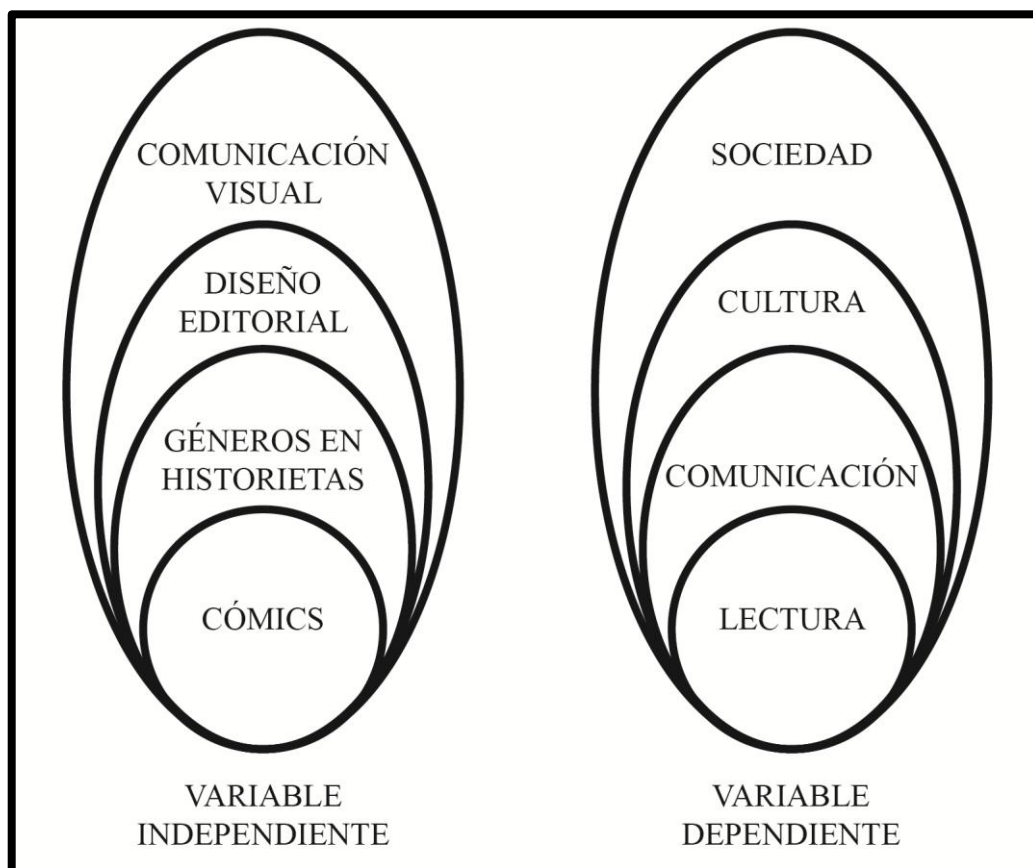
En el **OBJETIVO 4** del “Plan Nacional del Buen Vivir”, en el **LITERAL 4.3.** “Promover espacios no formales y de educación permanente para el intercambio de conocimientos y saberes para la sociedad aprendiente”, en su literal b. menciona que: “Promover los hábitos y espacios de lecto-escritura fuera de las actividades escolarizadas, con énfasis en niños, niñas y adolescentes, como

un mecanismo cultural de transmisión y generación de conocimientos en los hogares, espacios públicos y redes de lectura familiares y comunitarias.”.

Y en su **LITERAL 4.8. “Impulsar el diálogo intercultural como eje articulador del modelo pedagógico y del uso del espacio educativo.”**, en su literal a. manifiesta que: “Fomentar el uso y aplicación creativa de saberes ancestrales, así como el desarrollo de conocimientos de saberes diversos.”

A más de las leyes orgánicas de educación como las leyes de cultura de la República del Ecuador, el presente proyecto estará sujeto a la **LEY DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL – RO 320**. Ley mediante la cual se creó el Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual IEPI.

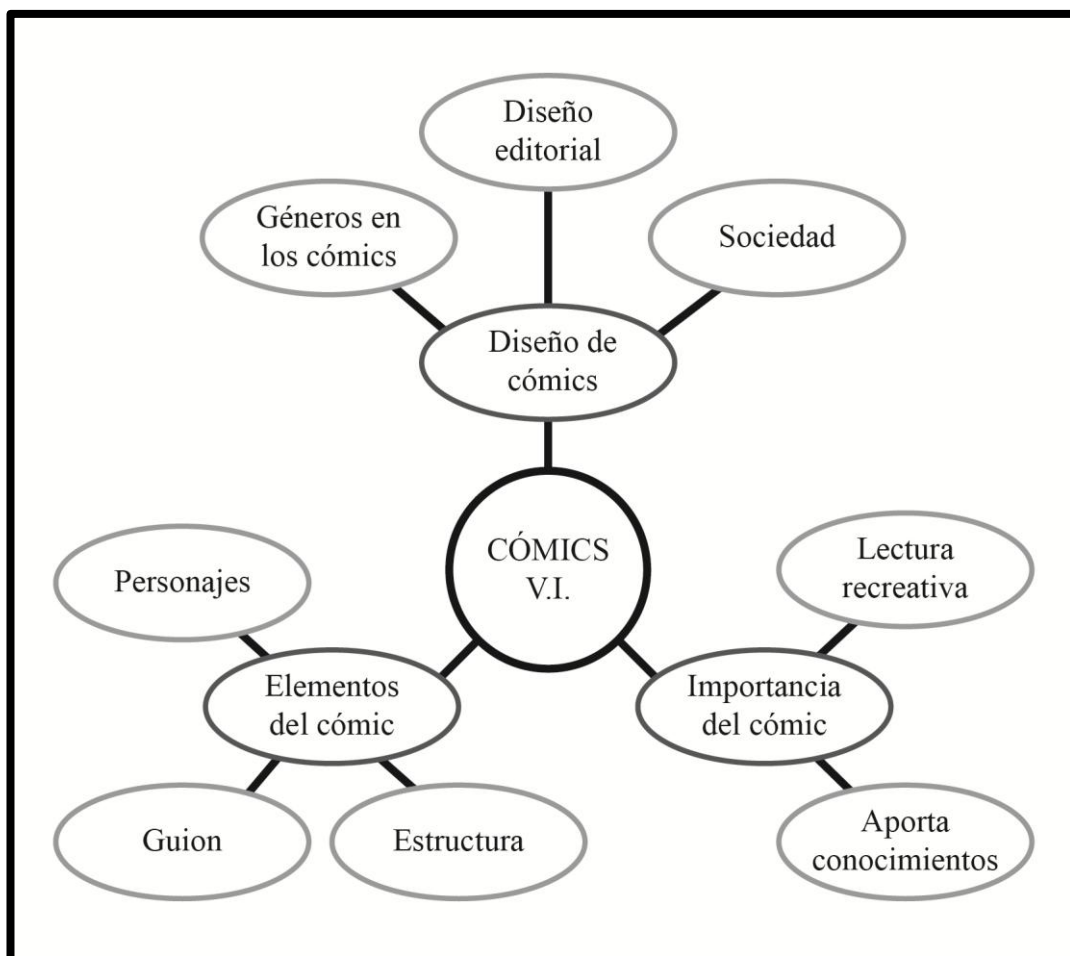
## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



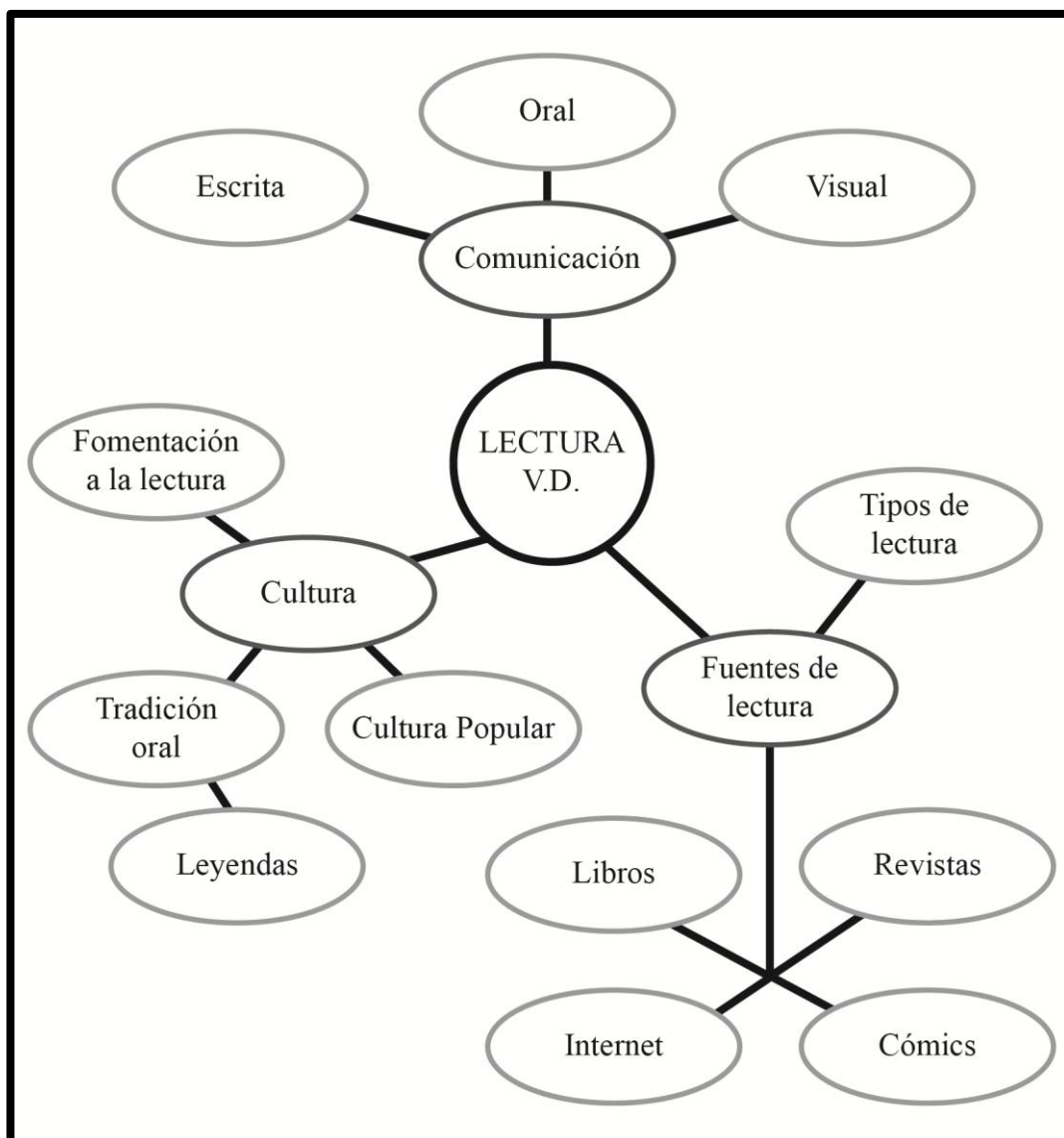
**Gráfico N° 2.** Supra e infraordinación

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago





**Gráfico N° 3.** Constelación de ideas de la variable independiente  
 Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 4.** Constelación de ideas de la variable dependiente  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

#### **2.4.1. Comunicación.**

Los seres humanos a lo largo de la historia en el mundo, han llevado a cabo una serie de actos diferentes, de mayor o menor importancia, estos actos relacionan a los seres humanos y gracias a ello se ha descubierto hace ya más de medio siglo que esos actos tan normales, diversos, dispersos y rara vez inconscientes, poseen

un factor en común: son actos de comunicación; que hoy en día se lo denomina comunicación.

Joan Costa (2010) manifiesta que:

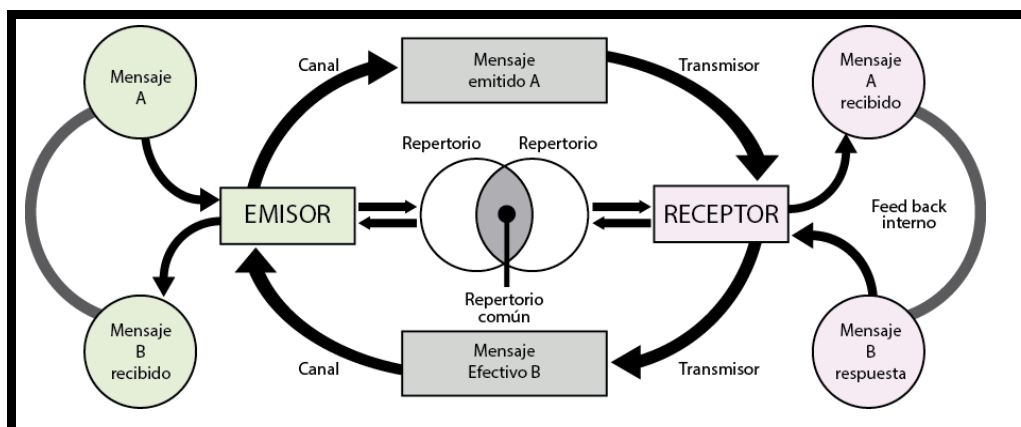
El concepto de comunicación, nace a partir del término más preciso y a la vez más técnico, de información, índice numérico que caracteriza la intensidad de intercambios entre los seres humanos, es decir, la complejidad del mundo colectivo constituido por una sociedad global repartida en el espacio y en el tiempo.

La comunicación, por ser una forma de interacción, supone la participación de al menos dos seres o individuos que interactúan e intercambian información. El manejo de la información es una capacidad que aparece muy tempranamente en las especies cuyo comportamiento recurre a la interacción. Se debe tener en claro que, la comunicación sólo es posible cuando concurren todos los componentes en el ambiente de comunicación que son:

- Emisor, quien expone el mensaje.
- Receptor quien lo recibe y analiza.
- Mensaje, la información que se desea intercambiar.

Por otra parte, existen otros componentes dentro del ambiente comunicacional que son:

- Canal, que es el medio por como el mensaje se transmite.
- Código; que se refiere al conjunto de elementos que se combinan siguiendo ciertas reglas para dar a conocer algo puede ser mediante código lingüístico natural, código lingüístico oral y un código lingüístico escrito.
- Referente, que es el componente comunicativo que se basa mediante la situación y el contexto que incluye dentro de la actividad comunicacional.



**Gráfico N° 5. Componentes de la Comunicación**  
 Costa J. (2010). *El DirCom hoy*. Barcelona: Costa Punto Com Editor

Desde un origen, el lenguaje de los seres humanos se descompone de dos sociedades de transmisión comunicacional, comunicación oral y comunicación escrita.

#### 2.4.2. Comunicación oral.

La comunicación oral está ligada a un tiempo, es siempre dinámico en un continuo venir. Normalmente, las personas interactúan hablando y escuchando; el hablante tiene en mente al oyente, el oyente al hablante. (Fonseca, M; Correa, A; Pineda, M; Lemus, F. 2011)

La comunicación oral, es cualquier forma de comunicación existente, esto implica un proceso de transmisión e intercambio de ideas, sean estas simples o muy complejas. La comunicación oral supone un acto inherente y común para cualquier persona. Cada técnica empleada con el fin de intercambiar ideas o conocimientos tiene un campo de aplicación muy variado:

- Actos de habla, se distinguen diferentes actos de habla:
  - Representativos, que se refiere a un estado de cosas con valor de verdad;
  - Compromisorios, el hablante se compromete a realizar un acto futuro;
  - Directivos, donde se intentan intervenir en la conducta de habla oyente;
  - Expresivos, en donde se muestran estados psicológicos;
  - Declarativos, donde se modifican situaciones institucionales.
  
- Principios de cooperación de Grice

Paul Grice (1979), formuló un estado de cooperación para toda actividad de intercambio pero lo específico en referencia a la comunicación oral “Haz tu contribución conversacional tal y como es requerida en el momento en que ocurre y de acuerdo con la finalidad previamente aceptada del intercambio en que te hayas implicado”

#### **2.4.3. Comunicación escrita.**

Con la lectura de textos se incrementa el nivel del lenguaje y se amplía el vocabulario, ya que algunas palabras las conocemos solo en su forma escrita, debido a que el lenguaje al escribir es más culta o formal que el generalmente usamos al hablar. (Fonseca, M; Correa, A; Pineda, M; Lemus, F. 2011)

A diferencia de la comunicación oral, la comunicación escrita no está sometida a los conceptos y conocimientos de espacio y tiempo. La interacción del emisor y del receptor no es inmediata, e incluso puede llegar a no producirse nunca, aunque aquello escrito perdure eternamente. Como requisito indispensable para llevar a

cabo una comunicación escrita, el receptor debe de poseer un hábito de lectura, sin importar que este hábito en el individuo sea frecuente o no.

#### **2.4.4. Comunicación social (de masas).**

La comunicación social es un campo de estudios interdisciplinarios que investigan la información y la expresión los medios de difusión masivos y las industrias culturales. Sus conceptos técnicos provienen primordialmente de la sociología, seguidos del periodismo y la filosofía.

Según las psicólogas Rossi Casé y Lilia Elba (1983), expone que:

“La comunicación social presenta tantos niveles y facetas que puede incumbir a una sola disciplina, sino que su abordaje debe ser encarado por los más diversos conjuntos de conocimientos científicos. Así por ejemplo problemática de la comunicación social plantea sus exigencias a la psicología, la sociología, la lingüística, la antropología, la pedagogía, las disciplinas artísticas, la economía, las letras y por supuesto la filosofía”.

Desde una perspectiva académica, se entiende que Comunicación Social es la disciplina que se enfoca al estudio en las relaciones entre los cambios sociales y los cambios comunicativos.

Esta definición incluye actividades y conocimientos ilimitados a más de los que plantea la Psicóloga Lilia Rossi, se podría acentuar dentro de las disciplinas artísticas al diseño social y se relacionaría con la comunicación intercultural. La comunicación social no solo estudia el uso de un mensaje o de un formato de la comunicación, sino que también se interesa por el uso de herramientas de comunicación como fórmula de empoderamiento.

#### **2.4.5. Comunicación y el diseño social.**

El diseño se lo puede llegar a definir de muchas formas, generalmente se lo conoce como un proceso previo de configuración mental, en la búsqueda de una solución en cualquier tipo de campo o sector; utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación, entre otras disciplinas.

Cuando se piensa en diseño, se imagina en una amplia gama de productos para ser vendidos, fabricados por una industria y dirigidos a los consumidores, es decir, un diseño orientado hacia las personas, que buscan trabajar para y por las personas, y que tengan algo más que el beneficio de una transacción de compra/venta de servicios.

Víctor Margolin (2009) contribuye al desarrollo de la definición del diseño social como:

“Aquella actividad productiva que intenta desarrollar el capital humano y social al mismo tiempo que productos y procesos provechosos; así el diseñador debe proveer y dar forma a productos materiales e inmateriales que pueden resolver problemas humanos en amplia escala y contribuir al bienestar social”.

Esta forma de pensar está siendo construida por las corrientes que ponen el énfasis del diseño social. En esta visión el diseño social es una actividad profesional y económica, por eso no se debe enmarcar en el mundo de la caridad ni del trabajo voluntario, sino que debe ser vista como una contribución profesional que ha de tenerse en cuenta en el desarrollo económico local.

#### **2.4.6. Comunicación Visual.**

Se puede afirmar que la comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción del mensaje, de la información, de los pensamientos y opiniones. En términos generales, es verificable que esta comunicación se basa

exclusivamente en imágenes. En la mayor parte de la comunicación visual tiene preponderancia las imágenes, pero se complementan con texto, sonidos, animaciones, locuciones, que acojan y precisan su sentido y su significación.

La comunicación visual comparte los mismos mecanismos que la comunicación general, aunque la decodificación de imágenes presente una especificidad importante también se debe considerar la existencia de códigos, emisor, receptor, procesos de codificación y decodificación.

La comunicación visual, tiene una íntima relación con el diseño gráfico, de ahí Jorge Frascara define al diseño gráfico, visto como actividad, como la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general en medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

Los elementos de la comunicación que influyen en este proceso de comunicación visual se basan en el campo comunicativo, la marca, el signo y el símbolo respectivamente.

“La imagen tiene todas las características de un organismo vivo. Existe a través de fuerzas en interacción que actúan en sus respectivos campos y están condicionadas por dichos campos”. (Kepes. 1969)

El campo de la comunicación visual se refiere a lo que abarca este tipo de comunicación, se lo suele agrupar en tres secciones o temáticas:

- Dibujo, pintura, escultura, tatuajes, moda.
- Diseño: gráfico, industrial, urbanístico, publicitario.
- Teatro, danza, cine, tv, signos, textos, sonidos con imágenes.

La marca, se refiere a la señal, o un rasgo distintivo que forma parte del mensaje visual, como por ejemplo:



- Huellas, tatuajes, piercing, sellos, marcas comerciales.
- Marcar en algún lado nuestro nombre.
- Adornar objetos como una marca de identidad.
- Indumentaria de un equipo deportivo, etc.

Los signos, son las imágenes que transmiten una indicación, una orden o una prohibición, son transmitidos de manera simple y clara para ser captada con máxima rapidez:

- Gestos con el rostro (expresión de emociones).
- Un puño levantado de manera amenazante.
- El lenguaje de las personas con discapacidad auditiva.
- Señalización, informativa, de tránsito, prohibitiva, etc.
- Los diferentes tipos de escritura.

Por último, el símbolo que es el que designa la representación de la idea, de un recuerdo o de un sentimiento, cada cultura utiliza imágenes diversas a las que se les otorga un valor simbólico según las creencias, gustos o costumbres:

- La cruz roja, simboliza en su mayoría una ambulancia, o ayuda médica, mientras que en los países árabes una media luna verde.
- El crucifijo cristiano, la media luna musulmán, y la estrella de David judía.
- El negro, luto; el amarillo, ánimo; el verde, esperanza; el rojo, pasión; en Japón, por ejemplo el blanco es el color del luto.
- Las banderas y escudos de armas de cada país.

## **Significado e interpretación.**

La semiología o la semiótica, es la disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido; esto quiere decir que estudia fenómenos significantes, objetos de sentido, sistemas de significación, lenguajes y los procesos asociados a ellos: la producción e interpretación. Toda producción e interpretación del sentido constituye una práctica signficante, un proceso semiótico que se vincula mediante los signos y se materializa en texto u otras formas para interpretarlos.

La interpretación de un mensaje, comprende de dos niveles, estos niveles son: el nivel denotativo y el nivel connotativo. La denominación representa aspectos relativamente objetivos de un mensaje, mientras que la connotación representa los elementos relativamente específicos y tiene mayor importancia cuando el diseño intenta actuar sobre las diferentes reacciones del ser humano, reacciones emotivas, como el caso de los mensajes que persuaden emociones y sentidos.

El nivel denotativo y connotativo, pueden ser previstos hasta cierto punto por el conocimiento de códigos de los diferentes receptores, pero esta previsibilidad del mensaje connotado es siempre más incierta, debido a que la connotación está más conectada con la vida personal del ser humano.

### **2.4.7. La comunicación visual en el proceso del diseño gráfico.**

Según el especialista en diseño argentino, Jorge Frascara, “el diseño en la comunicación visual es una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales, dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente”.

Los medios de comunicación por otra parte, son el vehículo material que crea la circulación del mensaje, funciona condicionando al emisor tanto en sus

posibilidades y limitaciones de codificación, como en la naturaleza y en los efectos posibles de la recepción.

“El receptor es el extremo de la comunicación, es la llegada, el resultado de la interpretación. El receptor interpreta el mensaje que fue elaborado y transmitido. La recepción está presente en el proceso mismo de generar el mensaje, el éxito o fracaso del acto de comunicar depende en gran medida de la consideración, por parte del emisor, de las competencias interpretativas del receptor. En el mismo orden de ideas, en la recepción comienza un amplio espectro de mecanismos interactivos”. (Acaso, M. 2009)

#### **2.4.8. La narrativa.**

La narrativa, se la conoce como un género literario que engloba desde novelas, hasta todo tipo de relatos. Estos escritos, generalmente en prosa, recogen una serie de sucesos, explicados por un narrador, o contados por los mismos personajes que desenvuelven las diferentes acciones en él. El autor puede o no estar involucrada directamente en la obra; si se trata de un cuento o novela, la historia es imaginaria, y en el caso de una crónica la historia se vuelve real.

Según el paradigma narrativo del profesor Walter Fisher (1984), expone que:

“La narrativa se refiere a toda comunicación con sentido que refuerza la experiencia y ve esta comunicación en forma de historia. Cuando se habla de narrativa es importante destacar que el término abarca otros campos además del literario: desde las historietas o cómics, hasta el audiovisual (videojuegos, televisión, cine y recursos multimedia)”.

#### **2.4.9. Género narrativo.**

El género narrativo es de igual forma uno de los géneros literarios, en el género literario el autor utiliza un narrador para contar una historia, o a su vez los mismos protagonistas hacen el papel de narrador contando por medios de acciones la

historia. Las historias que se cuenten pueden o bien ser sucesos reales o bien sucesos ficticios. En el género narrativo existen diferentes tipos de narración, que son: el cuento, la novela, el mito, la leyenda y la fábula.

En el género narrativo existen varios tipos de narradores, se puede diferenciar entre los siguientes tipos:

- Autodiegético (personaje narrador). Es el que narra su propia historia, conoce los sucesos parcialmente, generalmente utilizado en primera persona.
- Intradiegética (narrador testigo). Es un personaje de la historia, se lo utiliza en primera, segunda o tercera persona para narrar.
- Extradiegético (narrador omnipresente). Está fuera de la historia, conoce todos los sucesos detalladamente y se lo utiliza en tercera persona.
- Metadiegético. Éste tipo de narrador pertenece a la historia, la narra como si estuviera afuera, pero la cuenta como si estuviera adentro, es decir, existe un plano fantástico y uno en la vida real.

Al igual que existen distintas formas de narrar empleando los diferentes tipos de narrador, el género narrativo también posee diferentes tipos de personajes para contar la historia:

- Protagonista. Es el eje central de la historia, con base en como giran los hechos que se cuentan.
- Antagonista. Es el personaje que se opone a las ideas del protagonista.
- Secundarios. Son comparsas de los personajes principales.
- Incidentales. Su intervención en la historia es limitada.
- Personajes redondos. Que evolucionan en el lapso de la historia siendo más importante y complejo, mostrando diferentes aspectos

de sí mismos y que van modificándose en función de sus experiencias vitales.

- Personajes planos. Son los personajes que siempre se comportan de la misma manera, no evolucionan y muestran un único aspecto de sí mismos, por lo que sus actuaciones son siempre previsibles.

El género narrativo posee cinco tiempos narrativos para contar la historia, estos tiempos narrativos son:

- Lineal. Se narran los hechos en un orden normal; desde el inicio de la historia hasta su fin.
- Invertido. La historia comienza por el final.
- Atemporal. El tiempo de los hechos no tienen un orden lógico.
- Prospección. Es un salto en la historia hacia el futuro, se narran los hechos que sucederán.
- Retrospección. Es un salto en la historia hacia lo que ha sucedido, se narran los hechos pasados.

#### **2.4.10. La novela.**

A las novelas, se las distinguen por su carácter abierto y su amplia capacidad para contener elementos diversos en un relato complejo, este carácter abierto ofrece al autor una gran libertad para integrar personajes, así como también introducir historias cruzadas o subordinadas unas con otras, presentar sucesos en orden distinto a aquel en el que se producen o incluyen relatos de distintas naturalezas: cortas, documentos administrativos, leyendas, poemas, etc.

### 2.4.11. Tipología.

La novela, es el reino de la libertad de contenido y de forma, se la conoce como un género proteico que presenta a lo largo de la historia múltiples formas y puntos de vista. Para clasificar este género se debe considerar que existen diversos criterios, empleados por las diferentes propuestas.

Por el tono que mantiene la obra se habla de:

- Novela satírica, expresa indignación hacia alguien o algo, con propósito moralizador, lúdico o meramente burdesco.
- Novela humorística, impera el sentido del humor.
- Novela didáctica, imparte enseñanzas a los lectores.
- Novela lírica, transmite sentimientos, emociones o sensaciones respecto a una persona u objeto de inspiración.

Por la forma:

- Autobiográfica, es la vida de una persona escrita por ella misma.
- Epistolar, son escritas en forma de cartas enviadas o recibidas por los personajes de la misma.
- Dialogada, es una modalidad del discurso oral y escrito que se da en la comunicación entre un emisor y un receptor que interactúan.
- Ligera, son con ilustraciones de estilo historieta y cuyo público está orientado a los jóvenes.
- Novela corta, es la que tiene entre 17500 hasta 40000 palabras.
- Novela polifónica, es el tipo de novela moderna que se empezó a cultivar en Europa desde la creación de Don Quijote de la Mancha por Miguel de Cervantes en 1605 y 1615.
- Novela de aprendizaje, es el que relata la transición de la niñez a la vida adulta.

- Metanovela, se refiere al mundo representado fingido o imaginado en palabras de una novela.

Atendiendo a su contenido, las novelas pueden ser:

- De aventura, es fascinante, es una larga historia que enfatiza los viajes, el misterio y el riesgo.
- Cabalresca, se remite a un mundo posible y a veces real cuando se trata de biografías de caballeros que pertenecen a la historia.
- De ciencia ficción, es el interés popular acerca del futuro que despertó el espectacular avance científico como tecnológico.
- De espías y thrillers, surgió antes de la Primera guerra mundial más o menos al tiempo que los primeros servicios de inteligencia.
- Gótica o de Terror, su principal característica y rasgo distintivo es el cultivo del miedo y sus emociones asociadas como principal objetivo literario.
- Histórica, toma por propósito principal el ofrecer una visión verosímil de una época histórica preferiblemente lejana, de forma que aparezca una cosmovisión realista e incluso costumbrista de su sistema de valores y creencias.
- Policial, su principal móvil lo constituye la resolución de un enigma, que es generalmente de tipo criminal.
- Romántica, es la historia que debe centrarse en una relación y el amor romántico entre un hombre y una mujer
- Social, disminuye en lo posible la descripción de vidas individuales, sustituyéndolas por una colectividad, pues no importa el ser humano en sí, sino como parte de un grupo o clase social.
- Realista, género narrativo aparecido en España en el siglo XIX como superación de la novela histórica y romántica anterior
- Psicológica, es una obra de ficción en prosa que enfatiza la caracterización interior de sus personajes, sus motivos,

circunstancias y acción interna que nace y se desarrolla a partir de la acción externa.

- Novela de tesis, es la que da más importancia a las intenciones del autor, generalmente ideológicas, que a la narración.
- Novela testimonial, es el género literario híbrido entre la novela tradicional y el discurso testimonio proveniente de los estudios de historiografía

En sí, la novela abarca un sinnúmero de maneras para llegar al gusto del lector, entendiendo que cada sujeto en el planeta maneja un mundo diferente en relación con otra persona, la ventaja de la novela, es que al ser de una narrativa libre, se puede llegar de manera general a un consumidor lector objetivo.

#### **2.4.12. La leyenda.**

Las leyendas son narraciones, pueden ser basados en sucesos naturales como sobrenaturales, o una mezcla de ambas, estos relatos se narran y transmiten de generación en generación a voz viva o literalmente, generalmente se las sitúa de forma imprecisa, entre el mito y el suceso verídico que le otorga cierta singularidad.

Según el crítico argentino Ricardo Soca (2008), “La palabra leyenda deriva del verbo latino *legere* que significó originalmente “recoger, cosechar, robar”; pero con el correr del tiempo fue adquiriendo el sentido de “cosechar con los ojos”, especialmente “*leer*”. En el latín medieval mientras tanto, se usaba el gerundio de este verbo, *legenda*, con el significado de “algo para ser leído” y en esa época se aplicaba, sobre todo en todos los libros sobre vidas de santos”.

Las leyendas poseen casi siempre un núcleo histórico, ampliado a mayor o menor grado con episodios imaginarios. La aparición de las leyendas puede depender de la motivación involuntaria, como errores, malas interpretaciones o exageraciones,



o bien de la acción consciente de una o más personas que por razones interesadas o estéticas, desarrollaron el embrión original de las mismas.

#### **2.4.12.1. Clases de leyendas**

Existen de varios tipos, las clases de leyendas más distinguidas son:

- Leyendas etiológicas. Donde aclaran el origen de los elementos inherentes a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas;
- Leyendas escatológicas. Donde se narra acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba;
- Leyendas religiosas. Historias de justos pecadores, pactos con el demonio, episodios de la vida de santos;
- Leyendas urbanas. Pertenecen al folclore contemporáneo, circulan de boca a boca;
- Leyendas locales. Son las narraciones populares de un municipio, condado o provincia.

Algunas leyendas pueden ser clasificadas en más de un grupo, ya que la temática aborda más de un tema.

#### **2.4.12.2. Los cómics o historietas.**

Conocemos a las historietas o a los cómics a una serie de dibujos que constituyen a un relato, con texto o sin él; así como al medio de comunicación en su conjunto.

Scott McCloud (1995) define que: “el cómic son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

La definición más popular en la actualidad que se le atribuye a los cómics dado que permite la inclusión gráfica se las llama foto novelas o novelillas gráficas.

El interés por los cómics o las historitas pueden llegar a tener muy variadas motivaciones, ósea, desde el interés estético al sociológico, o de la nostalgia al oportunismo. Desde gran parte de su historia, el cómic fue considerado como un subproducto cultural. Su particular estética ha salido de las viñetas (serie de recuadros delimitados por líneas que representan un instante de una historia), para alcanzar a la publicidad, el diseño, la moda, y las producciones audiovisuales especialmente el cine.

Las historietas (cómics) o manga en Japón, suelen realizarse sobre papel, o en formato digital, pudiendo construir una simple tira impresa, una página completa, una revista o un libro. Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros.

El lenguaje de los cómics está formado por códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos. Mientras que el código lingüístico se interpreta como en cualquier otra narración, en el código icónico del comic ha establecido una serie de convenciones, que le sirven para establecer significaciones profundas a través de una simple imagen. (Cuñaro, L & Finol, J, 2013)

#### **2.4.12.2.1. Géneros en los cómics.**

Todo género narrativo es un modelo de estructuración formal y temática que se ofrece al autor como un esquema previo a la creación de historietas, además de servir para la clasificación, distribución y venta de cada obra. Todo género se cataloga según los elementos del cómic que lo abarque, básicamente según sus aspectos formales (grafismo, estilo y tono, y características), de tal manera que las características de guion, planificación, iluminación y tratamiento de un cómic variarían según al género que pertenezcan.

En la actualidad no existe ningún consenso en cuanto al número de géneros en los cómics, dado que las diversas clasificaciones no derivan de la retórica, con su segmentación lírico, épico, dramático, como en la novela popular o en el cine. Los géneros en las historietas pueden combinarse para formar géneros híbridos. Los géneros más conocidos en el mundo de las historietas, cómics o mangas son:

- Aventura, es uno de los géneros de acción más populares en las historietas con rasgos muy comprometidos en su temática, forma y demografía para contar una historia.
- Bélico, género del cómic donde la acción predomina en situaciones riesgosas normalmente en escenarios de guerra, y sus protagonistas son en su mayoría militares.
- Ciencia ficción, “es uno de los géneros más importantes en los que puede dividirse la producción. Este género se popularizó en la retina de millones de lectores. Antes que cualquier otro medio ofrecieron escenas acertadas de la navegación interestelar, de los alunizajes, de las bombas atómicas o de las sociedades hiper-industrializadas”. (Aguilera & Díaz. 1989)
  - Mecha (de robots),
  - Space opera (aventuras de forma romántica en el espacio) y
  - Superhéroes (persona de ficción con poderes sobre humanos),
- Cómico o sátiro, en términos generales, se lo define como comic de humor donde presenta una serie de rasgos que lo distinguen de otros géneros, como la inclusión de bromas o chistes y rasgos faciales exagerados.
- Deportivo, cómics que involucran las artes marciales, juegos de mesa o juegos de video,

- Erótico o pornográfico, más común encontrarlos en la cultura japonesa por su propia forma de categorizar este género en Ecchi (donde no se muestra el coito), y Hentai (que ya es plenamente pornografía); este género se caracteriza por explotar diversos elementos relacionados con la lujuria y lo sexual, con contenidos de desnudos, semidesnudos y material explícito.
- Fantástico, “es un género del cómic que parte de la ficción en que puede dividirse la producción historietista, la fantasía asoma en otros muchos géneros y, en su concepción más amplia, puede abarcar temáticas de ciencia ficción como de terror proponiendo la creación de los más delirantes mundos posibles con el único límite de la imaginación humana”. (Aguilera & Díaz. 1989 )
- Histórico, contado a su vez con subgéneros como la historieta bélica a lo que se atribuye una identidad propia, en este género tiene la temática de relatar sucesos del pasado (históricos) con el fin de perdurar dicho evento.
- Policiaco o criminal, también denominada serie negra o de crímenes, constituye uno de los géneros de acción en los que se puede dividir la producción historietista, abarcando la actividad criminal, su investigación y la sociedad que la converge.
- Sentimental y romántico, constituye a uno de los géneros que están en su mayoría generalmente dirigido a un público femenino, siendo tradicionalmente uno de los pocos que han sido cultivados por mujeres.
- Vida cotidiana y colegial, género comúnmente más explotado en la cultura japonesa por incluir contenido y facetas de los escenarios de la secundaria y preparatoria.
- De terror y suspenso, es el género de cómic que tiene como finalidad provocar sentimientos de pavor, miedo, disgusto,

repugnancia y en ciertos casos, suspenso, su argumento por lo general compromete alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna de carácter criminal o sobrenatural.

La reciente evolución de la imagen generada por computadora, que ha proliferado en ciertos géneros, como la ciencia ficción y fantasía, era debido a la facilidad económica de medios con que un dibujante puede introducir a sus lectores en los ambientes más fantásticos introduciéndole a la historieta un énfasis singular prevaleciente en el ámbito social del consumo de hoy en día.

#### **2.4.12.2.2. El cómic en el ámbito sociológico.**

En el amplio mundo de las historietas o cómics encontramos cualquier clasificación de géneros, historias infantiles dirigidas a niños, historias heroicas o fantásticas para los adolescentes, o cómics para adultos; mientras que apenas tiene notoriedad el término de historieta o cómic familiar, que si tiene equivalentes en el cine, para referirse a obras que resultan atractivas a lectores de todas las edades.

Por otra parte, hay que especificar que el cómic ha sido despreciado con mucha frecuencia por elites culturales y representantes políticos, explicando por el viejo prejuicio que identifica la palabra escrita con lo culto y la imagen que la explica.

Esto explica que las historietas o cómics se centraban a los valores sociales imperantes que se manifestasen a través de publicaciones fuera de los cánones tradicionales. Del mismo modo, solo las últimas décadas se han empezado a producir buenos cómics protagonizadas por mujeres, ya sea ejerciendo el papel de héroe tradicional o mostrando una psicología propia. O como por ejemplo mantener una temática heroica que a su vez incentive el patriotismo como lo hizo el famoso “Capitán América” de Marvel Comics o en Ecuador dirigido a los niños y jóvenes el “Capitán Escudo” de Ele! Cómics.

Actualmente, los cómics son leídos en su mayoría por adolescentes y jóvenes adultos, por lo que cada vez hay más cómics más complejos, más abiertos, más sensibles y más liberales, es decir, gozan de historias más profundas y maduras brindándole peculiaridad e interés a cada obra historietista.

### **Cultura.**

La cultura comprende, en su visión más amplia, el conjunto de las aportaciones y actuaciones humanas en la economía, vida social, organización política pensamiento y religión. Es mucho más que el mundo de las artes y de las letras. (Zallo, R. 2011)

La palabra cultura, en su infinidad de términos, conceptos y apogeos; de entre todos ellos se resume y la define como el conjunto de conocimientos y pensamientos que definen a alguien para desarrollar su juicio crítico. Por otra parte cultura también se refiere a un conjunto de modos de vida, costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, tecnológico, político, industrial, mercantil, militar, etc.; en una época, grupo social, pueblo o nación.

En 1952 los antropólogos y sociólogos estadounidenses Clyde Kluckhohn y Alfred Kroeberg compilaron alrededor de 164 definiciones de la palabra cultura en “Cultura: Una reseña de conceptos y definiciones”, de esos términos en el uso cotidiano, la palabra “cultura” se emplea para dos conceptos diferentes:

- En la excelencia por el gusto de las bellas artes y las humanidades, también conocida como la alta cultura; y,
- Los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales de su diario vivir.

Según la propuesta teórica de Karl Marx, define que:

“El dominio de lo cultural, constituido sobre todo por la ideología, es un reflejo de las relaciones sociales de producción, es decir, de la organización que adoptan los seres humanos frente a la actividad económica. La gran aportación del marxismo en el análisis de la cultura es que ésta entendida como el producto de las relaciones de la producción, como un fenómeno que está desligado del modo de producción de una sociedad”.

#### **2.4.13. Cultura popular.**

Las manifestaciones de la cultura popular de antes con la de ahora, son la evolución frente al cambio sociológico que ha abatido a los diferentes grupos sociales, por ejemplo, la música ha inspirado y ha servido para la evolución de la misma hasta llegar a ser lo que es hoy, una conjugación de ritmos, instrumentos, voces e interpretaciones por las manifestaciones culturales modernas; o los relatos y mitos de nuestros antepasados, que sirvieron para dar inicio a los géneros narrativos, y con los mismos a lo largo de la historia hayan trascendido a lo que es hoy, obras literarias, para gustos refinados o cómics para gustos más simplistas y estéticos.

Dentro de las manifestaciones de la cultura popular, sin ánimo completista y a modo de ejemplo las más destacadas son:

- Tradición oral: relatos, cantos, oraciones, rituales, leyendas, conjuros, etc.
- Fiestas populares: festivales, desfiles, bailes, etc.
- Expresiones artísticas: pintura, música, escultura, etc.

De igual modo, las manifestaciones de la cultura popular del siglo XX – XXI

- En la música: tango, jazz, raggae, heavy metal, rock
- En las artes plásticas, el grafiti,
- En la literatura, las llamadas literaturas por géneros: fantástico, novela negra, ciencia ficción.
- En nuevos medios de expresión: el cómic, los videojuegos, el anime, los juegos de rol.

### **La tradición oral.**

Se define como tradición oral, a la manera de transmitir desde tiempos anteriores a manifestaciones como la escritura, la cultura, la experiencia y las tradiciones de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fabulas, conjuros, mitos, cuentas, rituales, etc. transmitidas de generación en generación, de padres a hijos, llegando hasta los tiempos actuales, y tiene como función central la de preservar los conocimientos ancestrales a través de los tiempos. Dependiendo del contexto de cada una de estas manifestaciones, pueden ser antropomórficas, teogónicas, escatológicas, etc.

La tradición oral es una fuente de información para el conocimiento histórico y de costumbres, de gran valor frente a los que han definido a la historiografía como un único método fiable de conocimiento de la historia como de la vida. La tradición oral, es material cultural y las tradiciones se la transmiten oralmente de una generación hacia otra,; los mensajes o testimonios son transmitidos verbalmente a través del habla o una canción o canto, así, es posible que una sociedad pueda transmitir la historia oral, la literatura oral y otros conocimientos a través de generaciones sin un sistema de escritura.

Ernesto Lana (2010), ha recopilado cierto número de leyendas de Ambato, que, de forma escrita revela un pedacito de nuestra tradición oral, estas leyendas, son las siguientes:



- El farol,
- Las cadenas,
- El Uñaguille,
- La viuda,
- Judío errante,
- El duende,
- El aparecido,
- Cortejo de ánimas,
- La caja ronca,
- El cura sin cabeza,
- Prosa e' pavo
- Chirimucha.

### **Diseño Gráfico.**

Para la escritora y crítica Alice Twemlow (2007), define la palabra Diseño Gráfico como: “Un desdoblamiento de ambos términos: la palabra “diseño”, se usara para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales”.

Mientras que, la palabra “gráfico”, califica a la palabra “diseño”, y la relaciona con todas las producciones visuales destinadas a la comunicación de mensajes específicos. Las dos palabras juntas, “diseño gráfico”, sobrepasan la suma de significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión.

Una definición muy clara y generalizada a la palabra “Diseño Gráfico”, sería como lo define Jorge Frascara; “La acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas generalmente por los medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”.

El diseñador gráfico es responsable de la creación en base a la creatividad de un objeto visual, que a partir de dicho objeto transmitirá un mensaje a cierto público a partir de los recursos gráficos que se pueden disponer para realizarlo. La función del diseñador no solo se limita a la creación del objeto, sino también, al proceso de realización y reproducción acorde al tipo de soporte que se vaya a emplear.

#### **2.4.14. Diseño Editorial.**

Según Munari, B (1981), manifiesta que en la actividad editorial no solo la proyectación gráfica de la portada de un libro, o de una serie de libros, sino también la proyectación del mismo libro como objeto y, por tanto, el formato, el tipo de papel, el color de la tinta relación con el color del papel, la encuadernación, la elección del carácter tipográfico según el argumento del libro, la definición de la extensión del texto respecto a la página, la colocación de la numeración de las páginas, los márgenes, el carácter visual de las ilustraciones o fotografías que acompañan al texto, etc.

El diseño editorial, es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos, folletos. Se encarga de organizar en un espacio de texto, imágenes, y en algunos casos elementos multimedia; tanto en soportes tradicionales como digitales. El diseño editorial se enfoca en la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios que ocupan los elementos.

El enfoque del diseño editorial es diseñar obras y difundirlas, comunicar de manera eficiente información, conocimientos e ideas a través del uso de tipografía, colores, formas, imágenes y composiciones que muestren una relación correcta del contenido. Esta área del diseño gráfico es una de los escaparates más competitivos en mundo del diseño gráfico, su originalidad posiciona a las revistas,

la prensa, los brochures, los libros y demás publicaciones editoriales como unos soportes donde el texto junto con las imágenes impulsa con precisión la eficiencia del mensaje.

Actualmente, el diseño editorial ha tomado alto índice de posicionamiento en el mercado gracias a la visión industrial de la imprenta, el consumo de los productos editoriales, que son creados a partir del conocimiento del grupo objetivo al que van dirigidos, han tomado apogeo tanto en soportes físicos como digitales, este último se caracteriza por la rápida adaptación de la era digital, por su fácil accesibilidad, y reducción de recursos para su desarrollo y distribución.

Estructuralmente, el formato, el tamaño, la estructura de la página, los márgenes y la retícula, son parte fundamental del diseño de una publicación editorial. La elección de todos los elementos y sus parámetros estarán condicionados al trabajo que se presente al final acorde a su desarrollo, y al tipo de publicación.

La aplicación correcta del formato y tamaño de publicación se la determina en base de diferentes factores: el público al que va dirigido, el tipo de publicación que se diseñará, los elementos gráficos (imágenes, infografías e ilustraciones), y si se trata de una colección editorial.

Las formas básicas de los tamaños en publicaciones editoriales son:

- Cuadrado, que transmite proporciona estabilidad, seguridad y equilibrio.
- Vertical, por lo general el más aconsejado, es la forma más natural, fácil e manipular y la más habitual en el uso.
- Horizontal, está recomendada para imágenes panorámicas de gran tamaño, pero se debe tener en cuenta que cuando la publicación esté abierta con las dos páginas puede resultar incomoda debido a su gran horizontalidad.

Por otra parte, el diseño de una publicación estructuralmente está compuesta de:

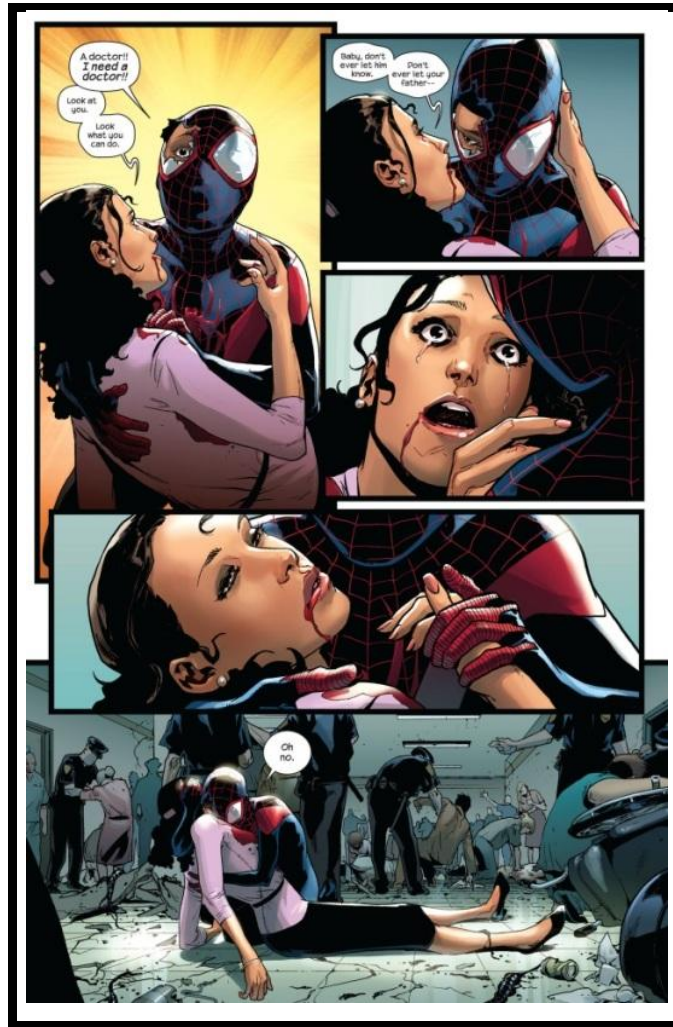
- Proporciones (áurea, ternaria, normalizada, 3/4),
- Formatos (series: A, B y C),
- Proporción áurea,
- Márgenes (uniformes, especiales, tradicionales),
- Retícula (manuscrito, columnas, modular y jerárquica),
- Composición (armonía, equilibrio, tensión, simetría, regularidad, actividad, neutralidad),
- Tipografía,
- Párrafos,
- Imágenes, fotos e ilustraciones,
- Portada y contra portada,

#### **2.4.14.1. Diseño editorial y los cómics.**

Como se lo dijo anteriormente, los cómics (historietas o mangas), se las reconoce por formar parte de la amplia familia narrativa de la novela, pero también es reconocida como una publicación editorial, en algunos casos de estructuras y contenidos simples, y en otros, la complejidad de los personajes, la historia, y estética.

El diseño de historietas o cómics, si bien es cierto es catalogada como una carrera más de la cartera académica del diseño gráfico, pero el diseño de los cómics no pierde su esencia basada de la teoría del diseño editorial.

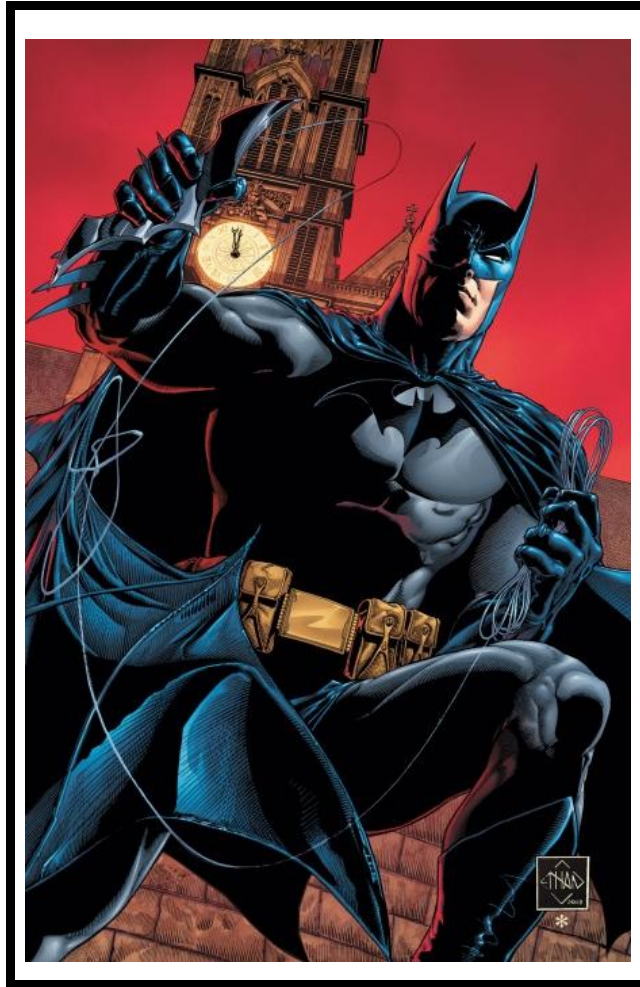
La estructura de los cómics son las mismas que cualquier otra publicación editorial, la retícula por ejemplo, se usa de manera libre y que la misma cumpla objetivos estéticos y jerárquicos para brindar mayor resalte e impacto al lector según el criterio de cada autor en su trabajo sea cómic o manga.



### Gráfico N° 6. Spider-Man

Lee, S (2012). *Ultimate Spider-Man #22*. Estados Unidos. Marvel Comics

A más de la estructura, el diseño de personajes también es considerado como uno de los atractivos fuertes de los cómics. Un personaje complejo puede dar énfasis e interés dentro de la historia, a los protagonistas se les debe dar mayor características y detalles como por ejemplo, un perfil psicológico bien definido con gustos y aficiones, para que ayude en la mayoría de los casos que el público lector se llegue a identificar con el protagonista, y de igual forma la historia que está detrás del personaje, dando atractivo a lo que se cuenta en el cómic e impacto y suspenso por el público lector.



**Gráfico N° 7. Batman**

Loeb J. y Lee. J (2002). *Batman*. Estados Unidos. DC Comics

La construcción de guiones por otro lado, es otro factor importante en la realización de los cómics, aunque en la mayoría de historietistas o mangakas profesionales acostumbran a realizar sus obras de manera espontánea, el guion dentro del diseño de cómics puede brindar no solo orden al momento de la secuencia de la historia, sino que también se puede realizar algunas correcciones o ajustes sin perder la idea o noción de la historia en el capítulo del cómic que se está diseñando.

Un guión es como un nombre: trata de una persona o personas en un lugar o lugares haciendo una cosa. Todos los guiones cumplen esta premisa básica. (Devesa, N. 2011)

Las historias pueden ser tan grandes o pequeñas acorde al gusto y ambición de cada historietista. Los cómics que poseen historias largas, en las que sobrepasan las cincuenta páginas se los divide por capítulos y se trabaja tal cual fuese una serie (serialización), cada capítulo está constituido por diez y seis páginas como mínimo y veinte y cuatro páginas como máximo. Por otra parte, los cómics de historias pequeñas, que solo tienen un capítulo se les conoce como (Oneshots), y llegan a tener un máximo de sesenta y cuatro páginas.

La ilustración es el complemento estético al momento del diseño de los cómics, aunque en niveles independientes, pueden llegar a ser tan simples como los acostumbra Quino o tan complejos como lo usan en los cómics de DC Universe, Marvel y Shōnen Jump. La ilustración cumple la función más importante, puesto que se complementa con todos los componentes del cómic: la historia, los escenarios, los personajes; la ilustración se compromete con cada componente para brindar énfasis a la historia e impacto estético y visual al público lector.

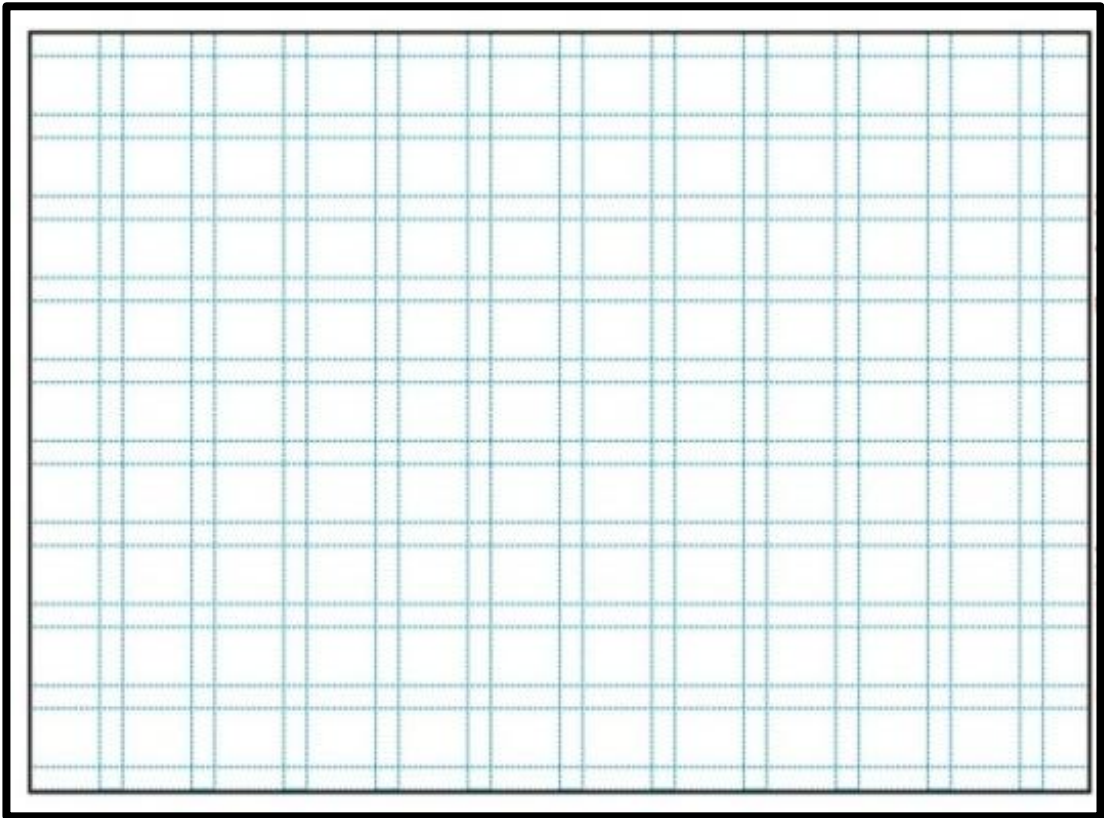
#### **2.4.14.2. Estructura de un cómic.**

La distribución y orden de las partes que componen un cómic, historieta o manga son simples elementos que se relacionan y a la vez son interdependientes entre sí, estos elementos son:

- **Retícula**

La retícula dentro del diseño editorial como bien es sabido es como el esqueleto de distribución de todos y cada uno de los elementos de un producto editorial, en el cómic la retícula funciona para la distribución de las cartelas. Por lo general, la retícula es un trazado lineal, simétrico o no donde se divide el formato en varias secciones y posteriormente se asigna cada división a un elemento sea texto, fotografías, ilustraciones, elementos multimedia según el caso, entre otros.

(Timothy, S. 2003)



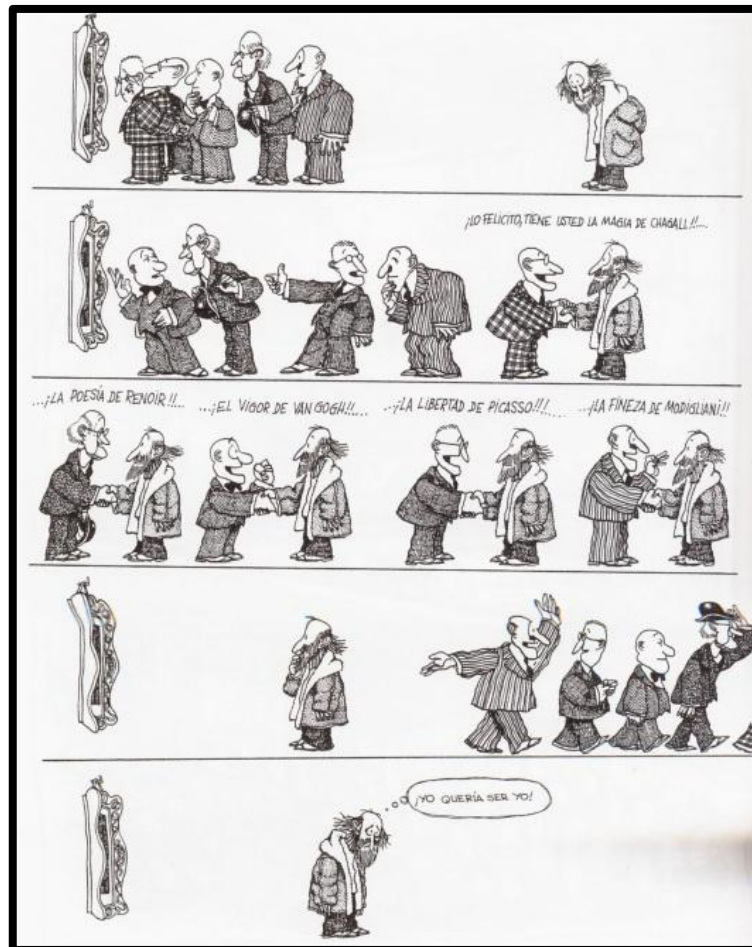
**Gráfico N° 8. Retícula**

<http://rockopanda07.blogspot.com/2013/05/reticula-suiza.html>



- **Cartelas**

En los cómics, historietas o mangas las cartelas funcionan como un cuadro o figura irregular destinados a separar una imagen, fotografía o ilustración de otra; se colocan de manera ordenada o jerárquica en otros casos para mantener una secuencia de lo que se está leyendo con relación a la historia que se quiere contar.



**Gráfico N° 9. Cartelas**  
Quino (1999)

- **Imagen, Fotografía o Ilustración**

En los cómics las imágenes, fotografías o ilustraciones es sin duda el elemento vital de este producto, de ahí que son conocidas como novelas gráficas, donde los elementos gráficos o visuales se encargan de contar la historia independientemente disponga de texto o no.



**Gráfico N° 10.** Imagen, Fotografía o Ilustración  
Peterson, B y Andrews, K (2012). *Daredevil*. Estados Unidos. Marvel Comics

- **Onomatopeya**

La onomatopeya en sí, es la interpretación del sonido a través de las distintas formas del lenguaje, en este caso la onomatopeya del cómic es la interpretación textual de los sonidos que no se pueden escuchar sino leer. Las primeras onomatopeyas más comunes que escuchamos inicialmente serían el ¡Guau-Guau! del ladrido de un perro o un ¡Miau-Miau! del maullido de un gato.



**Gráfico N° 11. Onomatopeya**  
Batman. Estados Unidos. DC Comics

- **Globo de Dialogo**

Los globos de dialogo en una historieta, cómic o manga son el complemento tras la imagen, fotografía o ilustración para contar la historia, por lo general la forma

del globo de dialogo tiende a ser ovalada o rectangular con los ejes circulares; sin embargo se emplean otras formas para denotar incluso estados de ánimo, como por ejemplo un globo de dialogo con puntas en su forma para denotar furia en la expresión



**Gráfico N° 12.** Globos de diálogos  
Maleev, A (1989). *Batman & Robin*. Estados Unidos. DC Comics

### **La gestión del diseño.**

Según el diseñador Noberto Chávez acepta que en la actualidad el diseño “se ha enriquecido: debe asumir cuanto método y lenguaje le sea exigido... el diseño puede servir, debe servir, y efectivamente sirve a todo tipo de necesidad y ello implica una espectacular diversificación cultural, estética, y... ética”. (Chávez, N. 2006)

La gestión del diseño nace de la transmisión entre el modelo jerárquico de la gestión y un modelo organizativo flexible y plano que promueve la iniciativa individual, la independencia y la asunción de riesgos. Los diseñadores se identifican con este nuevo modelo de gestión más informal basado en conceptos tales como la gestión dirigida a los clientes, la gestión basada en los proyectos y la gestión total de la calidad, todos ellos conceptos relacionados con el diseño.

Actualmente, la importancia económica del diseño y su empleo como herramienta empresarial estratégica y de comunicación han consolidado el valor de la gestión del diseño, que ha pasado a ocupar un lugar primordial en las agendas corporativas. Por otro lado, el diseño respalda cada vez más el desarrollo de iniciativas y procesos, de tipo social, ecológico, tecnológico y cultural.

En el corazón de una empresa, el diseño influye de modos muy distintos en la dirección. Por un lado, el diseño puede ser una herramienta activa dentro del ámbito estratégico, táctico y operativo de una empresa que permita establecer objetivos a largo plazo y facilite el proceso diario de toma de decisiones.

Por otro lado, el diseño constituye una función, un recurso y una forma de pensar dentro de la empresa, que desempeña un papel activo en el pensamiento estratégico y los procesos de desarrollo y, sobre todo en la implementación de proyectos, sistemas y servicios, así como en la determinación del modo en que la empresa conecta con sus clientes y accionistas.

## **2.5. IDEAS A DEFENDER**

El uso de los cómics para fomentar la lectura y las leyendas locales de la provincia de Tungurahua, permitirá:

- Incrementar el desarrollo cognitivo y de habilidades que se forjan mediante el hábito de la lectura, desarrollando factores como una mejor ortografía, su excelente destreza para defender y planear ideas, como una activa participación en el proceso de desarrollo académico.
- Conocimiento de las leyendas locales, asimilando la cultura ancestral y haciéndola cohesionar con una interculturalidad.

- Interés por rescatar y perdurar las tradiciones y culturas populares en las generaciones actuales como en las futuras generaciones.

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

Variable independiente:

Los cómics.

Variable dependiente:

La lectura

## **CAPITULO III METODOLOGÍA**

### **3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1.1. ENFOQUE CUALITATIVO**

En la presente investigación mediante la observación naturalista, participativa, etnográfica, humanista e interpretativa se buscará la comprensión del problema desde un enfoque contextualizado orientado al descubrimiento de la hipótesis asumiendo una realidad dinámica.

#### **3.1.2. ENFOQUE CUANTITATIVO**

Para la investigación de campo se empleará técnicas de recopilación de información que haga énfasis en la validez de los datos a través de la proximidad a la realidad empírica siendo una investigación flexible, evolucionaria y recursiva por medio de la interacción de los sujetos de estudio, características fundamentales en un enfoque de carácter cualitativo, y cuantitativo ya que permitirá la verificación de la hipótesis a través de los resultados obtenidos en la recolección de la información, tabulación y representación de los datos.

### **3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.2.1. La investigación de campo**

La investigación es de campo, ya que se realiza en el lugar el cual ocurren los hechos, es decir, en la Ciudad de Ambato, específicamente en los colegios, colectivos culturales y bibliotecas. A esto también se atribuye una investigación

descriptiva por cuanto permite seguir una secuencia lógica para formular la propuesta de la investigación, cualitativa por cuanto se debe detectar los fenómenos y las causas del problema de estudio para formular sus respectivas conclusiones.

### **3.2.2. La investigación documental-bibliográfica**

Esta investigación es documental-bibliográfica ya que ha sido fundamentada en la información científica analizada en fuentes tales como: información electrónica, libros, revistas, propuestas anteriores y realidades socio-culturales, lo que sirve de base para la investigación del tema propuesto.

## **3.3. NIVELES Y TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

### **3.3.1. Niveles de la investigación**

Es exploratorio, ya que la investigación aplicada en el presente proyecto utiliza una metodología flexible en cuanto al desarrollo del sondeo al problema poco investigado como son a los jóvenes y las leyendas tradicionales; además es descriptivo, debido que la investigación se centra en modelos de comportamiento de la sociedad juvenil relacionados a su interés y acción social.

### **3.3.2. Tipos de la investigación**

Es investigación empírica, porque se observará y analizará las experiencias de los jóvenes versus la lectura; es investigación teórica, porque se recopiló la información necesaria para el desarrollo del presente proyecto; y es investigación matemática, porque se verificarán los resultados obtenidos a través de la tabulación e interpretación de dichos datos.



### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

En el Ecuador, provincia de Tungurahua, su capital Ambato con un total de 241.327 habitantes y de entre ellos un total de 11.961 estudiantes de sexo masculino y femenino de entre los 13 a 15 años de edad, comprenden los tres primeros años de secundaria (8vo, 9no y 10mo. año de educación básica respectivamente), año lectivo 2013 – 2014.

Estos jóvenes en su mayoría, comúnmente tienen como necesidades y motivaciones sus estudios y su entretenimiento; tienen un estilo de vida activa, pues desenvuelven un sin número de actividades tanto académicas como personales, dentro y fuera del hogar; psicológicamente, este grupo de personas son cambiantes basando a sus actitudes y desenvolvimiento con todo el ambiente que le rodea, sin embargo, la mayoría de ellos son personas extrovertidas, que gozan de la camaradería, y que aún mantienen un esquema moldeable pedagógicamente hablando.

Entre este grupo de estudiantes se estima que la memoria ha desarrollado un hábito lector que impulse al desarrollo cognitivo del ser humano, esta memoria comprende de gustos lectores acorde a su edad, esto quiere decir que gustan de una lectura recreativa como se los encuentra en revistas temáticas, literatura en base a géneros, cómics o historietas en basados igualmente a géneros; y muy pocos textos teóricos salvo los requeridos para su formación académica dentro de las aulas como fuera de ellas en sus obligaciones escolares. Por otro lado, la mayoría de estos adolescentes aún no generan un hábito lector estable acorde a sus gustos y necesidades, haciendo que no exista un comprometimiento en cuanto su propio desarrollo del pensamiento y manteniendo el problema de la falta de lectura en el modelo actual del adolescente.

En vista a que nuestro público objetivo entra en el rango de muestra finita, se procede a realizar la fórmula para el cálculo del tamaño de muestra para esta población:

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

En donde:

El margen de error (e)	7,0%
El tamaño de la Población (N)	11.961 estudiantes
El valor de p	0,5
El valor de q	0,5
Tamaño de la muestra de acuerdo al error y al nivel de confianza deseado	
Tamaño de la muestra para un numero de confianza del 95%	193

De los 11.961 estudiantes de los primeros años de secundaria de la ciudad de Ambato, 193 es el número de estudiantes que será el tamaño de muestra de estudio, serán participes de encuestas relacionadas a la lectura, cultura, y gustos, preferencias. Estos datos ayudaran a la justificación del diagnóstico y propuesta del presente proyecto

En donde:

$$n = \frac{0.25(11,961)}{(11,961 - 1) \left( \frac{0.05^2}{1.96} \right) + 0.25}$$

$$n = \frac{2,990.25}{(11,961 - 1)(0.00127) + 0.25}$$

$$n = \frac{2,990.25}{11,960.999 + 0.25}$$

$$n = \frac{2,990.25}{(11,961 - 1)(0.00127) + 0.25}$$

$$n = 193,6$$

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable independiente: Cómics

**Tabla N°1:** Operacionalización de Variable Independiente  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historia mediante imágenes y texto que aparecen encerrados en un globo o bocadillo.	Diseño de cómics	Estilos de dibujo	¿Qué estilo de dibujo de cómic le gusta o aprecia?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
		Impacto social	¿Qué piensa usted sobre usar los cómics como una herramienta de lectura y enseñanza?	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario
			¿Cuál es el objetivo central para la realización de un cómic?	
	Cantidad de elementos usados	¿Qué piensa de la realización de comics que fomenten la lectura y rescaten las leyendas? ¿Cuáles son los pasos a considerar para la elaboración o creación de personajes de cómic dentro de nuestra sociedad, enfocados a la juventud?	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario	
	Diseño gráfico	Proceso de Diseño	¿Cómo es el proceso que se debe llevar para hacer cómics?	Técnica: Entrevista
		Gestión de Diseño		Instrumento: Cuestionario

Variable dependiente: Fomentar lectura y rescatar leyendas

**Tabla N°2:** Operacionalización de Variable Dependiente

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Lectura</b> Es el proceso de significación y comprensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas por algún tipo de código.</p>	Comunicación escrita	Hábito de lectura	¿Cuánto considera que lee usted aproximadamente?	Técnica: Encuesta
		Géneros de lectura	¿Qué géneros literarios le llama más la atención?	Instrumento: Cuestionario
	Comunicación visual	Soportes de comunicación	¿Qué es lo que le gusta leer?	Técnica: Encuesta
		Difusión	Prefiere leer en medios impresos digitales?	Instrumento: Cuestionario
<p><b>Leyendas</b> Es una narración tradicional corta de un solo episodio, de hechos naturales, sobrenaturales o mezclados y refleja una representación psicológica de una creencia popular</p>	Cultura	Conocimiento	¿Cuál es el nivel de interés o aprecio con respecto a la cultura y tradiciones?	Técnica: Encuesta
		Relevancia Cultural	¿Conoce usted las leyendas de Ambato?	Instrumento: Cuestionario
			¿Cuánto consideras que es importante mantener las tradiciones de las leyendas en cada uno de los pueblos/ciudades/naciones?	

### 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

**Tabla N°3:** Plan de recolección de información  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos del proyecto de investigación
¿De qué personas u objeto?	Jóvenes de los tres primeros cursos de secundaria de la ciudad de Ambato Especialista en cómics
¿Sobre qué aspectos?	Fomentar la lectura y rescatar la tradición oral de las leyendas locales de la provincia de Tungurahua
¿Quiénes?	El investigador
¿A quiénes?	A los miembros del universo investigado
¿Cuándo?	Año lectivo 2013 – 2014
¿Dónde?	Ambato – Tungurahua – Ecuador
¿Cuántas veces?	Dos encuestas a 193 estudiantes de los tres primeros años de secundaria. Una entrevista a un especialista del tema.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Entrevistas
¿Con qué?	Cuestionarios estructurados
¿En qué situación?	Favorable, debido a que existe apertura e interacción de los jóvenes

### **3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

La información que se obtendrá de ésta investigación y su correspondiente análisis se la realizará mediante:

- Recolección de la información bibliográfica.
- Recolección de la información por medio de las técnicas de recopilación de datos e información
- Tabulación según los datos obtenidos en las encuestas.
- Procesamiento de la información de la entrevista realizada.
- Procesamiento de la información del grupo focal realizado.
- Procesamiento de la información en gráficos estadísticos.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. ANÁLISIS DEL ASPECTO CUANTITATIVO**

La información obtenida fue tabulada y procesada mediante el programa de tabulación Microsoft Office Excel 2010 y a través de apoyos estadísticos como porcentajes.

El proceso siguió los siguientes pasos:

- Por cada ítem se determinó la cantidad y porcentaje de opinión.
- Se agrupó las respuestas de acuerdo a las dimensiones del estudio.
- Se procesó los datos obtenidos utilizando apoyos estadísticos.
- Se analizó en términos descriptivos, los datos que se obtuvieron a fin de ser interpretados para dar respuesta a los objetivos de la investigación.
- Se confrontó los resultados obtenidos con la teoría consultada.
- Se realizó el análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias fundamentales de acuerdo a los objetivos e hipótesis.
- Se interpretó los resultados con el marco teórico en el aspecto pertinente.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.



## 4.2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 4.2.1. Entrevista.

Nombre	Israel Pardo Báez
Cargo	Artista Plástico
Fecha	1 de septiembre del 2013

**Tabla N° 4.** Entrevista.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Se realizó una entrevista al Artista Plástico ambateño, Israel Pardo Báez; donde en base a un cuestionario estructurado de la entrevista. (Anexo N°1).

- “Los cómics o historietas llegan a tener un impacto muy aceptable en cuanto se lo tome como una herramienta que fomente a la lectura y a la enseñanza, siempre y cuando el producto tenga una ilustración de calidad pues así genera mayor atención, que en una imagen se puede resumir muchas palabras así que la unión de un guion con la parte gráfica es muy enriquecedora. Como beneficios que se puede obtener de un cómic el artista plástico dijo que es la facilidad comunicacional con el lector, puesto que hace más agradable la lectura e incentiva a buscar más ejemplos en los cómics históricos”.
- Por una coincidencia con un buen amigo mío, Zonacuario la entidad a cargo del “Capi” tuvo la idea para una tira cómica de cinco cuadros con el tema “anti-Halloween”, poco después se pidió que se haga unas cuantas páginas de la historieta para la revista ¡elé! al estilo del “Capitán Bíceps” de Francia el objetivo fue el de educar a los niños y niñas del país con valores.

- Dado el poco conocimiento histórico de la vida de varios ilustres ambateños que forjaron nuestra historia, incluso al más conocido, Juan Montalvo, entonces el objetivo principal del proyecto surgió en dar a conocer la vida de estos personajes a través de un cómic con el que se podría dar conocimientos generales de una manera divertida y también abrir la inquietud para investigar más. Este proyecto actualmente solo tiene un tomo, pero dudo que haya apoyo para otros tomos debido a que no se llegó a difundirlo en esta primera entrega.
- Dentro de los pasos para crear un personaje, se debe de tomarlo como ya a un ser existente, capaz de desarrollar acciones en una historia independientemente sea un ser humano o no, pero debe tener un fin específico como la humanización del personaje dotándole de un perfil psicológico y un estatus social, a más de sus características físicas se debe dar un enfoque adecuado a lo que su creador ha leído, vivido o investigado.
- Una vez es concebida la idea por el autor se pasa a la fase de creación de cada personaje, se busca un estilo de dibujo, se realizan los primeros bocetos, se escoge el más adecuado y se entinta, y da color, de ahí se realiza el cómic igual con el guion previo, un boceto con la diagramación y distribución de globos y cartelas, luego se entinta la página, se da color, se aplica un estudio de luces y sombras si se desea, se colocan los textos, se distribuyen las páginas en el software en el que se vaya a maquetar y por último el trabajo se lo manda a una imprenta donde el material es reproducido.
- Creo que es una buena idea, pero ojo es muy importante que vayan conjugados el texto y la ilustración, generalmente las

leyendas por si son buenas, así que hay que enfocarse en el dibujo y la ilustración.

Según la entrevista aplicada al especialista, el proceso que se lleva a cabo para la elaboración de un cómic parte desde el momento en que es concebida la idea, hasta el momento de su distribución de cada uno de sus ejemplares hacia sus lectores; además, el cómic puede convertirse en una herramienta de aprendizaje diferente para la época actual.

#### **4.2.2. Gráficos e interpretación de resultados de la encuesta 1.**

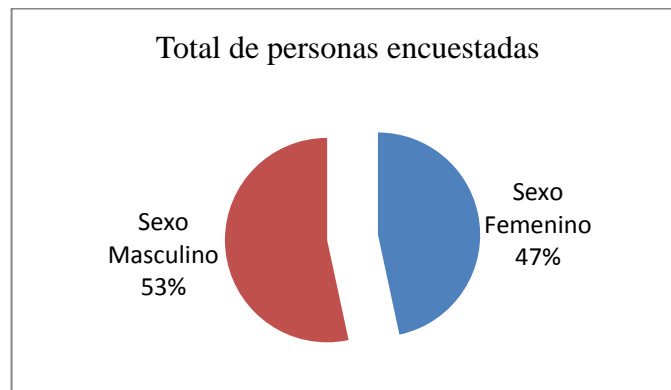
Se realizó una encuesta a un total de 193 estudiantes de los tres primeros cursos de secundaria en tres planteles educativos de la ciudad de Ambato. (Anexo N°2)

La encuesta tenía como fin el investigar y recolectar información sobre el nivel de conocimiento que los jóvenes poseían sobre las leyendas locales así como también determinar el nivel de interés o de impacto que le dedican al hábito de la lectura. Los resultantes concluyentes fueron los siguientes.

- **Total de participantes**

Total de personas encuestadas		
Opción	Personas	Porcentajes
Sexo femenino	90	47%
Sexo masculino	103	53%
Total	193	100%

**Tabla N° 5.** Porcentaje de personas encuestadas.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 13.** Representación gráfica circular del total de encuestas.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

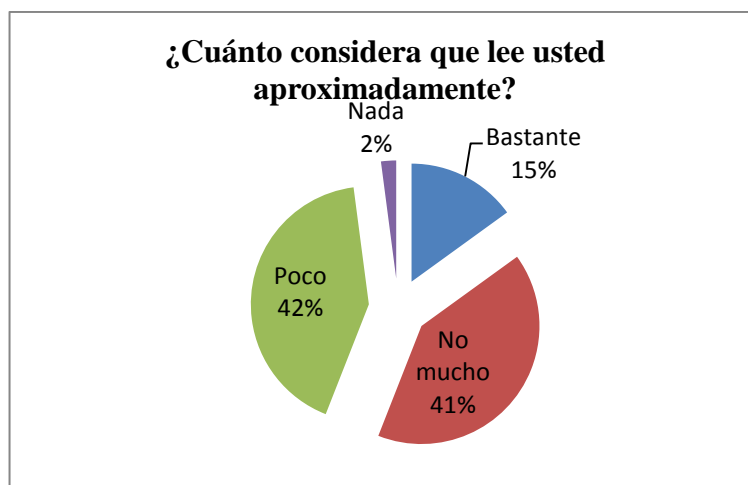
Las encuestas se aplicaron a ciento noventa y tres (193) estudiantes de los primeros cursos de secundaria en tres planteles educativos de la ciudad de Ambato, de ese número, ciento tres (103) fueron estudiantes varones (53%) y noventa (90) estudiantes mujeres (47%).

En la muestra censada se muestra una mayor incidencia de estudiantes del género masculino que del género femenino; tomando en cuenta que se realizó la investigación en colegios mixtos en donde el número de estudiantes mujeres o de estudiantes varones es aleatorio.

- **Pregunta N°1:** ¿Cuánto considera usted que lee aproximadamente?

¿Cuánto considera que lee usted aproximadamente?		
Bastante	29	15%
No mucho	79	41%
Poco	81	42%
Nada	4	2%
total	193	100%

**Tabla N° 6.** Porcentaje de la pregunta 1  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 14.** ¿Cuánto considera que lee usted aproximadamente?  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En base a la cantidad de tiempo que los jóvenes le dedican a la lectura, las encuestas determinaron que, de los ciento noventa y tres estudiantes, ochenta y uno que viene a ser el 42% indica que lee poco; mientras que setenta y nueve estudiantes que vienen a ser el 41% indica que lee, pero no mucho; veinte y nueve estudiantes, ósea el 15% manifestaron que leen bastante; y sólo cuatro estudiantes, el 2%, de los ciento noventa y tres, declararon que no leen absolutamente nada.

El resultado que botaron las encuestas en cuanto al tiempo que se dedica a la lectura por parte de los jóvenes, indica que la mayoría de los estudiantes no

tienen un hábito lector progresivo; esto puede basarse en el escaso interés de los productos de lectura existente o una carencia en el sistema de fortalecimiento académico o cognitivo del alumno.

- **Pregunta 2:** ¿Qué es lo que le gusta leer?

¿Qué es lo que le gusta leer?		
Libros teóricos	9	5%
Periódicos	24	12%
Revistas por tema	68	35%
Cómics/Historietas/Mangas	65	34%
Novelas literarias	27	14%
Total	193	100%

**Tabla N° 7.** Porcentaje de la pregunta 2.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 15.** ¿Qué es lo que le gusta leer?  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Dentro del análisis de experiencia lectora por parte de los jóvenes, se concluye lo siguiente: ochenta estudiantes (29%) indicaron que les gusta leer revistas según su temática; setenta y uno (26%) prefieren leer cómics; cincuenta y dos estudiantes (19%) manifiestan tener más apego a las novelas literarias; cuarenta y seis personas en la encuesta (17%) dicen leer periódicos; y veinte y tres estudiantes (9%) respondieron que leen solo los libros teóricos del colegio. Dentro de los distintos soportes, los jóvenes mostraron mayor interés en las revistas por temáticas como cómics.

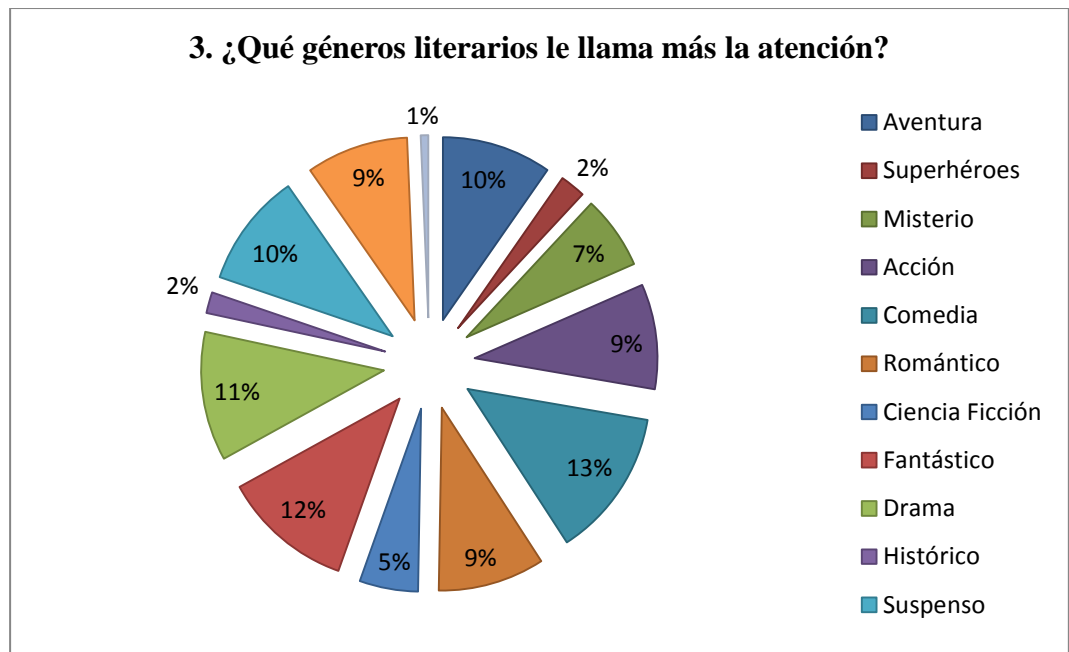
En cuanto a los resultados de los gustos de lectura en los alumnos involucrados, se evidencia un gusto en particular por las revistas por tema y los cómics, esto puede deberse al tipo de contenidos que ofrecen cada una de las revistas y de las historietas que llaman la atención al modelo de joven actual para ser leídas.



- **Pregunta 3:** ¿Qué géneros literarios le llaman más la atención?

¿Qué géneros literarios le llaman más la atención?		
Aventura	73	10%
Superhéroes	17	2%
Misterio	49	7%
Acción	70	9%
Comedia	99	13%
Romántico	71	9%
Ciencia ficción	39	5%
Fantástico	87	12%
Drama	86	11%
Histórico	14	2%
Suspenso	76	10%
Terror	68	9%
Otros	5	1%
<b>Total</b>	<b>193</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 8.** Porcentaje de la pregunta 3.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 16.** ¿Qué géneros literarios le llaman más la atención?  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Los géneros literarios más influyentes dentro de la encuesta fueron los siguientes: un 13% (99 votos) tienen afinidad por el leer comedia; el 12% (87 votos) gustan de leer fantasía; el 11% (86 votos) optaron por el género

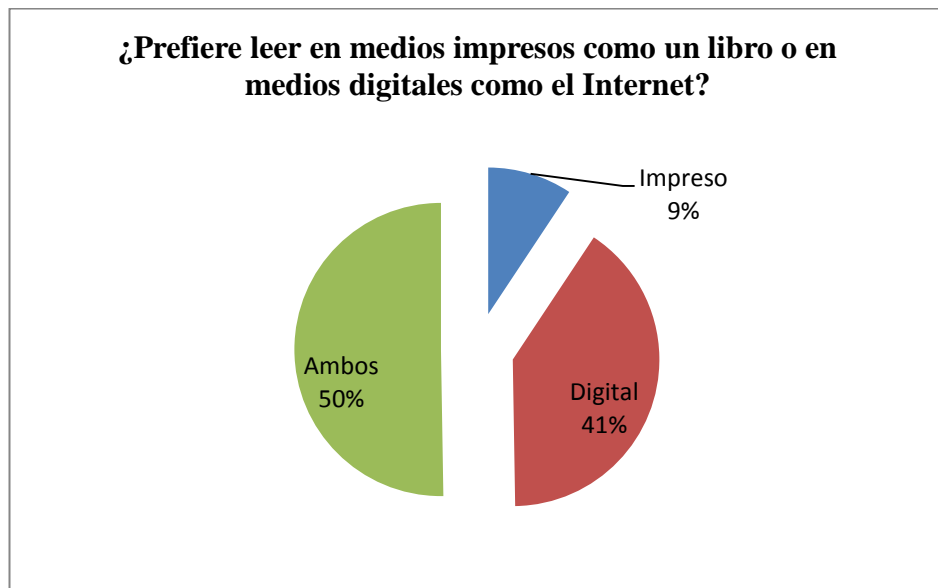
del drama; el 10% (76 votos) escogieron el género suspenso; otro 10% (73 votos) les gusta el género de aventura; un 9% (71 votos) prefieren el género romántico; mientras que otro 9% (70 votos) optan por leer el género de acción; igual, otro 9% (68 votos) elijen al género de terror; un 7% (49 votos) corresponde al género de misterio; un 5% (39 votos) dice leer ciencia ficción; un 2% (17 votos) prefieren leer cosas de superhéroes; mientras que otro 2% (14 votos) va por leer algo concerniente a lo histórico; y el 1% (5 votos) dicen leer otro tipo de géneros fuera de los establecidos en la encuesta.

Por otra parte, los géneros literarios con mayor influencia e interés entre el grupo de estudio recae en los siguientes: la comedia, la fantasía, el drama, el suspenso y la aventura, de entre los doce géneros de opción.

- **Pregunta 4:** ¿Prefiere leer en medios impresos como un libro o en medios digitales como el Internet?

¿Prefiere leer en medios impresos como un libro o en medios digitales como el Internet?		
Impreso	18	9%
Digital	78	41%
Ambos	97	50%
Total	193	100%

**Tabla N° 9.** Porcentaje de la pregunta 4.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 17.** ¿Prefiere leer en medios impresos como un libro o en medios digitales como el Internet?  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En cuanto al medio en el que a las personas encuestadas preferirían leer el noventa y siete (97) ósea el 50% preferían ambos medios tanto el digital como impreso; setenta y ocho (78), el 41% se inclinaba explícitamente al medio digital, y diez y ocho (18) que sería el 9% de los estudiantes escogieron el medio impreso como medio de lectura.

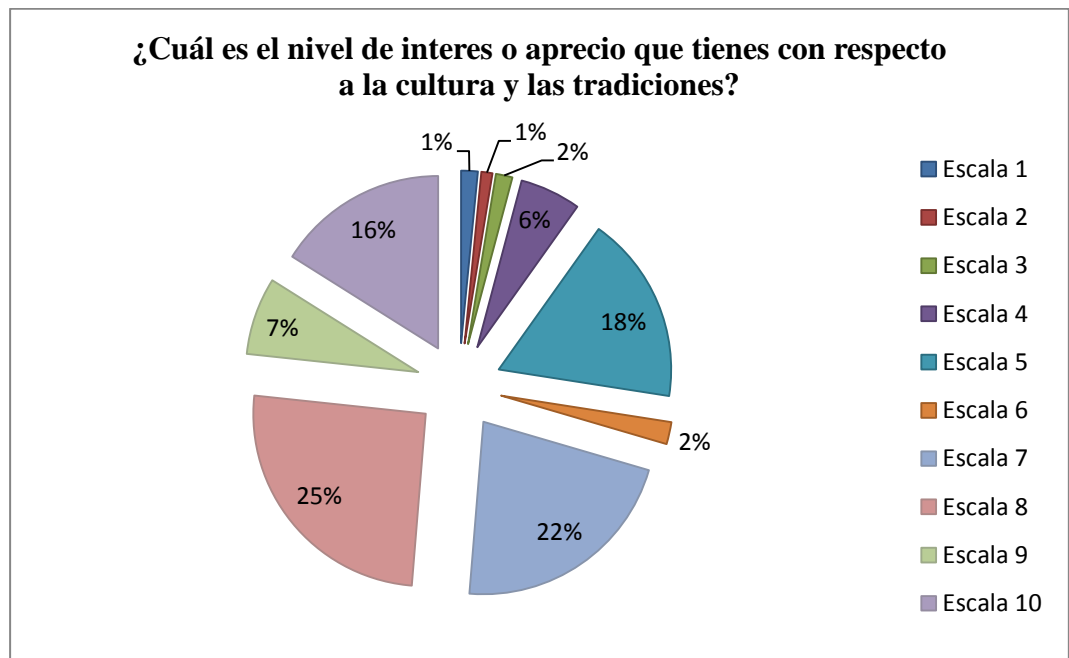
Se concluye que el modelo de consumo del grupo de estudio está influido y cómodo utilizando ambos soportes de distribución y lectura, en otras palabras se muestra indiferente al momento de optar por una opción de consumo.

- **Pregunta 5:** ¿Cuál es el nivel de interés o aprecio que tienes con respecto a la cultura y a las tradiciones?

De la escala del 1 al 10. ¿Cuál es el nivel de interés o aprecio que tienes con respecto a la cultura y a las tradiciones?

Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	2	3	11	34	4	42	49	14	31
1%	1%	2%	6%	18%	2%	22%	25%	7%	16%
Total							193		

**Tabla N° 10.** Porcentaje de la pregunta 5.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 18.** ¿Cuál es el nivel de interés o aprecio que tienes con respecto a la cultura y a las tradiciones?  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

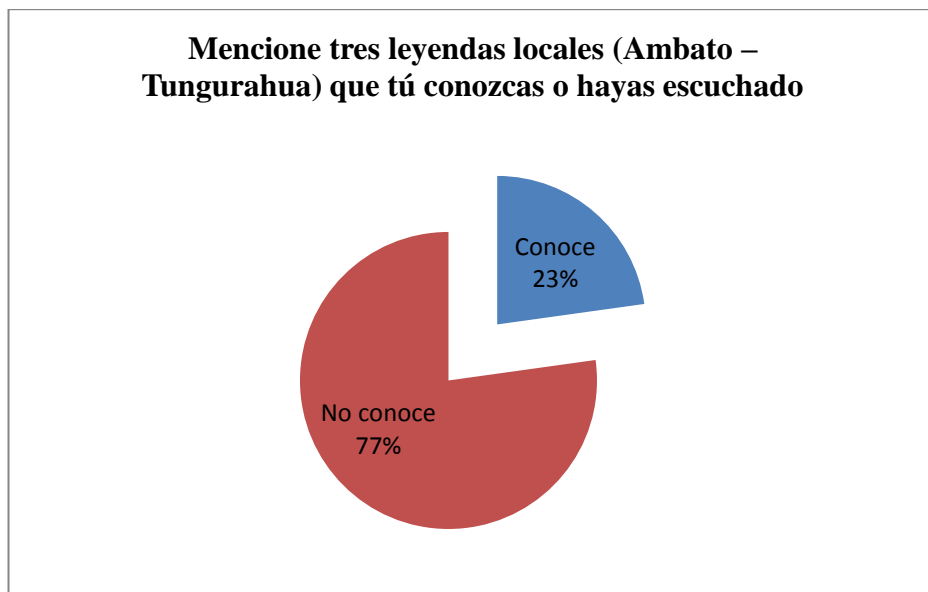
Si basamos en una escala del 1 al 10 el nivel de interés o aprecio que tienen los jóvenes con respecto a la cultura, en la escala más alta de interés constituida por los niveles del 7 al 10 corresponde a un 70%; en una escala media constituida por los niveles del 4 al 6 corresponde a un 26%; y en una

escala baja de los niveles 1 al 3 un 4%. En este caso se constata un claro interés por parte del grupo estudiado hacia la cultura y las tradiciones.

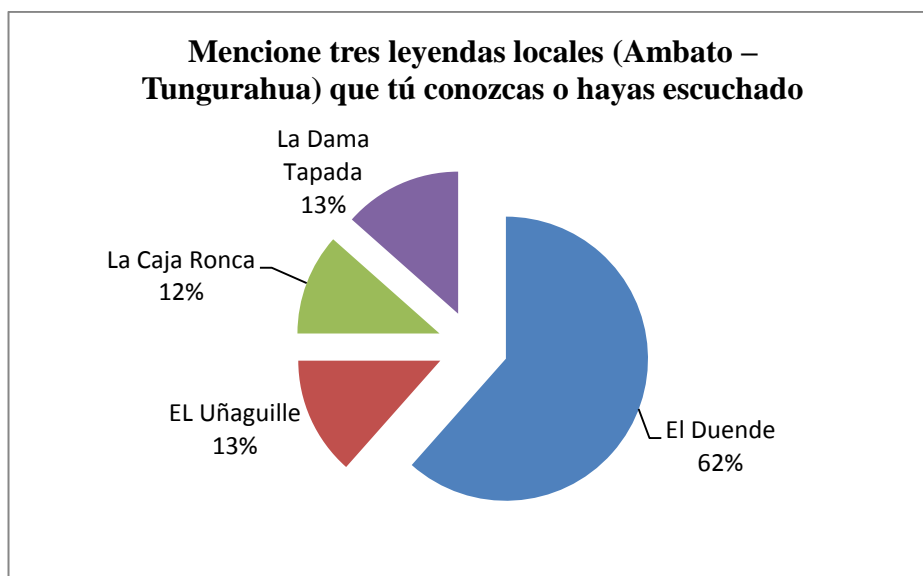
- **Pregunta 6:** Mencione tres leyendas locales (Ambato –Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado

Mencione tres leyendas locales (Ambato – Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado		
Conoce	44	23%
No conoce	149	77%
<b>Total</b>	<b>193</b>	<b>100%</b>
Personajes de leyendas mencionadas		
El duende	32	62%
El Uñaguille	7	13%
La caja ronca	6	12%
La dama tapada	7	13%

**Tabla N° 11.** Porcentaje de la pregunta 6.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 19.** Mencione tres leyendas locales (Ambato –Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 20.** Mencione tres leyendas locales (Ambato –Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Según la encuesta, cuarenta y cuatro estudiantes (23%) afirman conocer o haber escuchado alguna leyenda local, mientras que ciento cuarenta y nueve (77%) las desconoce. Demostrando que no existe un conocimiento insuficiente hacia la tradición oral de leyendas tungurahueses por parte de los jóvenes.

De esos cuarenta y cuatro estudiantes podemos decir que: el 62% han escuchado la leyenda de “El Duende”; el 13% de ellos conocen la leyenda de “El Uñaguille”; el 12% saben sobre la leyenda de “La dama tapada”; y el 12% han escuchado sobre la leyenda de “La caja ronca”; y a pesar de ser únicamente cuatro leyendas nombradas por el 23% del grupo de estudio, deja en evidencia el poco conocimiento que existe en nuestra localidad por la tradición oral de leyendas en los jóvenes.

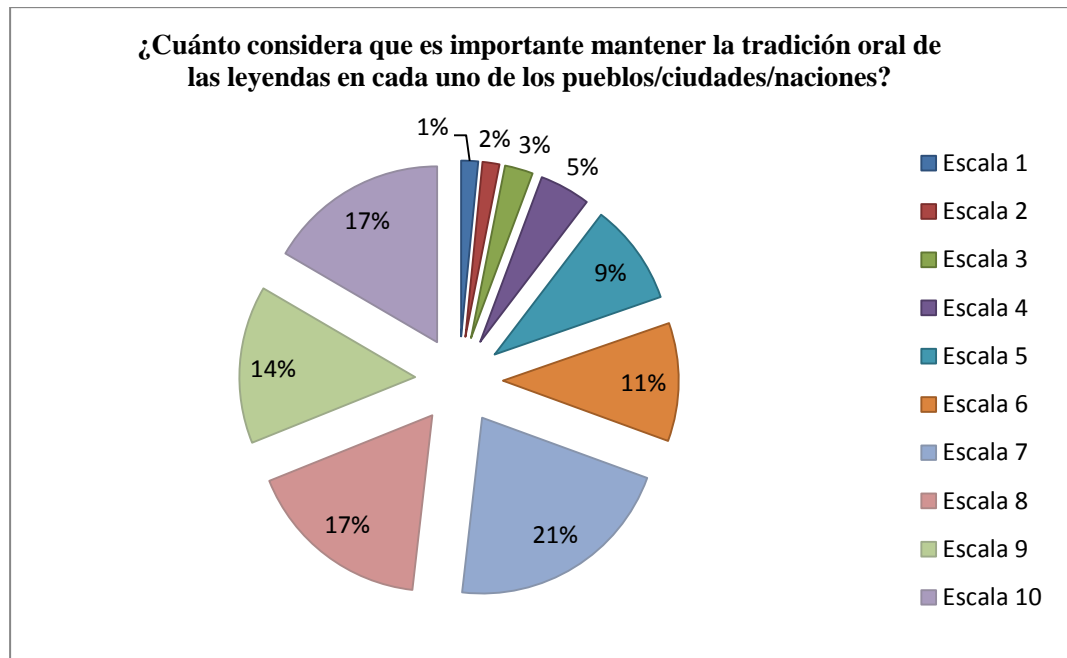


- **Pregunta 7:** ¿Cuánto considera que es importante mantener la tradición oral de las leyendas en cada uno de los pueblos/ciudades/naciones?

De la escala del 1 al 10. ¿Cuánto considera que es importante mantener la tradición oral de las leyendas en cada uno de los pueblos/ciudades/naciones?

Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	3	5	9	18	21	41	33	28	32
1%	2%	3%	5%	9%	11%	21%	17%	14%	17%
Total							193		

**Tabla N° 12.** Porcentaje de la pregunta 7.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 21.** ¿Cuánto considera que es importante mantener la tradición oral de las leyendas en cada uno de los pueblos/ciudades/naciones?  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Si basamos en una escala del 1 al 10 el nivel de interés o aprecio que tienen los jóvenes por mantener la tradición oral de las leyendas, se entiende que: en la escala más alta, comprendida por los niveles del 7 al 10 existe un 69% de interés; en la escala media comprendida por los niveles del 4 al 6 hay un 25% de interés; y en la escala más baja comprendida por los niveles del 1 al 3 existe un 6% de interés. En este caso se constata un claro interés por parte

del grupo estudiado hacia el interés de la mantención y promocionar las leyendas de cada pueblo, ciudad y nación.

#### **4.2.3. Gráfico e interpretación de los resultados de la encuesta número 2.**

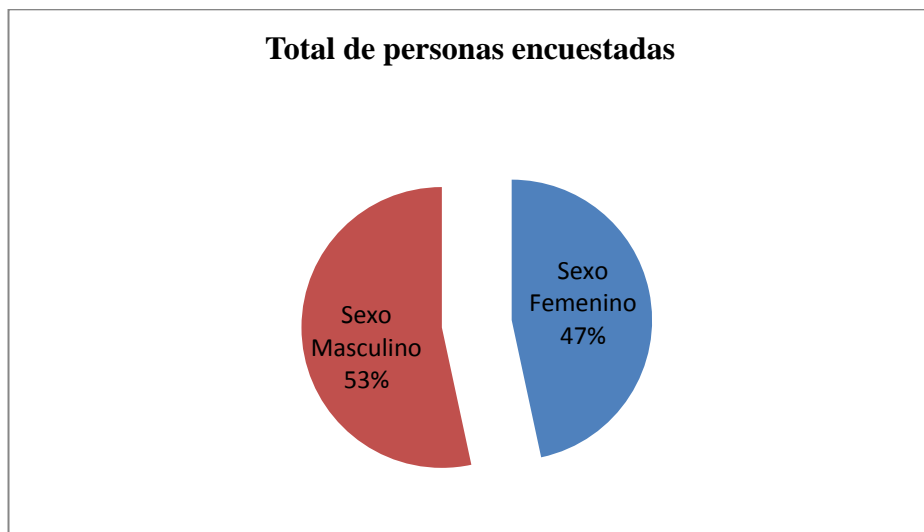
Se realizó una encuesta a los mismos ciento noventa y tres (193) estudiantes de los tres primeros cursos de secundaria en tres planteles educativos de la ciudad de Ambato; con el fin de determinar el estilo de dibujo en cómics (línea gráfica) acorde a los gustos y apreciación del grupo objetivo. (Anexo N°3)

En ésta encuesta se presenta una sola pregunta con tres líneas de dibujo para cómic, uno de estilo japonés, la segunda de estilo americano, y la tercera una mezcla del japonés con el americano perteneciente a un cómic ecuatoriano, en donde se concluye lo siguiente:

- **Total de participantes.**

Total de personas encuestadas		
Opción	Personas	Porcentaje
Sexo femenino	90	47%
Sexo masculino	103	53%
Total	193	100%

**Tabla N° 13.** Porcentaje de personas encuestadas.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 22.** Representación gráfica circular del total de encuestas.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

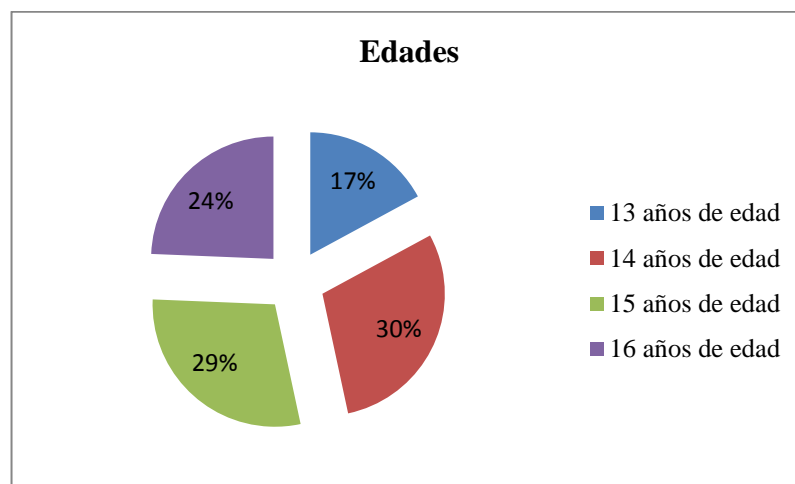
Las encuestas se aplicaron a ciento noventa y tres (193) estudiantes de los primeros cursos de secundaria en tres planteles educativos de la ciudad de Ambato, de ese número, ciento tres (103) fueron estudiantes varones (53%) y noventa (90) estudiantes mujeres (47%).

En la muestra censada se muestra una mayor incidencia de estudiantes del género masculino que del género femenino; tomando en cuenta que se realizó la investigación en colegios mixtos en donde el número de estudiantes mujeres o de estudiantes varones es aleatorio.

- **Edades.**

Encuesta a adolescentes por edades		
13 años de edad	33	17%
14 años de edad	57	30%
15 años de edad	56	29%
16 años de edad	47	24%
<b>Total</b>	<b>193</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 14.** Porcentaje de edades encuestadas.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 23.** Representación gráfica circular del total de edades  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

De esos ciento noventa y tres estudiantes se segmentó por edades, la mayoría correspondiente al 30% de la población tiene 14 años de edad; el 29% tiene 15 años de edad; el 24% tienen 16 años de edad; y el 17% tienen 13 años de edad; evidenciando la participación de cuatro generaciones actuales de jóvenes.

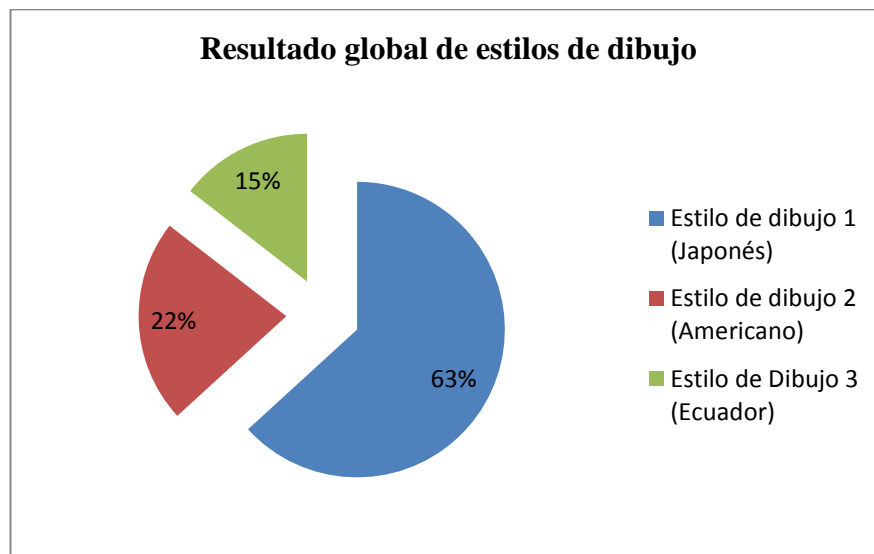
En la muestra censada por edades se registra una mayor participación de estudiantes que tienen 14 y 15 años de edad, recordando que el número en cuantos estudiantes por edades es aleatorio según la entidad educativa en la que se haya investigado.

- **Resultado global de estilos de dibujo.**

Marque con una “x” o con un “visto” en el espacio asignado, únicamente en un estilo de dibujo de cómic que a usted le gusta o aprecie.

Estilo de dibujo 1 (Japonés)	122	63%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	43	22%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	28	15%
Total	193	100%

**Tabla N° 15.** Porcentaje de estilos de dibujos.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 24.** Representación gráfica de estilos de dibujo.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

El estilo de dibujo 1, con la ejemplificación del estilo de dibujo japonés (manga) obtuvo el 63% de aceptación, mientras que el estilo de dibujo americano obtuvo un 22% y el estilo de dibujo del cómic ecuatoriano un 15%; evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo sometido al estudio.

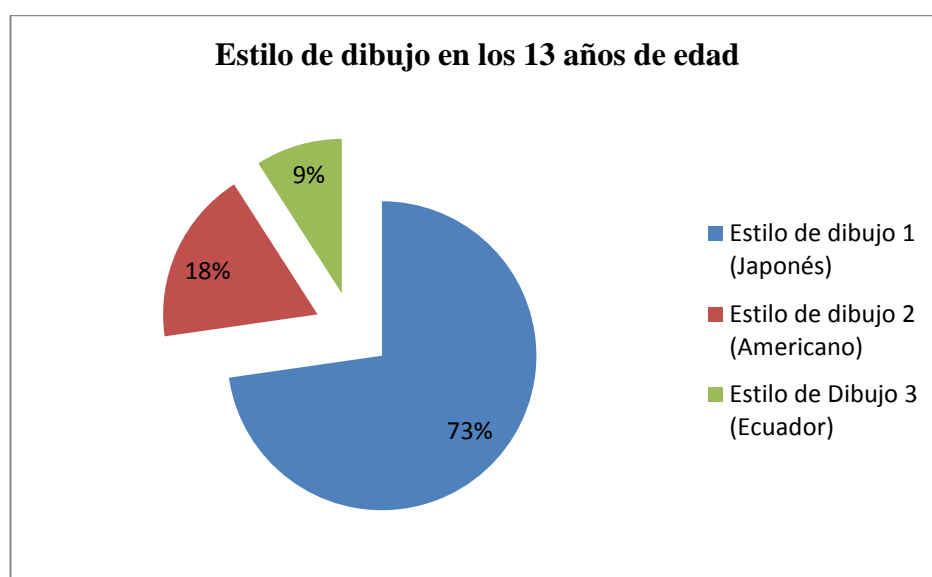
Posterior a ello se desglosan los resultados por edades, en donde los estilos de dibujo obtienen los siguientes resultados:

- **Estilos de dibujo en los 13 años de edad.**

13 años de edad		
Estilo de dibujo 1 (Japonés)	24	73%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	6	18%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	3	9%
Total	33	100%

**Tabla N° 16.** Porcentaje de estilos de dibujos en 13 años de edad.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 25.** Representación gráfica de estilos de dibujo 13 años de edad.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

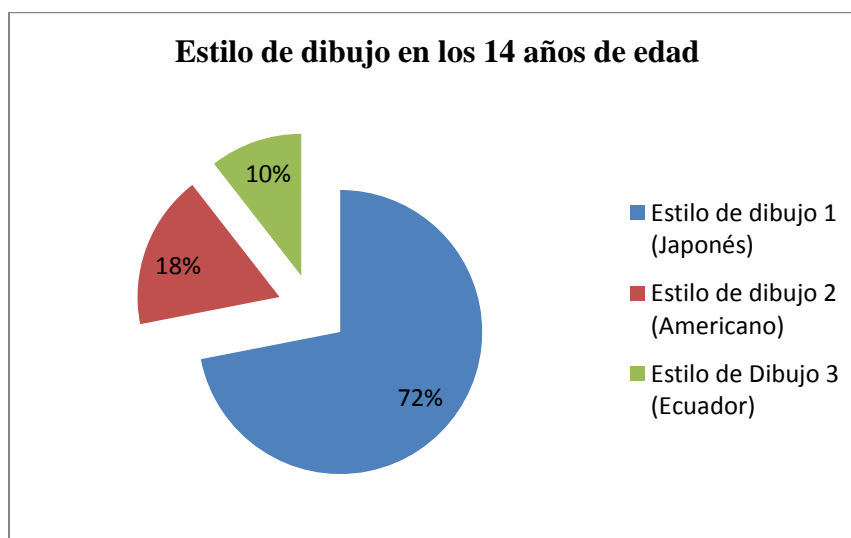
En la edad de 13 años, el estilo de dibujo 1 (japonés) obtiene el 73%; el estilo de dibujo 2 (EE.UU) con el 18%; y el estilo de dibujo 3 (ecuatoriano) el 9%, evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo estudiado.

En los trece años de edad se evidencia una influencia por parte al estilo de dibujo del manga japonés con relación al resto de tendencias artísticas en las historietas, esto se debe a la posesión de la cultura japonesa en las series de televisión y cómics que el joven gusta consumir ya que se familiariza con el estilo de dibujo.

- **Estilo de dibujo en los 14 años de edad.**

14 años de edad		
Estilo de dibujo 1 (Japonés)	41	72%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	10	18%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	6	10%
Total	57	100%

**Tabla N° 17.** Porcentaje de estilos de dibujos en 14 años de edad.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 26.** Representación gráfica de estilos de dibujo 14 años de edad.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En la edad de 14 años el estilo de dibujo 1 (japonés) obtiene el 72%; el estilo de dibujo 2 (EE.UU) con el 18%; y el estilo de dibujo 3 (ecuatoriano) el 10%; evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo estudiado.

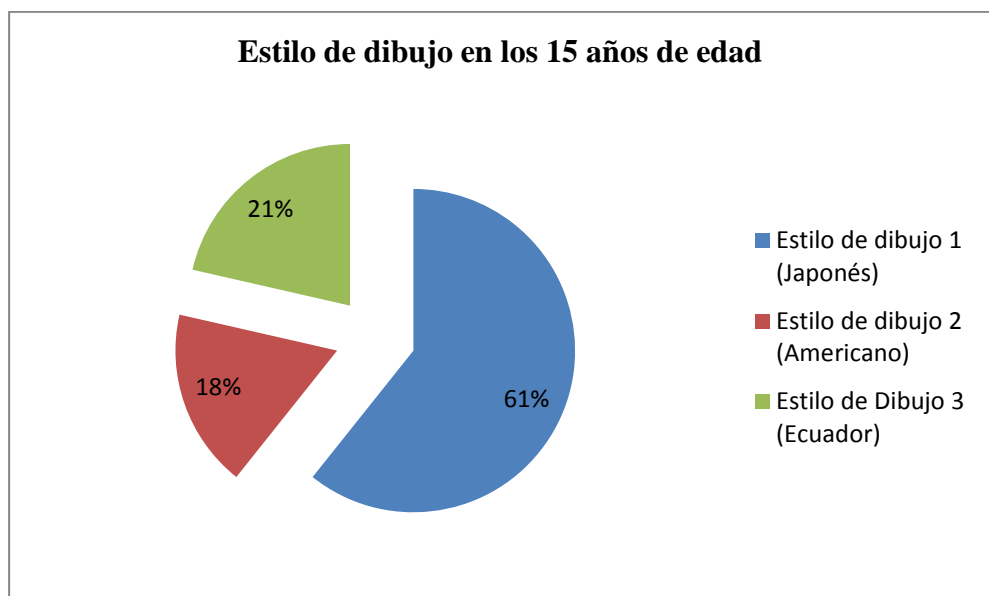
En los catorce años de edad se evidencia una influencia por parte al estilo de dibujo del manga japonés con relación al resto de tendencias artísticas en las historietas, esto se debe a la posesión de la cultura japonesa en las series de televisión y cómics que el joven gusta consumir ya que se familiariza con el estilo de dibujo.



- **Estilo de dibujo en los 15 años de edad.**

15 años de edad		
Estilo de dibujo 1 (Japonés)	34	61%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	10	18%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	12	21%
Total	56	100%

**Tabla N° 18.** Porcentaje de estilos de dibujos en 15 años de edad.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 27.** Representación gráfica de estilos de dibujo 15 años de edad.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En la edad de 15 años el estilo de dibujo 1 (japonés) obtiene el 61%; el estilo de dibujo 3 (ecuatoriano) el 21%; y el estilo de dibujo 2 (EE.UU) con el 18%; evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo estudiado.

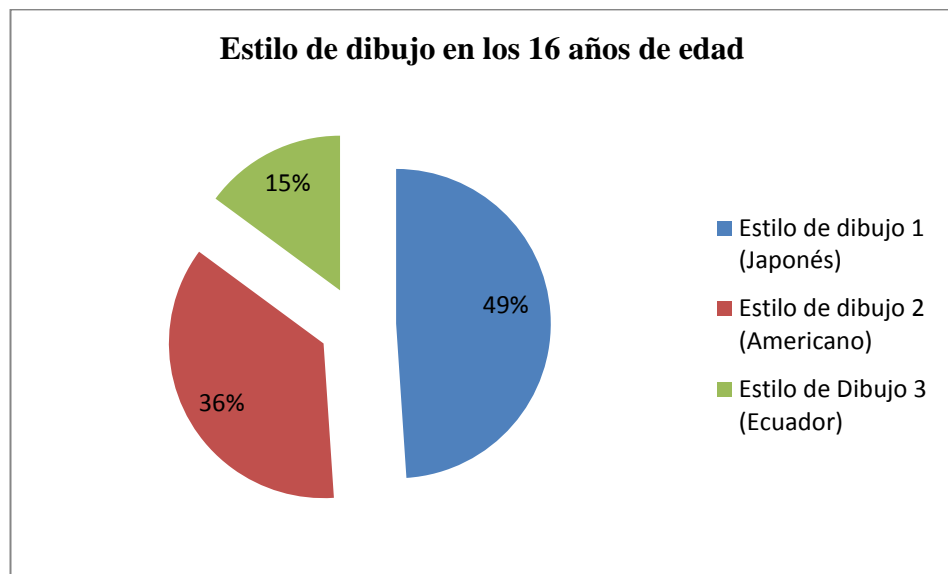
En los quince años de edad se evidencia una influencia por parte al estilo de dibujo del manga japonés con relación al resto de tendencias artísticas en las historietas, esto se debe a la posesión de la cultura japonesa en las series de televisión y cómics que el joven gusta consumir ya que se familiariza con el estilo de dibujo.

- **Estilo de dibujo en los 16 años de edad.**

16 años de edad		
Estilo de dibujo 1 (Japonés)	23	49%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	17	36%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	7	15%
Total	47	100%

**Tabla N° 19.** Porcentaje de estilos de dibujos en 16 años de edad.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 28.** Representación gráfica de estilos de dibujo 16 años de edad.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

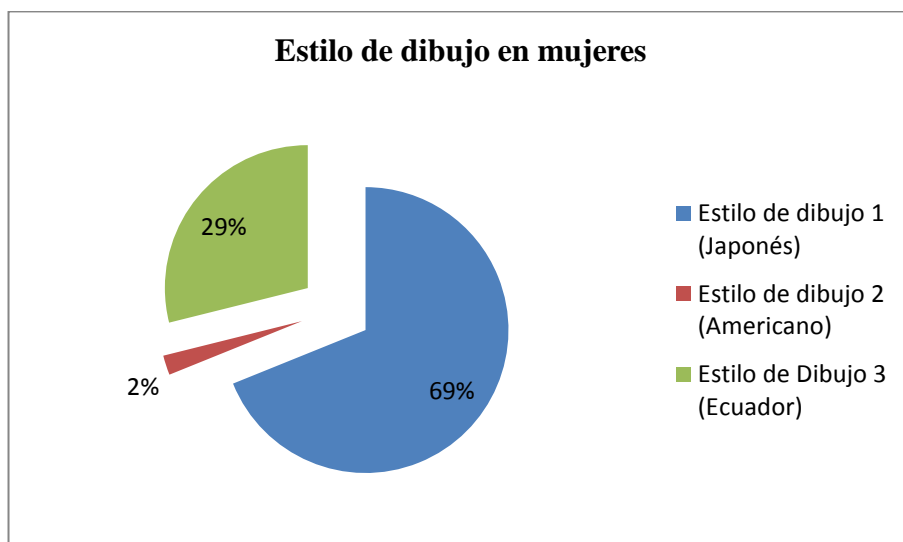
En la edad de 16 años el estilo de dibujo 1 (japonés) obtiene el 49%; el estilo de dibujo 2 (EE.UU) con el 36%; y el estilo de dibujo 3 (ecuatoriano) el 15%; evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo estudiado.

En los diez y seis años de edad se evidencia una influencia por parte al estilo de dibujo del manga japonés con relación al resto de tendencias artísticas en las historietas, esto se debe a la posesión de la cultura japonesa en las series de televisión y cómics que el joven gusta consumir ya que se familiariza con el estilo de dibujo.

- **Estilo de dibujo en mujeres.**

Estilos de dibujo en mujeres		
Estilo de dibujo 1 (Japonés)	62	69%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	2	2%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	26	29%
Total	90	100%

**Tabla N° 20.** Porcentaje de estilos de dibujos en mujeres.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 29.** Representación gráfica de estilos de dibujo en mujeres.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En adolescentes mujeres el estilo de dibujo 1 (japonés) obtiene el 69%; el estilo de dibujo 3 (ecuatoriano) el 29%.; y el estilo de dibujo 2 (EE.UU) con el 2%; evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo estudiado

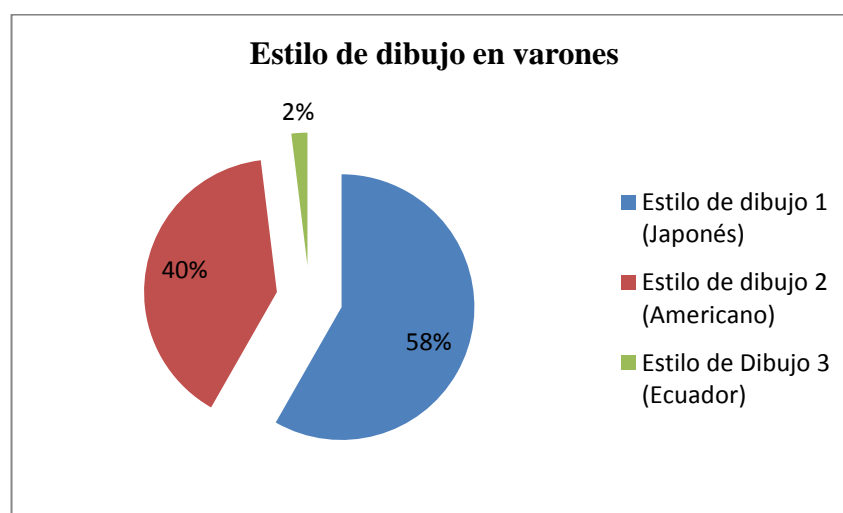
En las estudiantes mujeres se evidencia una influencia por parte al estilo de dibujo del manga japonés con relación al resto de tendencias artísticas en las historietas, esto se debe a la posesión de la cultura japonesa en las series de televisión y cómics que el joven gusta consumir ya que se familiariza con el estilo de dibujo.

- **Estilo de dibujo en varones.**

Estilos de dibujo en varones		
Estilo de dibujo 1 (Japonés)	60	58%
Estilo de dibujo 2 (Americano)	41	40%
Estilo de dibujo 3 (Ecuatoriano)	2	2%
Total	103	100%

**Tabla N° 21.** Porcentaje de estilos de dibujos en varones.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



**Gráfico N° 30.** Representación gráfica de estilos de dibujo en varones.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En adolescentes varones el estilo de dibujo 1 (japonés) obtiene el 58%; el estilo de dibujo 2 (EE.UU) con el 40%; y el estilo de dibujo 3 (ecuatoriano) el 2%; evidenciando la influencia de estilo de dibujo para el grupo estudiado.

En los estudiantes varones evidencia una influencia por parte al estilo de dibujo del manga japonés con relación al resto de tendencias artísticas en las historietas, esto se debe a la posesión de la cultura japonesa en las series de

televisión y cómics que el joven gusta consumir ya que se familiariza con el estilo de dibujo.

#### 4.2.4. Interpretación del Focus Group

Nombre	Club “Akiba Kei”
Grupo social	Colectivo Cultural de Jóvenes
Fecha	22 de septiembre del 2013

**Tabla N° 22.** Focus Group.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Se llevó a cabo un conversatorio con seis jóvenes pertenecientes a un colectivo cultural, “Akiba Kei” de la subcultura friki/otaku de la ciudad de Ambato. El objetivo del conversatorio fue recopilar información sobre temas como sus hobbies e intereses, conocimiento de leyendas de la ciudad, el hábito de lectura, y sobre los cómics. Los comentarios emitidos por estos seis jóvenes son necesarios pues es el mismo tipo de datos recolectados en la encuesta, pero desde el punto de vista de jóvenes que tienen mayor experiencia en el mundo historietista, ya que, la mayoría de sus animes favoritos fueron basados desde un manga, cómic o historieta. (Anexo N°4)

Seis chicos, dos mujeres y cuatro varones, en un rango de edad de 17 años a 23 años. Los jóvenes de este colectivo nos comentan que, en su tiempo libre, lo que les gusta hacer en su mayoría les gusta obviamente ver anime, leen manga (cómic japonés), cómics americanos, y dentro del área creativa gustan del dibujo. En cuanto al uso de un ordenador (PC) los muchachos manifestaron claramente un uso extenso del aparato, el uso se enfoca en su mayoría de tiempo para realizar sus trabajos académicos, navegar en internet, usar redes sociales, leer historietas, ver series y animación japonesa.

En cuanto a la tradición oral específicamente las leyendas, los jóvenes de este colectivo manifestaron que claramente es importante mantenerlas dentro del conocimiento de cada persona, “... yo creo que sí es importante porque una parte de las leyendas nacen de hechos reales y después se complementan con las fantasías y eso quedaría como anécdotas para ir

contando, es más o menos lo que hace a una ciudad que sepan de sus leyendas es más interesante, que solo una simple ciudad...” contó Victoria de diez y siete (17) años de edad. De entre las leyendas que los chicos mencionaron unánimemente fue la leyenda de “El Duende” como un ícono influenciante dentro de las leyendas, otras mencionadas fueron: “La Caja Ronca”, “La Llorona o Dama Tapada”.

En su hábito de lectura los chicos de este colectivo, uno no le dedica tiempo a la lectura, cuatro leen de vez en cuando y estos comprenden (libros teóricos del colegio, manga o historietas, y una chica dijo que leía también novelas literarias); “... me puse como meta leer un libro al mes, pero lo que más leo, más que los libros son los cómics...” comenta Diego de veinte y tres (23) años de edad, siendo el muchacho que más lee dentro del pequeño grupo de seis de este colectivo que fueron parte del conversatorio.

Por otra parte, en cuanto a los géneros literarios que gustan estos seis jóvenes destacaron: la comedia, género romántico, el drama, la fantasía; a parte de ello, los chicos mencionaron géneros propiamente de la literatura japonesa como son: shōjo (protagonista femenino), shōnen (protagonista masculino con temática de lucha estándar), seinen (de temática con criterios más formados por parte del lector, generalmente adulto), y el ecchi (un género donde suceden cosas picarescas de tono pervertido sin ir al extremo como la pornografía).

En el caso de los personajes, las características que más aprecian o llaman la atención fueron: personajes donde involucren actividades juveniles sin salir de lo extraordinario; que tengan un valor sentimental o dramático; que el personaje principal logra transmitir al lector el sentimiento de llegarse a identificar con el protagonista de la historia; que el personaje transmitan buenos valores; “... un personaje que tenga una convicción fuerte, que puede llegar a un ideal alto, que haya tenido un pasado...” manifestó Alex de diez y siete (17) años de edad.

Con respecto a los cómics, en el caso de fomentar a la lectura y a su vez revalorizar las leyendas de la ciudad los chicos manifestaron que, los cómics al proporcionar otra clase de lectura si influyen en el hábito de la lectura, en cuento a las leyendas, por otra parte otro de los chicos resalto que la ventaja de los cómics es que puede ampliarse la historia y que no se limita, además no existe ahora un cómic que se traten de las leyendas al menos aquí en Ambato. "...yo francamente te digo que el cómic si ayuda bastante a la lectura, normalmente a un niño no le interesa mucho leer libros, le gusta más ver los dibujos y todo eso, pero, si les ayuda bastante en la lectura y en la pronunciación en especial si hay palabras difíciles que normalmente vienen en algunos cómics si le ayuda bastante, francamente a mí me ayudo bastantísimo leer manga para poder aprender a leer largo y de corrido..." manifestó Francis de diez y siete (17) años de edad. Sin embargo poner las leyendas en un cómic y que te cuenten solamente la leyenda los seis chicos no se mostraron tan interesados, y afirmaron que sería aburrido al menos ellos no lo leerían.

En cuanto a los medios de difusión, cinco de los chicos dijeron que leen los cómics y los mangas en internet, ósea en medio digital, sin embargo aprecian bastante poseerlos también en un medio impreso ya que al ser un material coleccionable a ellos les otorga un valor simbólico. David de diez y siete (17) años de edad dijo que le gustaba explícitamente leer en medio impreso, ya que él no dispone del servicio de internet y se le hace imposible leer de forma digital. A pesar de mostrar entusiasmo por ambos medios, los chicos manifestaron que se les hacía más fácil hacerlo de forma digital puesto que a veces lo que quieren leer se les sale de su presupuesto y no lo pueden comprar.

Si bien es cierto a los muchachos cuando se les pregunto sobre lo que pensaban acerca de que los cómics sean medios para revalorizar las leyendas todos expresaron puntos negativos hacia el producto, a esto se les



reformulo la pregunta en base a lo que ellos buscaban como un personaje ideal y fue así: ¿Qué piensan sobre un cómic que, a más de contarte la leyenda, se base con actividades juveniles como el colegio y que a su vez logren identificarse con los protagonistas, que a más de eso tengan los personajes desarrollen conflictos como el romance y generar drama por medio de la construcción del pasado de cada personaje, y que a más de todo ello, los personajes transmitan buenos valores y que enseñen a los lectores jóvenes?. El cambio de pensar con respecto al cómic que solo se enfocaba en las leyendas fue distinto a un cómic que hable de leyendas y cohesione con una historia vinculada con otros géneros literarios:

“...si existiera esa clase de cómic, yo creo que sería muy interesante, yo lo comprara y si no tuviese dinero ese rato yo lo ahorrara...” – Victoria, 17 años.

“...hasta ahora no he visto un cómic que tenga todo lo que dices, y sería bueno, bien interesante, yo si lo comprara cueste lo que me cueste...” – David, 17 años.

“...un cómic así como tú me lo dices, yo si lo comprara, así con todos esos contenidos, esos géneros, me gustaría que fuese impreso para poderlo coleccionarlo y también digital porque es más accesible para otras personas...” – Alex, 17 años.

“...con las características que me dices, sería un cómic muy interesante especialmente para los jóvenes que queremos sentirnos identificados un chance pero sentir que al mismo tiempo es como medio real, si quisiera que se dé uno de esos...” – Francis, 17 años.

“...me encantaría que tenga todos los géneros que dijiste, obviamente no a todos les ha de gustar lo mismo, a unas personas se pueden aburrir con el romance, otras a lo mejor les gusta la acción, fuera bueno que luego de que salgan algunos episodios de la historieta, hagan una recopilación como para hacerlos en tomos con una pasta dura...” – Diego, 23 años.

“...no a todos les gusta el manga, hay que ser francos, yo pienso que debería ser a color creo yo, es más llamativo y puede ver los detalles del dibujo, me gustaría que fuera más digital...” – Cecy, 21 años.

Mediante la utilización del Focus Group ayudo a evidenciar la fuerte influencia y apego hacia la cultura historietista centrada en el manga o cómic japonés, fortaleciendo la iniciativa de crear una historieta que rescate las leyendas locales que los jóvenes ambateños lo tienen casi en el olvido.

#### 4.2.5. Interpretación de fichas de observación.

Lugares	Bibliotecas y Librerías
Locación	Ambato
Fecha	15 de julio del 2013

**Tabla N° 23.** Bibliotecas y Librerías de Ambato.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

PROVINCIA	Tungurahua		
CIUDAD	Ambato		
OBSERVADOR	Christian Andrés Pazmiño Intriago		
LUGARES DE OBSERVACIÓN	Librerías y Bibliotecas de la ciudad de Ambato		
OBJETIVO	Verificar la existencia de libros o material educativo referente a leyendas, tanto de la ciudad como de la provincia.		
FECHA	LUGAR OBSERVADO	OBSERVACIÓN	HORA
03/07/2013	Biblioteca “Casa de la Cultura”  Dir: Av Bolivar, entre Moltalvo y Castillo	Dentro de los libros que posee la biblioteca de la Casa de la Cultura existen los siguientes libros con referencia a leyendas de la provincia de Tungurahua y la ciudad de Ambato: 1. “Fantasmas y Personajes” de Ernesto Lana; 2. “Leyendas y Creencias de Tungurahua” de Pedro Reino.	11h00
03/07/2013	Librería “Casa de la Cultura”  Dir: Av Bolivar, entre Moltalvo y Castillo	En la librería de la Casa de la Cultura, existe dentro de los libros existentes y que están de venta al público: 1. “Fantasmas y Personajes” de Ernesto Lana (USD 5.75).	11h30
09/07/2013	Biblioteca “Consejo Provincial”  Dir: Calle Sucre, entre Montalvo y	En la biblioteca del Consejo Provincial, existen libros sobre leyendas, sin embargo, no existen libros ni otro tipo de material editorial que tenga que ver con leyendas de la provincia de	10h00

	Castillo (El Portal)	Tungurahua, como de la ciudad de Ambato.	
09/07/2013	Librería “Futuro” Dir: Calle Sucre, entre Montalvo y Castillo (El Portal)	Dentro de los libros y material educativo que existen en la librería futuro, y que están a venta al público; existen libros y material educativo de leyendas del Ecuador, pero no existe ni libros ni material educativo sobre las leyendas locales.	11h00
09/07/2013	Librería “La Española” Dir: Av. Cevallos y Castillo esquina.	En la librería La Española, no existe ningún tipo de libro o material editorial que hablen o expliquen sobre leyendas nacionales, mucho menos locales.	11h20
19/07/2013	Biblioteca “Colegio Simón Bolívar” Dir: Calle Sucre, entre Lalama y Martínez	En la biblioteca del Instituto Tecnológico Superior Simón Bolívar, dentro de los libros que tienen sobre leyendas existe: 1. “Leyendas y Creencias de Tungurahua” de Pedro Reino. El resto de libros referente a leyendas, son referentes a nivel nacional.	09h30
22/07/2013	Librería “LNS” Dir: Calle Darquea y Vargas Torres	En los materiales educativos y libros existentes y que están a la venta al público no hay ningún libro o material educativo que sean acerca de leyendas tanto locales como a nivel nacional.	15h00

**Tabla N° 24.** Fichas de observación en bibliotecas y librerías.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

De las pocas librerías y bibliotecas visitadas, solo muy pocas en las que se puede adquirir este tipo de información. No obstante, la bibliotecaria de la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua manifestó que el libro “Leyendas y Creencias de Tungurahua” es un recopilatorio que se hizo como proyecto en la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias de la Educación, y que dicho libro solo tuvo una única edición y un tiraje limitado del ejemplar por lo que es muy raro encontrar uno en alguna biblioteca de la ciudad y que no existe ningún lugar en la ciudad que lo vendan, por otro lado en la librería de la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua el libro “Fantasmas y Personajes” de Ernesto Lana no es un libro que tenga un alto índice de comercialización, y sólo disponen de unas pocas unidades a la

venta a pesar de que sea de segunda edición, el tiraje del libro está a cargo la Casa de la Cultura Ecuatoriana en Quito, y ellos distribuyen en cada una de sus núcleos a nivel nacional.

La bibliotecaria del Instituto Tecnológico Superior Simón Bolívar manifestó que el libro “Leyendas y Creencias de Tungurahua” fue un libro donado por parte de la Universidad Técnica de Ambato, pero, el libro nunca ha sido solicitado por los estudiantes de la institución y de la ciudad hasta la fecha.

De esta forma es evidente la falta de conocimiento que existe sobre las leyendas locales por parte de los estudiantes de la ciudad de Ambato. Los libros referentes al tema de las leyendas son escasos por no decir inexistentes y no cumplen con su objetivo comunicacional.

### 4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Con el objeto de comprobar la hipótesis establecida en la presente investigación se empleó la prueba estadística del Chi-cuadrado, el cual es un método útil para probar las hipótesis relacionadas con la diferencia entre el conjunto de frecuencias observadas en una muestra y el conjunto de frecuencias teóricas y esperadas de la misma muestra.

En éste tipo de problemas la fórmula de la prueba es:

$$X^2 = \sum \frac{(fo - Fe)^2}{Fe}$$

En donde:

$X^2$  = Chi-cuadrado.

$\Sigma$  = Sumatoria.

$fo$  = Frecuencia observada de realización de un acontecimiento determinado.

$Fe$  = Frecuencia esperada o teórica.

La aplicación de esta ecuación requiere lo siguiente:

- Encontrar la diferencia entre cada frecuencia observada y la correspondiente frecuencia esperada.
- Elevar al cuadrado estas diferencias.
- Dividir cada diferencia elevada al cuadrado entre la correspondiente frecuencia esperada.
- Sumar los cocientes restantes.

Además se hizo uso de un margen de error del 5% el cual se convierte en el nivel de confianza de 0.05 con el que se buscan los datos en la tabla Chi-cuadrado.

El grado de libertad se obtendrá a través de la fórmula.

$$Gl = (f-1)(c-1)$$

Dónde:

Gl = Grado de libertad.

F = Fila.

C = Columna.

Para obtener el Chi-cuadrado según la tabla se buscó el grado de libertad y el nivel de confianza para obtener el Chi-cuadrado tabla ( $X^2t$ ) que se compara con el Chi-cuadrado calculado ( $X^2c$ ).

De acuerdo a este criterio se determina si el  $Xc$  es mayor, igual o menor que el  $Xt$ ; se aceptó la hipótesis de trabajo o se rechazó la hipótesis nula. Si el  $Xt$  es mayor que el  $Xc$  se rechaza la hipótesis de trabajo y se acepta la hipótesis nula.

### **Hipótesis de trabajo.**

“Los cómics o historietas influyen a los jóvenes de los tres primeros años de secundaria en su hábito de lectura”

### **Hipótesis nula.**

“El uso de los cómics o historietas no representa influencia alguna en el hábito lector de los jóvenes de los tres primeros años de secundaria”

### **Variables**

Variable independiente.

Los cómics o historietas.

Variable dependiente.

Hábito de lectura

Para aceptar o rechazar esta hipótesis se tomaron en cuenta la pregunta número uno y número dos de la primera encuesta realizada.

**Preguntas:**

1: ¿Cuánto considera que lee usted aproximadamente?

2: ¿Qué es lo que le gusta leer?

	LIBROS TEÓRICOS	PERIÓDICOS	REVISTAS	CÓMICS	NOVELAS LITERARIAS	TOTAL
NADA	0	3	1	0	0	4
POCO	3	5	31	37	5	81
NO MUCHO	5	12	25	25	12	79
BASTANTE	1	4	11	3	10	29
TOTAL	9	24	68	65	27	193

**Tabla N° 25.** Tabla de frecuencia observada.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Para obtener las frecuencias esperadas multiplicamos el total de cada columna por el total de cada fila entre el total de fila y columna.

	LIBROS TEÓRICOS	PERIÓDICOS	REVISTAS	CÓMICS	NOVELAS LITERARIAS	TOTAL
NADA	0,18	0,49	1,40	1,34	0,55	4
POCO	3,77	10,07	28,53	27,27	11,33	81
NO MUCHO	3,68	9,82	27,83	26,06	11,05	79
BASTANTE	1,35	3,60	10,21	9,76	4,05	29
TOTAL	9	24	68	65	27	193

**Tabla N° 26.** Tabla de frecuencia esperada.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago



	LIBROS TEÓRICOS	PERIÓDICOS	REVISTAS	CÓMICS	NOVELAS LITERARIAS	TOTAL
NADA	0,18	12,85	0,11	1,34	0,55	15,03
POCO	0,15	2,55	0,21	3,47	3,53	9,91
NO MUCHO	0,47	0,48	0,18	0,04	0,08	1,25
BASTANTE	0,09	0,04	0,06	4,68	8,74	13,61
TOTAL	0,89	15,92	0,56	9,53	12,9	39,8

**Tabla N° 27.** Tabla de Chi-cuadrado calculado.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

$$X^2_c = 39,8$$

Grado de libertad:

$$Gl = (f - 1)(c - 1)$$

$$Gl = (4 - 1)(5 - 1)$$

$$Gl = (3)(4)$$

$$Gl = 12$$

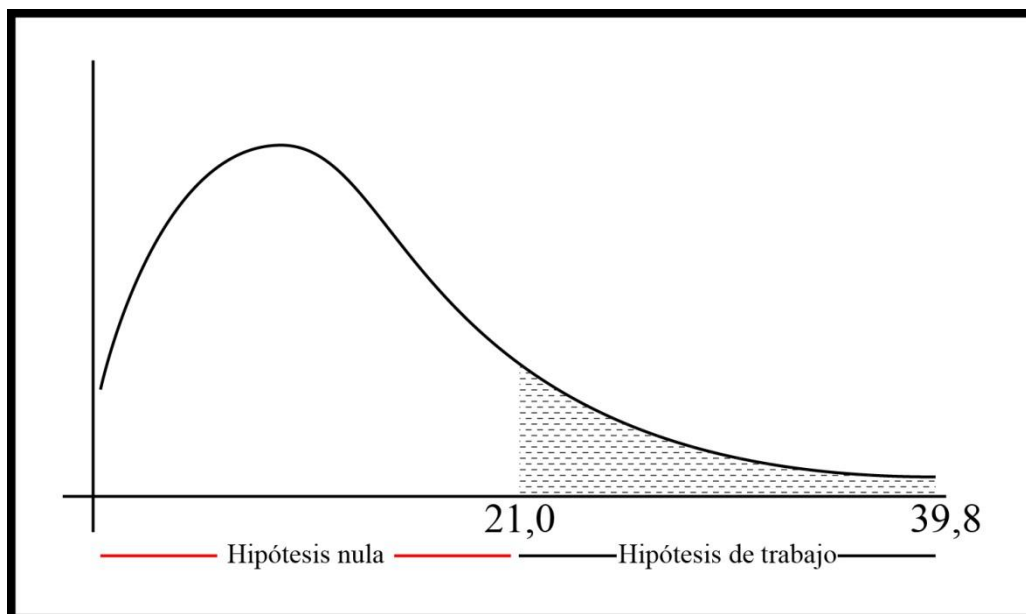
Nivel de confianza = 0,05

Chi-Cuadrado Tabla

$$X^2_t = 21,0$$

$$X^2_c = 39,8 > X^2_t = 21,0$$

De acuerdo a estos resultados pudo comprobarse que el Chi-cuadrado calculado es mayor que el Chi-cuadrado tabla por lo que se acepta la hipótesis de trabajo y se rechaza la hipótesis nula, es decir “Los cómics o historietas influyen a los jóvenes de los tres primeros años de secundaria en su hábito de lectura”.



**Gráfico N° 31.** Chi-Cuadrado.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- Mediante las encuestas realizadas a los jóvenes de los tres primeros años de secundaria en planteles educativos de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, se determinó que los cómics o historietas forman parte de los interés, tendencias e influencias de los adolescentes, y que los géneros narrativos como: la comedia, la fantasía, el drama, el suspenso y la aventura son los más buscados a la hora de leer.
- En la investigación realizada se concluye que: el mecanismo más acertado para el fomento del hábito de la lectura así como la enseñanza de las leyendas locales tradicionales de la ciudad de Ambato y de la provincia de Tungurahua pueden ser contados a través de viñetas en un comic o historieta, y que a su vez, sean difundidos en soportes digitales como en la internet, así como también en soportes impresos como una revista de historietas.
- Para el diseño del cómic o historieta, se centrará en la creación de la narrativa, del guion, construcción personajes (protagonista, antagonista y personajes secundarios), basados en la recolección de la información obtenidas gracias a la participación del grupo de muestra se determinará la alternativa que fomente el hábito de lectura como también las leyendas locales tradicionales del cantón Ambato y de su provincia, Tungurahua.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Elaborar cómics en donde el eje central de sus historias se basen en los gustos literarios e influencias de estilos de dibujo de los jóvenes y tengan un fondo cultural en donde se evidencie el conocimiento de las leyendas locales, fomentando el hábito de lectura y rescatando la tradición oral de leyendas.
- Explorar nuevos métodos en las que se pueda explotar a los cómics y sean empleados como herramientas que brinden conocimientos partiendo de una lectura recreativa, cómoda y acorde a la necesidad del modelo de joven actual.
- Es necesario, la activa participación de nuestros jóvenes, en los distintos medios de difusión que ellos utilizan, motivándolos a aportar su conocimiento e ideas en cuanto a nuevas y viejas leyendas, y retribuyendo su colaboración en una edición más para el producto, así el cómic como tal irá evolucionando y apegándose a sus lectores; aprovechando los medios tradicionales como los medios impresos y los medios virtuales como la Internet y SmartPhones.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. DATOS INFORMATIVOS**

##### **6.1.1. Título**

LOS CÓMICS COMO HERRAMIENTA QUE FOMENTEN LA LECTURA Y RESCATEN LA TRADICIÓN ORAL DE LAS LEYENDAS LOCALES EN JÓVENES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE SECUNDARIA EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA

##### **6.1.2. Institución ejecutora**

- Universidad Técnica de Ambato – Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
- “HUMA Cómics”

##### **6.1.3. Beneficiarios**

- Jóvenes de los tres primeros años de secundaria de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.
- Futuras generaciones.

#### **6.1.4. Ubicación**

Nombre: “Ciudad de Leyendas”  
Ciudad: Ambato  
Provincia: Tungurahua

#### **6.1.5. Tiempo estimado de ejecución**

Este proyecto sustenta su durabilidad de ejecución en base a la participación y nivel de acogida de sus beneficiarios, ya que los estudiantes de los tres primeros cursos de secundaria de la provincia de Tungurahua van a determinar la longevidad del proyecto en el mercado.

#### **6.1.6. Equipo técnico responsable**

Christian Andrés Pazmiño Intriago (Investigador)

#### **6.1.7. Costo**

El presupuesto del presente proyecto es:

Nivel	Descripción	Cantidad	Precio unitario	Total
<b>Equipos informáticos</b>	Computadora	1	1.200.00	1.200.00
	Impresora a laser con escáner	1	400.00	400.00
	Cámara fotográfica	1	750.00	750.00
	Pen Tablet de Ilustración	1	180.00	180.00
<b>Material de oficina</b>	Papel Bond A4 de 75mg	1000	0.03	30.00
	Lápices	2	3.40	6.80
	Borradores	4	0.60	2.40
	Minas para lápiz	4	0.80	3.20
	Rotulador	2	4.75	9.50
	Cinta adhesiva	1	0.60	0.60
	Cobertores de hoja	100	0.20	20.00
	Carpeta de archivo	2	1.80	3.60
Papel Twill A4 104mg	300	0.10	30.00	
<b>Mobiliario</b>	Escritorio de oficina	1	130.00	130.00
	Estación de dibujo	1	40.00	40.00
	Silla	1	20.00	20.00
<b>TOTAL</b>				2.826.10

**Tabla N° 28.** Tabla de Recursos materiales y financieros.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

## 6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Sobre el tema de los cómics como herramientas que fomenten lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales de la provincia de Tungurahua y de la provincia de Tungurahua no existe información; sin embargo hay un proyecto que gracias al empleo del cómic se intenta enseñar valores cívicos a los niños; este producto es entregado cada mes por la empresa Zonacuario, en su revista “¡elé!” y en su cómic “Capitán Escudo”; en donde un superhéroe al estilo de dibujo americano pretende enseñar la importancia de valores cívicos, éticos y morales.

Según García, I (2013); en su caso de estudio denominado “EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA DE LENGUAS EXTRANJERAS” de la Universidad de Cantabria, España; concluye que el

uso de los cómics como un recurso didáctico para la enseñanza de lenguas extranjeras dentro del aula, aumenta la motivación en el alumno por aprender, y que es usado como un pretexto para trabajar funciones comunicativas o gramaticales y posteriormente desarrollar la expresión oral a través de debates, o proponiendo actividades de comprensión oral o léxico.

En la investigación propuesta por García realizada al profesorado que empleo el material dentro del aula; manifiesta que las ventajas de aplicar los cómics como recursos didácticos en los estudiantes reflejan un aumento de la motivación del alumno, facilita la comprensión lectora, fomenta la lectura, facilita la adquisición del componente cultural y ayuda al desarrollo de la creatividad e imaginación.

La presente propuesta planteada es un aporte personal, en donde la implementación de cómics se enfocará en fomentar la lectura y en rescatar la tradición oral de las leyendas tungurahueses en los estudiantes de secundaria de la provincia. Los cómics son revistas que conjugan la narración y la ilustración para contar una historia, la creación de una historieta tiene como objetivo brindar una alternativa recreativa de lectura, y a su vez brindar conocimientos en varios campos.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

El presente proyecto está enfocado principalmente en brindar al modelo de joven actual, una alternativa para incentivar a que mejore el hábito de lectura, además, la propuesta cuenta con un fondo cultural en donde se da a conocer la tradición oral de las leyendas locales de ciudad de Ambato como de la provincia de Tungurahua.

“Ciudad de Leyendas”, historieta que estará respaldada por “HUMA Cómics”; se centrará y se apegará a las necesidades, gustos, interés e



influencias de los jóvenes, en cuyo caso gracias a la investigación previa se está pensando en géneros literarios que les gusta y les llama la atención leer; estilos de dibujo que los influyen; y medios de difusión cómodos para su distribución y disfrute.

El producto al estar sujeto en un medio digital se pretende aprovechar al máximo la participación activa y permanente de los jóvenes mediante el uso de redes sociales como Facebook y Twitter servirán para que los jóvenes aporten ideas relacionadas a leyendas, ósea, que nos relaten leyendas que sean creadas por ellos mismos, o relatos de leyendas que ya han sido sembradas en la tradición oral popular y que yacen olvidadas; esa retroalimentación servirá para la evolución del cómic en su historia.

No obstante la difusión del cómic estará respaldada por su soporte impreso donde se narrará la recopilación de las ediciones digitales de una leyenda, dependiendo de cuantas leyendas hable “Ciudad de Leyendas” dependerá del número de revistas recopilatorias del cómic impresas.

En cuanto al contenido, “Ciudad de Leyendas”, está inmerso en una historia de vida colegial, haciendo que los personajes sean fácilmente identificables con los propios jóvenes que lo van a leer; en la historia se centrará en los géneros literarios que los mismos muchachos manifestaron estar influenciados como: la comedia, el drama, la fantasía y el suspenso; la idea es hacer que la historia se conjugue con todos esos géneros literarios y dar el trasfondo fantástico de las leyendas tradicionales de la localidad.

“Ciudad de Leyendas” tendrá varias ediciones, cada edición estará ligada o relacionada con la edición anterior, lo que se pretende conseguir con esto, es que no se perderá la continuidad de la historia en cada tomo, se narrará cada leyenda en varias ediciones y cuando se termine de contar una de las leyendas y se pase a otra totalmente independiente a la anterior, las acciones

estarán sujetas a los protagonistas sin alterar la historia y dar paso a una nueva leyenda.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **6.4.1. Objetivo general**

Diseñar un producto editorial que fomente la lectura y rescate la tradición oral de las leyendas locales de la provincia de Tungurahua.

### **6.4.2. Objetivos específicos**

- Crear el guion en la cual estará sujeta la idea de la historia con los géneros literarios influyentes en los jóvenes de los tres primeros años de secundaria de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.
- Elaborar bocetos de los personajes, y de diagramación del cómic con globos de dialogo y carletas basados en un estilo de dibujo, y de la historia ya creada.
- Digitalizar los bocetas, dando color, sombras, tramado y textos, distribuyendo en páginas en el software de maquetación.
- Detectar los medios de difusión para cada edición de la historieta.

## 6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Dentro de los diversos factores de viabilidad se sujeta la propuesta en:

- Dentro del ámbito político existe factibilidad, ya que la política no interfiere ni afecta en la realización del proyecto, además no se apega ni promueve a ninguna entidad política.
- Dentro del ámbito socio-cultural existe factibilidad, ya que se mejoran aspectos sociales relacionados al ámbito de la lectura en los jóvenes; y aspectos culturales con relación al desconocimiento de la tradición oral de las leyendas de la ciudad de Ambato como de la provincia de Tungurahua.
- En el ámbito tecnológico es factible, ya que se utiliza software informático apto para la elaboración y maquetación del cómic; así como también se aprovecha los medios de comunicación del tiempo actual.
- En el ámbito organizacional es factible, ya que se apega a procesos, planificación, coordinación, dirección y control para la ejecución del proyecto desde el primer momento en que se concibe la idea hasta su culminación.
- Dentro del ámbito de la equidad de género, existe factibilidad, ya que está pensado tanto en jóvenes mujeres y varones de los tres primeros años de secundaria de la provincia de Tungurahua; como su participación dentro de la evolución del cómic.
- En lo referente al ámbito ambiental, es factible ya que el proyecto está pensado en la disminución del empleo de materia prima como el papel y tinta utilizado únicamente en los tomos recopilatorios, y

magnificar el empleo de recursos digitales que no comprende un impacto de daño ambiental.

- En el ámbito económico-financiero, es factible, por cuanto el costo es accesible tanto a la revista impresa en su compra directa; como a su visualización digital por suscripción.
- Dentro del ámbito legal, es de igual manera factible, ya que el proyecto se sujetará a las leyes de derechos de autor, y leyes de políticas de privacidad como de uso.

En conclusión, el presente proyecto es factible en la ejecución en todos los ambientes ya manifestados.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN**

La transición que actualmente vivimos implica transformaciones derivadas de nuevas sociabilidades, habilidades y saberes; a la vez, la tecnología electrónica ha propiciado su aplicación para efectuar innovaciones en los textos, en los soportes, así mismo, en las prácticas de lectura y escritura, bajo normas y ritmos establecidos en el marco de los espacios y características digitales. Sin embargo en los jóvenes están presentes las continuidades que se transmiten entre las generaciones, tal es el caso del universo de comunicación impreso que subsistido durante más de cuatro siglos y se encuentran fuertemente vinculado a los modelos pedagógicos, bibliotecarios y culturales. Este es hoy el mundo de la lectura de los jóvenes no todo digital ni todo impreso. (Ramírez, M. 2011)

Nuestros jóvenes en la actualidad están en una era donde la tecnología y medios informáticos imperan bastante en su cotidianidad. Partiendo desde este punto, la propuesta estará basada específicamente mejorar el hábito de

la lectura en los jóvenes de nuestra provincia; logrando que nuestras tradiciones haciendo foco a las leyendas se mantengan vigentes, con un nuevo modelo de lectura predominante en esta generación aprovechando el soporte impreso tradicional y el soporte digital que revoluciona la era informática moderna.

La generación Z, o “los que vienen con el chip puesto”; son las expresiones más comunes para referirse a los jóvenes en plena explosión digital. El empirismo con el que manejan complejos dispositivos, que para un adulto puede resultar trabajoso, para ello se traduce a una tarea simple, intuitiva y sencilla. (Álvarez, E. 2014)

Los resultados arrojados por la investigación realizada previamente a nuestros jóvenes señalan tres aspectos a resaltar: el primero es que existe por parte de un grupo pequeño un escaso hábito lector, sin embargo hay la aceptación de lectura en soportes impresos y digitales; el segundo es que los cómics en conjunto de los géneros narrativos basados en su trama forman parte de los gustos e influencias en la generación Z; y la tercera es que para los jóvenes existe un desconocimiento de las leyendas locales a nivel provincia, y que ellos mismos declararon de su importancia cultural.

De esta manera, la lectura, objetivo esencial de la historia de la educación, se redefine en el siglo XXI y plantea una serie de desafíos, pero también de herramientas para alcanzar la comprensión lectora básica y multimedial, crítica y creativa. Y a su vez, en este mismo contexto, la lectura aumenta su relevancia como herramienta de producción y consumo de conocimiento para la educación, la participación en la sociedad, el trabajo, la vida ciudadana.

(Sagol, C. 2014)

## 6.7. METODOLOGÍA: MODELO OPERATIVO

### 6.7.1. Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
<b>Socialización</b>	Socializar con: estudiantes de los tres primeros cursos de secundaria; jóvenes de colectivo cultural ambateño; y especialista en el tema, sobre la realización de cómics.	<p>Recolección de información a través de encuestas.</p> <p>Recolección de información a través de entrevista.</p> <p>Recolección de información a través de focus group.</p> <p>Recolección de información a través de fichas de observación.</p>	<p>Banco de preguntas para encuestas.</p> <p>Banco de preguntas para entrevista.</p> <p>Banco de preguntas para focus group.</p> <p>Fichas de observación.</p>	<p>Investigador.</p> <p>Personas participantes.</p>	2 semanas (Primera y segunda semana del mes de septiembre del 2013).
<b>Planificación</b>	Crear el guion de la historia para la historieta.	Creación de la historia conforme a los resultados de los géneros literarios influyentes en los jóvenes de los tres primeros años de secundaria de la ciudad de Ambato.	Software de edición de texto.	Investigador.	1 semana (Primera semana del mes de octubre del 2013).
	Elaborar bocetos y construcción de personajes; distribución de cartelas y texto para el cómic.	<p>Creación de personajes en base al resultado de los estilos de dibujo preferentes entre los jóvenes de los tres primeros cursos de secundaria de la ciudad de Ambato.</p> <p>Elaboración de cartelas con el contenido gráfico y textual basado en el guion y bocetos.</p>	<p>Materiales de ilustración.</p> <p>Cámara fotográfica.</p>		2 meses (Octubre y Noviembre del 2013).
	Digitalizar las páginas y diagramar el cómic para su impresión.	Diseño y digitalización del cómic “Ciudad de Leyendas”	<p>Software de ilustración.</p> <p>Software de maquetación.</p>		3 meses (Diciembre 2013, Enero y Febrero del 2014).

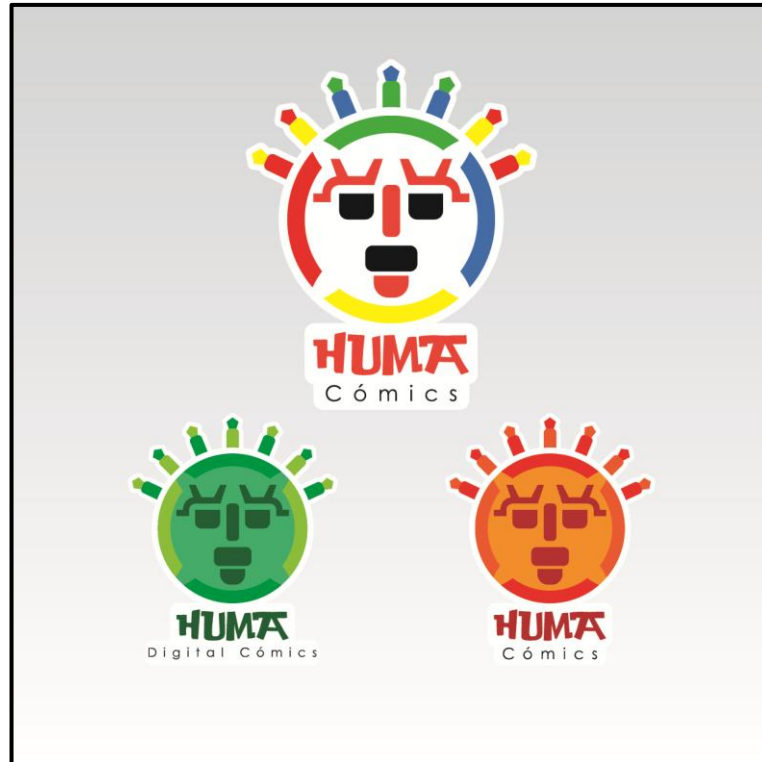
<b>Ejecución</b>	Impresión del cómic final.	Presentación del cómic “Ciudad de Leyendas”.	Soporte digital para la exposición. Ejemplares del producto final.	Investigador.	1 semana (Primera semana del mes de Noviembre del 2014).
<b>Evaluación</b>	Validar la propuesta semanalmente mediante encuestas y foros aplicada en redes sociales.	Aplicar encuestas y foros para la evaluación de cada edición del cómic.  Dialogar en los foros abiertamente	Encuestas virtuales.  Redes sociales.	Investigador.  Jóvenes de los tres primeros años de secundaria de la ciudad de Ambato.	La semana siguiente luego de la edición bisemanal del cómic hasta el momento de su culminación de la serie.

**Tabla N° 29.** Plan de acción.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

## 6.8. ADMINISTRACIÓN

HUMA Cómics será la entidad encargada de mejorar el hábito lector de nuestros jóvenes en la provincia de Tungurahua, dotándole de una herramienta que para ellos es familiar y en donde su primer producto se centrará específicamente en el rescate del conocimiento de nuestras leyendas basando en los géneros narrativos que en la investigación ellos mismos escogieron como parte de su afinidad lectora.

La empresa, estará respaldada por su identificador visual o marca en cada uno de los productos tanto en soportes digitales como impresos, así HUMA Cómics empezará a tener lugar en la mente de nuestros jóvenes consumidores, a continuación la marca:



**Gráfico N° 32.** Marca de HUMA Cómics.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

La construcción de la marca está constituida por la parte del logotipo que es una representación estilizada de uno de los personajes más emblemáticos y conocidos en nuestro país como lo es el “Diablo Huma”; y su parte tipográfica empleando un tipo de letra que evoque el sentido caricaturesco, alegre y dinámico de las historietas, así es como se escogió la tipografía “Buka Bird”. Además está respaldada por otra tipografía del tipo sin serifa que menciona el “claim” institucional es la “Century Gothic”. La tipografía mencionada se representa de la siguiente manera:

**Buka Bird**

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnpqrstu vxyz**

**12345467890**









**@#%&/()**









Century Gothic  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 12345467890  
 @#\$%&/()

En cuanto a la cromática se emplearon los colores característicos de la máscara, como son el: rojo, amarillo, anaranjado, verde, azul, y negro. Colores mates y brillantes connotantes del folklore y alegoría ecuatoriana de nuestros personajes de leyenda.

A continuación citaremos cada color con sus valores en sistema de pantalla RGB, sistema de tintas CMYK y el código del color que se empleó.

Cromática de la marca Huma Cómico			
Muestra	RGB	CMYK	Código
	R = 255 G = 237 B = 0	C = 0% M = 0% Y = 100% K = 0%	#FFED00
	R = 227 G = 5 B = 19	C = 0% M = 100% Y = 100% K = 0%	#E30513
	R = 58 G = 169 B = 53	C = 75% M = 0% Y = 100% K = 0%	#3AA935
	R = 29 G = 112 B = 183	C = 85% M = 50% Y = 0% K = 0%	#1D70B7
	R = 230 G = 51 B = 42	C = 0% M = 90% Y = 85% K = 0%	#E6332A
	R = 28 G = 28 B = 27	C = 0% M = 0% Y = 0% K = 100%	#1C1C1B
VARIANTES DE COLOR VERDE			
	R = 149 G = 193 B = 30	C = 50% M = 0% Y = 100% K = 0%	#95C11E
	R = 0 G = 150 B = 64	C = 100% M = 0% Y = 100% K = 0%	#009640

	R = 46 G = 172 B = 102	C = 75% M = 0% Y = 75% K = 0%	#2EAC66
	R = 0 G = 101 B = 50	C = 90% M = 30% Y = 95% K = 30%	#006532
VARIANTES DE COLOR ROJO			
	R = 232 G = 78 B = 27	C = 0% M = 80% Y = 95% K = 0%	#E84E1B
	R = 227 G = 5 B = 19	C = 0% M = 100% Y = 100% K = 0%	#E30513
	R = 249 G = 146 B = 0	C = 0% M = 50% Y = 100% K = 0%	#F39200
	R = 190 G = 22 B = 33	C = 15% M = 100% Y = 90% K = 10%	#B31621

**Tabla N° 30.** Cromática de la marca HUMA Cómics.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

A nivel organizacional la empresa de HUMA Cómics estará distribuida por cuatro departamentos: departamento administrativo, departamento de marketing, departamento de redacción y el departamento creativo.



**Gráfico N° 33.** Organigrama de responsabilidades.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En los bienes, recursos y servicios empleados en el presente proyecto se empleó:

<b>BIENES, RECURSOS Y SERVICIOS A EMPLEAR</b>	
<b>Componente</b>	<b>Bienes y servicios</b>
Tecnológicos	Bienes electrónicos Servicios básicos Servicios virtuales (Internet)
Técnicos	Encuestadores Entrevistados
Suministros	Bienes mobiliarios Bienes e insumos de oficina

**Tabla N° 31.** Bienes, Recursos y servicios a emplear  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

En cuanto al proyecto, el cómic se llamará “Ciudad de Leyendas”; en este título se contará la historia de Guillermo, un chico de 15 años de edad que por su apariencia física es discriminado por sus compañeros de aula hace mucho tiempo; esto provocó que Guillermo imaginara cosas para no sentirse solo. A raíz de eso conoce a Sofía, quien será su primera amiga y con la cual tratarán de comprobar si las leyendas de Tungurahua son ciertas o son solo un mito arraigado en nuestra cultura popular.

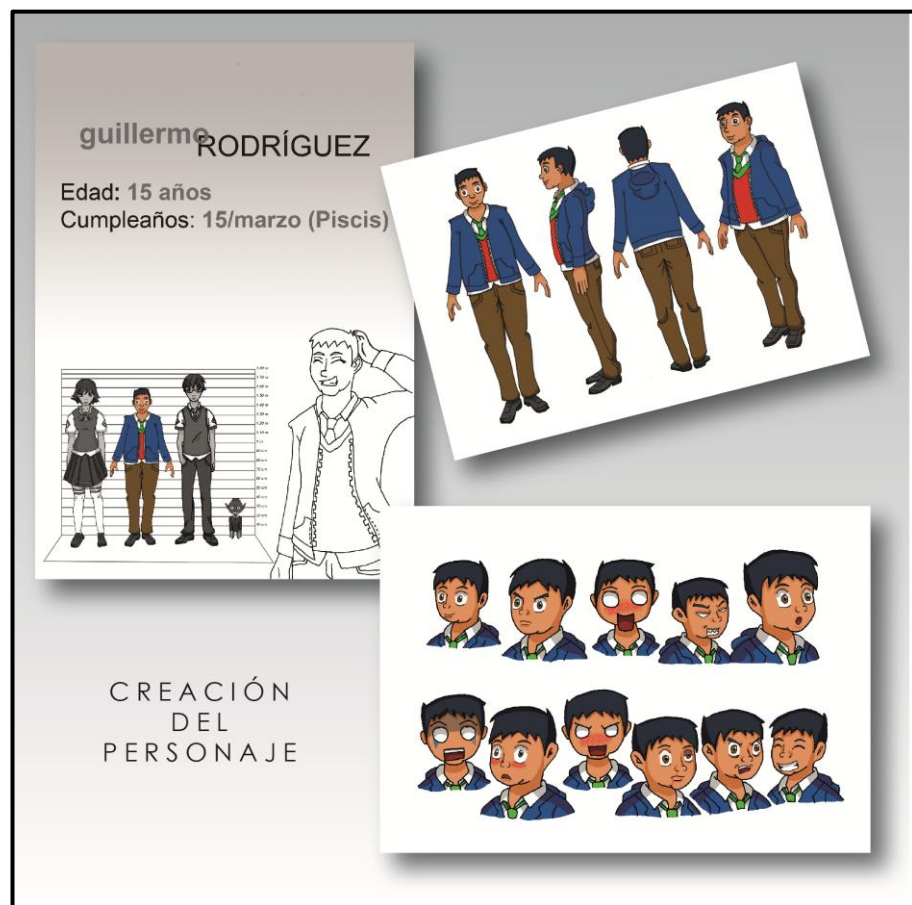


**Gráfico N° 34.** Ciudad de Leyendas.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Para la elaboración del cómic el primer paso fue crear la historia o el guión basados en los géneros literarios de mayor afinidad de nuestro grupo

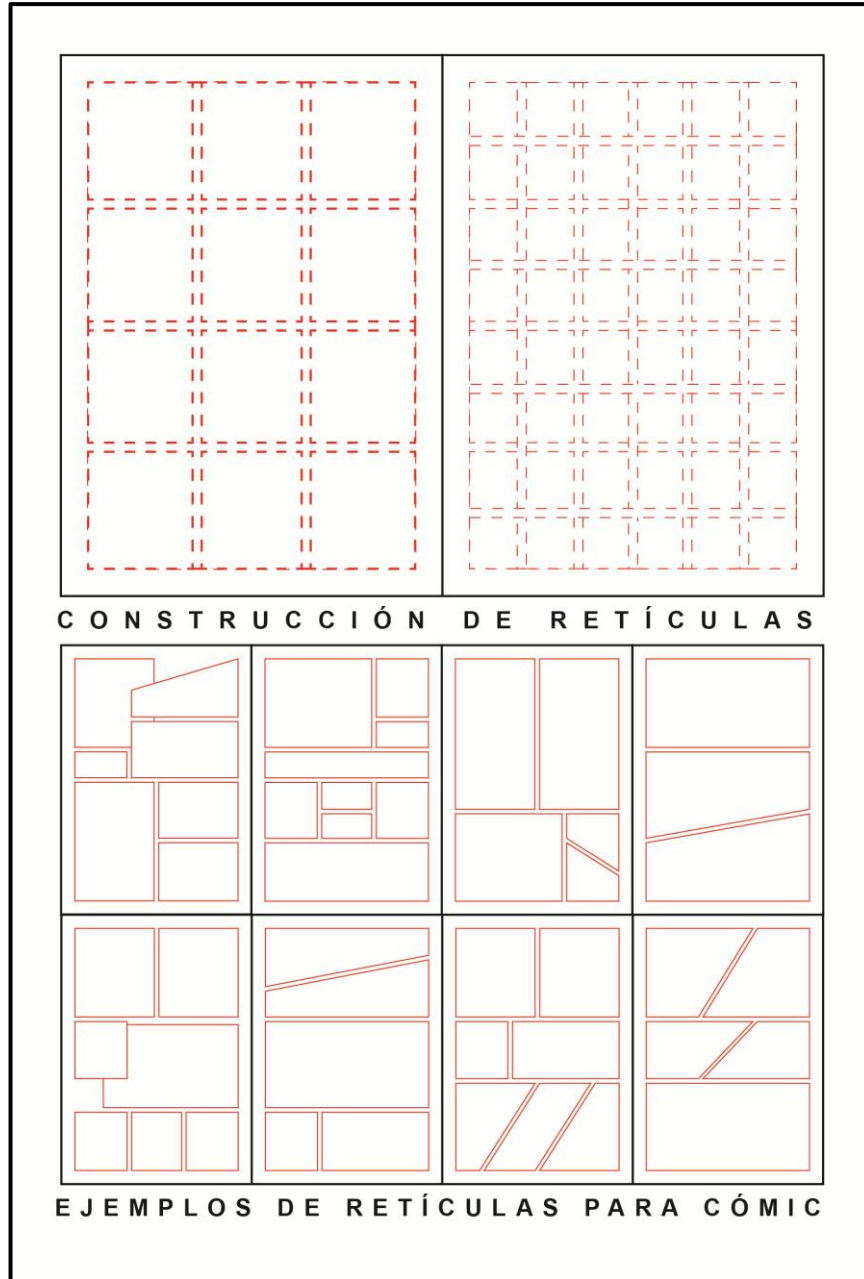
objetivo que son: la comedia, el drama, el suspenso, el romanticismo, la aventura y el fantástico. (Véase en Anexo N°5)

Posterior a ello se empezó a trabajar en la creación de los personajes, para ello se crearon personalidades físicas, psicológicas y gustos, luego de eso se pasa al trabajo creativo donde en el papel se dibuja al personaje seguido de un estudio de restos con distintas emociones. (Véase en Anexo N°6)



**Gráfico N° 35.** Creación del personaje: "Guillo".  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

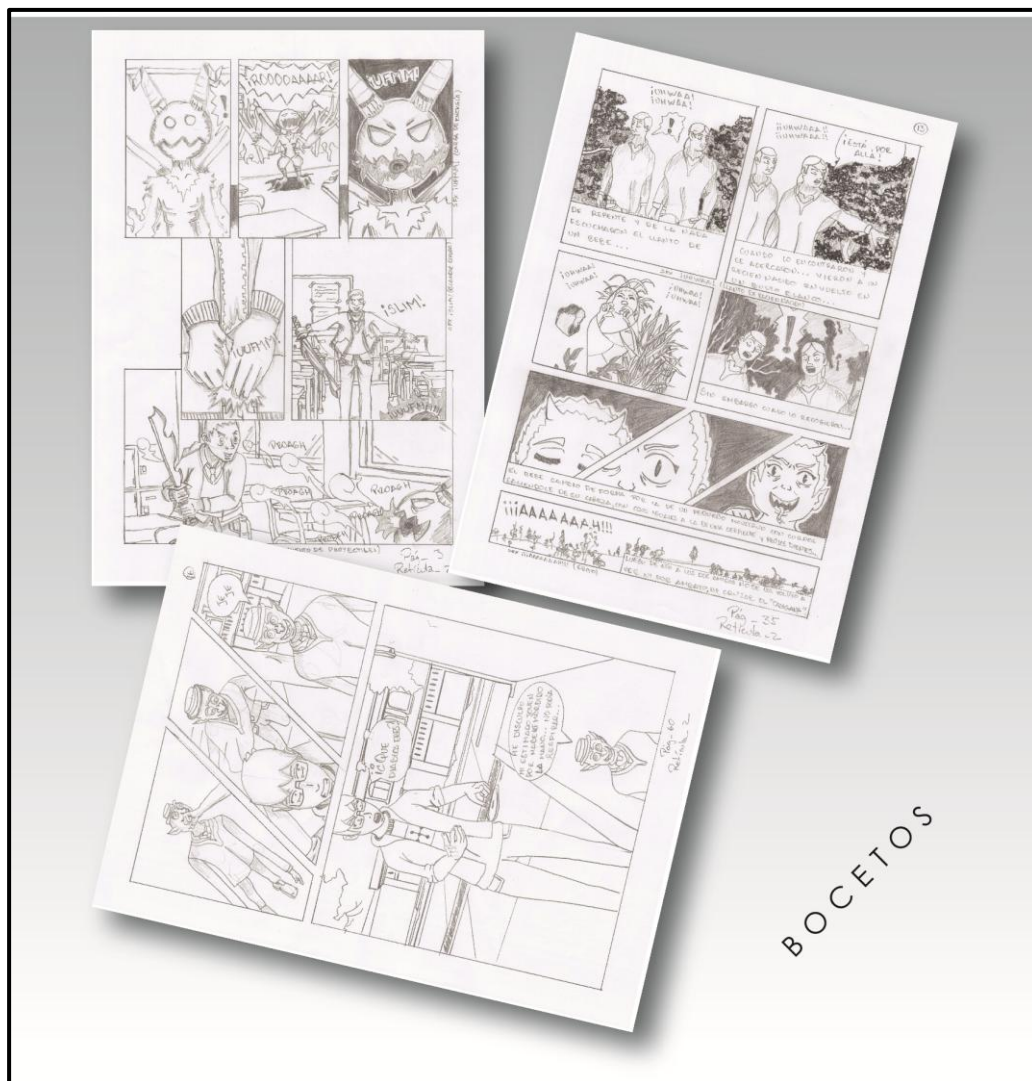
Luego de construir a los personajes de mayor relevancia del cómic entramos a diagramar la retícula que usaremos para en base de las mallas crear los espacios definidos a las cartelas de nuestro producto como de los descansos visuales. (Véase en Anexo N°7)



**Gráfico N° 36.** Retículas.

Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Una vez creadas las retículas elaboramos los bocetos del cómic, distribuyendo las cartelas que vamos a usar y poner el contenido en cada una de ellas, ósea, el dibujo o ilustración, los globos de dialogo y las onomatopeyas según el caso. (Véase en Anexo N°8)



**Gráfico N° 37.** Bocetos: "Ciudad de Leyendas".  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Para la digitalización del cómic se traslada todos los bocetos a un formato digital, y en el software de ilustración se empieza el proceso de ilustrado digital en donde se detalla las líneas a lápiz, se da color, se proporciona tramas, luz y sombras a cada dibujo y se emplea texto computarizado. (Véase en Anexo N°9)



**Gráfico N° 38.** Digitalización: “Ciudad de Leyendas”.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

Por último se procede a diseñar las portadas y en el software de maquetación se realiza el armado para el soporte digital e impreso. El cómic “Ciudad de Leyendas” está dirigido a nuestros jóvenes de secundaria en nuestra provincia de Tungurahua, el producto como tal tiene el objetivo de incentivar el hábito lector y a su vez proporcionar el conocimiento de nuestras leyendas locales, para que este conocimiento ancestral siga vigente y no pierda la esencia cultural en una era con una cultura más globalizada.



## 6.9. PREVISIÓN DE EVALUACIÓN

Para la evaluación de la propuesta estará definida por los siguientes factores:

Preguntas básicas	Explicación
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	La aplicación de cómics como herramienta que fomente la lectura y rescate la tradición oral de leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria.
2. ¿Por qué evaluar?	Para ver el impacto socio-cultural del hábito de lectura en los jóvenes como su conocimiento de la tradición oral de las leyendas locales.
3. ¿Para qué evaluar?	Para el mejoramiento continuo, evolución y longevidad del cómic “Ciudad de Leyendas”.
4. ¿Qué evaluar?	Historia, estilo de dibujo, personajes y ambientación dentro del cómic “Ciudad de Leyendas”
5. ¿Quién evalúa?	Jóvenes de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Investigador.
6. ¿Cuándo evaluar?	Cuando finalice cada difusión de la edición digital.
7. ¿Cómo evaluar?	Encuestas, foros y criterios
8. ¿Con qué evaluar?	Soportes digitales como las redes sociales: Facebook, Twitter.

**Tabla N°32.** Previsión de evaluación de la propuesta.  
Elaborado por: Christian Pazmiño Intriago

## **BIBLIOGRAFÍA**

Kepes. 1969. p. 27

Acaso, M. 2009

Fisher, W. 1984

McCloud, S. 1995

Aguilera & Díaz. 1989. Madrid

Kluckhohn, C. & Kroeberg, A. 1952. Estados Unidos. Cultura: Una reseña de conceptos y definiciones.

Lana, E. Marzo 2010. Fantasmas y Personajes. Ecuador. Casa de la Cultura Benjamín Carrión. 2da. Ed.

Twemlow, A. 2007. ¿Qué es Diseño Gráfico?. Barcelona. Vol. 2. Ed. Gustavo Gili.

COBO, R & MORAVEC, J. Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación, Colección Transmedia XXI, 2011, 1era. Edición, Barcelona España, p117

FONSECA, M; CORREA, A; PINEDA, M; LEMUS, F. Comunicación oral y escrita, Editorial Pearson Educación, 2011, Primera Edición, México, p13.

FONSECA, M; CORREA, A; PINEDA, M; LEMUS, F. Comunicación oral y escrita, Editorial Pearson Educación, 2011, Primera Edición, México, p14.

ZALLO, R. Estructuras de la comunicación y la cultura: Políticas para la era digital, Editorial Gedisa, 2011, Primera edición, España, p23.

CUÑARO, L & FINOL, J. Semiótica del Cómic: Códigos y convenciones, Revista Signa, Volúmen 22, 2013, Venezuela, p268.

DEVESA, N. Guionización de serias de animación, Editorial UOC. 2011, Catalunya-España, p9.

RAMÍREZ, M. La lectura en el mundo de los jóvenes ¿Una actividad en riesgo?. Primera Edición, 2011, México, p10

ÁLVAREZ, E. Generaciones y tendencias, Editorial Cuadernillo, Primera Edición, 2014, Colombia, p52.

Sagol, C. Aprender para educar con tecnología, Octava Edición, 2014, Argentina, p7.

MUNARI, B. ¿Cómo nacen los objetos?, Editorial Gustavo Gili, Primera Edición; Décima Tirada, 2004, España, p33.

TIMOTHY, S. Diseñar con y sin retículo, Editorial Gustavo Gili, Primera Edición, España, p10.

CHÁVEZ, N. Qué era, qué es y qué no es el diseño. Intentando disipar la bruma, Actas de Diseño 1, Universidad de Palermo, 2006, Argentina, p15.

GARCÍA, I. El cómic como recuso didáctico en el aula de lenguas extranjeras, Universidad de Cantabria, 2013, España

### **Bibliografía empleada en gráficos**

Componentes de la comunicación

Costa, J. 2010. El Dircom Hoy. Barcelona. Costa Punto COM Editor

### Spider-Man

Lee, S. 2012. Ultimate Spider-Man #22. Estados Unidos. Marvel Comics

### Batman

Joeb, J. & Lee, J. 2002. Batman. Estados Unidos. DC Comics

### Retícula

<http://rockopanda07.blogspot.com/2013/05/reticula-suiza.html>

### Cartelas

Quino. 1999. Argentina

### Imagen, Fotografía o Ilustración

Paterson, B. & Andrews, K. 2012. Daredevil. Estados Unidos. Marvel Comics

### Globos de dialogos

Maleev, A. 1989. Batman & Robin. Estados Unidos. DC Comics

## **ANEXOS**

- **Anexo 1. Entrevista: Modelo de Banco de preguntas.**

**entrevista**  
Israel Pardo Báez  
Artista Plástico  
**Objetivo**  
Recolectar datos e información relevante sobre los cómics como una herramienta que fomente a la lectura y revalorice la tradición oral de las leyendas locales.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD  
DISEÑO  
arquitectura&artes

#### BANCO DE PREGUNTAS

1. ¿Qué piensa usted como ilustrador, sobre usar los cómics como una herramienta de lectura y enseñanza?, ¿Cuáles son los beneficios?, ¿Cuál es el impacto que generan?
2. Usted fue parte del proyecto del "Capitán Escudo"; ¿Cuál fue el objetivo central para la realización de ese proyecto?
3. De igual forma; ¿Cuál es el objetivo central para la realización del proyecto "Ambato en la Historia"?
4. ¿Cuáles son los pasos a considerar para la elaboración o creación de personajes para cómics dentro de nuestra sociedad, enfocándonos a los gustos e intereses del modelo de joven actual?
5. ¿Cómo es todo el proceso que debe de llevar los cómics? Me refiero desde el momento que se concibe la idea hasta el momento que se encuentra ya listo para que sea disfrutado por sus lectores.
6. ¿Qué piensa usted sobre la realización de cómics que; a más de fomentar la lectura, rescate la tradición oral de las leyendas locales y se centre a los jóvenes que están cursando los tres primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua?

• **Anexo 2. Encuesta: Modelo de banco de preguntas N°1.**

## encuesta

**Objetivo**  
Investigar y recolectar información sobre el nivel de conocimiento de los jóvenes sobre las leyendas locales y determinar la importancia de la lectura en cada individuo.

**Instrucciones**  
Lea detenidamente cada pregunta y conteste con honestidad. Marque con una (x) en las preguntas de opción múltiple y más de una vez en las preguntas que lo requieran.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**BANCO DE PREGUNTAS**

- Sexo: Femenino  Masculino
1. ¿Cuánto considera que lee usted aproximadamente?  
 Bastante  No mucho  Poco  Nada
  2. ¿Qué es lo que le gusta leer? Responda más de una vez si tienes más opciones de lectura.  
 Libros teóricos  Periódicos  Revistas  Cómics   
 Novelas literarias
  3. ¿Qué géneros literarios le llama más la atención? Responda más de una vez si tienes más gustos de géneros literarios.  

Aventura <input type="checkbox"/>	Acción <input type="checkbox"/>	Ciencia Ficción <input type="checkbox"/>	Histórico <input type="checkbox"/>
Superhéroes <input type="checkbox"/>	Comedia <input type="checkbox"/>	Fantástico <input type="checkbox"/>	Terror <input type="checkbox"/>
Misterio <input type="checkbox"/>	Romántico <input type="checkbox"/>	Drama <input type="checkbox"/>	Suspense <input type="checkbox"/>

 Otros:.....
  4. ¿Prefiere leer en medios impresos como un libro o revista; o medios digitales como el internet?  
 Impreso  Digital  Ambas
  5. De la escala del 1 al 10. ¿Cuál es el nivel de interés o aprecio que tienes con respecto a la cultura y a las tradiciones?  

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
  6. ¿Menciona tres leyendas locales (Ambato - Tungurahua) que tú conozcas o hayas escuchado?  
 1. ....  
 2. ....  
 3. ....
  7. De la escala del 1 al 10 ¿Cuánto consideras que es importante mantener la tradición oral, especialmente el de las leyendas en cada uno de los pueblos/ciudades/naciones?  

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**GRACIAS POR TU TIEMPO Y ATENCIÓN**



• **Anexo 3. Encuesta: Modelo de banco de preguntas N°2.**

## encuesta

**Objetivo**  
 Determinar el estilo de dibujo en cómics (línea gráfica) acorde a los gustos y apreciación del grupo objetivo, jóvenes de entre los 13 a 16 años de edad.

**Instrucciones**  
 Marque con una "x" o con un "visto" únicamente en el estilo de dibujo de cómic que a usted más le guste o aprecie.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



BANCO DE PREGUNTAS

Sexo: Femenino  Masculino

Edad:.....

Marque con una "x" o con un "visto" en el espacio asignado únicamente en un estilo de dibujo de cómic que a usted le guste o aprecie.

Estilo de Dibujo 1



Estilo de Dibujo 2



Estilo de Dibujo 3



GRACIAS POR TU TIEMPO Y ATENCIÓN

- **Anexo 4.** Focus Group: Modelo de banco de preguntas.

## focus group

Grupo de estudiantes de colegio

**Objetivo**  
Investigar y recolectar información sobre los diferentes temas, gustos y aficiones del lector que son de importancia para el modelo de joven actual.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



LISTADO DE PREGUNTAS

**PREGUNTAS DE APERTURA:**

- Presentación de los integrantes del Focus Group
- ¿Qué les gusta hacer en su tiempo libre?
- ¿Pasan parte de su tiempo en el ordenador? ¿Cuánto tiempo y qué es lo que hacen en el?
- ¿Consideran importante mantener la tradición cultural como por ejemplo las leyendas? ¿Conocen alguna leyenda de la ciudad o de la provincia?

**PREGUNTAS DE INTRODUCCIÓN:**

- ¿Dedican su tiempo a la lectura? ¿Cuánto y que es lo que leen?
- ¿En qué medio prefieren leer, en un medio impreso o en un medio digital? ¿Porqué?
- En base a su experiencia de lectura. ¿Cuáles son los géneros que más les llama la atención?
- En cuanto a los personajes, si se trata de un cómic o de un manga japones. ¿Cuáles han sido las características que más aprecian de ellos?

**PREGUNTAS DE TRANSICIÓN:**

- ¿Qué piensan sobre la realización de un cómic que fomente la lectura y a su vez trate como tema central las leyendas?
- ¿Cómo les gustaría que esté presentado éste producto? ¿De forma digital o de forma impresa? ¿Porqué?

**PREGUNTAS DE TRANSICIÓN:**

- Tomando en cuenta lo dicho, ¿Qué es lo que esperan leer ahí a más de las leyendas locales? ¿Qué es lo que más valorarían en un trabajo de éste tipo?

- **Anexo 5.** Narrativa: “Ciudad de Leyendas” Saga del Uñaguille.

*“Ciudad de Leyendas”*

Christian Pazmiño Intriago

Capitulo #1: “Seamos amigos”

De repente un monstruo apareció, destrozando la puerta del salón de clases, el tamaño de ese ser era igual al de una persona alta, con alas puntiagudas saliendo de su espalda, un par de cuernos igual de puntiagudos y largos, sus piernas eran idénticas a las de un sátiro de la mitología griega, sus dedos tanto de las manos como de los pies eran largos como raíces de una planta, su mirada vacía y de su boca asomaban unos dientes filosos.

Aquel monstruo fijó su mirada en el único joven que estaba en el salón, regordete, algo bajito para un chico de esa edad, en ese momento el chico lo miro y automáticamente sonrió como si fuese algo que ya estaba predestinado. Con su mano derecha hizo un gesto que parecía empuñar algo, mientras que, con su mano izquierda, rozo la mano derecha y abrió sus brazos de extremo a extremo apareciendo una intimidante espada.

El monstruo al notar la amenaza, empezó a escupir proyectiles de fuego, pero el muchacho a pesar de su forma esquivaba ágilmente una y otra vez el ataque del monstruoso ser, con movimientos felinos y su espada, el muchacho aun sonriente se agazapó rápidamente hacia el monstruo y de una estocada de su intimidante espada alcanzo a cortarle uno de sus largos cuernos.

Inmediatamente el monstruo golpeo al chico con uno de sus brazos mandándole al otro extremo del salón, y, estallando con furia se envolvió por enormes llamas que emanó de su cuerpo. Aquellas llamas no le permitían al chico percibir al ser que estaba frente a él, la sonrisa del joven

cambio por un apretón de dientes, de pronto, las llamas empezaron a brillar, y de entre ellas un borrador de pizarra emergió de esas llamas. — ¿eh? — Sollozo el muchacho mientras abría aún más sus ojos y su boca, aquel borrador lo golpeo de llano en su frente, la reacción del golpe termino con otro impacto, la de su nuca con la pared que estaba atrás de él.

— Rodrigueez!!!... ¿estás escuchando lo que te digooo?

Aquellas llamas que cubrían al monstruoso ser cambiaron por un hombre adulto de apariencia gracioso y barbilla enorme, el salón que estaba destruido ahora estaba como si nada había pasado, y las mesas y las sillas del salón estaban ocupadas por estudiantes que lo miraban y se reían de él.

— Rodrigueeeez!!!!

Bramo el profesor que golpeo el libro que llevaba en mano fuertemente en su mesa.

— ¿Y bien Rodríguez? ¿Cuál es la respuesta al ejercicio que está en el pizarrón?

El muchacho sobándose su nuca por el impacto que tuvo con la pared cambio su mirada al pizarrón, leyó el ejercicio, y al cabo de pocos segundos respondió.

— 34.

El profesor frunció el ceño, y acercó su cabeza a la cara del muchacho.

— uuuuuuh?!!

El joven estudiante asustado, reacciono hacia atrás volviéndose a golpear su nuca con la pared del fondo, automáticamente el salón se llenó de risas y de burlas por la escena que estaba montando el regordete muchacho.

— La respuesta es 34 — dijo el muchacho volviéndose a sobar su nuca.

— ¿Dónde está el proceso del ejercicio Rodríguez? — pregunto enojado el profesor que miraba el cuaderno en blanco del estudiante.

— ¿Es que te estas burlando de mí?, al pizarrón ahoraaa!!!! — volvió a gritar el profesor.

El muchacho se levantó de su silla, y camino directamente al pizarrón mientras los demás estudiantes lo miraban curiosos y se le reían; tomo el marcador, y rápidamente desarrollo el ejercicio sin voltear a ver en ningún momento.

— ¡¡¡pero que!!! — grito el profesor de nuevo, abriendo sus ojos y boca del asombro, efectivamente la respuesta al ejercicio era 34, se quedó petrificado mientras el regordete estudiante paso a lado de él para sentarse de nuevo en su silla.

— ¿Qué diablos le pasa a este chico? — dijo el profesor mientras observaba atónito al joven de apellido Rodríguez que se sentaba en su silla sin hacer el menor ruido, cuando el muchacho se sentó le regreso a ver con curiosidad a su maestro que automáticamente esquivaba su mirada sin decir nada.

— Eres sorprendente Guillermo, siempre haces lo mismo, y siempre atinas a la respuesta correcta... ¿cómo es que lo haces? — Le dijo una chica muy guapa que se sentaba en la mesa de alado, en su rostro había una cálida sonrisa y una mirada de interés.

— ... — el chico simplemente le observo por unos segundos, mientras la chica le volvía a sonreír, haciendo que Guillermo se ruborice y regrese a ver a otro extremo de donde estaba el. En el asiento último de la fila del lado derecho estaba un muchacho totalmente opuesto a lo que es Guillermo, alto, bien parecido y a través de los lentes de aquel joven una fría mirada

apuntaba directamente hacia el haciendo que Guillermo una vez más se ruborice y regrese a ver de forma inmediata a su cuaderno.

La sirena de cambio de hora anunciaba la hora de receso, todos los estudiantes salieron del curso exceptuando Guillermo que, desde la ventana que estaba a lado de su puesto observaba desde el tercer piso a todos los estudiantes del instituto conglomerarse en grupos en el patio principal. — ¡Sigh! — suspiro, se levantó y se puso en marcha hacia la puerta.

Ya en el pasillo que no estaba desierto, Guillermo de los bolsillos de su chompa saco unos audífonos negros, se puso en sus orejas y los conecto a su celular, mientras buscaba una canción entre los impertinentes sonidos que emitían el sin número de conversaciones que los estudiantes montaban a su alrededor, escucho un cuchicheo de un par de chicas que estaban caminando atrás de él.

— ¡Oye! ¿Ese no es el chico que los de la clase de al lado de la nuestra del que siempre hablan? — dijo una de ella codeando a su amiga que estaba al lado de ella.

— ¡Si es cierto!... escuche que hoy el profesor de matemáticas le volvió a dar un borradorazo en la cara porque no le puso atención a pesar de que le quedaba viendo — respondió la chica. — Siempre está solo, pobrecito —

— Los de su clase dicen que está loco — contesto la otra atentamente.

Se detuvo Guillermo por un rato, les volteo a ver, — ¡Sigh! — volvió a suspirar y giro a la derecha para subir las gradas.

— ¡Nos escuchooo! — Le dijo asustada la chica a su amiga que caminaban atrás de él.

— ¡Vanessa dice que Erick está en el bar!... ¡vamos! — le corto la chica mientras leía un mensaje de texto en su celular.

Mientras Guillermo subía las gradas que dirigían hacia la terraza, puso “play” a una canción y para sus adentros se dijo:

— Es verdad que siempre estoy solo... ¡¡¡PERO ES MENTIRA ESO DE QUE ESTOY LOCO!!!... soy un estudiante como cualquiera de ustedes... — mientras abría la puerta de la terraza Guillermo con su otra mano se limpiaba sus ojos que estaban lagrimosos.

— Siempre se alejaban de mí, desde pequeño nadie quería jugar conmigo por mi aspecto, como consecuencia, jugaba solo, y me imaginaba mi compañía y así no sentir soledad... — caminaba hacia los pasamanos que estaban resguardados por una alta malla. — antes me dejaba llevar por sus comentarios, hoy vivo mi mundo pacíficamente sin molestar a nadie — en su rostro sus dientes apretaban con fuerza, mientras observaba la cancha principal que estaba abajo.

En el edificio de enfrente, la puerta de la terraza se abrió, el movimiento hizo que Guillermo regresase a ver inmediatamente, de esa puerta salieron cinco chicas, y de entre ellas... — Esa es la chica que rara vez me dirige la palabra... creo que su nombre es Sofía — mientras Guillermo la veía, casualmente la chica volteo su mirada hacia él, vio a Guillermo, y le dirigió una sonrisa haciendo que el regordete chico se sonrojara y fijar su cabeza hacia un lado pero con sus ojos aun puestos en ella — es muy bonita... es popular y también muy inteligente —.

La puerta de la terraza donde estaba guillo se abrió repentinamente, de ella salieron tres estudiantes, altos y de apariencia intimidante.

— ¿Oh? — se sorprendió uno de ellos

— Pero mira nada más a quien tenemos aquí... ha pasado mucho tiempo... ¿verdad muchachos? — dijo otro viendo a Guillermo de forma sádica y con una sonrisa amplia en su rostro. — ¿Qué tal si nos das algo de dinero Rodríguez? Estamos muy hambrientos además a ti parece que te sobra alimento —

— ¡¡¡ja ja ja ja!!! — se echaron a reír todos tres.

Guillermo apretó sus dientes con furia. — Estoy harto de ustedes tres — murmuró Guillermo.

— ¿ah?... Dijiste algo bola de grasa — le respondió uno de los tres estudiantes.

— ¡¡¡DESAPARESCAAAAAN!!! — estalló con furia Guillermo.

Su grito, silencio el ambiente de algarabía que se sumergía la hora de receso en el instituto, como si aquella institución estuviera desierta, al cabo de un rato empezaron los tenues murmullos de los estudiantes que estaban en el patio principal.

— ¿Qué fue ese grito?

— ¿Qué pasó?

— ¿Esa no fue la voz de Rodríguez?

— ¿El loco?

POW!... — oye idiota, ¿Qué diablos te propones? — le golpeo el estudiante que le sonrió antes de manera intimidante haciendo que del golpe Guillermo caiga al suelo.



PAM!... — ¿Quién te crees que eres para gritarnos? Recuerda cuál es tu sitio enano — le dijo fríamente al chico que hacía en el suelo mientras le propinaba unas patadas, los otros dos estudiantes reían expectantes.

— ¿Qué creen que están haciendo? — dijo una voz femenina sombría atrás de los cuatro muchachos.

— ¿eh?... se te perdió al-... — se cortó en seco el estudiante que le propinaba una paliza a Guillermo. — Princesa — le respondió en tono calmado y sonriendo — nosotros solo estábamos poniendo en su sitio a este gordin-...  
—

SLAP!... La chica que apareció para detener la golpiza abofeteo al estudiante que le respondió — Dejen a Guillermo... ¡¡¡TRANQUILOOOO!!! — respondió con furia, mientras que Guillermo trataba de levantarse y mirar que es lo que había pasado.

— So-Sofía — dijo débilmente mientras se sostenía el estómago por el dolor de las patadas.

— Guillermo... ¿estás bien? ¿Te lastimaron mucho? — corrió hacia el para ayudarlo a levantarse.

— ... — Guillermo atónito no sabía que responder su mente no procesaba lo que estaba pasando. — ¿Qué pasa? ¿Por qué vino a ayudarme? Esto no es normal — dijo Guillermo para sí mismo mientras se incorporaba.

La puerta de la terraza se volvió a abrir de forma violenta, de ella salieron dos profesores, uno enternado y el otro con indumentaria deportiva. — ¿Qué pasa aquí? — dijo uno de los maestros con tono serio, mientras aparecían más estudiantes para ver qué es lo que pasaba.

— Esos tres que están allí estaban golpeando a mi compañero, yo les vi desde la terraza de enfrente y vine hacia acá para detenerlos — dijo Sofía seriamente mientras apuntaba con su dedo a los tres revoltosos.

— Ustedes tres vienen conmigo enseguida — dijo el otro mientras sacaba a los alborotadores a empujones.

Sofía regreso su mirada hacia Guillermo y le dedico una cálida y amplia sonrisa. — ya no te van a volver a molestar jamás —

El regordete muchacho se sonrojo — ¿Po-Por qué viniste? Pudieron haber abusado de ti también — gimoteo Guillermo aun adolorido, Sofía solo volvió a sonreír.

— tsk! — refuto el chico que se sentaba al otro extremo de Guillermo mientras veía con enojo a Sofía y a Guillermo, inmediatamente se retiró de la terraza.

Guillermo tenía la mirada en el piso, mientras Sofía le ponía un parche en su mejilla donde recibió el primer golpe, una vez puesto le regreso a ver, y le dedico otra cálida sonrisa.

— Sofia... — dijo triste el muchacho.

— ¿Qué? — le respondió sonriendo.

— ¿Por qué me ayudaste? — le respondió.

— ¿Por qué? — Le dijo Sofía a Guillermo mientras puso la punta de su dedo cerca de su boca y su mirada automáticamente miraba hacia el techo. — mmm?... no me gusta que abusen de ti... y porque te considero mi amigo — le dijo seria.

Guillermo atónito abrió tanto su boca como sus ojos, no lo podía creer, esta sensación es extraña, nunca nadie salvo sus padres acudían a ayudarlo como lo dijo hoy Sofía. Agacho su cabeza hacia abajo, y levemente dijo — Gracias — Sofía volvió a sonreír.

— Tomate esto, es un anti-inflamatorio para tu dolor — extendió la mano con una pastilla y en la otra un líquido de un verde pálido una señora algo mayor que hacía la función de enfermera en el instituto. Guillermo acepto ambas cosas, se puso la pastilla en la boca y bebió el líquido.

— WAAAH! — sollozó asqueado.

— Es agua de valeriana para calmar tus nervios, luego trata de descansar un poco antes de que regreses a clases — dijo desinteresadamente la veterana mientras se alejaba.

— Esto más parece que fue exprimido con su propia media — sollozó Guillermo levemente mientras veía de reojo y con la lengua afuera a la anciana enfermera que salía de la habitación de enfermería.

— ¡¡¡JA JA JA JA!!! — Sofía se rio fuertemente — Guillermo eres muy gracioso— lo dijo en risas. Al cabo de un rato mientras Sofía se calmaba un poco de tanta risa, Guillermo le veía de reojo.

— ¿Qué le pasa a esta chica? — dijo para sí mismo mientras no le quitaba el ojo de encima.

— Oye Guillermo — dijo sonriendo Sofía.

— ¡¡¡...!!! — Se sorprendió Guillermo, ruborizándose y mirando rápidamente a otra parte.

— Tenemos que presentar mañana esa consulta de historia — dijo aburrida.

— ¿eh? — murmuro Guillermo mientras que en su mente decía — ¿Y eso que tiene que ver conmigo? —

Sofía volvió a poner su dedo índice cerca de su boca, y sonrojándose le dijo — ¿Quieres ir después de clases a la biblioteca y lo hacemos juntos? —

— ¿ah? ¿ah? — Guillermo no sabía que responder estaba petrificado por la propuesta.

— Entonces... te espero a la salida ¿sí? — dijo Sofía sonriente mientras salía de la habitación.

Cuando Sofía salió, Guillermo cayó atónito en la cama en la que estaba y sollozó — ¿Cómo fue que termine metido en esto? —

Los libros y revistas, empezaron a temblar en sus estanterías, querían salir de ellas, uno a uno caían de ellas y en media caía levantaban vuelo con sus pastas y hojas, unos libros volaban en círculos, otros por un lado parecía que realizaban una persecución aérea extrema e iban de un lado a otro, Guillermo que estaba sentado en una silla con una enorme mesa, presenciaba esa algarabía juguetona por parte de los libros y revistas que estaban en la biblioteca.

— ¿Qué es lo que ves? — pregunto una vos femenina.

— Solo veo a los libros jugar unos con otros — respondió Guillermo todo relajado — se ve tan genial verlos volar —

— Interesante — dijo la chica que lo acompañaba — déjame intentarlo — le dijo emocionada — ummm... ummmm —

Guillermo que era el único en la mesa viendo a los libros volar, mientras seguía de cerca de una revista que volaba como si fuese una mariposa, su mirada se cruzó con unos ojos hermosos cafés oscuros y brillantes.

— ¡¡¡Aaaaah!!! — exclamo asustado Guillermo impulsándose hacia atrás y cayendo con todo y silla al suelo.

— ¡¡¡Sssshhh!!! — se escuchó en toda la biblioteca mientras Sofía reía silenciosamente.

— ¡Increíble Guillermo! ¿Cómo es que puedes imaginar cosas tan hermosas y divertidas? — dijo Sofía mientras le miraba sonriente y curiosa.

— Es una larga historia — dijo quejándose mientras ponía la silla en su sitio.  
— Oye... por cierto... ¿Qué es lo que estás leyendo? — dijo Sofía mientras volteaba a ver el libro que estaba reposado encima del cuaderno de Guillermo, lo cogió, lo examinó y leyó la portada — Fantasmas... y Personajes — dijo curiosa.

— Es un libro donde te cuentan las diferentes leyendas y otras anécdotas de la ciudad — respondió desinteresado Guillermo.

— ¿Tenemos leyendas aquí en Ambato? — dijo Sofía sonriente e interesada.

— Eso parece — contesto Guillermo mientras empezó a jugar con el esfero en sus manos rápidamente — estaba leyendo una leyenda sobre un bebe demonio que vive en el “Casigana” —

— Guiiiiillooooo — dijo Sofía acercándose a Guillermo con mirada picarona  
— Vamos a buscar a ese bebe... ¿sí? — sonrió

— Estas loca — respondió asombrado — y... ¿Qué es eso de “Guiiiiiillooooo de hace rato” — dijo Guillermo ruborizado.

— Oh vamos, será nuestra primera salida, somos amigos después de todo — dijo codeándole y reposando su cabeza en el hombro de Guillermo.

— ¿eh? — se quedó atónito el muchacho.

— ¿CÓMO FUE QUE TERMINE EN ESTOOO? — grito.

\* \* \*

*“Ciudad de Leyendas”*  
Christian Pazmiño Intriago

Capitulo #2: “Él bebe llorón de la montaña”

— Oh vamos, será nuestra primera salida, somos amigos después de todo — dijo codeándole y reposando su cabeza en el hombro de Guillermo.

— ¿eh? — se quedó atónito el muchacho. — ¿Qué es lo que le sucede porque actúa así? — lo dijo para sus adentros mientras Sofía se acurrucaba en su hombro.

— Ji Ji! — rio Sofía regresándole a ver.

— ¡tsk! — apretó los dientes y luego los puños un estudiante del mismo colegio que Guillermo y Sofía, alto, bien parecido y con lentes. Apretaba sus puños con iras y los hacía temblar a la vez. — ¿Qué es lo que ves en ese loco Sofía? — dijo silenciosamente y con furia mientras los veía detrás de una estantería que se encontraba en el otro extremo donde estaban ellos.

— ¿Erick? ¿Qué haces? — pregunto una chica bien guapa poniéndole la mano en el hombro de chico llamado Erick.

— No es nada... solo que no encuentro un libro que vi la semana pasada... Je Je Je! — aparentando tranquilidad.

— Oye... ¿esa de ahí no es Sofía?... ¡¡¡Está con el loco!!! — exclamo interesada mientras se hacía a un lado para verlos mejor. — desde el evento de esta mañana parece que son ahora más cercanos, ¿verdad Erick? — dijo volteándose a ver de nuevo a Erick.

— Es algo que no me interesa — lo dijo serio mientras se ajustaba los lentes.  
— regresemos a acabar esa consulta rápido que tengo otras cosas que hacer  
—

— ¡¡¡Siiiiii!!!! — afirmo la chica que acompañaba a Erick entusiasmada.

Mientras los dos estudiantes se alejaban, Erick regresó a ver con iras a Guillermo y volvía a apretar fuertemente sus dientes.

Por encima de Erick en lo alto de una de estanterías en el sector, estaba un extraño ser que veía a Erick y mostraba una deslumbrante sonrisa.

— Oye... ¿entonces mañana venimos en bicicleta al instituto para luego ir a esa loma? — pregunto entusiasmada Sofia.

— ¡¡¡¿Bicicletaaa?!!!! — respondió Guillermo asustado.

— Claro, en que esperabas ir hasta allá — dijo Sofia sonriendo, cambiando a una expresión pensante y volviéndose a poner el dedo índice cerca de la boca y mirando al techo — ¿o será Guillo que no tienes una? —

— Claro que tengo una — lo dijo enojado, y automáticamente cambio a una cara escalofriante. — es solo que me vas a hacer ejercicio —

— ¡¡¡Ja Ja Ja!!! — Rio una vez más Sofia mientras el “Sssshhhh” de las personas que se encontraban en la biblioteca pedían el silencio absoluto de esa pareja.

— Nos vemos mañana Guillo — afirmo entusiasmada Sofia que levantaba su mano como para decir “hola” y se alejaba de él.



Guillermo también levanto su mano para responder el gesto s Sofía mientras veía como se iba. — ¡¡¡Sigh!!! — suspiro fuertemente.

— Ahora me toco inflar las ruedas de la bicicleta y limpiarle el polvo — lo dijo apáticamente mientras agachaba su cabeza para ponerse la capucha y luego ponerle “play” a una canción en su celular.

A la mañana siguiente...

— ¡¡¡Guiiiilloooo!!! ¡¡¡Estás retrasadooooo!!! — grito eufórica Sofía que estaba demasiado lejos de Guillermo. — ¡¡¡recuerda que el que llega al último invita a comer al otrooooo!!! — volvió a gritar sonriendo...

— ¿Cómo... fue... que... termine... metido... en todo... esto?... — dijo Guillermo pálido, sudando y sin gota de oxígeno.

Mientras Guillermo pedaleaba fuertemente tratando de seguirle el paso a Sofía cerca de él escucho unos gruñidos... — ¡Grrr! ¡Grrr! — miró hacia atrás y vio un perro detrás de él que le miraba muy fijamente. — ¡¡¡AAAHH!!!! — grito Guillermo asustado empezando a pedalear con ágil rapidez. — ¡¡¡¿CÓMO FUE QUE TERMINE METIDO EN TODO ESTOOOO?!!! — gritó a cabo de un rato rebaso a Sofía que sonrío y también pedaleo para alcanzarlo.

— ¡Increíble Guillo! No sabía que podías pedalear con esa fuerza... ¡me ganaste! — sonrío mientras veía al moribundo muchacho que se agarraba el pecho tratando de reponer aire y energías. — ¡Bien... sigamos! Nos toca ahora subir el “Casigana” ¿verdad? — dijo entusiasmada, mientras Guillermo se petrificaba y abría su boca y sus ojos del asombro.

— ¡¡¡¿POR QUÉ YOoooo?!!!! — sollozó en sus adentros Guillermo.

— Oye Guillo... ya que estamos aquí... ¿Por qué no me cuentas un poco de la leyenda del bebe?... yo no sabía siquiera que teníamos una leyenda así en la ciudad — dijo Sofía curiosa mientras caminaban por la montaña.

— La leyenda del “Uñaguille” en libro que leí ayer contaba la historia de dos amigos que iban camino a casa en el Ambato antiguo — empezó a contar Guillermo mientras se esforzaba por subir la montaña junto con Sofía.

— En ese entonces el Ambato antiguo era totalmente diferente de lo que es la ciudad hoy en día, para llegar a su casa, que, se encontraba fuera de su ciudad, tenían que cruzar el monte del “Casigana”, pero tenían que hacerlo antes de la puesta del sol — continuo el regordete muchacho.

— ¿Antes de la puesta de sol? — repitió Sofía regresando su mirada hacia Guillermo con aspecto de curiosidad.

— Sí, antes de la puesta del sol... en esa época la gente era muy supersticiosa, y trataban de llegar a sus casas antes de que la noche atraiga todos sus monstruos y demonios — le respondió.

— Entonces... ¿vinimos a buscar una de esas cosas? Dijo Sofía asustada.

— ¡¡¡Tú fuiste la que quiso venir aquí!!! — le refuto Guillermo enojado.

— Je Je!! — Rio Sofía sarcásticamente. — y la estamos pasando genial ¿verdad?

— le volteo a mirar con ojos de picardía.

— De todos modos — continuo Guillermo la historia mientras ambos seguían subiendo aquella montaña. — tenían que cruzar la montaña antes del anochecer porque en el “Casigana” habita un diablillo —

— ¿Es él bebe que mencionaste ayer? — le corto Sofía algo asustada.

— Así es — le respondió Guillermo. — Se dice que una vez el sol se pone, el ambiente de la montaña se torna pesado, y el silencio que escuchas es paralizante — continuó. — De todas formas, estos dos amigos se tardaron demasiado y empezaron a subir la montaña justo como lo estamos haciendo ahora pero empezando el crepúsculo y de la nada empezaron a escuchar el llanto de un recién nacido; una vez que lo encontraron envuelto en una bulto blanco y lo recogieron, él bebe cambio de forma por la de un monstruo con cuernos saliéndole de su frente, ojos puntiagudos como las de un dragón, filosos dientes, y de su boca emitía un sin número de malas palabras... luego de eso a los dos amigos nunca más se les volvió a ver por Ambato mucho menos cruzar el “Casigana” — termino Guillermo

— ¡¡¡Qué miedoooo!!! — Gimoteo Sofía, mientras se abalanzaba a abrazar a Guillermo, pegándose de tal forma que los pechos de la chica asfixiaran al regordete muchacho.

— ¡So-Sofía... tus... pe-pechos... están... en... mi caraaaa! — exclamaba guillo ruborizado mientras Sofía le abrazaba con más fuerza.

— ¡agh! ¡agh! ¡agh! — Se quejaba sonrojado Guillermo mientras estaba paralizado — ¿Qué es lo que le pasa a esta chica?

— Oye Guillo... ¿Qué hora es? ¿No está algo oscuro? — pregunto aun asustada Sofía.

Guillermo al ver el cielo y comprobar que efectivamente estaba oscureciendo saco su teléfono celular, eran las 18:15 de la tarde. — son las seis y cuarto — dijo desinteresadamente — será mejor que volvamos Sofía — dijo el muchacho agarrándole la mano y haciendo que se sonroje la chica.

— ¡S-Sí! — contesto intimidada.

— Por cierto... ¿A ti no te van a regañar por llegar tarde a tu casa? — pregunto Guillermo mientras seguía sosteniendo de la mano a Sofía y se guiaba con el flash de su celular un camino seguro por el cual regresar.

— E-En mi casa no hay nadie en estos momentos — respondió Sofía mientras cambiaba su aspecto sonrojado por una cara triste.

— ¿eh? — exclamo Guillermo con curiosidad.

— Veras... yo vivo sola con mi papá... pero el pasa ocupado en el trabajo y regresa a partir de las ocho de la noche, solamente tomo café con él y es el único momento en que podemos vernos — dijo con una triste mirada.

— ¿Y tu mamá? — pregunto Guillermo con seriedad e interés.

— Murió cuando era una niña — contesto, haciendo que Guillermo se parara por un momento.

— L-Lo siento mucho Sofía, no debí preguntar — le contesto regresándola a ver.

— No, está bien... mira — se desabrocho uno de los botones de su camisa, y jalo una cadenilla que llevaba, de ella salió un medallón de oro circular, lo presionó y el medallón se abrió, lo extendió hacia Guillermo, y vio una fotografía de una joven mujer muy idéntica a Sofía.

— Se parece a ti, es muy hermosa — dijo Guillermo mientras miraba la fotografía, mientras Sofía se volvía a sonrojar.

— ¡S-Sí! — respondió y sonrió.

— ¡Bien!... sigamos — le dijo a Guillermo devolviéndole la sonrisa a Sofía y haciendo que ella se sorprendiera, era la primera vez que veía a Guillermo sonreír.

— Con cuidado por aquí, la tierra está algo inestable, y caeremos los dos si damos un paso en falso — le dijo a Sofía Guillermo mientras veía con cuidado el camino.

— ¡S-Sí! — Le respondió Sofía que estaba aún sonrojada y sosteniendo el relicario fuertemente en su pecho.

— ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! —

— Gui-Guillo... es-eso fue el llanto de un be-bebeee — gimoteo Sofía mientras se abalanzaba hacia Guillermo, en el momento que le abrazó, el muchacho trato de poner el peso hacia atrás, sin embargo la tierra se deslizó y cayeron.

\* \* \*

“Ciudad de Leyendas”

Christian Pazmiño Intriago

Capitulo #3: “La libreta del complot”

— ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! —

— Gui-Guillo... es-eso fue el llanto de un be-bebeee — gimoteo Sofía mientras se abalanzaba hacia Guillermo, en el momento que le abrazó, el muchacho trato de poner el peso hacia atrás, sin embargo la tierra se deslizó y cayeron.

Rodaron unos pocos metros, Guillermo se golpeó con un tronco la espalda — ¡A-Auch! — sollozó débilmente, cuando Sofía le cayó encima — ¡¡A-A-Aauch!! — se volvió a quejar, cuando se quiso dar cuenta su cabeza se encontraba bajo la falda de Sofía.

— ¿eh? ¿Encaje blanco? — murmuro adolorido. Al darse cuenta que era el panty que llevaba Sofía, el regordete muchacho de la sorpresa se puso todo rojo.

— ¡¡¡Kyaaa!!! — Grito Sofía mientras rápidamente se levantaba, y se sostenía la falda, apenada dijo. — ¿L-Lo viste? —

— ¿agh? ¿agh? — Guillermo aún en el suelo trataba de reaccionar, seguía rojo e impactado, en el momento que se incorporaba, el puño de Sofía impactaba su cabeza.

— ¡Tonto! — le dijo enojada pero sonrojada.

— ¿Por qué soy siempre el golpeado? — se quejó, se dio la vuelta, y sonrojado inmediatamente se excusó — es tu culpa, perdiste el equilibrio y provocaste todo esto —.

— ¡¡¡T-Tú!!! — le señaló Sofía con su dedo índice. — E-Es cierto... L-Lo siento Guillo — enseguida bajo el brazo y apenada se disculpó.

Mientras se limpiaban el polvo, Guillermo alcanzo a ver algo brillante colgando en una planta por donde habían caído. Era el relicario de Sofía lo había reconocido rápidamente pues no hace mucho que lo vio, el momento que lo cogió el silencio y una brisa gélida recorrió el lugar.

— ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! —

Volvieron a escuchar el llanto de un recién nacido. — Gu-Guillo... e-es... ¡es él bebe demonio! — dijo mientras se escudaba en el chico.

Guillermo guardo el relicario en su bolsillo, cogió de la mano a Sofía y bajaron una vez más.

— No me sueltes, salgamos pronto de aquí — dijo Guillermo mientras se abría camino para la ciudad.

— Guillo se supone que esas cosas no existen — gimoteo Sofía.

— Tú querías verlo, ¿recuerdas? — Le respondió Guillermo — Se supone que no existe pero esto me parece mucha casuali-... —

— ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! — se volvió a escuchar el llanto está vez más cerca.

— ¡¡¡Guillooo... es el Uñaguilleee!!! Exclamo asustada Sofía abrazando a Guillermo mientras, este apretaba sus dientes por la desesperación.

— ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! ¡¡¡UHWAAA!!! — se volvió a escuchar, mientras Guillermo sujetaba a Sofía fuertemente y cerraba los ojos por el miedo.

— Los guambras de hoy en día que descarados que son, ahora han sabido venir al monte — dijo una mujer de aspecto autóctono mientras pasaba junto a ellos, en su espalda llevaba a un recién nacido que gimoteaba y reiniciaba su llanto.

Tanto Guillermo como Sofía se quedaron impávidos, viendo a aquella señora subir y riéndose a carcajadas, luego regresaron a verse mutuamente, y los dos al mismo tiempo se sonrojaron y se soltaron.

— Guillo... ¿Qué pretendías hacer conmigo?... ¡Perverso! — le reclamo sonrojada.

— Y-Yo... Es que... E-El Uñaguille... — trataba de excusarse Guillermo.

— ¡Juhm! — Se quejó Sofía extendiéndole la mano.

— ¿eh? — dijo consternado Guillermo.

— ¡Tú me estabas guiando hasta donde están nuestras bicicletas! ¿En qué estás pensando picaón? — le dijo en tono burlón.

— ¡Siiigh! — Guillermo suspiro, tomo de la mano a Sofía y siguieron bajando la loma.

Ya llegando a la avenida, Sofía se detiene y empieza a tantearse el cuerpo y los bolsillos.

— ¿E-El re...licario?... Guillo... perdí el relicario de mamá... — dijo la muchacha en un tono sobrio y triste. — Voy a regresar —.



— ¡Lo olvide! — dijo Guillermo exaltado, metió su mano al bolsillo y de él saco la cadenilla con el relicario de Sofía. — Se cayó en el momento que resbalamos y rodamos cuesta abajo, lo alcance a ver en el momento que... — Se sonrojo Guillermo, pues recordó que fue justo después que vio la ropa interior de Sofía.

— ¡aaaah! — exclamo Sofía sonriendo, tomo con ambas manos la mano de Guillermo que sostenía el relicario. — ¡Gracias Guillo! — dijo la chica con sus ojos brillosos, con lágrimas en ellos, y una cálida sonrisa.

Al otro extremo de la calle, en una de las esquinas, iba caminando Erick, que caminaba en el oscuro atardecer rumbo a su casa, casualmente al voltear su mirada hacia el otro extremo miro cómo Sofía y Guillermo entrelazaban sus manos, esa escena perturbo al muchacho.

— ¡tsk! — apretaba sus dientes con furia y detrás de sus lentes dirigía una mirada de intenso odio hacia Guillermo.

— Qué ridícula pareja ¿verdad? — dijo una voz chillona detrás de Erick. — Esa jovencita estaría mejor contigo que con el — volvió a decir.

— Sí... tienes razón — exclamo Erick volteándose aun enojado para ver con quien había empezado a conversar. En el momento que se dio vuelta ahí no había nada.

— ¿eh? — exclamo Erick sorprendido. — N-No hay nadie — dijo lentamente.

— Eso no es cierto joven, estoy aquí abajo — volvió a decir aquella voz chillona.

En el momento que Erick agacho su cabeza vio un ser muy pequeño, llevaba traje y sombrero estilo jazz de color negro, su piel era autóctona y tenía las mejillas rosas, su nariz y orejas eran grandes y puntiagudas, tenía unos ojos negros donde no se reflejaba emociones y una sonrisa muy amplia sus brazos eran tan largos que los dorsos de sus manos los llevaba a rastras.

— Permítame presentarme caballero, mi nomb-...—

— ¡¡¡AAAAAAH!!! — grito Erick de espanto cortando la presentación de aquel ser, sin embargo a pesar del susto agarro al ser y cubrió con su mano la boca de este y se escondió tras una de las paredes de una casa esquinera que estaba cerca.

— ¿eh? — Sofía y Guillermo al escuchar el grito buscaban en todas direcciones para ver qué había pasado, pero ahí no había nada.

— Bueno... vámonos de aquí — dijo Sofía volteando su mirada hacia Guillermo y dedicándole otra de sus sonrisas.

— Sí — Guillermo afirmo.

— Ahora que recuerdo tengo que invitarte algo de comer — dijo Sofía muy alegre mientras los dos montaban en sus bicicletas y se disponían a marcharse de ahí. — ¿Recuerdas?... tú llegaste primero hacia aquí... dime Guillo ¿Qué quieres comer? — dijo Sofía a Guillermo feliz mientras ambos empezaron a pedalear.

— Eso estuvo cerca... casi nos ven — dijo Erick mientras asomaba su cabeza por la pared de la casa esquinera y miraba como ese par se alejaba. — Hubiera sido un problema...—

— ¡¡¡Ñaaam!!! — El ser que se encontraba casi asfixiado por la mano del muchacho le había mordido con furia.

— ¡¡¡AAAAOUCH!!! — gimoteo con fuerza Erick mientras agitaba con fuerza su brazo para que esa personilla se desprendiese de su brazo.

Aquel hombrecillo abrió su boca mostrando unos filosos dientes manchados de sangre y acrobáticamente volvió al piso.

— Me disculpo estimado joven por haberlo mordido — dijo educadamente. — Lo que pasa es que no me dejabas tomar aire — dijo sonriendo y mostrando sus dientes.

— ¿Qué diablos eres? — pregunto adolorido, mientras presionaba con fuerza su mano mordida.

— No te preocupes — salto hacia el joven, y de su leva saco un frasquillo con un líquido extraño poniéndole en la mano que presionaba la ensangrentada. — Es un líquido curativo, pónelo para que pare el sangrado y cierre la herida — dijo el ser tranquilamente.

Erick hizo caso, destapo la botellita, y chorreo un líquido apestoso en la mano que estaba herida por la mordida. — ¡PUAGH! Esto apesta — se quejó. Al cabo de un rato, la mano dejo de sangrar, se examinó y no había herida ni cicatriz, su mano estaba intacta como si nunca hubiese sido mordida antes.

— Ahora, permítame presentarme por segunda vez — dijo sonriente y haciendo una reverencia. — Mi nombre es Shillinkuk, así fui nombrado por los primeros habitantes de lo que hoy es esta ciudad, pero con el pasar de los años mi nombre cambio a “Duende” — dijo elegantemente.

— ¿agh? ¿agh? — exclamaba Erick sorprendido, no podía creer lo que sus sentidos le hacían ver, oír y oler. — ¿Di-Dijo duende? ¿Re-Realmente esas cosas existen? — lo decía sorprendido para sus adentros mientras sus ojos abiertos lo miraban y de su boca su respiración se agitaba.

— Así que muchacho... ¿Quieres o no separar a esos dos? — dijo el duende mientras sonreía maliciosamente y ponía su mirada fija en Erick.

Erick lo veía aun impactado, paralizado de todo lo que ha visto. — ¿Separarlos? — se dijo en su mente. Dicho eso, Erick dejo de temblar, apretó sus puños y su aspecto de sorpresa en el resto cambio a la seriedad absoluta, acomodó sus lentes con el dedo medio y sonrió.

— ¿Ya pensaste que vas a pedir? — dijo Sofía mientras pedaleaba junto con guillo en una cuesta desierta. — ¡no seas tímido! — dijo alegremente.

Guillermo saco su celular para ver la hora, eran las 19:15, apenas paso una hora luego del encuentro con el supuesto “Uñaguille” — No es que sea tímido Sofía, pero ya falta poco para que sean las ocho, mejor lo dejamos para otro día ¿te parece? — respondió Guillermo mientras volvía a guardar su celular. — Tendrías problemas si tu papá llega a casa y no te encuentra allí — dijo seriamente.

— ¡ouh! — exclamo haciendo pucheros. — ¿Por qué pasa el tiempo volando cuando te diviertes?... la estaba pasando bien contigo — gimoteo aun con el puchero.

— ¡Tranquila! Ya saldremos una próxima vez — dijo Guillermo sonriendo.

— ¿De verdad? — dijo Sofía con un brillo de emoción en sus ojos. — ¡Estoy feliz! — exclamo, mientras aceleraba el pedaleo.

— ¡¡¡Oye Sofía ¿Qué haces?!!! ¡¡¡SOFÍA!!! — gritaba Guillermo mientras trataba de alcanzarla. — ¡Qué chica más para problemática! — dijo sonriendo mientras pedaleaba más fuerte.

Cuando Guillermo se acercó finalmente, vio a Sofía que estaba algo seria.

— Guillo... ¿Por qué alucinas? — le pregunto preocupada.

— Ya te dije que es una larga historia — respondió el muchacho tranquilo.

— Sólo quiero saber por qué — exclamo con seriedad Sofia.

— Para no sentirme solo — respondió guillo con un tono algo frío.

— Entonces ya no lo vas a hacer más — dijo Sofia sonriendo una vez más.

— ¿eh? — cuestionaba Guillermo.

— ¡Sí! — afirmo viéndolo directamente. — Ya no estás solo... me tienes a mi —.

Guillermo le vio atónito mientras se sonrojaba.

— Aquí vivo — dijo Sofia contenta mientras apuntaba con su dedo una hermosa casa que estaba en frente. — Guillo... — dijo sonrojada la muchacha que se acercaba a él.

— Fue divertido — le dijo mientras apoyaba su mejilla en el hombro de Guillermo.

— Debemos intercambiar números — le dijo la chica mientras le miraba de reojo. — Así planeamos la próxima salida... ¿Sí? — dijo con una cálida sonrisa.

— ¡Claro! — afirmo Guillermo mientras devolvía la sonrisa a Sofia.

— Oye ¿Te enteraste?... el loco está saliendo con Sofia — dijo una chica.

— ¡¿En serio?! Debe ser mentira — respondió un muchacho.

— Es verdad, yo les vi el viernes salir de clases juntos — afirmo otra chica.

— ¡Shh!... viene el loco — dijo el muchacho.

— ¿Qué está pasando? Hoy me ven más de lo normal — dijo Guillermo en su mente mientras veía alrededor. Inclino su cabeza y entro rápido al salón, en el momento que atravesó la puerta, Sofía le abrazo.

— ¡Buenos días Guillooo! — vocifero con alegría la hermosa muchacha.

— Hola Sofía — respondió aturdido Guillermo.

— Oye ¿A caso Sofia le dijo “Guillo” al loco? — dijo murmurando un muchacho.

— ¿Qué es esa confianza? — replico otro estudiante.

— ¡Entonces es cierto que están juntos! — soltó sorprendida una muchacha. Mientras Guillermo se iba a su asiento acompañado de Sofía, al otro extremo Erick lo observaba fijamente.

— Guillermo Rodríguez — dijo en su mente. — De verdad que voy a disfrutar todo esto, solo espéralo — dijo para sus adentros mientras dibujaba una sonrisa malvada y clavaba su vista en su diario; en él estaba escrito:

Guillermo Rodríguez (15 años)

Sufre de alucinaciones catatómicas, por tal motivo le dicen “loco”

Su gordura es motivo de burlas.

Plan: aliarse con los brabucones del colegio.

\* \* \*

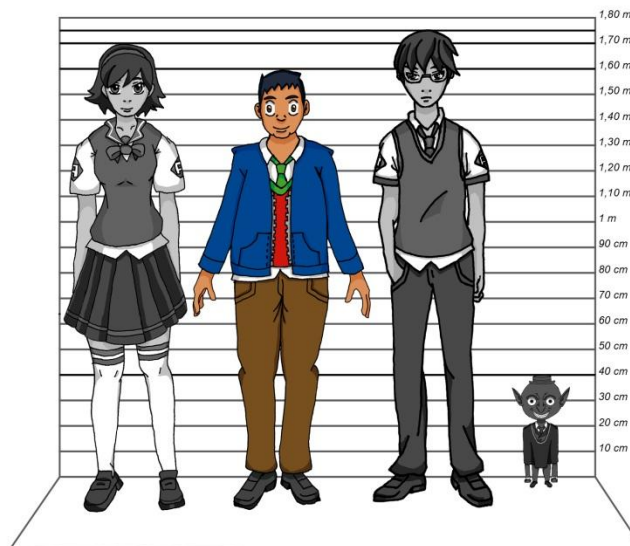
- **Anexo 6.** Creación de los personajes.

Guillermo Rodríguez

guillermo **RODRÍGUEZ**

Edad: 15 años

Cumpleaños: 15/marzo (Piscis)



### Rasgos físicos

- Contextura gruesa (obeso)
- Estatura promedio (el más bajo de todos los varones de la clase)
- Cabello Corto/Lacio/Negro
- Tez trigueña
- Ojos Miel/Claro
- Barbilla Definida
- Mirada Interesante.

### Perfil psicológico

- Padece de alucinaciones catatémicas
- Es inteligente
- Introverso
- Determinante
- Tranquilo
- Amable
- Caballeroso.

### Características.

- Siempre lleva audífonos, estén conectados a un reproductor de música o al teléfono móvil
- A más del uniforme siempre usa una chompa de capucha sobre el buzo del uniforme
- Para controlar sus alucinaciones, siempre juega con objetos en su mano derecha.

Gustos y aficiones	Cosas que detesta
<ul style="list-style-type: none"><li>• Escuchar música</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le desagrada los matones</li></ul>



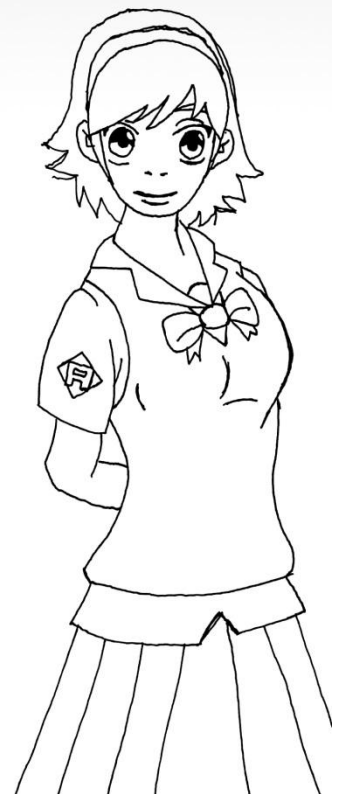
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imaginar y crear mundos como personajes</li> <li>• Le gusta los video juegos</li> <li>• Lee bastante cuando está en clases o aburrido</li> <li>• Le gusta sentarse en la última fila en el salón de clases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No le gusta ser participe de eventos sociales</li> <li>• No le gusta estar en lugares demasiado ruidosos</li> <li>• Detesta que la gente se interfiera con los planes de el</li> </ul>
--	---



# sofía COBO

Edad: 16 años

Cumpleaños: 7/febrero (Acuario)



### Rasgos físicos

- Cuerpo atlético
- Tez trigueña claro
- Labios bien definidos
- Ojos Café/Oscuro
- Cabello Largo/Recogido/Lacio/Castaño
- Estatura promedio (más alta que Guillo).

### Perfil psicológico

- De carácter enérgico
- De personalidad histriónica
- Sociable
- Amigable
- Inteligente
- Aventurera
- Con rasgos esquisotipicos.

### Características

- Siempre lleva consigo un relicario con la fotografía de su madre
- Usa medias nylon que sobrepasan las radillas

Gustos y aficiones	Cosas que detesta
<ul style="list-style-type: none"><li>• Le gusta llevarse bien con todo mundo</li><li>• Le fascina salir a dar paseos</li><li>• Es algo supersticiosa y mística</li><li>• Le gusta conversar y por ende socializar</li><li>• Le gusta ser el centro de atención</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Detesta que su padre la esté rastreando</li><li>• Odia la injusticia</li><li>• No le gusta estar sola</li><li>• Detesta los ambientes silenciosos</li><li>• No le gusta la impertinencia</li><li>• No le gusta llevar consigo su celular</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Siente interés por Guillo</li><li>• Le gusta practicar deportes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Odia pasar la mayoría de tiempo en su casa</li></ul>
---	--



Erick Samaniego

# erick SAMANIEGO

Edad: 16 años

Cumpleaños: 25/Julio (Leo)



### Rasgos físicos

- Tez blanca
- Contextura atlética
- Estatura alta
- Cabello Corto/Lacio/Castaño
- Ojos Miel/Oscuro
- Rasgos del rostro definidos
- Usa lentes.

### Perfil psicológico

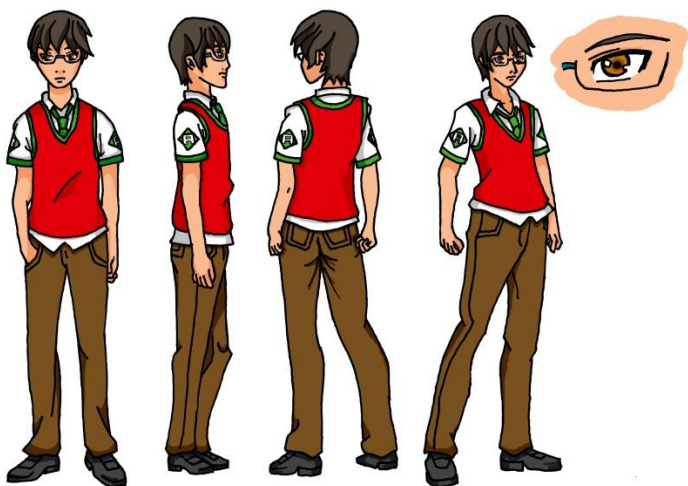
- Posesivo
- Manipulador
- Calculador
- Perverso
- Educado
- Ordenado
- Inteligente.

### Características

- Modos de hablar, caminar y gestos refinados
- Usa bastante el teléfono móvil
- Siempre anda a llevar un diario

Gustos y aficiones	Cosas que detesta
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ama a Sofía</li><li>• Le fascina estar siempre por sobre los demás</li><li>• Le gusta llevar la razón</li><li>• Se siente bien cuando la gente que le rodea le considera su líder</li><li>• Le gusta planear, ser</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Odia a guillo</li><li>• No le gusta sentirse derrotado o perder ante nadie</li><li>• Detesta que le lleven la contra</li><li>• No le gusta ser menospreciado</li><li>• Detesta que no lo obedezcan</li></ul>

<p>estratégico en cualquier sentido</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene su entorno limpio y en orden</li> <li>• Le gusta tener poder social/económico</li> <li>• Se siente bien cuando le hace mal a las personas que le hieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Odia ser reprendido</li> <li>• No soporta los espacios sucios y desordenados</li> <li>• Se irrita al ver a Sofía con Guillo</li> <li>• Detesta se aconsejado</li> <li>• Detesta la compañía de tanta gente</li> </ul>
--	--



# el duende SHILLINKUK

Edad: desconocida

Cumpleaños: desconocido





### Rasgos físicos

- Nariz y orejas largas y puntiagudas
- Sonrisa muy amplia
- Calvo
- De estatura enana
- Extremidades superiores largas (los dorsos de las manos los lleva a arrastras)
- Ojos Negros/Sin emoción
- De tez autóctona (moreno oscuro/cachetes sonrosados).

### Perfil psicológico

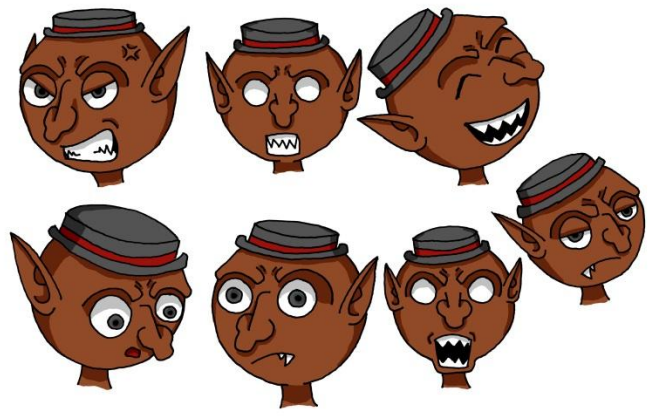
- De actitudes traviesas
- Infantil
- Perverso
- Sádico
- Narcisista
- Manipulador
- Vengativo
- Calculador
- Observador.

### Características

- Usa un sombrero negro estilo jazz
- Usa un terno negro
- Tiende a aparecer y desaparecer.

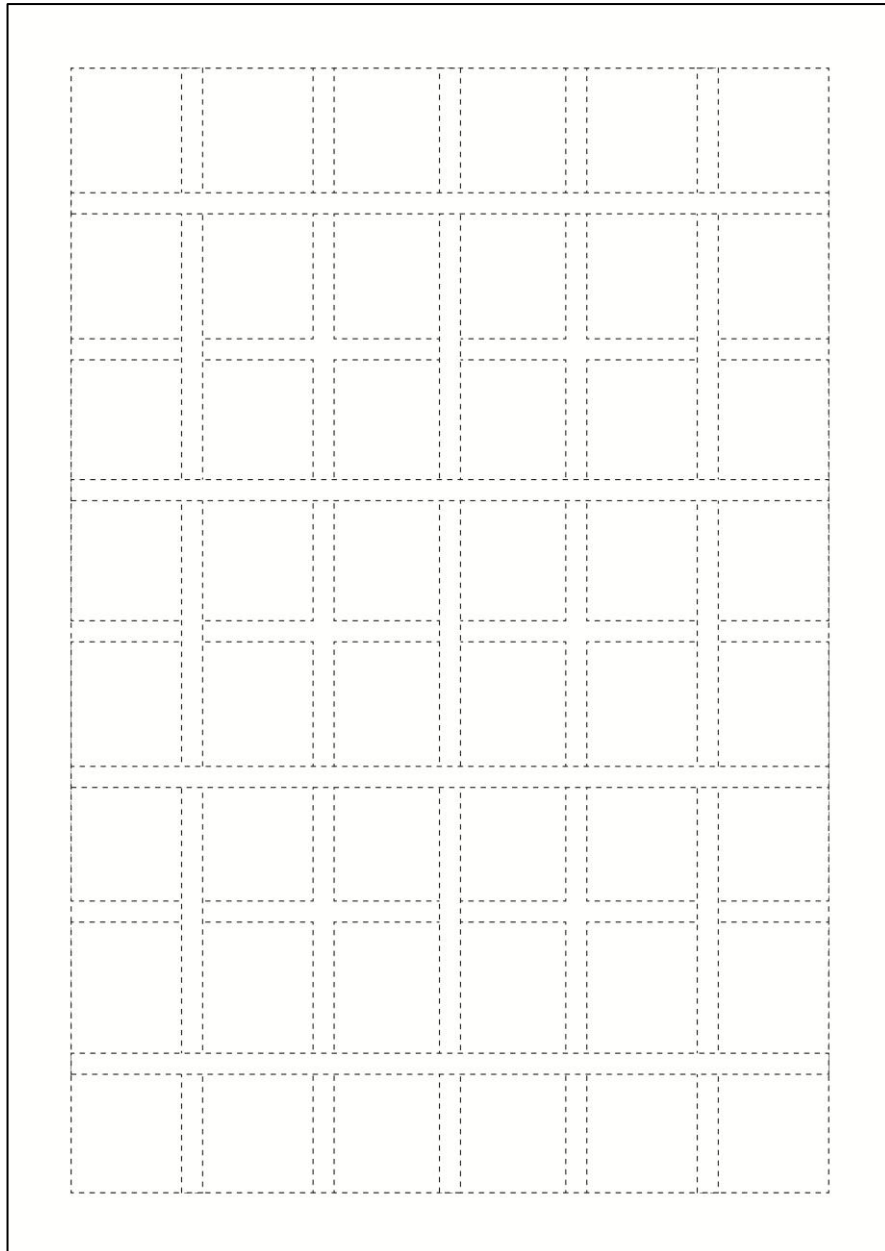
Gustos y aficiones	Cosas que detesta
<ul style="list-style-type: none"><li>• Le gusta ser malo</li><li>• Le encanta observar a lo lejos y si tiene oportunidad hacer daño según la</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Odia a las personas</li><li>• No le gusta socializar con ningún ser</li><li>• Detesta el aire del amor y de</li></ul>

<p>situación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta chantajear y amenazar</li> <li>• Se divierte lastimando a la gente</li> <li>• Le gusta ver como se rompen las relaciones entre las personas</li> <li>• Le encanta planear maldades</li> <li>• Le gusta manipular para dañar al resto</li> </ul>	<p>la amistad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le fastidia cuando todo es tranquilo y nada de lo que planeo salió acorde al plan</li> </ul>
--	---

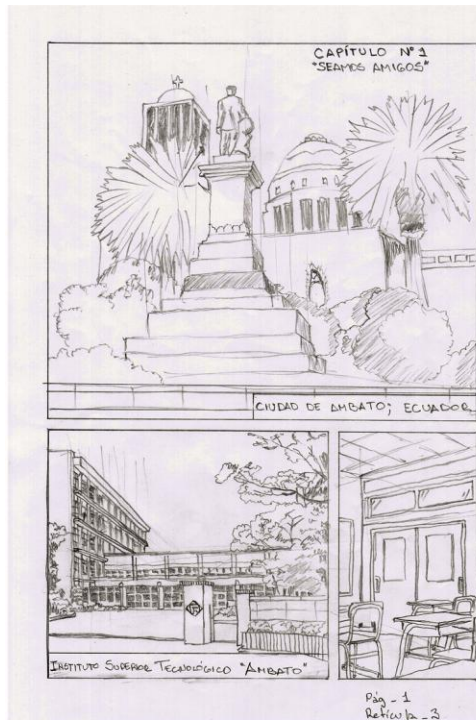


- **Anexo 7.** Elaboración de: Cartelas, boceto del guion gráfico y globos de dialogo.

Malla reticular de construcción de la historieta



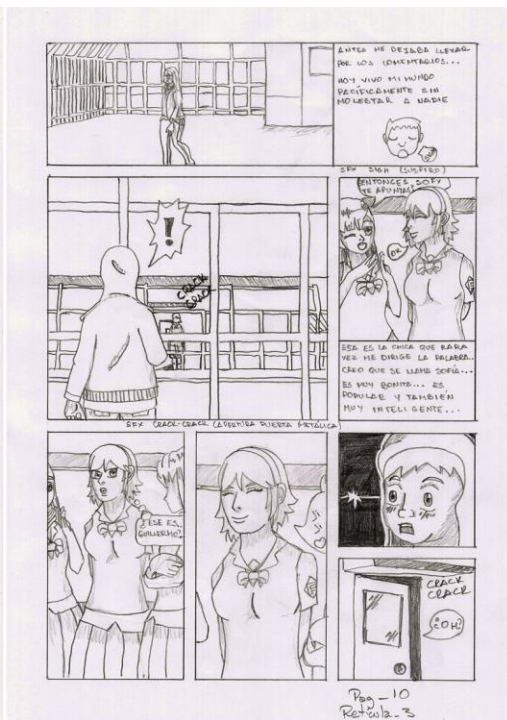
Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 1-4



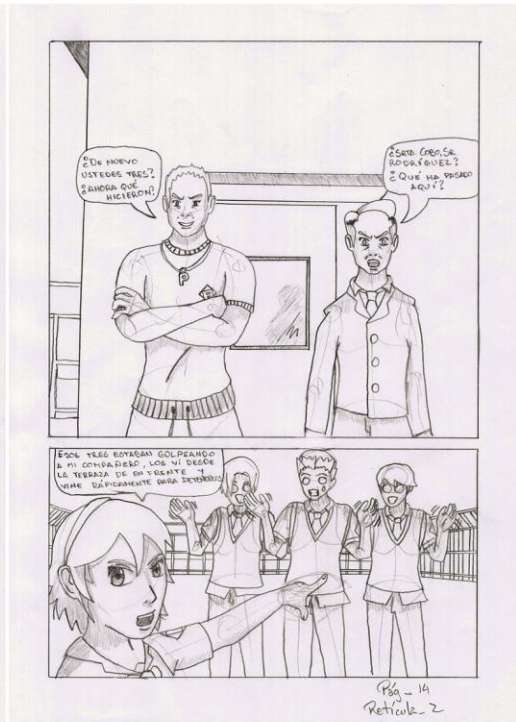
Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 5-8



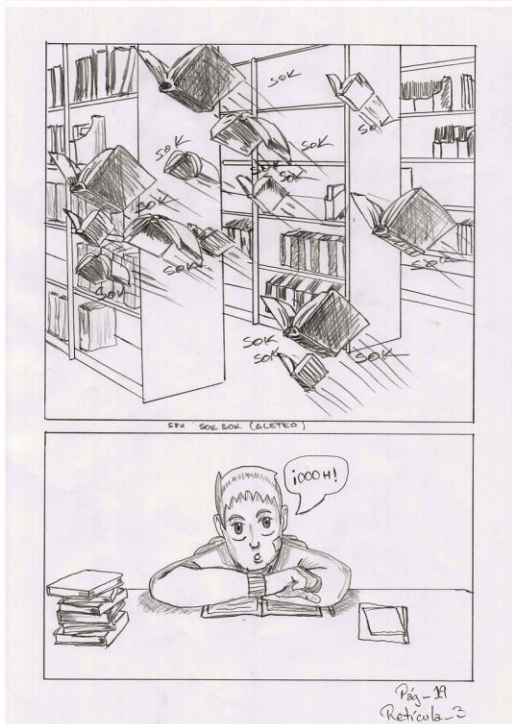
Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 9-12



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 13-16



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 17-20

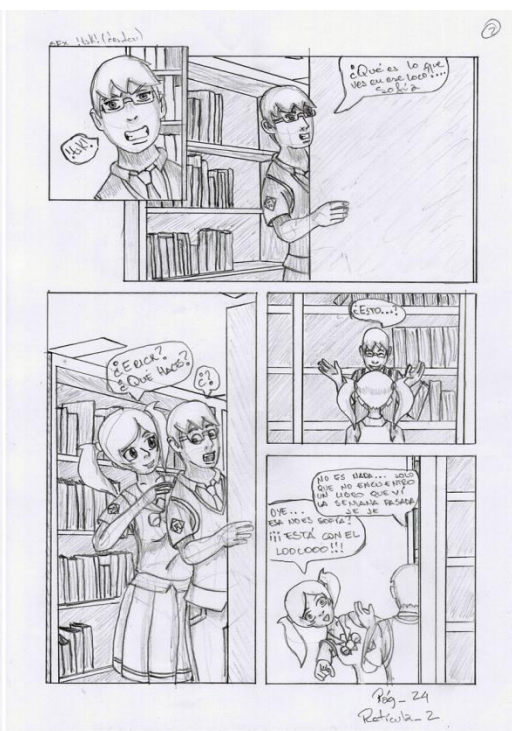




Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 21-22



Capítulo II: "El bebé llorón de la montaña" p. 23-26



Capítulo II: “El bebé llorón de la montaña” p. 27-30



Capítulo II: "El bebé llorón de la montaña" p. 31-34

9

¡ME GUSTAN... YA QUE ESTAMOS AQUÍ... ¿POR QUÉ NO ME CUENTAS UN POCO DE LA LEGENDA DEL BEBÉ?... YO NO SÉ LO QUE TENEMOS UNA LEGENDA EN ESTE LUGAR...

LA LEGENDA DEL "URRUGALLE" EN EL MOMENTO QUE LOS AMIGOS CONTRABA LA HISTORIA DE DOS AMIGOS QUE IBAN CAMINO A CASA DESDE EL BOSQUE ANTIGUO...

¡AVANTO AMIGOS...!

Pág. 31  
Retícula - 2

10

EN EL MOMENTO EL MOMENTO ANTIIGO ERA MUY DIFERENTE DE LO QUE ES LA CIUDAD HOY EN DÍA... PARA LLEGAR A SU CASA, QUE SE ENCONTRABA FUERA DE LA CIUDAD, ESTOS AMIGOS DECIDIAN DE CRUZAR LA MONTAÑA DEL "CASIGANA", PERO TENÍAN QUE HACERLO ANTES DE LA PUERTA DEL SOL...

¿ANTES DE LA PUERTA DEL SOL?

SI, ANTES DE LA PUERTA DEL SOL... EN ESA ÉPOCA LA GENTE ERA MUY SUPERSTICIOSA Y TRATABAN DE REGAR A SUS CASAS ANTES DE QUE LA NOCHE ATACA A TODOS SUS HOMBRES Y DEMONIOS...

Pág. 32  
Retícula - 2

11

ENTONCES... ¿VIRAMOS A DERECHA O A LA IZQUIERDA DE ESA CASA?

¡TÚ TOMA LA DECISIÓN COMO VENGAS...

De la... ¡Y LA ESTAMOS VEYENDO GENERAL... ¿VE BIEN?

Pág. 33  
Retícula - 2

12

DE TODO MODO... TENÍAN QUE CRUZAR LA MONTAÑA ANTES DEL ANOCHECER PORQUE EN EL "CASIGANA"...

HAY UN DIABULLO...

¿EL BEBÉ QUE MENCIONAS TE A-TER?

¡AHÍ ES!

SE DICE QUE UNA VEZ EL SOL SE PONE, EL AMBIENTE DE LA MONTAÑA SE TORNA FRÍO, Y EL SILENCIO QUE SE ESCUCHA ES PENETRANTE...

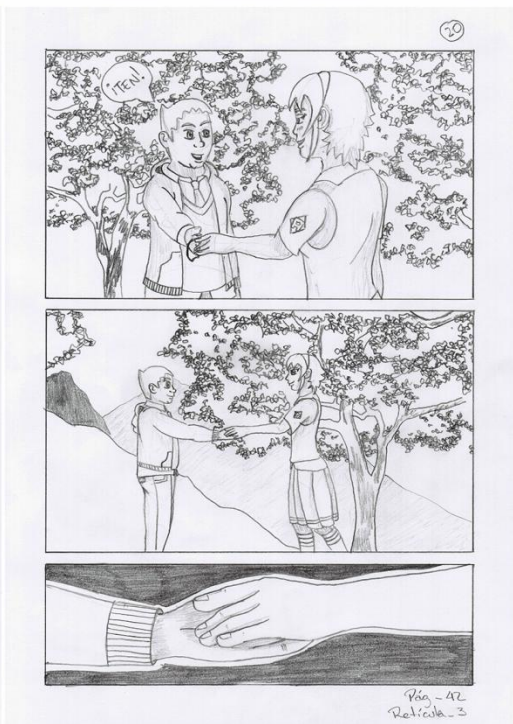
¡OIGA NIÑOS!

ESTOS DOS CAMINOS SE TAMBORAN DEMASIADO Y EMPERZAN A SUBIR LA MONTAÑA JUSTO COMO LO ESTAMOS HACIENDO NOSOTROS PERO EMPERZAN A SUBIR...

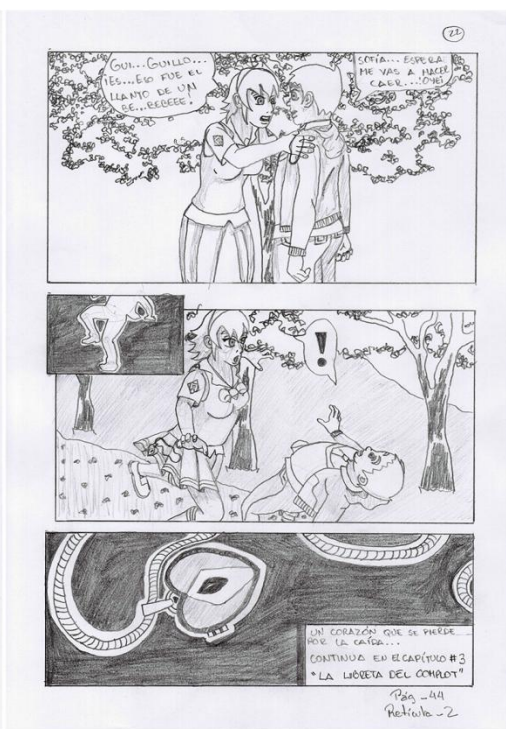
Pág. 34  
Retícula - 2



Capítulo II: "El bebé llorón de la montaña" p. 39-42



Capítulo II: “El bebé llorón de la montaña” p. 43-44



Capítulo III: "La libreta del complot" p. 45-48

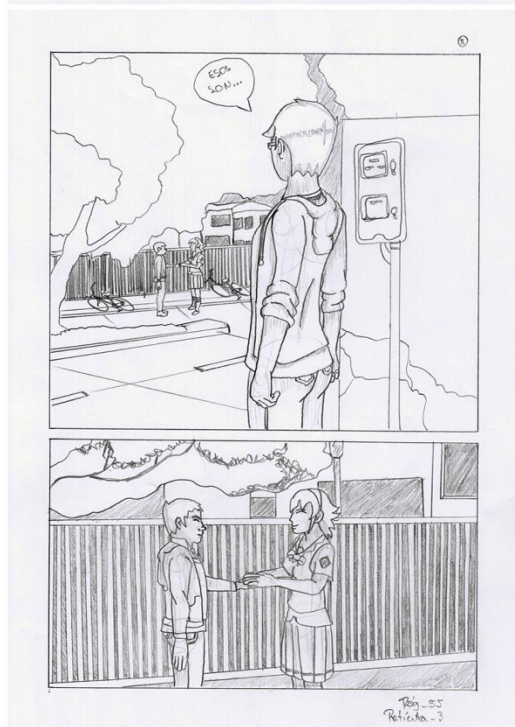




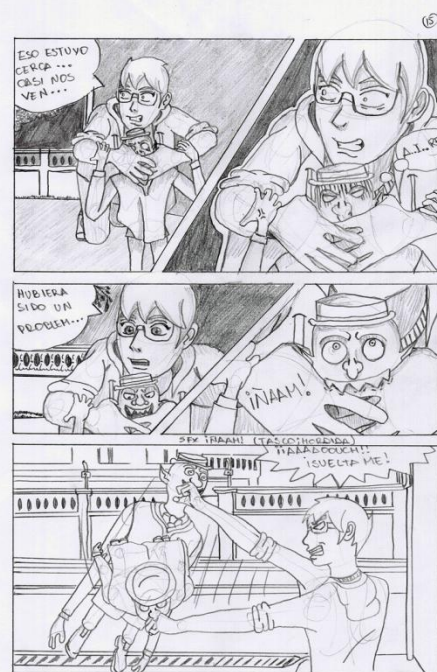
Capítulo III: "La libreta del complot" p. 49-52



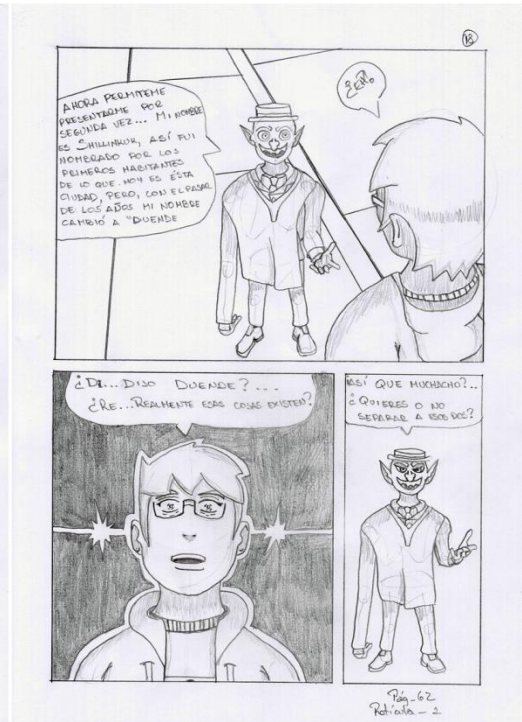
Capítulo III: "La libreta del complot" p. 53-56



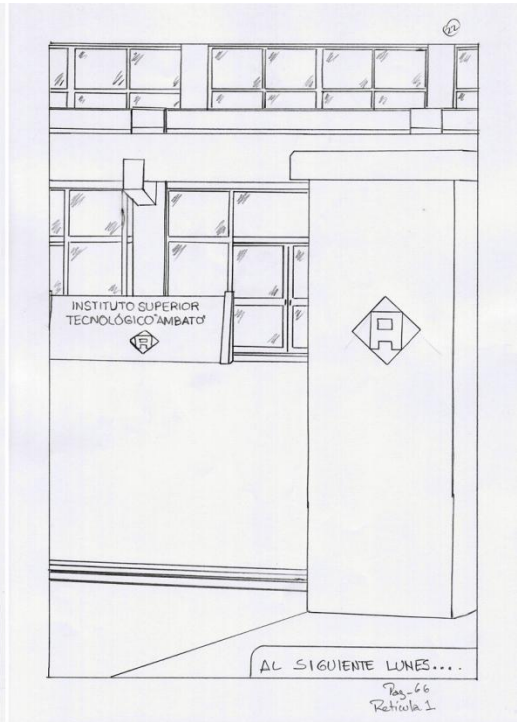
Capítulo III: "La libreta del complot" p. 57-60



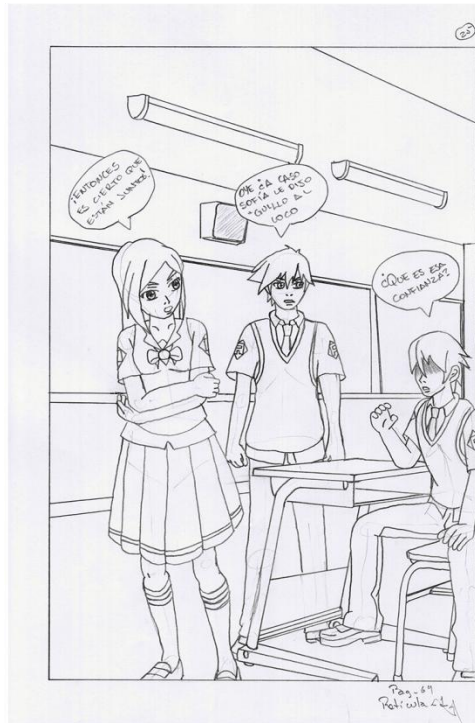
Capítulo III: "La libreta del complot" p. 61-64



Capítulo III: "La libreta del complot" p. 65-68



Capítulo III: "La libreta del complot" p. 69-70



- **Anexo 8.** Diseño y digitalización de “Ciudad de Leyendas”: Saga del Uñaquille.

Portada “Ciudad de Leyendas” de emisión digital: Capítulo I: “Seamos Amigos”



Portada "Ciudad de Leyendas" de emisión Saga: Uñaguille

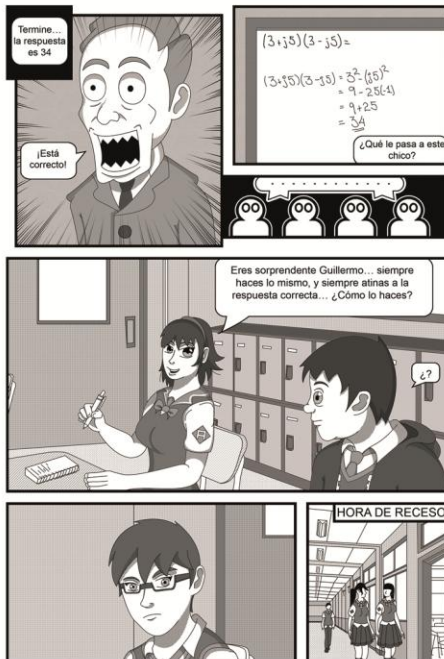




Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 1-4



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 5-8



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 9-12



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 13-16



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 17-20



Capítulo I: "Seamos Amigos" p. 21-22



Capítulo II: "El bebé llorón de la montaña" p. 23-26

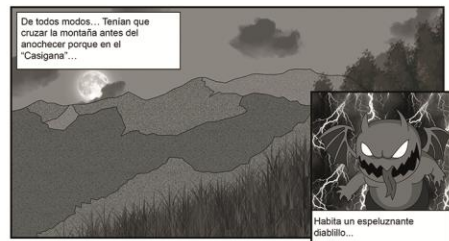
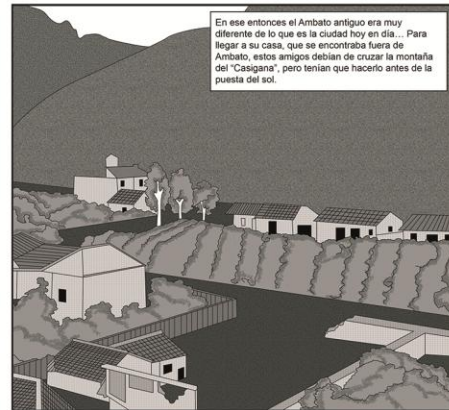


Capítulo II: "El bebé llorón de la montaña" p. 27-30





Capítulo II: “El bebé llorón de la montaña” p. 31-34



Capítulo II: “El bebé llorón de la montaña” p. 35-38



Capítulo II: “El bebé llorón de la montaña” p. 39-42



Capítulo II: "El bebé llorón de la montaña" p. 43-44



Capítulo III: “La libreta del complot” p. 45-48



Capítulo III: “La libreta del complot” p. 49-52



Capítulo III: “La libreta del complot” p. 53-56



Capítulo III: “La libreta del complot” p. 57-60

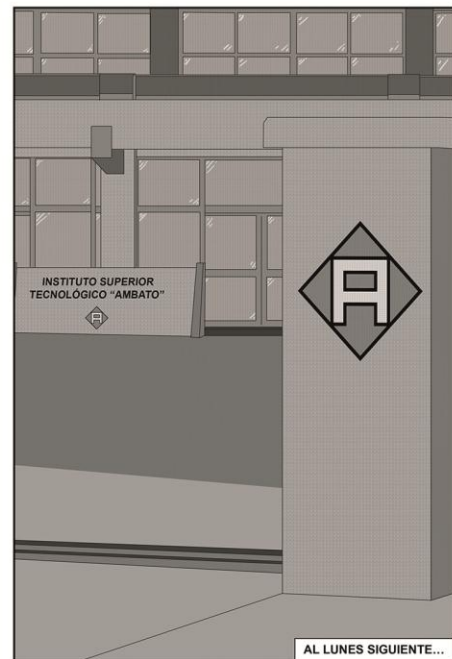




Capítulo III: “La libreta del complot” p. 61-64



Capítulo III: "La libreta del complot" p. 65-68



Capítulo III: “La libreta del complot” p. 69-70

