



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

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

**TEMA:**

“La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica”.

**Autor:** Coque Acosta, Edwin Manuel

**Profesor Guía:** Dis. Msc. Tibán Perdomo, Galo Álvaro

**AMBATO – ECUADOR**

**Febrero, 2017**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

“La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica.” del Sr. Edwin Manuel Coque Acosta, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho trabajo de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato,.....

EL TUTOR



Dis. Msc. Galo Tibán Perdomo

C.I. 180416102-2

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación:

“La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, y propuestas son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de éste trabajo de grado.

Ambato,.....

EL AUTOR



Edwin Manuel Coque Acosta  
C.I. 180452888-1

## **DERECHOS DE AUTOR**

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

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

Ambato,.....

EL AUTOR



EDWIN MANUEL COQUE ACOSTA

C.I. 180452888-1

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los Miembros del Tribunal de Grado aprueban el Trabajo de Investigación sobre el tema:

“La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año educación básica”, presentado por el Sr. Edwin Manuel Coque Acosta, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato,.....

Para constancia firma:

---

Nombres y Apellidos

**PRESIDENTE**

C.I.

---

Nombres y Apellidos

**MIEMBRO CALIFICADOR**

C.I.

---

Nombres y Apellidos

**MIEMBRO CALIFICADOR**

C.I.

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado primeramente a Dios por brindarme la sabiduría y paciencia para seguir adelante y no rendir frente a los problemas que suscitaban en el transcurso del proyecto.

A mis padres que supieron ayudarme con los recursos necesarios para estudiar, gracias por los consejos, amor y apoyo incondicional, y compartirme las herramientas necesarias para crecer como persona, constituido en valores, principios y perseverancia hasta conseguir mis metas siendo un constante apoyo para concluir ésta etapa de mi vida estudiantil.

A Sofía Coque también una especial dedicación, pues siempre estuviste ahí apoyándome y finalmente a Yadira Tovar, eres un amor, gracias.

**Edwin Coque**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO .....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS E IMÁGENES .....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii

### CAPÍTULO I

<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
1.1 Tema .....	2
1.2 Contextualización .....	3
1.2.1 Árbol de problemas.....	3
1.2.2 Macro .....	4
1.2.3 Meso .....	5
1.2.4 Micro.....	6
1.3 Delimitación del objeto de investigación .....	7
1.4 Justificación .....	7
1.5 Objetivos.....	9
1.5.1 Objetivo General.....	9
1.5.2 Objetivos Específicos .....	9

## CAPÍTULO II

<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
2.1 Antecedentes de la investigación.....	10
2.2 Bases teóricas.....	14
2.3 Definiciones conceptuales .....	15
2.3.1 Variable Independiente .....	18
2.3.1.1 Comunicación visual .....	18
2.3.1.2 Diseño conceptual.....	18
• Material didáctico.....	19
2.3.1.3 Ilustración editorial .....	19
2.3.1.4 Técnicas de ilustración .....	20
• Tipos de ilustración .....	21
Conceptual .....	22
Narrativa .....	22
Decorativa.....	22
Portadas.....	23
Infantil.....	23
• Usos de la ilustración.....	23
Ilustración literaria.....	23
Ilustración publicitaria .....	24
Ilustración editorial .....	24
2.3.2 Variable Dependiente .....	25
2.3.2.1 Mitos y leyendas .....	25
• Mitología .....	27
Mitos cosmogónicos .....	27
Mitos escatológicos .....	28
• Leyendas.....	28
Rituales .....	28
Creencias.....	29
Religión.....	29
• Historia .....	29
2.3.2.2 Principios y valores.....	30



2.3.2.3 Sociedad.....	30
2.3.2.4 Cultura .....	31
2.4 Formulación de hipótesis .....	32
• Hipótesis nula .....	32
• Hipótesis alterna .....	32

### **CAPÍTULO III**

<b>3. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>33</b>
3.1 Diseño metodológico.....	33
• Enfoque Cualitativo .....	33
• Enfoque Cuantitativo .....	34
3.1.1 Modalidad básica de la investigación .....	34
• Investigación bibliográfica o documental .....	34
• Investigación de campo .....	34
3.1.2 Nivel o tipo de investigación .....	35
3.2 Población y muestra.....	36
3.2.1 Población .....	36
3.2.2 Muestra .....	38
3.3 Operacionalización de variables .....	39
3.3.1 Variable independiente: Ilustración .....	40
3.3.2 Variable dependiente: Mitos y Leyendas.....	41
3.4 Técnicas de recolección de datos.....	43
3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de la investigación .....	44
3.5.1 Encuesta .....	45
3.5.2 Entrevista .....	45
3.5.3 Focus group .....	46

### **CAPÍTULO IV**

<b>4. DISEÑO.....</b>	<b>47</b>
4.1 Memoria descriptiva y justificativa .....	47
4.1.1 Proyecto .....	47

4.1.2 Referencias .....	48
4.1.3 Análisis de factibilidad .....	49
• Operativa .....	49
• Político .....	49
• Tecnológico.....	49
• Organizacional.....	49
• Económico- financiero.....	50
• Legal.....	50
4.1.4 Fundamentación de la propuesta .....	50
• Comunicación visual.....	50
• Elementos de la comunicación visual.....	51
• Grado de iconicidad .....	52
• Leyes de la Gestalt .....	52
• Cuento .....	53
• Tipos de cuento.....	53
• Partes del cuento.....	54
• Narración .....	54
• Tipos de narración.....	55
• Ilustración.....	56
• Géneros de ilustración .....	56
• Medios de ilustración.....	57
• Uso de la ilustración.....	57
• Cromática .....	59
• El color.....	59
• Tipografía .....	60
• Tipografía y sus características.....	60
• Diagramación.....	60
• Formato.....	61
• Tipos de formatos.....	61
• Retícula.....	62
4.1.5 Descripción del proyecto .....	62
4.1.6 Metodología: modelo operativo.....	63

4.1.6.1 Primera fase .....	65
• Grupo objetivo .....	65
• Textos referentes a mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador .....	66
4.1.6.2 Segunda Fase .....	77
4.1.6.3 Tercera fase.....	79
4.2 Memoria técnica .....	79
4.2.1 Memoria técnica de materiales e insumos .....	79
4.2.2 Características técnicas .....	80
4.3 Diseño del producto o prototipo .....	84
• Título.....	84
• Sinopsis.....	84
• Guion literario.....	85
• Storyboard .....	88
• Código cromático .....	88
• Aplicación de motivos indígenas en el cuento .....	88
• La técnica.....	88
• Etapa analítica.....	89
4.1.6.4 Cuarta fase.....	91
• Validación de la propuesta .....	91
4.4 Costo .....	92

## **CAPÍTULO V**

<b>5. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>94</b>
5.1 Resultados.....	94
• Análisis de las entrevistas .....	94
5.1.2 Encuesta a docentes.....	97
• Análisis de las encuestas .....	97
5.1.3 Focus group a estudiantes.....	105
• Análisis del focus group .....	105
5.2 Conclusiones.....	128
5.3 Recomendaciones .....	129

## **CAPÍTULO VI**

<b>6.1 BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>130</b>
6.2 Bocetos .....	138
6.3 Anexos .....	142

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Árbol de problemas .....	3
<b>Figura 2:</b> Redes Conceptuales.....	15
<b>Figura 3:</b> Infra ordinación conceptual de la variable independiente.....	16
<b>Figura 4:</b> Infra ordinación conceptual de la variable dependiente.....	17
<b>Figura 5:</b> Pregunta 1.....	98
<b>Figura 6:</b> Pregunta 2.....	99
<b>Figura 7:</b> Pregunta 3.....	100
<b>Figura 8:</b> Pregunta 4.....	101
<b>Figura 9:</b> Pregunta 5.....	102
<b>Figura 10:</b> Pregunta 6.....	103
<b>Figura 11:</b> Pregunta 7.....	104

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Establecimientos educativos participantes.....	37
<b>Tabla 2:</b> Análisis de la variable independiente .....	40
<b>Tabla 3:</b> Análisis de la variable dependiente .....	41
<b>Tabla 4:</b> La entrevista.....	43
<b>Tabla 5:</b> La encuesta .....	43
<b>Tabla 6:</b> Focus group .....	44
<b>Tabla 7:</b> Recolección de información .....	44
<b>Tabla 8:</b> Fases del modelo operativo .....	63
<b>Tabla 9:</b> Brief del grupo objetivo.....	65
<b>Tabla 10:</b> Memoria de materiales .....	79
<b>Tabla 11:</b> Tabla de costos .....	93
<b>Tabla 12:</b> Pregunta 1 .....	98
<b>Tabla 13:</b> Pregunta 2 .....	99
<b>Tabla 14:</b> Pregunta 3 .....	100
<b>Tabla 15:</b> Pregunta 4 .....	101
<b>Tabla 16:</b> Pregunta 5 .....	102
<b>Tabla 17:</b> Pregunta 6 .....	103
<b>Tabla 18:</b> Pregunta 7 .....	104

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1 :</b> Portada los Llanganates y la tumba de Atahualpa .....	142
<b>Imagen 2:</b> Portada entre mitos y fábulas .....	142
<b>Imagen 3:</b> Portada el Imperio de los Incas .....	143
<b>Imagen 4:</b> Dimensiones del formato .....	143
<b>Imagen 5:</b> Dimensiones de los márgenes .....	143
<b>Imagen 6:</b> Retícula modular y marcadores .....	144
<b>Imagen 7:</b> La cromática y pantone .....	144
<b>Imagen 8:</b> La imagen vectorial .....	145
<b>Imagen 9:</b> Portada del cuento .....	145
<b>Imagen 10:</b> Disposición de páginas internas .....	146
<b>Imagen 11:</b> Paleta de color .....	146
<b>Imagen 12:</b> Cazadores con bolsas de cacería .....	146
<b>Imagen 13:</b> La geografía del genio .....	147
<b>Imagen 14:</b> Referencias Atahualpa .....	147
<b>Imagen 15:</b> Grado de iconicidad .....	148
<b>Imagen 16:</b> Proceso de ilustración .....	148
<b>Imagen 17:</b> Hojas diagramadas .....	149
<b>Imagen 18:</b> Validación de la propuesta .....	150

## **RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación está relacionada al estudio de la ilustración para el reconocimiento de los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, enfocada a fortalecer el aspecto cultural y místico de los ancestros y proyectarlo a las nuevas generaciones.

En la actualidad el estudio de las culturas ancestrales o precolombinas, es analizado en los sextos años de educación general básica de las unidades educativas en general, por tanto es ahí donde se busca integrar la propuesta incentivando a los alumnos la lectura, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con material pedagógico y desarrollar la imaginación.

Para la realización de las ilustraciones fue necesario la colaboración de reconocidos ilustradores con trayectoria en proyectos de gráficas infantiles, en los cuales destacan; el señor Israel Pardo, artista e ilustrador independiente, Andrés Medina, freelance y Diego Lara artista gráfico y diseñador, quienes a través de sus consejos y experiencias hicieron posible el desarrollo de las piezas visuales. De igual forma el estudio de los mitos y leyendas, para validar la propuesta de estudio consta con la participación del señor Luis Jácome Guerrero, que sin duda hacen del presente tema una obra artística.

Finalmente mediante la validación y presentación de la propuesta con la muestra del público objetivo, se pudo generar interés por conocer acerca de nuestra cultura, fortalecer los conocimientos en el área de los estudios sociales y fomentar la ilustración o el dibujo como fuente de comunicación, con estos antecedentes se espera sembrar las bases para que la presente investigación tenga un alcance general hacia todas las instituciones de la ciudad de Ambato.

**PALABRAS CLAVES: ILUSTRACIÓN VECTORIAL / MITOS Y LEYENDAS PRECOLOMBINOS – ECUADOR / MATERIAL PEDAGÓGICO / PIEZAS VISUALES.**



## **ABSTRACT**

The present research is related with the study of the illustration for the recognition of Pre - Columbian myths and legends of Ecuador, focused on strengthening the cultural and mystical aspect of our ancestors and projecting it to the new generations.

At present, the study of ancestral or Pre-Columbian cultures is analyzed in the sixth year of general basic education of the educational units in general, so it's the proposal to integrate and incentive to students reading, improve the process of Teaching-learning with teaching material and developing the imagination.

For the realization of the illustrations it was necessary the collaboration of renowned illustrators with the tray in projects of children's drawings, in which Mr. Israel Pardo, independent artist and illustrator, Andrés Medina, freelance and Diego Lara, graphic artist and designer, who through of his advice and experiences made possible the development of visual pieces, likewise the study of myths and legends is an issue that's generally difficult to collect information, in effect to validate the study proposal consists with the participation of Mr. Luis Jácome Guerrero director of the central collective Dogma.

Finally, through the validation and presentation of the proposal with the sample of the target audience, it was possible to generate interest in knowing about our culture, to strengthen the knowledge in the area of social studies and to promote illustration or drawing as a source of communication, with these antecedents are expected to lay the foundations for the present investigation to have a general reach to all the institutions in Ambato city..

**KEY WORDS: VECTORIAL ILLUSTRATION / MYTHS AND PRECOLOMBIAN LEGENDS - ECUADOR / PEDAGOGICAL MATERIAL / VISUAL PIECES.**

# CAPÍTULO I

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según diario (El Telégrafo, 2012) los niños deben leer por placer, no por obligación. Y parte de aquella gran responsabilidad se encuentra en los libros escolares, el problema radica en que en su mayoría son varias columnas de texto, cuando la característica para imaginar y desarrollar un sentido crítico en los niños se centra en las bases de la ilustración, pues una imagen puede significar más que mil palabras. Dentro del pensum académico de sexto año de educación general básica en la materia de estudios sociales se desarrollan temas referentes a los orígenes de los pueblos Precolombinos del Ecuador en donde se involucran fechas, datos estadísticos, nombres de personajes, culturas, mitos y leyendas que de cierto modo resultan difíciles de recordar.

La riqueza cultural de un pueblo se basa en los hitos que los antepasados pudieron haber construido a partir de hechos o anécdotas que en la actualidad se han constituido en mitos fabulosos llenos de imaginación y fantasía, la limitada investigación acerca de cuantas leyendas o tradiciones existen genera el desinterés por la difusión de dicho contexto conllevando a la pérdida de identidad cultural por lo cual se adoptan costumbres, creencias o fiestas populares de otros pueblos. El uso de la ilustración en los libros de escuela, cumplen un rol fundamental al momento de querer comunicar un mensaje, la mezcla de colores, líneas y situaciones que en ella se enmarca aportan a la creatividad de los niños, temas como la fiesta del Inti Raymi, la Paccha Mama, las culturas Precolombinas entre otros pudieran ser mejor tratados si se diera oportunidad a que las ilustraciones hablen por sí solas. Actualmente se ha percibido el deterioro de las costumbres y creencias antiguas propias, el consumismo y las marcas extranjeras están apoderándose de la juventud actual, cuando bajo la tierra una riqueza incalculable sigue latente y en pie de guerra.

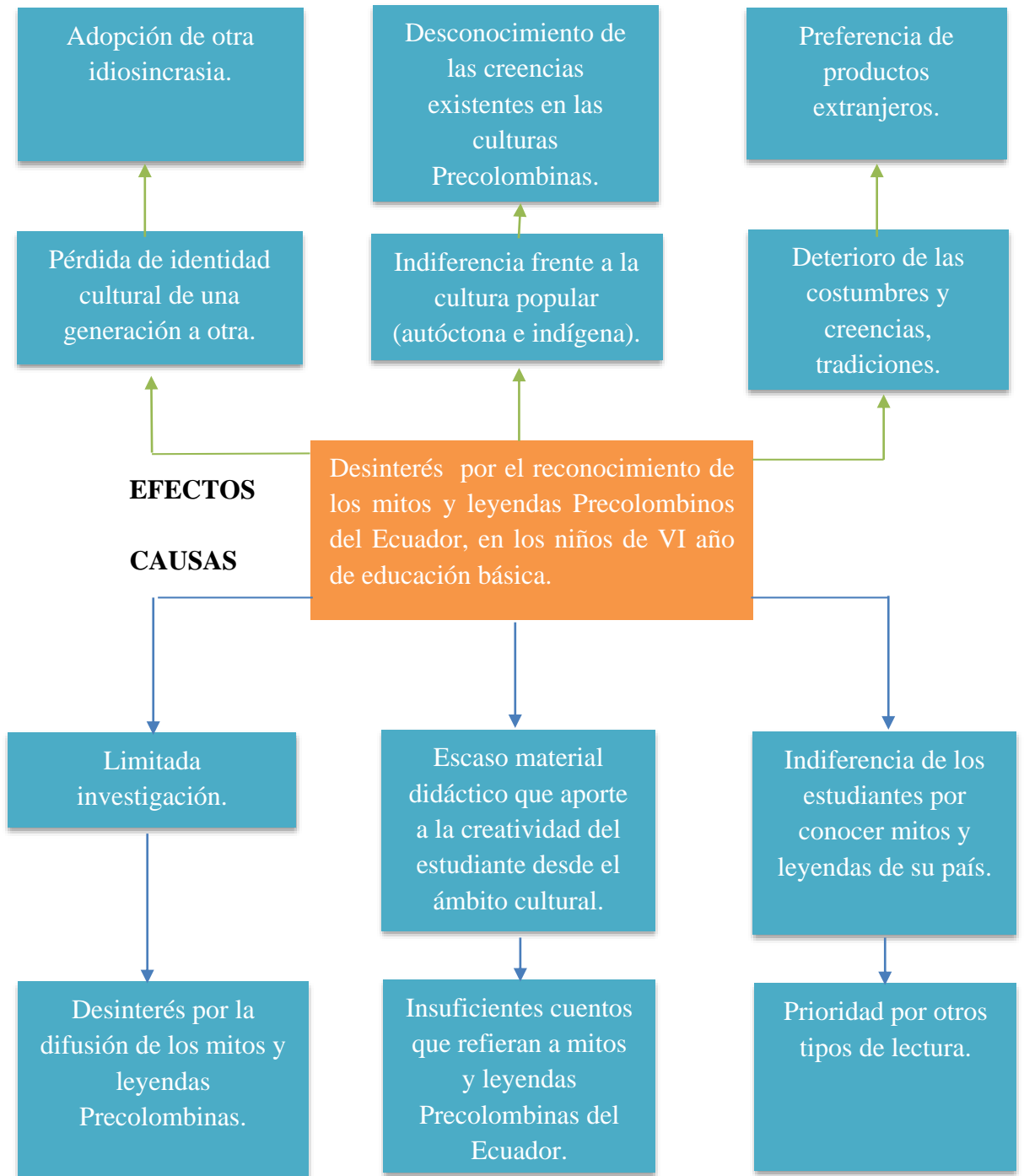
Dentro del área de la ilustración existe un sin número de herramientas que se pueden utilizar para el desarrollo de un arte frente a cualquier público objetivo, un previo estudio de técnicas, rasgos característicos, y demás aportarán para el desenvolvimiento de las escenas al momento de redactar un cuento precolombino del Ecuador que es hacia donde está encaminado el proyecto en curso. El saber reconocer los mitos y leyendas desde la etapa escolar apoyado en los cuentos ilustrados ayudará a difundir con mayor fuerza la identidad cultural, generar interés por la lectura, captar con atención hechos y fechas importantes, pero sobre todo fortalecer el amor por las raíces.

### **1.1 TEMA**

“La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica”.

## 1.2 CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.2.1 Árbol de problemas



**Figura 1:** Árbol de problemas

### 1.2.2 Macro

Si bien los mitos y leyendas en el continente Americano son muchas, varias provienen de la mitología Incaica, originadas del gran imperio de los Hijos del Sol, y que son relatadas por propios y extraños en los territorios donde se posicionó la saga Inca, como en Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile y Argentina.

El origen de los pueblos de los territorios al Sur y al norte del Cuzco tuvo gran afluencia comercial y política en aquellos días, por tanto: es de cultura general conocer de los orígenes, la identidad entre los quichuas en Ecuador y el de los pueblos quechuas de Perú y Bolivia, que comparten la misma ideología espacial y religiosa basados en un solo Dios llamado Inti. Si bien es cierto su estudio cultural es familiar pero no así mitos y leyendas que ofrezcan una visión acerca de dónde vinimos tomando como eje la imaginación y la conciencia.

Chile por ejemplo se caracteriza por adoptar un sin número de leyendas que refieren a los pueblos indígenas en su territorio y las colonias españolas. Incluso se puede clasificar la mitología Chilena por zonas, norte, centro, sur y austral, pero; lo que se desea resaltar en verdad es que en varios países Sudamericanos basan su idiosincrasia en historias y relatos como éstas. (Precolombino, 2012).

Según el diario (Tiempo, 2016) de Colombia cada 7 de Diciembre en la ciudad de Medellín se revive una noche Colombiana entre desfile de danzas, mitos y leyendas que enriquecen la magia y tradición del pueblo colombiano de cada rincón del país, éste por nombrar muchos otros eventos de gran trascendencia y que infieren en el rescate de tradiciones y costumbres de cada pueblo.

La ilustración infantil como herramienta es, según Arcadio (Lovato, 2000) “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella”, las artes gráficas cumplen un rol importante que permiten desarrollar las capacidades intelectuales del niño. En la actualidad la ilustración se hace presente en los aspectos de la vida diaria. Las instituciones desarrollan un papel importante debido a que

complementan en un texto aquello que no se puede expresar en palabras, es decir se vuelve un arte instructivo para enriquecer la percepción y el conocimiento visual de las cosas.

A través de la web se puede descubrir un mundo lleno de colores, magia y alegría que busca acercar la cultura y educación a niños y jóvenes, es así que en el transcurso de ésta investigación resalta el (Catalogo Iberoamericano , 2016) que nace en el 2010 con la “Feria Internacional del Libro de Guadalajara” que tiene como objetivo fomentar obras de grandes profesionales de la ilustración a nivel Iberoamérica en donde cada ilustrador independiente utiliza una serie de recursos técnicos y narrativos precisos así como la forma de mirar al mundo desde una perspectiva diferente, cabe resaltar que desde su inicio se realiza un concurso anual y el catálogo es presentado en distintas sedes a nivel internacional creando un interesante canal de comunicación entre profesionales en el ámbito editorial dirigido a los libros para niños y jóvenes.

En los planteles educativos de Latinoamérica en general: la ilustración en los textos se vuelve esencial y una herramienta de apoyo que ayuda a mejorar la comprensión y asimilación de la información de los diferentes temas y contenidos de cada materia, según la página (ilustradoresargentinos, 2016) se puede observar que dedica un artículo con los mejores diseñadores gráficos de dicho país que aplican diferentes técnicas, enmarcados en diferentes categorías editoriales, libros infantiles, moda que tienen su importancia y reconocimiento dentro de éste campo y pasión por ilustrar.

### **1.2.3 Meso**

La ilustración en el país ha marcado un referente primordial para la comunicación. Entre quienes han sido protagonistas de tan extraordinario cambio y han posicionado su nombre en ferias internacionales de diseño y merecedores de premios por llevar su arte a álbumes ilustrados y concursos se puede mencionar: Eduardo Villacís, Eulalia Cornejo, Diego Lara, Santiago Viteri, Andrés Jiménez,

Kiko Plastic, Andrés Medina, Israel Pardo entre otros, que hacen de la expresión gráfica excepcionales obras que cuentan historias con imágenes.

Una ilustración lleva tiempo desarrollarlo y convertirlo quizá en el medio más potente de comunicación, que ha llegado a perfeccionarse cada vez más, las creaciones gráficas de a poco se han ido adaptando a los distintos cambios sociales y culturales del país, pero es en la etapa escolar donde es necesario comunicar con énfasis con el fin de poder desarrollar las capacidades motrices de los niños, y sabiendo que es una etapa para despertar interés por la lectura.

El Ministerio de Turismo en conjunto a la Dirección Técnica Provincial de Tungurahua publicó el libro (Mitología Tungurahua, 2013) que refiere a la tradición y costumbres de los seres humanos del pasado, aportando a la riqueza cultural y constituyéndose en un elemento fundamental y valioso para el turismo del Ecuador.

En la actualidad como iniciativa de la Facultad de Diseño Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato se creó el colectivo “City Drawers” con la participación de estudiantes y público que desee sumarse, quienes hacen de la ilustración una pasión en distintos lugares de la ciudad de Ambato.

#### **1.2.4 Micro**

Según las encuestas realizadas a los docentes de las distintas instituciones de los sextos grados de educación general básica, los niños y niñas presentan un rendimiento regular en el área de estudios sociales y el desinterés por la lectura, parte de la responsabilidad es la falta de textos escolares por parte del ministerio de educación y prohibir la compra de materiales a los padres de familia por tanto se vuelve indispensable la elaboración de material que permita obtener mejores resultados en el aprendizaje de los contenidos y buscar algún convenio con algún Ministerio de Educación o Cultura para que el proyecto de investigación en curso pueda ser aplicado.

### 1.3 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

- a. **Campo.** Diseño.
- b. **Área.** Ilustración.
- c. **Aspecto.** Mitos y Leyendas.
- d. **Tiempo.** La presente investigación se realizará en los meses de Abril a Noviembre de 2016.
- e. **Espacio.** Estudiantes de los sextos años de educación general básica, de la ciudad de Ambato.
- f. **Unidades de observación.** Estudiantes, profesores y Ministerio de Educación.

### 1.4 JUSTIFICACIÓN

La elaboración del presente tema de tesis hace relación con la responsabilidad socio cultural que se tiene con las antiguas civilizaciones, refiriéndose al reconocimiento de las leyendas Precolombinas llevadas a cabo en aquellas épocas y que en la actualidad ha ido desapareciendo la esencia mística, tradiciones y costumbres que opacan la riqueza y biodiversidad cultivada por los ancestros.

El Plan Nacional del Buen Vivir, estableció 12 objetivos que apoyan a conservar la diversidad ambiental y cultural del pueblo, el objetivo 5 (senplades, 2013) menciona “construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional las identidades diversas la plurinacionalidad y la interculturalidad”. En la cual se ha buscado siempre apoyar las diversas actividades artísticas y culturales para beneficio de la sociedad actual.

Es necesario impulsar a que las actuales generaciones tengan un afecto a la cultura nacional y local, para evitar que desaparezcan y por el contrario fortalecer los valores del ser una parte inseparable de la identidad y verse constituido como



un miembro más del legado en la vida de los pueblos para que tengan trascendencia en el tiempo y no mueran.

A través de la ilustración se busca lograr un aprendizaje significativo, incitar a la lectura y retención de información gráfica estimulando el rendimiento académico del estudiante, fomentar la cultura desde los estudios sociales con el origen de las poblaciones Precolombinas, los mitos y sus leyendas, rescatar tradiciones orales son otros de los parámetros que se pretende alcanzar para determinar las acciones y los medios que promuevan la búsqueda del conocimiento y las raíces de los pueblos.

Los medios de comunicación han marcado precedencia en los modos de vida, valores, tradiciones y creencias que han ido transformando y evolucionando hasta producir nuevas formas de pensamiento, por tanto es necesario adaptar medios para fomentar la riqueza cultural a partir de la propia realidad.

La identidad cultural a través de la ilustración es un medio por el cual se busca contrarrestar la globalización que puede llevar a la pérdida de identidad y los valores de una sociedad, con el rescate de los mitos y leyendas se busca preservar en los niños desde la educación primaria una práctica diaria del trabajo intelectual, que proporcione información y enriquecimiento de la parte cultural y que ayude a confrontarnos con la sociedad actual y se tenga una participación activa y dinámica basada en principios, considerando que si no se atiende ésta problemática los efectos serían:

- Pérdida de las leyendas Precolombinas, que pudiera mermar las bases de la identidad, la explotación de valores y convertirse parte de la nueva era del consumismo.
- Las habilidades cerebrales que se adquieren a través de la ilustración, se verán reflejadas a través de una pésima comprensión, y aquellas destrezas por plantear ideas y crear nuevos conceptos en base a la propia percepción se volverán vagas.

Por éstas razones el desarrollo de este proyecto se basa en rescatar mitos y leyendas propias de las culturas que fueron el origen de la civilización y transmitieron la fuerza y la magia que aún se conserva en algunos pueblos de la actualidad, valorar la ilustración como una herramienta fundamental y poderosa de comunicación que correctamente aplicada podrá transmitir un mensaje claro hacia el niño, fomentar la lectura y enriquecer la identidad cultural en general haciendo que ésta sea perdurable y transmitida de generación en generación.

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 Objetivo General**

Determinar de qué manera la ilustración apoya la difusión y reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador en los niños de VI año de educación general básica.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

Identificar rasgos característicos de la ilustración infantil mediante entrevistas a expertos para su posterior aplicación en la propuesta.

Investigar mitos y leyendas de las culturas Precolombinas del Ecuador mediante la recopilación de datos para definir los contenidos que se desarrollaran en el texto.

Analizar la información obtenida de la investigación para el desarrollo de la propuesta.

Elaborar una propuesta gráfica enfocada a transmitir uno de los mitos o leyendas mediante el uso adecuado de la ilustración para rescatar el conocimiento de los pueblos ancestrales.

Validar la propuesta de diseño con el público objetivo a quien está dirigido

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para Pazmiño (2015) de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, Carrera de Diseño Gráfico Publicitario en su proyecto de investigación titulado “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”, concluye:

A través de las encuestas realizadas se pudo determinar que los cómics o historietas forman parte del interés de este público objetivo, pues se registra una tendencia en los adolescentes en leer géneros narrativos como: la comedia, la fantasía, el drama, el suspenso y la aventura que forman parte de su diario vivir.

Además la manera más sobresaliente de incentivar a la práctica de la lectura así como la difusión de las leyendas locales tradicionales de la ciudad de Ambato, se fundamenta en textos que pueden ser narrados a través de viñetas en un comic o historieta, además pueden ser socializados en plataformas digitales y el internet mismo o de manera impresa como una revista cuyo contenido sea más llamativo.

Finalmente el diseño mismo del cómic o historieta, básicamente se fundamentará en la creación del guion y la construcción de personajes que realcen la historia (con protagonistas principales y secundarios), fundamentados por la recolección de la información obtenida a través de la investigación de campo desarrollada donde se identificó alternativas que fomenten el hábito de lectura y de las leyendas tradicionales locales. (pág.106)

Una vez concluida la investigación el autor recomienda lo siguiente:

Construir cómics donde la idea principal tenga como eje central historias con base a los gustos literarios e influencias de estilos de dibujo de los jóvenes y teniendo un fondo cultural, mismo que evidencie el reconocimiento de leyendas locales, fomentando el hábito de lectura y rescatando la tradición de leyendas.

Buscar nuevas herramientas que brinden mayores conocimientos a los jóvenes partiendo de una lectura recreativa, cómoda y acorde a las necesidades de la juventud actual.

Es primordial la intervención activa de jóvenes, pues a través de sus conocimientos pueden aportar con nuevos mitos o leyendas y ayudar a transmitir a varias personas aprovechando los medios de comunicación como los impresos o digitales. (pág.107)

Además se puede destacar como aporte a la presente investigación la utilización de los comics como herramienta de comunicación creativa cuyo contenido sea drama, suspenso, fantasía y aventura pues son los preferidos para jóvenes y niños.

Tréboles (2016) de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, Carrera de Diseño Gráfico Publicitario en su trabajo de investigación titulado “La ilustración infantil como herramienta de aprendizaje de matemáticas, en los niños de tercer año de la institución primaria Andino Centro Escolar”, concluye:

Básicamente el problema radica en la forma como el profesor imparte sus clases pues este utiliza métodos tradicionales de enseñanza que influye en el rendimiento del estudiantado, los docentes deben impartir sus clases con la ayuda de medios didácticos pues estos ayudarían a ser más entendible y dinámica la clase impartida, además la ilustración es una herramienta que aporta en el aprendizaje y la asimilación de conocimientos.

Es necesario que las estrategias de aprendizaje que se empleen dentro del salón de clase incentiven la creatividad y el pensamiento crítico, ya que estos factores darán mayor autonomía al estudiante, sin embargo se debe tener en cuenta los objetivos por lograr, el nivel de aprendizaje y el contenido a desarrollar.

Finalmente se pudo identificar la mejor manera de realizar el material didáctico con ilustraciones de esta manera potenciar el aprendizaje en los alumnos, el trabajo colaborativo con este material contribuirá a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, promoviendo el mejoramiento del autoestima de cada niño y niña y su valoración del otro por medio de trabajos grupales. Esto significa una alta motivación por seguir desarrollando destrezas utilizando este tipo de recursos didácticos para recordar conocimientos adquiridos. (pág.155)

Así mismo la autora una vez concluida con la investigación sugiere las siguientes recomendaciones:

Utilizar nuevos materiales didácticos de acuerdo a los objetivos propuestos para estimular y motivar al estudiante en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

La implementación de ilustraciones en estudiantes de educación básica es adecuada ya que los estudiantes se encuentran en una etapa de operaciones concretas donde

es necesario para su proceso de aprendizaje tener contacto con el objeto o contenido que se está conociendo.

Implementar ilustraciones novedosas y atractivas para los niños, para despertar el interés de los estudiantes consiguiendo que los aprendizajes sean significativos y duraderos.

Los niños y niñas de la institución deben potenciar sus conocimientos mediante la utilización de ilustraciones acordes al desarrollo motor en relación a la edad y a su evolución o madurez natural. (pág.156)

Dentro de la investigación citada se destaca la ilustración infantil como herramienta de aprendizaje, pues a través de imágenes los niños pueden aprender con mayor rapidez, además tiene relación con la presente investigación puesto que de igual forma se pretende utilizar la ilustración como instrumento en el reconocimiento de mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador.

Para Grijalva (2012) de la Universidad de Cuenca, Facultad de Artes, Escuela de Diseño, en su trabajo de investigación titulado “Diseño de un folleto informativo con contenido ilustrado como un aporte gráfico al rescate de la cultura Zapara”, concluye:

Hoy en día las culturas ancestrales están perdiendo cabida en nuestra parte gráfica, sobre todo en la sociedad moderna, ya que se interpreta como sinónimo de “anticuado”, pero estos modismos negativos, se pueden contrarrestar con un estudio que rescate la gráfica ancestral para fusionarla con los estilos vanguardistas y sea parte de una cultura urbana moderna.

Dentro del medio expresivo en la sociedad actual, la ilustración es un elemento bastante rentable en lo que a expresión se refiere, ya que su manera de expresarse es independiente en cada individuo y este puede asimilarla a su manera, por lo que es un camino con escasas probabilidades de ser rechazado, sobre todo en el campo informativo.

Cualquier aporte expresivo que reciban las culturas, modismos o expresiones de lenguaje, serán un aporte productivo para nuestra sociedad, ya que a través de una investigación podemos dar a conocer al mundo acerca de una temática la cual puede ser llevada a un estilo moderno. (pág. 136)

Bajo este concepto se basa la idea de promover el rescate de los valores ancestrales perdidos en la historia, así como los orígenes y costumbres del pueblo Zapara, se trata de revivir los mitos y leyendas que fueron parte de los pueblos Precolombinos para adaptarlos a la sociedad actual y no permitir que desaparezcan.

## **Fundamentación Legal**

Para la Asamblea Nacional (2008) a través de la constitución de la república hace referencia a los siguientes artículos donde se trata sobre los derechos del buen vivir.

### **Sección cuarta**

#### **Cultura y ciencia**

Art. 21 señala que las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art. 23.- Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio público las propias expresiones culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

En la Constitución de la República del Ecuador publicada en el 2008 dentro de la sección cuarta se hace mención a la cultura y ciencia, donde se exponen ciertos artículos que ayudan a fundamentar legalmente la presente investigación. Dentro de estos artículos se puede destacar que las personas tienen derecho a conocer sus orígenes y tradiciones culturales como saberes ancestrales que ayuden a desarrollar su capacidad creativa.

## 2.2 BASES TEÓRICAS

De acuerdo con (Navarro, 2014) las ilustraciones son representaciones que no requieren de algún texto pues se cuentan por sí solas, estimulan la fantasía y constituye un recurso estético, en donde la ilustración es tan importante como el contenido de la obra. En la actualidad las imágenes son representaciones icónicas que forman parte del diario vivir, los niños desde muy pequeños relacionan la imagen con lo cotidiano convirtiéndose en la principal fuente de comunicación.

Además, (Kohan, 2013) en su libro escribir para niños menciona que al referirse a la lectura no es simplemente párrafos de texto sino también lo visual, afirmando que la ilustración es un lenguaje en sí mismo que transmite, narra e incentiva a la recreación creativa por parte del niño.

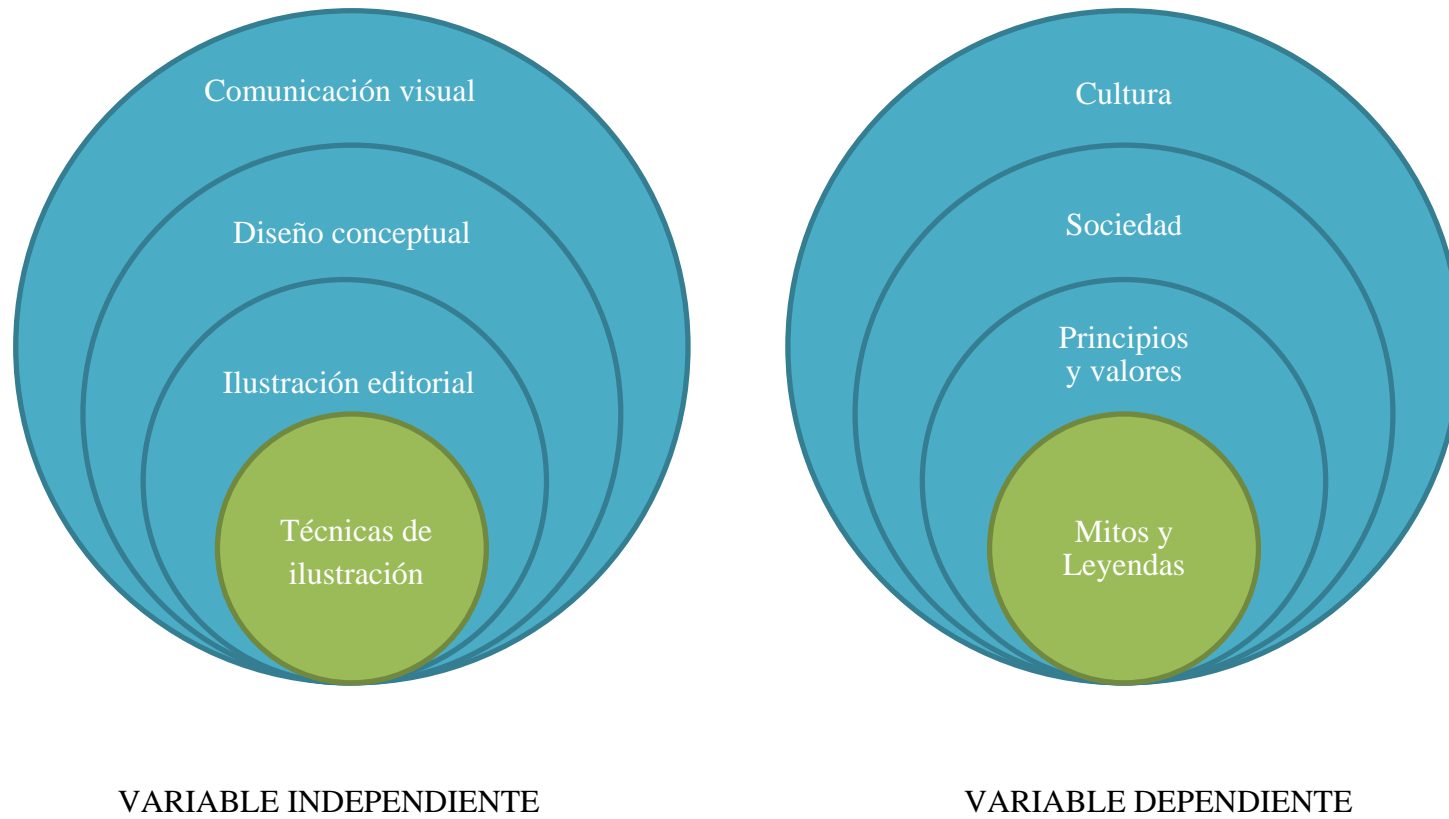
Sin embargo, (Montoya, 2003) expresa:

“... a pesar de estas consideraciones, todavía hay quienes niegan la importancia de las ilustraciones en la literatura infantil, sin considerar que, a veces, para los niños es más relevante el lenguaje visual que el lenguaje hablado o escrito, no sólo porque vivimos en una sociedad dominada por la imagen gráfica, sino porque la ilustración es un poderoso medio de comunicación y un excelente recurso didáctico en el sistema educativo.” (pág. 92).

Con lo cual a través de éste estudio se pretende romper con la idea tradicional de que la ilustración no tiene una función comunicativa y que simplemente son adornos que acompañan al texto.

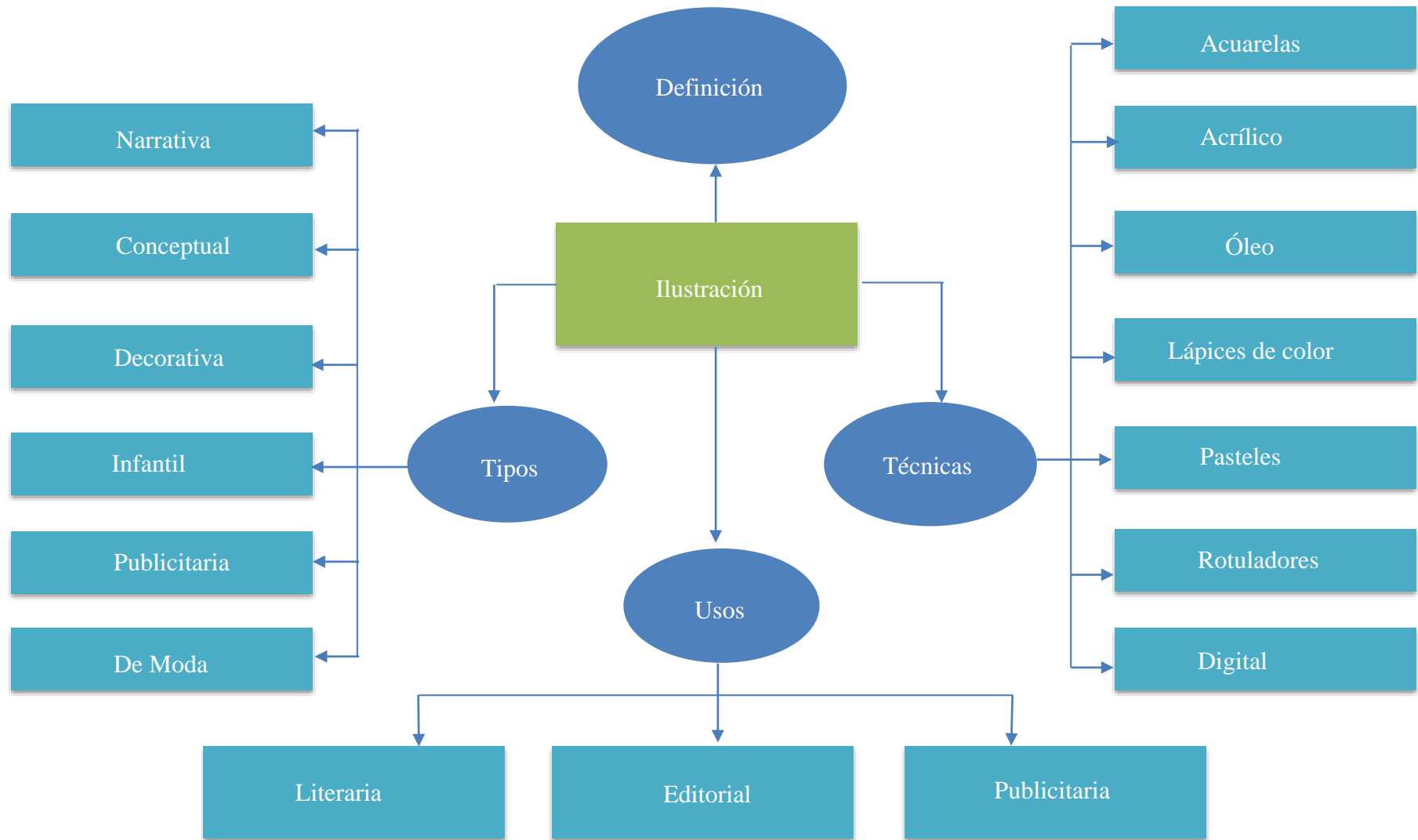
Por otra parte (Villa, 2016) menciona al mito al igual que la leyenda la importancia de ser considerados como patrimonio cultural intangible y su calidad en los grupos humanos guardando valores, creencias, el cosmos, la vida y la preservación de toda expresión que implique a la historia y cultura.

### 2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

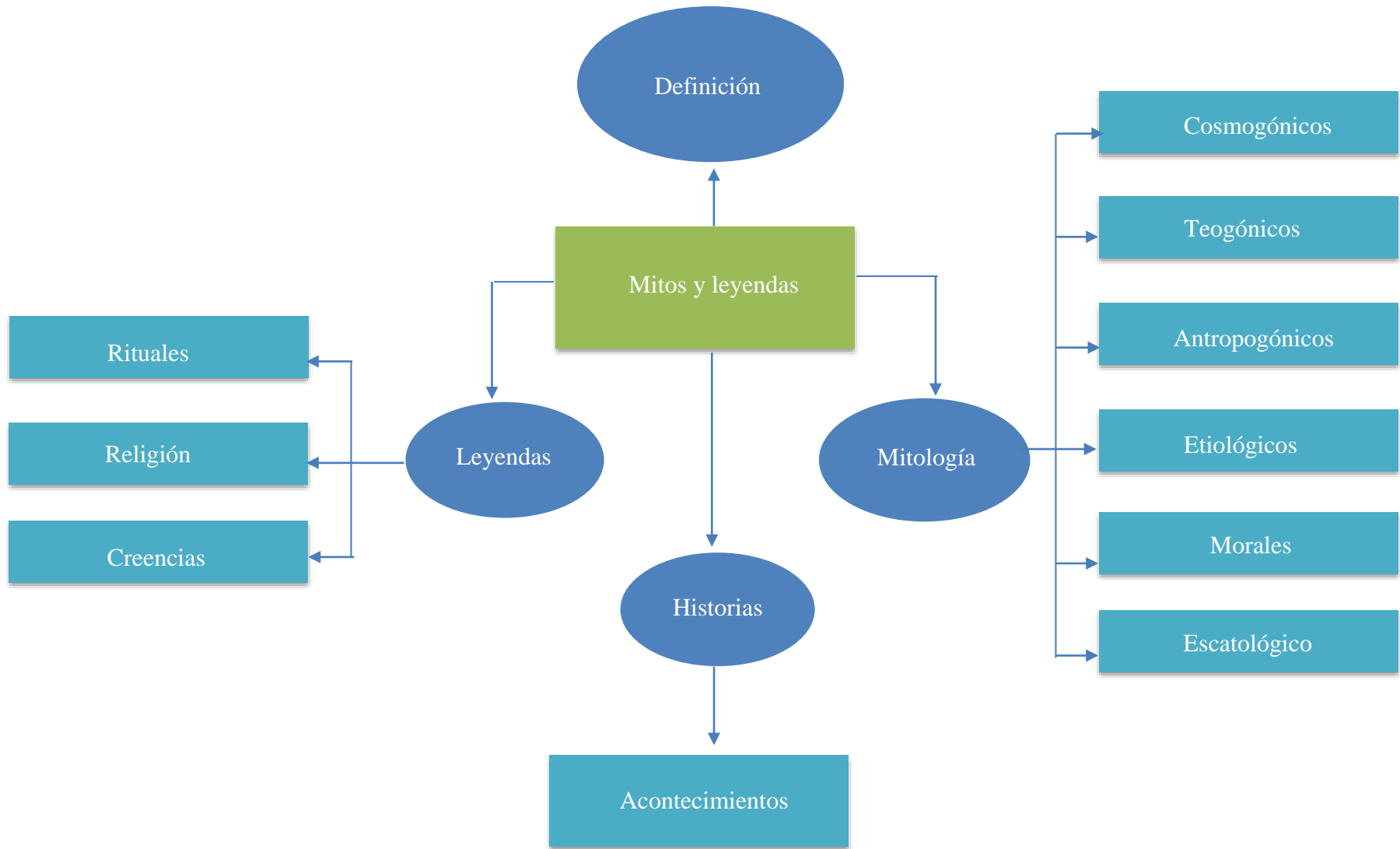


**Figura 2:** Redes Conceptuales





**Figura 3:** Infra ordenación conceptual de la variable independiente



**Figura 4:** Infra ordinación conceptual de la variable dependiente

## **2.3.1 Variable Independiente**

### **2.3.1.1 Comunicación visual**

Robalino (2014) asegura que la comunicación visual:

Se apoya solamente en la percepción visual y es principalmente presentada o expresada con imágenes en dos dimensiones, incluye: signos, tipografía, dibujo, diseño, ilustración, color e información electrónica. También evoca la idea de un mensaje visual acompañando un texto como mayor poder para informar, educar o persuadir a una persona (pág. 50).

Por lo tanto se puede establecer que la comunicación visual permite comunicar y transmitir un concepto o idea a través de imágenes y éstos pueden estar compuestos de signos, texto, cromática, ilustraciones y demás que intervienen en la construcción de mensajes; esta actividad ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje de las personas que acotan y precisan su sentido y la significación.

La comunicación visual comparte mecanismos idénticos que la comunicación en general, aunque su posterior decodificación presenta un desarrollo importante que juega con la percepción, es decir con la imaginación de escenas o personajes.

### **2.3.1.2 Diseño conceptual**

De acuerdo a Barrera y Rincón (2012) definen al diseño conceptual como:

El diseño conceptual, esto es, la obra de diseño como tal, antes de su tradición real en el proceso ejecutivo, se convierte en la clave de una política de diseño de éxito. Los creadores que están en situación de elaborar conceptos, escasean hoy en día (pág. 49).

El diseño conceptual obedece a un concepto en particular siempre y cuando la sociedad vea en éste un claro desarrollo de la identidad cultural de cada una de las regiones.

Además se puede definir como un marco histórico, mismo que permite la construcción de una temporalidad de la evolución del diseño, conforme se plantean nuevas perspectivas a raíz de conocimientos representados sobre el efecto de la época y los alcances de la sociedad.

- **Material didáctico**

De acuerdo a Barrera y Rincón (2012) el material didáctico puede ser definido como:

La conceptualización del concepto de material didáctico se halla inscrita por tres elementos fundamentales que la identifican como un precepto procedente de la reflexión didáctica, teniendo en cuenta además el estatuto epistémico que posee, siendo muestra de un discurso inherente a los desarrollos teóricos a partir de una disciplina científica racional, destinada a mejorar los procesos de aprendizaje. El primer aspecto tiene que ver con su finalidad, la cual debe ser la construcción de conocimiento útil para el individuo; en segunda instancia, se considera la pertinencia de una materialidad (material didáctico) en la medida que apele a la construcción de nuevos saberes por medio de la exploración y el descubrimiento, a través de discursos, códigos y actividades de aprendizaje que lleven a una tercer característica, los procesos con capacidad para establecer un ambiente pedagógico propicio en la educación tecnológica (pág. 55).

Con este concepto se puede determinar que el material didáctico tiene por objetivo conseguir la formación intelectual y la reflexión lógica del individuo a través de la búsqueda y la investigación previa de los objetos alrededor o que intervenga en un proceso de aprendizaje.

### **2.3.1.3 Ilustración editorial**

De acuerdo a Dvojak y Del Reino (2016) definen a la ilustración editorial como:

Una de las experiencias más fascinantes a las que puede enfrentarse un artista gráfico. Desde su mesa de trabajo, el ilustrador interpreta el contenido de un texto, una historia, una noticia, y lo refleja en imágenes. Un sencillo dibujo o una compleja ilustración; cualquier estilo puede ser válido para difundir y comunicar una idea.

Con este antecedente la ilustración editorial busca difundir o comunicar una idea en particular hacia el lector ya que el ilustrador busca por medio de imágenes,

textos, cromática y leyes de composición, comunicar noticias o a su vez historias, que sean fáciles de codificar por el usuario.

#### 2.3.1.4 Técnicas de ilustración

Para Pacheco (2015) las técnicas de ilustración consisten en:

La diversidad que existe hoy por día en las técnicas de ilustración permite al artista o ilustrador contar con un abanico de posibilidades. El ilustrador puede así perfeccionar las técnicas que desee y a la que más se acople, haciendo de esta una forma de mostrar de adecuadamente las ideas a ser transmitidas (pág. 63).

Básicamente las técnicas de ilustración pueden suscribirse por la forma en que los ilustradores emplean las herramientas para la consecución de algún producto, abriendo la posibilidad para que el diseñador de rienda suelta a la imaginación y se puedan aplicar técnicas mixtas dentro de un mismo trabajo con el propósito de dar un mayor contraste a la obra.

Para la elaboración de ilustraciones Vite (2012) establece las siguientes herramientas manuales, mismas que se describen a continuación.

**Acuarelas:** para el empleo de esta técnica se utiliza colores diluidos en agua de esta manera dar al trabajo final un toque especial.

**Pinturas Acrílicas:** esta clase de pinturas tienen la facilidad de un secado rápido además de poseer un material plastificado.

**Lápices de Colores:** básicamente al utilizar esta técnica se logra un acabado graso, suave y brillante en el trabajo, la forma de utilización es similar a la de un lápiz normal.

**Pluma y tinta:** de la misma forma que el lápiz y carboncillo, son herramientas que ayudan a la escritura y también al dibujo.

**Rotuladores:** Sirve para obtener gamas en un tono más limpio y ajustado.

**Pasteles:** la denominación de color pastel obedece a la sensación de ser suave que se muestra.

**Gouache:** Es considerada como una acuarela opaca que es utilizada para obtener un efecto de pinceladas con un flujo espontáneo.

**Óleos:** Es una técnica pictórica consistente en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites (pág. 21).

Se describen ciertas herramientas manuales que ayudan a plasmar la idea final por ejemplo: acuarelas cuyo enfoque se centra en la utilización de colores diluidos,

pinturas acrílicas cuyo secado es sumamente rápido además de contar con material plástico, lápices de colores ayuda a obtener un acabado brillante, pluma y tinta ayuda a la escritura y dibujo, rotuladores ayuda a la consecución de tonos más limpios, gouache ayuda a obtener efectos de pinceladas y óleos mezclando pigmentos a base de aceites.

Según Ordoñez (2013) conceptualiza la ilustración digital como:

Aquella en cuyo proceso de elaboración ha tenido un peso determinante el uso de programas informáticos de ilustración. Pese a ser también imágenes digitales, no se consideraría dentro de este grupo a la fotografía digital ni tampoco a las creadas con aparatos de análisis o diagnóstico por imagen (pág. 11).

Con estas características la tecnología ha facilitado el trabajo de los diseñadores pues al contar con programas para ilustrar se puede obtener como producto final ilustraciones fantásticas que bajo la utilización de herramientas tradicionales hubiera sido complicado conseguir éstos alcances.

- **Tipos de ilustración**

En función de las características del gráfico incluido (ilustración), Vite (2012) describe a continuación varios tipos de ilustración:

La ilustración de tipo científica hace referencia por lo general a grabados de anatomía o ingeniería que reproducen imágenes de modo realista.

La ilustración de tipo literaria hace mención a caricaturas o dibujos que son expuestos en libros infantiles.

La ilustración de tipo publicitaria se encuentra impreso en envases, productos, folletos instructivos y/o carteles.

La ilustración de tipo editorial básicamente es utilizada en medios de comunicación impresos así como también en páginas web.

Al tratarse de un dibujo, la ilustración anteriormente solía hacerse a mano, ya sea con lápiz o con tintas que permitía apreciar cada creación artesanal. Sin embargo, ahora con los avances tecnológicos, la tendencia tradicional cambió y las ilustraciones digitales comenzaron a adquirir relevancia (pág. 22).

De ésta manera con la aparición de la tecnología, la tendencia tradicional de utilizar ciertos materiales cambió drásticamente y hoy en día se ve la importancia de las ilustraciones digitales en el medio, pues para cada actividad hay un tipo de

trabajo diferente tomando en cuenta que son distintos los lectores pero sin embargo la idea sigue siendo la misma, transmitir un mensaje a través de una imagen.

### **Conceptual**

De acuerdo a Tréboles (2016) la ilustración conceptual “Representa ideas generales de una persona, no representa hechos en particular. Son las que dejan un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal del diseñador” (pág. 35). Partiendo de esta idea se puede indicar que la ilustración conceptual plasma la creatividad del ilustrador pues ésta no se basa en ningún tipo de libreto o textos que ya hayan sido impresos con anterioridad.

### **Narrativa**

Así mismo Tréboles (2016) indica que la ilustración narrativa:

Representa un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario, este tipo de ilustración debe ajustarse a los contenidos y detalles del texto ilustrado a fin de mantener un equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo del lector (pág. 45).

En consecuencia este tipo de ilustración se ajusta o establece a partir de un guion literario previamente establecido al contenido del texto con el objetivo de mantener un equilibrio entre el lector y la ilustración.

### **Decorativa**

Además Tréboles (2016) hace mención al tipo de ilustración decorativa como “Esta ilustración acompaña a un texto en particular a fin de adornar una página, por ende son ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de las publicaciones que se realiza” (pág. 36).

Por esta razón se puede determinar que la ilustración que acompañe a un texto además de adornar una página, debe ser expresivo y cumplir el rol de comunicar siendo un soporte más para encaminar el mensaje que se desea transmitir.

## **Portadas**

La portada es entendida como la cubierta del libro o revista y necesariamente el diseño tiene que estar de acuerdo al diseño general del contenido. La ilustración está en relación con el tamaño de la portada en cuestión.

## **Infantil**

Finalmente Tréboles (2016) destaca a la ilustración infantil como: “Esta ilustración mucho depende de la edad en que se encuentre el lector tiene como objetivo ser clara y legible que argumente y transmita un mensaje para el público objetivo” (pág. 37).

Como su nombre lo indica su público objetivo son los infantes a quienes hay que mostrarles una ilustración clara y de fácil comprensión que exponga y transmita una idea o mensaje.

- **Usos de la ilustración**

## **Ilustración literaria**

Para Tréboles (2016) expone una idea referente a la ilustración literaria como:

Sirve para acompañar un texto literario y dar información sobre él, creando imágenes alusivas lo que se narra. Fue importante para el desarrollo cultural en el siglo XVIII. Tuvo un número importante de lectores de mediana edad y por tanto un gran número de artistas que creaban dichas imágenes. Representantes importantes fueron Eugene Delacroix y Gustave Doré.

Generalmente la ilustración literaria crea imágenes que sirven para hacer referencia a una narración con personajes propios de la época, situaciones diversas,



retratos que tuvieron pregnancia en el siglo XVIII, y que contribuyeron para el desarrollo cultural en aquel entonces.

### **Ilustración publicitaria**

La ilustración publicitaria transmite información entre productor-creativo-ilustrador y consumidor el objetivo que persigue es llamar de una u otra forma la atención del consumidor de algún producto o servicio en particular a través de un mensaje lo más claro posible con un estilo particular y llamativo.

### **Ilustración editorial**

La ilustración editorial es utilizada básicamente en la impresión de periódicos y revistas de todo tipo pues el dibujo o la imagen como tal complementa el texto de una edición que brinda una idea de forma general hacia el lector con solo mirarla.

## **2.3.2 Variable Dependiente**

### **2.3.2.1 Mitos y leyendas**

Para Aulestia (2012) el mito “son relatos basados en la tradición y en la leyenda creados para explicar el universo, el origen del mundo, los fenómenos naturales y cualquier cosa para la que no haya una explicación simple” (pág. 42).

Bajo este concepto se puede indicar que el mito y la leyenda son relatos de eventos o hechos que se originaron en pueblos antiguos en los cuales participaban seres y hechos sobrenaturales.

Para Villa (2009) tiene una perspectiva clara sobre mito y menciona lo siguiente:

“El mito llena en la cultura primitiva una función indispensable, expresa esperanzas, codifica la opinión; salvaguarda y refuerza la moral; garantiza la eficiencia del ritual y contiene las reglas prácticas para la guía del hombre. El mito es si un ingrediente vital de la civilización humana, no es una historia ociosa, sino una activa fuerza creativa; no es una explicación intelectual o una fantasía artística, sino un carácter de la primitiva fe y de la sabiduría moral (pág. 39).

De acuerdo al párrafo anterior, el mito también podría ser considerado como un ingrediente fundamental en el origen de la civilización pues a través de su narración se exponen rituales o anécdotas que sucedían a los antecesores en su debida época.

Según Villa (2009) expresa lo siguiente:

El mito relata una historia sagrada, es decir un acontecimiento primordial tuvo lugar en el comienzo del tiempo. El mito más que relatar una historia sagrada, equivale a revelar un misterio, pues los personajes del mito no son seres humanos, son dioses o héroes civilizadores (pág. 40).

Básicamente se puede indicar que el mito es una expresión cultural de pueblos ancestrales, donde los principales protagonistas de estos relatos o acontecimientos recaen en Dioses y seres sobrenaturales.

Por otro lado Villa (2009) en cuanto se refiere a leyenda indica lo siguiente:

En la leyenda los personajes de ésta incluyen una amplia variedad: héroes culturales que realizaron una hazaña especial, historias reales de per zonas que sobresalieron en vida por acciones realizadas, personajes fantásticos como duendes o gnomos, personas que han muerto y vuelven para recorrer este mundo, etc., cuya finalidad principal es la de reforzar los comportamientos aprobados por el grupo social (pág. 41).

Bajo la perspectiva del autor se puede indicar también que las leyendas realzan una circunstancia en particular acompañado de elementos que exaltan el folklore en la narración de hechos legendarios y que son transmitidos oralmente de generación en generación.

También Tangherlini como se citó en Aulestia (2012) menciona que:

Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente eco tipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece (pág. 35).

Normalmente las leyendas han sido contadas de generación en generación por esta razón el texto del relato ha sido modificado en varias ocasiones pero al final lo que se pretende es realzar las creencias populares y experiencias colectivas.

Según Fajardo y Naranjo (2012) establecen las diferencias entre mito y leyenda mismas que se detallan a continuación:

Los **MITOS**, básicamente se caracterizan por:

- La presencia de un héroe que es un ser sobrenatural, habitualmente se presenta poderes superiores a los demás mortales.
- Ser relatos reservados a los sacerdotes o determinadas castas sociales.

Las **LEYENDAS**, se caracterizan por:

- Estar basadas en hechos remotamente históricos.
- Hace referencia a lugares o personas concretas que existieron o existen (pág. 53).

Existen diferencias marcadas entre mitos y leyendas pues cada uno de ellos narra aspectos diferentes y con diferentes contextos, el primero realza la aparición de personajes sobrenaturales mientras que el segundo se enfoca en hechos reales sucedidos con anterioridad.

- **Mitología**

Según Aulestia (2012) define la mitología como:

La mitología son relatos que forman parte de una determinada religión o cultura de los discursos relativos a un saber, a una época o a una serie de creencias de carácter imaginario. La mitología está presente de una u otra forma en el mundo actual, ya que se trata de uno de los componentes que han moldeado la historia de nuestra cultura contribuyendo a perfilar la concepción humanística (pág. 43).

Dentro de la mitología se encuentra inmersas representaciones del tiempo, estaciones del año, signos zodiacales que representa un hecho irreal o increíble dentro de una determinada época.

De acuerdo con Aulestia (2012) “Se puede destacar los mitos más comunes dentro de una sociedad a los mitos culturales, de creación, griegos, bíblicos, de fecundidad, entre otros”.

Con éstos antecedentes se puede destacar que la mitología está directamente relacionada con los fenómenos naturales y del cosmos, es decir que busca una explicación del porqué de aquellas situaciones difíciles de otorgarle sentido.

### **Mitos cosmogónicos**

Para Montoya (2010) los mitos cosmogónicos pueden ser definidos como:

Los mitos cosmogónicos, que tratan de explicar la creación del universo, del hombre y de todo lo que le rodea, este tipo de mitos es el más usual en las sociedades arcaicas, algunas de ellas explican cómo los dioses, los titanes, los gigantes y seres sobrenaturales, dotados de un don especial, son los creadores de todo (pág. 22).

Como cita el autor básicamente los mitos cosmogónicos tratan de explicar la creación del mundo a través de distintas teorías que hacen referencia a dioses, o seres mitológicos entre ellos se puede citar a Zeus, Caos, Gea y Gaya entre otros que enriquecen a la mitología colocándola en otro contexto.

### **Mitos escatológicos**

También Montoya (2010) expone una idea en cuanto se refiere a los mitos escatológicos y menciona lo siguiente:

Los mitos escatológicos pretenden dar una explicación a los acontecimientos que van a suceder en un futuro (llamados también presagios). Pueden ser llamados también los del fin del mundo que sobrevienen por elementos como el agua o el fuego; atribuyéndosele a estos los terremotos, las inundaciones, las erupciones volcánicas, y toda clase de catástrofes naturales a las cuales el ser humano no tenía una explicación (pág. 22).

Normalmente estos mitos son conocidos como presagios que una persona tiene, éstos pueden ser expuestos a través de sueños donde se relata algún acontecimiento cercano y otros que refieren al posible fin del mundo.

- **Leyendas**

### **Rituales**

Deriver como se citó en Van del Hart, Witztum y Voogt (2015) definen al ritual como “un sistema de ceremonias o procedimientos religiosos o mágicos, que con frecuencia tiene una forma y un vocabulario especial, y que usualmente se asocia con ocasiones o acciones importantes” (pág. 4).

En la actualidad los rituales son entendidos por las personas como ceremonias en donde se llevan a cabo una serie de acciones basadas en alguna creencia de un pueblo o comunidad, básicamente esta actividad es desarrollado por pueblos indígenas.

## **Creencias**

Ryder como se citó en España (2009) menciona que “las creencias y a los valores culturales como elementos que tienen el importante papel de actuar como guías en las diversas y numerosas situaciones en las que nos vemos implicados con la ciencia y la tecnología en nuestras vidas” (pág. 51).

También puede ser definida como un pensamiento o una idea que asume una persona en común como verdadera y en ciertos momentos éstas creencias pueden actuar como temores o respeto hacia algo específico.

## **Religión**

De acuerdo a Llugsha (2014) la religión puede ser definida como el “conjunto de creencias y afirmaciones sobre la divinidad acerca de pautas morales, para la guía individual, social y de prácticas rituales. Virtud que mueva a tributar a dios el culto debido, también la religión es obligación de conciencia” (pág. 35).

Con base a este antecedente se puede manifestar también que la religión es un sistema cultural donde existen ciertos comportamientos entre los miembros de una misma religión.

- **Historia**

Para Sánchez (2009) “la historia involucra tanto la ocurrencia de hechos como un proceso histórico objetivo como el pensamiento sobre esos hechos, pensamiento que se hace posible mediante la conciencia crítica del historiador” (pág. 61).

Por otro lado al hablar de historia hace referencia al estudio de los antepasados, es decir es una narración que relata los acontecimientos suscitados en épocas anteriores.

### **2.3.2.2 Principios y valores**

Para Acción democrática (2009) los principios pueden ser definidos como:

El conjunto de valores, creencias, normas, que orientan y regulan la vida de la organización. Son el soporte de la visión, la misión, la estrategia y los objetivos estratégicos. Estos principios se manifiestan y se hacen realidad en nuestra cultura, en nuestra forma de ser, pensar y conducirnos. (pág. 35)

También se puede definir al término principio como reglas y normas que orientan el comportamiento de las diferentes personas en distintos contextos en los cuales se desempeñan.

Schwartz como se citó en España (2009) hace referencia a los valores como:

Resalta la importancia que se otorga a los valores en diferentes ciencias relacionadas con el comportamiento humano (Psicología, Sociología y Antropología) y destaca el papel central que tienen en la determinación de criterios para tomar decisiones, justificar acciones y evaluar, ya sea a las personas, a uno mismo o a los acontecimientos. En este sentido, los valores tienen naturaleza de criterios (pág. 51).

Además los valores, son el reflejo mismo del comportamiento basado en los principios. Son conductas o normas consideradas como deseables, es decir, cualidades que todos los seres humanos poseemos para sujetar el pensamiento al estilo de vida en cualquier tiempo y lugar.

### **2.3.2.3 Sociedad**

Para Amodio (2010) la sociedad puede ser descrita como:

Básicamente las sociedades humanas se encuentran constituidas por individuos que en conjunto forman grupos que articulan sus relaciones sobre la base de reglas que han producido a lo largo de su historia, tanto de manera autónoma como a través del contacto con otros grupos y sociedades (pág. 15).

Con este antecedente se puede conceptualizar el término sociedad como el conjunto de personas que interactúan en un determinado espacio físico y tiempo bajo determinadas normas y reglas.

#### **2.3.2.4 Cultura**

Para Boas como se citó en García (2011) la cultura es considerada como:

La totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva o individualmente en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo y de cada individuo hacia sí mismo, también incluye los productos de esas actividades y su función en la vida de los grupos (pág. 3).

Por lo tanto se puede definir el término cultura al conjunto de creencias, costumbres y tradiciones de una época o pueblo, entendiendo la riqueza independiente y características propias de los asentamientos existentes en general.

Harris como se citó en Barrera (2013) “La cultura... en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad” (pág. 3).

También se puede hablar de cultura como el aglomerado de conocimientos y costumbres que identifican y distinguen a un pueblo de otro.

Según Vera, Rodríguez y Grubits (2009) describen al término cultura como:

Un sistema de interrelaciones entre los procesos individuales ontogenéticos, los sociales e históricos del comportamiento colectivo en un corte de tiempo y los antropológicos e históricos que hacen posible los productos culturales, incluyendo a las manifestaciones artísticas, cotidianas, científicas, tecnológicas y las de tipo folklórico (pág. 100).

Así pues la cultura también puede ser referida como costumbres, actividades o comportamientos humanos, mismos que son transmitidos de generación en



generación entre los diferentes grupos de personas que comparten la misma ideología.

Finalmente Aulestia (2012) expresa que: “La cultura ecuatoriana es una mezcla de las influencias del conquistador español, con las tradiciones ancestrales de pueblos Precolombinos. La población de Ecuador pertenece a muchas diferentes etnias, por tanto es muy diversa” (pág. 46).

Por otro lado, el término cultura sirve en gran medida para realizar una descripción de épocas contemporáneas analizando las distintas reglas y normas de inclusión, donde se identifica valores y modos de supervivencia de los pueblos.

## **2.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

- **Hipótesis nula**

La ilustración como instrumento **NO ayuda** en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador en los niños de sexto año.

- **Hipótesis alterna**

La ilustración como instrumento **SI ayuda** en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador en los niños de sexto año.

### **Señalamiento de Variables**

#### **Variable Independiente:**

Ilustración

#### **Variable Dependiente**

Mitos y Leyendas

## CAPÍTULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación tendrá un enfoque cuali-cuantitativo que a continuación se describe:

- **Enfoque Cualitativo**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el enfoque cualitativo lo definen como: “La Investigación Cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (pág. 358).

Partiendo de este concepto se realizarán entrevistas a expertos en el área de la ilustración para definir rasgos característicos y otros ítems que aporten al proyecto físico del diseño, por tanto se puede indicar que el enfoque es cualitativo porque ayudará en el proceso de bocetaje y el desarrollo de la gráfica en base al tratamiento de la información obtenida de acuerdo al contexto del proyecto en curso.

Además para la validación de la propuesta se aplicará un focus group con los estudiantes del sexto año de educación general básica de acuerdo a los resultados de la población y muestra que determinará el número de alumnos que participarán en el conversatorio luego de aquello se procederá a realizar un análisis e interpretación de la información que planteará el veredicto final de acuerdo al alcance de la propuesta.

- **Enfoque Cuantitativo**

Para Miler (2011) el enfoque cuantitativo puede ser definido como:

“Permite evaluar los datos de manera científica o de forma numérica con ayuda de la estadística. Se necesita que entre los elementos de la investigación exista una relación y que se pueda delimitar y saber dónde se inicia el problema y cuál es su dirección. Usa la metodología descriptiva, analítica y experimental” (pág. 622).

El sustento para el enfoque cuantitativo serán los datos estadísticos recabados a través de la encuesta a docentes los mismos que permitirán identificar el problema en cuestión, para la obtención de resultados, se tabularán, analizarán e interpretarán los datos para identificar la proyección de la investigación.

### **3.1.1 Modalidad básica de la investigación**

La presente investigación se desarrollará a través de la investigación de campo y bibliográfica.

- **Investigación bibliográfica o documental**

Según Díaz, M (2015) Conceptualiza la investigación bibliográfica como: “se trata de textos impresos o escritos que aportan una visión de conjunto de un tema específico y que suelen estar publicadas en forma de libro o compilación encuadernada, cosida o cubierta con una pasta” (pág. 24).

El procesamiento de información se realizará con base a las variables objeto de estudio (Ilustración, mitos y leyendas).

- **Investigación de campo**

Para Herrera, Medina y Naranjo (2004) la investigación de campo puede ser definida como: “El estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto” (pág. 95).

Se desarrollará esta modalidad de investigación porque permitirá al investigador inmiscuirse dentro de las instituciones educativas con el objetivo de conocer a ciencia cierta la realidad de la institución y obtener información primaria a través del focus group con los estudiantes.

### **3.1.2 Nivel o tipo de investigación**

Según la naturaleza de los objetivos se aplicarán los siguientes tipos de investigación

#### **Descriptiva**

Miler (2011) señala que la investigación descriptiva puede ser definida como:

La descripción, registro, análisis e interpretación, mediante análisis. En ésta investigación se ven y se analizan las características y propiedades para que con un poco de criterio se las pueda clasificar, agrupar o sintetizar, para luego poder profundizar más en el tema. En la investigación descriptiva se trabaja sobre la realidad de los hechos y su correcta interpretación (pág. 623).

El uso de la investigación descriptiva servirá para recabar información específica referente al grupo objetivo y entrevista a expertos para determinar las fases en el proceso de ilustración.

#### **Exploratoria**

Para (Maldonado, 2015) “Se realiza con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior”. (pág. 39)

A través de este tipo de investigación se pretende obtener una visión general del tema de estudio, determinar si existen cuentos referentes a mitos y leyendas precolombinos, el comportamiento de los estudiantes con el producto final y la información que los docentes puedan facilitar para determinar si es o no viable la propuesta.

## **3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **3.2.1 Población**

Para (Dr. Roberto Hernández Sampieri, 2006) la población es “el universo de las cosas o sujetos de los cuales derivan las preguntas de investigación. Por tanto es necesario definir las características comunes de las unidades u objetos de estudio” (pág. 235).

Para el desarrollo de la población referente al número de estudiantes y docentes que aportarán para la validación y justificación de la propuesta, se realizó un oficio dirigido a la Directora Nacional de Investigación Educativa, licenciada Pamela Alexandra Ordoñez Herrera que a través del Ministerio de Educación se pudo determinar 12 establecimientos educativos de la ciudad de Ambato que participarán en la investigación del presenta tema. Ver en anexos, solicitud de investigación, en los cuales constan los siguientes:

**Tabla 1**  
*Establecimientos educativos participantes*

<b>Código AMIE</b>	<b>Institución educativa</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>Número de docentes</b>
18H00128	Unidad educativa Las Américas	37	1
18H00108	Unidad educativa Ambato	79	2
18H00022	Unidad educativa Fe y Alegría	68	2
18H00026	Agropecuario Luis A. Martínez	---	---
18H00027	Unidad educativa Guayaquil	38	1
18H00110	Teresa Flor	79	2
18H00138	Bolívar	64	1
18H00156	Fiscomisional Juan Bautista Palacios	30	1
18H00157	Liceo Juan Montalvo	73	1
18H00001	Unidad educativa Rumiñahui	43	1
18H00129	Unidad educativa Luis A. Martínez	42	1
18H00036	Unidad educativa Mario Cobo Barona	36	1
	<b>TOTAL</b>	589 estudiantes	14 profesores

En la lista de los establecimientos educativos no consta con datos la unidad educativa Agropecuario Luis A. Martínez debido a que no tiene sexto grado de E.G.B.

Por otra parte para determinar la población para el sustento de la ilustración, se ha tomado como referente a ilustradores con prestigioso recorrido de los cuales destacan:

Dis. Israel Pardo B.

Dis. Diego Lara S.

Dis. Andrés Medina M.

### 3.2.2 Muestra

De igual forma para (Dr. Roberto Hernández Sampieri, 2006) la muestra es: “una representación significativa con características similares de los demás objetos de estudio, generalmente no superior al 5% que es mucho menor a la población global” (pág. 140).

Para el cálculo de la muestra referente al número de docentes de sexto año de educación general básica se trabajará en su totalidad, al igual que el número de ilustradores prescripto en el párrafo anterior, mientras que para obtener la muestra del número de alumnos a los cuales se aplicará el focus group se procederá a determinar mediante la siguiente fórmula:

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

Donde:

n: Tamaño de la muestra

pq: Probabilidad de ocurrencia

N: Universo de estudio

e: Error de muestreo (5% = 0.05)

k: Coeficiente de corrección (1.96)

Reemplazando los datos se obtiene:

$$n = \frac{0.25 \times (589)}{(588)(0.00127) + 0.25}$$

$$n = \frac{147.25}{0.996}$$

$$n = 147$$

En conclusión: para los 489 estudiantes de las instituciones planteadas se debe aplicar el focus group a 147 alumnos se ha resuelto dividirlo entre el número de unidades educativas que dan como resultado a 13 estudiantes por cada institución.

### **3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**



### 3.3.1 Variable independiente: Ilustración

**Tabla 2**

*Análisis de la variable independiente*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La ilustración es una disciplina del diseño gráfico que consiste en crear imágenes, formas, mezclar colores y plasmar la idea fundamental de un texto; es imprescindible, en el proceso de producción como en su exhibición, porque permiten transmitir un resumen visual del tema.	Pedagogía	Proceso de enseñanza	¿Considera usted que las ilustraciones influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños?	Cuestionario/Encuesta
		Material didáctico	¿Considera usted que la utilización de ilustraciones permite a los niños ser más creativos?	
	Diseño gráfico	Creatividad	¿Considera usted que las imágenes o ilustraciones llaman la atención de los niños?	Preguntas/Entrevista
		Historia	¿Considera usted que el uso de la ilustración ayudaría a la asimilación de conocimientos en los niños sobre mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos?	

### 3.3.2 Variable dependiente: Mitos y Leyendas

**Tabla 3**

*Análisis de la variable dependiente*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Leyenda: Narración con una gran riqueza de elementos imaginativos y que generalmente quiere hacerse pasar por verdadera.	Tradición	Costumbres	¿Considera usted que existe información suficiente de los orígenes de las culturas Precolombinas asentadas en el territorio?	Cuestionario/Encuesta
		Formas de vida	¿Considera importante hablar sobre los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos a los niños?	
Explica las costumbres, sentimientos, ideales, actitudes y maneras de entender la vida o de una sociedad a través del tiempo.	Sucesos sagrados	Creencias	¿Tiene conocimiento sobre las creencias de los pueblos Precolombinos?	

Mito: Narración de acontecimientos sagrados y primordiales, que hacen referencia a seres de calidad superior como dioses, héroes.

Es un relato tradicional de acontecimientos prodigiosos, sorprendentes.

Hechos  
prodigiosos  
(Historia)

Acontecimientos

¿Conoce o ha escuchado de algún suceso histórico que se haya dado en los pueblos Precolombinos?

Cuestionario/Encuesta

### 3.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**Tabla 4**

*La entrevista*

Preguntas Básicas	Explicación
<b>¿Para qué?</b>	Recopilar información referente a la ilustración
<b>¿A qué personas?</b>	Ilustradores
<b>¿Sobre qué aspectos?</b>	La importancia de la ilustración, tipos y técnicas
<b>¿Quién?</b>	El Investigador
<b>¿A quiénes?</b>	Dis. Israel Pardo Dis. Andrés Median Dis. Diego Lara
<b>¿Cuándo?</b>	Meses de Julio – Agosto 2016
<b>¿Dónde?</b>	Ciudad de Ambato
<b>¿Cuántas veces?</b>	Una sola vez
<b>¿Técnicas de recolección?</b>	Entrevista
<b>¿Con qué instrumentos?</b>	Cuestionario

**Tabla 5**

*La encuesta*

Preguntas Básicas	Explicación
<b>¿Para qué?</b>	Diagnosticar la importancia de la ilustración en el aprendizaje de los mitos y leyendas.
<b>¿A qué personas?</b>	Docentes
<b>¿Sobre qué aspectos?</b>	Importancia de los mitos y leyendas, existe o no información suficiente
<b>¿Quién?</b>	El Investigador
<b>¿A quiénes?</b>	Docentes de sextos grados de E.G.B
<b>¿Cuándo?</b>	Noviembre 2016
<b>¿Dónde?</b>	Ciudad de Ambato
<b>¿Cuántas veces?</b>	Una sola vez
<b>¿Técnicas de recolección?</b>	Encuesta
<b>¿Con qué instrumentos?</b>	Cuestionario

**Tabla 6**  
*Focus group*

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Validación de la propuesta
¿A qué personas?	Alumnos
¿Sobre qué aspectos?	Reconocimiento de personajes, Atención, acción impulsiva
¿Quién?	El Investigador
¿A quiénes?	Alumnos del sexto año de E.G.B
¿Cuándo?	Noviembre 2016
¿Dónde?	Ciudad de Ambato
¿Cuántas veces?	Una sola vez
¿Técnicas de recolección?	Focus group
¿Con qué instrumentos?	Ficha de observación

### 3.5 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

Para la recolección de datos se aplicarán técnicas y herramientas que son utilizadas para analizar y desarrollar los distintos sistemas de información, las encuestas y entrevistas mediante un cuestionario y el focus group mediante una presentación. Todos estos instrumentos se aplicarán con la finalidad de buscar información útil para el proyecto de investigación.

**Tabla 7**  
*Recolección de información*

Técnicas de investigación	Instrumento de recolección de información
<b>Información Secundaria</b>	
<b>1. Lectura Científica</b>	Tesis, libros y otros documentos que contengan información referente a las variables de estudio.
<b>Información Primaria</b>	
<b>1. Encuesta</b>	Cuestionario
<b>2. Entrevista</b>	Cuestionario
<b>3. Focus group</b>	Guion

### 3.5.1 Encuesta

Según (Grasso, 2006) la encuesta “es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad” (pág. 13)

La encuesta permitirá determinar las dimensiones pedagógicas en los estudiantes, la tradición y trascendencia de los mitos y leyendas Precolombinos en la actualidad si se estudia el tema en cuestión y sucesos sagrados como veneraciones, dioses que en la época inca se adoraban y rendían culto.

**Tabulación de la información:** para proceder a la tabulación de datos de la encuesta, se realizará a través del programa Excel o SPS, lo que nos permitirá verificar las respuestas e interpretar de mejor manera los resultados de la investigación.

**Analizar gráficos estadísticos:** para proceder al análisis de datos se realizará por medio de porcentajes que nos permitirá interpretar los resultados que proyecte

### 3.5.2 Entrevista

Para (Dr. Roberto Hernández Sampieri, 2006) define “como una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) u otras (entrevistados)”. (Cap. 14 - pág. 597)

La entrevista permitirá reconocer la importancia de la ilustración en la actualidad, los rasgos y características de la gráfica orientada a los niños de la mano de grandes diseñadores.

### **3.5.3 Focus group**

Según (Gómez) “el focus group es una técnica que centra su atención en la pluralidad de respuestas obtenidas de un grupo de personas, y es definida como una técnica de la investigación cualitativa cuyo objetivo es la obtención de datos por medio de la percepción”

El focus group permitirá analizar el alcance de la propuesta, misma que será aplicada a los alumnos de las distintas unidades educativas de los sextos años de educación general básica. Para el efecto se deberá transcribir el conversatorio para finalmente obtener las debidas conclusiones.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. DISEÑO**

#### **4.1 MEMORIA DESCRIPTIVA Y JUSTIFICATIVA**

##### **4.1.1 Proyecto**

La presente investigación es importante porque fortalecerá el aspecto cultural encaminada a crear una alternativa de reconocimiento de mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador a través de la ilustración de ésta manera fomentar el aprendizaje en los niños.

En la actualidad se ha observado que existe deficiencia en el aprendizaje referente a hechos históricos, personajes y fechas con respecto a los estudios sociales, materia que es impartida en los sextos años según la malla curricular de educación general básica, la deficiente comprensión, y la asimilación de conceptos en los niños es muy notorio según (Aguayza, 2016) mediante la publicación de un cuento referente a los mitos y leyendas Precolombinos teniendo como base la ilustración, lo que se busca es rescatar la tradición y riqueza cultural los pueblos, incentivando la lectura y despertando la imaginación en los niños.

Los principales beneficiarios con la realización de la presente propuesta serán los estudiantes de los sextos años de E.G.B de la ciudad de Ambato puesto que contribuirá a mejorar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje en el área de los estudios sociales.

La realización de la propuesta genera gran interés ya que aportará a la asimilación de conocimientos y datos históricos fortaleciendo los conocimientos referentes a las culturas Precolombinas y despertando el interés por los mitos y leyendas de aquella época.



Es factible porque es un aporte a la sociedad y lo que se busca es resaltar las creencias y costumbres de los pueblos precolombinos del Ecuador a través de sus mitos y leyendas que fueron contados generación tras generación y plasmarlo en el papel para que sea mayormente difundido y no muera.

#### **4.1.2 Referencias**

Dentro de las escuelas particularmente en los niños de sexto año de educación general básica el estudio de hechos o sucesos históricos precolombinos en la materia de ciencias sociales es de cierta manera estudiada y comprendida pero no analizada a profundidad según resultado de las encuestas realizadas a los profesores de sexto años de E.G.B, es por ello la necesidad de adaptar la ilustración de acuerdo a la historia para que contribuyan al reconocimiento de mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador y fomentar en los alumnos el aprendizaje de las raíces ancestrales

El Ministerio de Educación es el ente regulador de la enseñanza en el Ecuador, este departamento es quien elabora el pensum académico según las necesidades de los jóvenes, sin embargo no es hasta que el niño llega a sexto año, en el área de los estudios sociales donde se estudian temas relacionados a mitos y leyendas precolombinos.

Bajo estos parámetros se ha identificado que la forma más común de llamar la atención de los niños y niñas a la lectura es a través de géneros narrativos que destaquen la comedia, el drama, el suspenso, la aventura y fantasía y es ahí donde se debe trabajar a través de ilustraciones que ayuden al reconocimiento de mitos y leyendas de los pueblos precolombinos por medio de cuentos y encajando en el género que evoque mayores emociones y transmitan el conocimiento adecuado hacia los estudiantes.

### **4.1.3 Análisis de factibilidad**

De acuerdo con las bases de las conclusiones del proyecto se puede afirmar que el proyecto es viable en los siguientes ámbitos:

- **Operativa**

La elaboración de los cuentos mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador es factible porque mejora la asimilación de los conocimientos principalmente en el área de estudios sociales en los niños de sexto año de educación básica de la ciudad de Ambato, sustentado a través de una previa investigación tomando como referencia la opinión de expertos para resolver todas las dudas de ilustración y las encuestas a docentes de diversas instituciones.

- **Político**

La propuesta se encuentra sustentado bajo el objetivo 5 del Plan Nacional del Buen Vivir, al ser una fuente de riqueza cultural y aporte para el desarrollo didáctico en los niños, además de respetar los acuerdos y políticas internas que se rigen en los distintos establecimientos.

- **Tecnológico**

Los cuentos de mitos y leyendas precolombinos son factibles tecnológicamente debido a que para su ejecución se utilizarán programas de diseño y proveerá en el mejor de los casos su rápida producción, tomando alcance en varias instituciones que deseen adquirirlo.

- **Organizacional**

El proyecto es viable dentro del ámbito organizacional debido a que se lo realiza bajo un cronograma de actividades desarrollándolo paso a paso hasta llegar a la conclusión del proyecto de investigación, el manejo de los tiempos es de vital

importancia ya que se deben realizar ciertas gestiones para conseguir información y elaborar el tema.

- **Económico- financiero**

Si bien el proyecto es auto financiado, al ser un tema de investigación podrá servir como una propuesta para la elaboración de los demás cuentos, sustentado en el ámbito cultural se espera exista apoyo por parte del municipio o autoridades de la Universidad Técnica de Ambato.

- **Legal**

La propuesta dentro del ámbito legal no infringe alguna norma o ley establecida a nivel local, municipal o de la institución, por lo tanto el Congreso Nacional (2003) dentro del Código de la Niñez y Adolescencia, en el Capítulo III, en los derechos relacionados con el desarrollo, señala:

**Art. 34. Derecho a la identidad cultural:** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer, y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos, y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores. (pág. 6)

Por lo antes señalado se establece que los niños/as y adolescentes tienen derecho a fortalecer su identidad cultural, es por ello la necesidad de implementar la presente propuesta que está enmarcada en dar a conocer los mitos y leyendas Precolombinas.

#### **4.1.4 Fundamentación de la propuesta**

- **Comunicación visual**

Según la página (subcutaneo creative, 2013) “Es la relación directa que existe de la imagen y el significado, tomando en cuenta que la imagen es un factor directo de reacción, simbolización y percepción, la imagen debe de tener su propio significado y fácil de comprender”

A partir de éste concepto se puede argumentar que la imagen es la percepción que el ser humano tiene de un objeto o símbolo, y éste se transforma para nosotros en una sensación, un sentimiento dependiendo lo que su creador haya querido transmitir.

- **Elementos de la comunicación visual**

### **El signo**

Según Ferrer y Gómez (2013) definen el término signo como:

Hace mención a otra cosa (referente); es conocido como la materia prima del pensamiento y por ende está presente dentro de la comunicación. Este puede ser interpretado de diferentes formas y se lo puede encontrar en las palabras, las imágenes, los sonidos, los actos y/o los objetos. Es decir, carecen de algún significado por sí mismos, los individuos son quienes establecen un sentido en particular cuando se los interpreta (Ferrer Franquesa & Gómez Fontanills, 2013, pág. 17).

Por tanto se puede decir que son los individuos quienes dan sentido a los signos y los interpreta a su manera pues éste tiene la particularidad de adoptar un significado, estos pueden ser encontrados tanto en palabras, imágenes u objetos.

### **El símbolo**

Según Bruce-Mitford (2008) “el símbolo es un objeto o una idea que representa o señala otra de una forma más o menos explícita” (pág. 2).

El símbolo es la caracterización perceptible de una idea, es decir exterioriza un pensamiento para que pueda ser reconocida por las personas de una forma rápida y sencilla.

- **Grado de iconicidad**

Para Colell y Bernat (2013) “La expresión iconicidad hace referencia al mayor parecido entre una imagen y lo que representa en vida real. Es decir, la relación de apariencias entre la propia imagen y su referente” (pág. 1).

Es por ello que también se puede indicar que la iconicidad corresponde al grado de realismo de una imagen en particular característica, enmarcado en distintos niveles.

- **Leyes de la Gestalt**

Bajo la perspectiva de García, de Horna y Serna (2010) las leyes de la Gestalt se enfocan en el nivel perceptivo de las personas por ello hacen mención a lo siguiente:

A lo largo de la historia reciente, diferentes personas han estudiado de qué forma se percibe. Entre ellas, destacan las que formaron el grupo de la Gestalt, que en alemán significa «forma». Su teoría mantiene que lo que se percibe se hace de manera global y no por medio de la suma de sus partes.

Por otro lado Leone (2013) indica que: “Lo percibido deja entonces de ser un conjunto de manchas o de sonidos inconexos para tomarse un todo coherente: es decir: objetos, personas, escenas, palabras, oraciones, etc.”. De esta manera el cerebro humano convierte lo percibido en algo novedoso, con base a elementos que percibe del entorno, sin embargo la creación de estos elementos en ciertos momentos pueden ser inexactos.

El preámbulo general de la Gestalt se basa en generar pregnancia en el individuo basado en leyes como la simetría cuando una imagen es igual a la otra, la semejanza elementos del mismo tamaño, color, forma etc., la proximidad cuando existen elementos agrupados o la ley del cierre que forma una figura sin la necesidad de que ésta se encuentre totalmente terminada entre otras.

- **Cuento**

De acuerdo con Molina (2010) establece que la palabra cuento hace mención a:

Una narración breve, oral o escrita, de un evento ficticio. Auténticamente el cuento es una de las formas literarias populares más antiguas de transmisión oral, pues aún se mantiene viva ya que existen innumerables recopilaciones modernas que aglutinan cuentos regionales, folklóricos, tradicionales y exóticos (pág. 2).

Con base a lo expuesto por el autor citado se puede agregar que el cuento relata de forma oral acontecimientos populares no reales que son contados de generación en generación y tienen cierto grado de alteración según la persona vaya narrando.

- **Tipos de cuento**

Según Román (2010) establece dos tipos de cuentos, mismos que son descritos a continuación:

**El cuento popular:** es una narración tradicional de transmisión oral. Se presenta en múltiples versiones, que coinciden en la estructura pero discrepan en los detalles. Tiene tres subtipos: los cuentos de hadas o cuentos maravillosos, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres. El mito y la leyenda son también narraciones tradicionales, pero suelen considerarse géneros autónomos.

**El cuento literario:** es el cuento concebido y transmitido mediante la escritura. El autor suele ser conocido, El texto, fijado por escrito, se presenta generalmente en una sola versión, sin el juego de variantes característico del cuento popular (pág. 1).

Es decir, el cuento popular se enmarca en lo tradicional pues los narradores aplican varias versiones para su relato, su característica principal es que es transmitido por vía oral, por su parte el cuento literario es difundido de forma escrita y bajo una sola versión que no puede ser modificado.

- **Partes del cuento**

Para Saca (2013) el cuento se encuentra establecido por tres partes siendo estas introducción, desarrollo y desenlace, a continuación se realiza una breve descripción de cada uno de estos elementos:

**Introducción o planteamiento:** la parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

**Desarrollo o nudo:** es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.

**Desenlace o final:** parte donde se suele dar el clímax, la solución a la historia y finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace. Puede terminar en un final feliz o no (pág. 37).

Bajo esta perspectiva se puede establecer entonces que el cuento consta de tres partes a su haber: **introducción**, cuya función es dar a conocer los personajes que van a intervenir, además de una breve explicación de lo que se va a tratar, **el desarrollo**, en esta parte se relata la historia conforme hayan sucedido los acontecimientos que realzan el cuento, finalmente se encuentra **el desenlace**, donde se destaca la solución al conflicto, es considerada como la parte de más suspenso para el lector puesto que este no conoce si tendrá un desenlace feliz o desenlace triste.

- **Narración**

De acuerdo con Sánchez y Lapaz (2015) “La narración tiene como característica esencial la transformación de estados y situaciones y, por lo tanto, la discontinuidad. La narración insiste en la dimensión temporal y dramática del relato; su contenido está formado por acciones o acontecimientos vistos como procesos”.

En concordancia con lo citado por el autor se puede agregar que la narración es el relato mismo por personas de ciertos acontecimientos cuyo origen surge de lo real o ficticio.

Por otro lado Zavala et. al. (2010) “el texto narrativo se define como el discurso que trata de incorporar lingüísticamente una serie de acontecimientos ocurridos en el tiempo y que tiene una coherencia causal o temática” (pág. 1).

Además, dentro de la narración necesariamente deben estar inmersos personajes, escenarios y tiempo donde se desarrolló el acontecimiento con el objetivo de que la historia relatada tenga un matiz de suspenso y entretenimiento.

- **Tipos de narración**

De acuerdo con Simonovch (2012) establece siete tipos de narración, mismos que son descritos a continuación:

**Historia:** Narración verdadera de los acontecimientos pasados y hechos memorables.

**Crónica:** Artículo periodístico sobre temas de actualidad en que se observa el orden de los tiempos.

**Cuento:** Narración corta de ficción que en sus inicios se transmitía oralmente. Tiene pocos personajes

**Novela:** Obra literaria de mayor extensión que el cuento. Narra una acción fingida en todo o en parte. Se divide en capítulos. Tiene muchos personajes. Puede narrar varias historias paralelas, en varios lugares diferentes. Tiene un hilo conductor.

**Proverbio:** Es un enunciado sentencioso.

**Refrán:** Proverbios españoles. Sentencias breves, habitualmente, de autor desconocido. La mayoría son observaciones acuñadas por la experiencia colectiva a lo largo del tiempo, con temas que van desde la meteorología hasta el destino invariable y fatalista de existencia. Constituyen el bagaje cultural del pueblo en tiempos en los que la tradición oral pasaba la sabiduría popular de una generación a otra.

**Fábula:** Narraciones que terminan con una enseñanza llamada moraleja. Muchas veces los personajes son animales o cosas que personifican acciones humanas (Simonovich, 2012).

Se pueden identificar diferentes tipos de narración donde el objetivo de cada uno de estos es dar a conocer acontecimientos ocurridos con base a fundamentos reales o ficticios dependiendo del tipo.



- **Ilustración**

Para Carrillo y Vizuet (2014) la ilustración puede ser definida de la siguiente manera:

La ilustración no se la enmarca en una sola definición, pero se describe como una rama del dibujo y del diseño que componen un panorama de la realidad de la imaginación más amplia y de emociones intangibles convertidas en algo físico y visible (pág. 43).

Se puede afirmar que las ilustraciones son imágenes, dibujos que dependiendo del público al cual está dirigido ayudan al lector a comprender cierta información a través de este medio, la ilustración además es la madre de la creatividad porque dentro de un diseño ilustrado intervienen varios elementos que ayudan a la composición entre ellos está la cromática, el trazo, zonas áureas o de mayor atención, conceptualización de elementos que fortalecen el concepto general y por supuesto la idea original.

- **Géneros de ilustración**

De acuerdo con (Cristina Martín Quiles, 2012) Los géneros de la ilustración son las siguientes:

Conceptual: Son aquellas que no están obligadas a referir datos proporcionados por el texto o argumento sino generar una idea personal referente al tema de ilustración.

Narrativa: Muestran una secuencia de sucesos según un guion literario debiéndose mantener un equilibrio entre la ilustración y la imaginación del lector.

Decorativa: Son aquellas que fusionan la ilustración con el texto con el objetivo de embellecer la página, suelen ser utilizados como un gran recurso para la publicación en revistas.

Cómic: Está basado en un guion donde la ilustración se emplea a modo de película donde se cuenta una historia con personajes y elementos caracterizados por el autor.

Infantil: Depende de la edad de los lectores para ser utilizado, en este género se utiliza un tipo de ilustración legible y clara para transmitir el mensaje de la obra.

Portada: la ilustración abarca por lo general toda la cubierta de la aportada de un libro o revista.

Publicitaria: La ilustración es utilizada para dar forma y personalidad a una marca o producto haciendo énfasis al impacto y eficacia visual.

- **Medios de ilustración**

Bajo la perspectiva de Tréboles (2016) se identifican ciertos medios que potencializan la realización de una determinada obra (ilustración), así por ejemplo menciona los siguientes:

**Acuarelas:** para el empleo de esta técnica se utiliza colores diluidos en agua de esta manera dar al trabajo final un toque especial.

**Lápices de Colores:** básicamente al utilizar esta técnica se logra un acabado graso, suave y brillante en el trabajo, la forma de utilización es similar a la de un lápiz normal.

**Pluma y tinta:** es considerado como uno de los medios más tradicionales de la ilustración pues la calidad y precisión del dibujo mucho depende de este medio además exige mucha dedicación.

**Pasteles:** la denominación de color pastel obedece a la sensación de ser suave que se muestra de distintos colores.

**Gouache:** Es considerada como una acuarela opaca que es utilizada para obtener un efecto de pinceladas con un flujo espontáneo.

**Digital:** Son ilustraciones realizadas por ordenador, existen programas que emulan las técnicas reales, sin embargo la técnica vectorial es la más interesante de este campo.

**Óleos:** Es una técnica pictórica consistente en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites (Tréboles Gualotuña, 2016).

Por lo tanto, a través de lo citado por el autor se identificaron medios que ayudan a la consecución de una determinada obra o arte, siendo la más utilizada por los ilustradores el medio digital por su fácil reproducción.

- **Uso de la ilustración**

### **Ilustración Científica**

Para Pérez (Pérez, 2014) la ilustración científica puede ser definido de la siguiente manera:

Es una rama de la ilustración artística y una herramienta fundamental en la comprensión del conocimiento cuya información cuenta como fuente a la ciencia, el objetivo que persigue esta ilustración es transmitir información científica, por lo

tanto la exactitud y el detalle tienen prioridad por sobre lo artístico. El grado de detalle y la complejidad puede variar desde esquemas muy sencillos (no muy llamativos pero prácticos) hasta representaciones casi foto-realistas, dependiendo de lo que se quiera mostrar (pág. 2).

Como se ha mencionado en el epígrafe anterior la ilustración científica busca transmitir y facilitar el entendimiento de textos, revistas, folletos de carácter científico hacia el lector, esta información puede estar inmersa en diseño sencillos o representaciones muy complejas que son consideradas como foto-realistas.

### **Ilustración Literaria**

Se llama ilustración literaria porque es utilizada para acompañar un texto literario y brindar información sobre este tema, creando imágenes alusivas lo que se está narrando.

### **Ilustración Publicitaria**

Se conoce como ilustración publicitaria aquella que va impregnada en las etiquetas de los envases y al packaging de los diferentes productos, folletos promocionales o carteles, y se usa para ofrecer una información sobre el producto a simple vista, el objetivo que persigue es brindar información hacia el consumidor final.

### **Ilustración Editorial**

El diseño editorial es netamente utilizado en la impresión de revistas, diseño gráfico, portadas de discos, carteles, diseño de webs, cuyo objetivo es transmitir un mensaje claro hacia sus lectores.

- **Cromática**

De acuerdo con Miró (2015) “el círculo cromático es una forma de ordenar los colores básicos en función de sus cambios de tono. Se parte de un color que se va transformando en otro y se termina en el color de partida” (pág. 66).

A partir de ello el autor establece ciertas combinaciones que seguidamente se detalla:

- Los colores numerados con el número 1 son primarios: magenta (ma), amarillo (am) y cian (ci).
- Los colores numerados con el número 2 son secundarios: verde (ve), azul (az) y rojo (ro).
- Los colores numerados con el número 3 son terciarios y se obtienen mezclando un primario con un secundario próximo: amarillo + verde = verde amarillento (ve-am), cian + verde = verde cian (ve-ci), amarillo + rojo = rojo amarillento (ro-am), magenta + rojo = rojo magenta (ro-ma), cian + azul = azul cian (az-ci), magenta + azul = azul magenta (az-ma). (pág. 66)

Con este antecedente, se pueden identificar **colores cálidos** mismos que comunican alegría, van desde el rojo hasta el amarillo, **colores fríos** mismos que transmiten tranquilidad, **colores claros** transmiten frescura y **la gama de grises** que son considerados como colores neutros, sin embargo estos pueden comunicar tristeza o a su vez tecnología.

- **El color**

Para Netdisseny (2010) el color puede ser definido como: “una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda” (pág. 3).

Por lo tanto el color es el resultado final de las percepciones del ojo del ser humano que son producidas a diferentes distancias de onda.

- **Tipografía**

Como se citó en Galabay (2015) definen a la tipografía como: “la disciplina y la práctica profesional que media entre el contenido de un mensaje y el lector que lo recibe” (pág. 22).

Bajo este antecedente se puede exponer que la tipografía ayuda a la reproducción de un mensaje en concreto a través de letras que en su conjunto forman palabras. La tipografía ayuda a que un texto sea elegante y de fácil comprensión para el lector.

- **Tipografía y sus características**

Según Ayala (2012) establece los siguientes tipos de tipografía, mismos que se detallan a continuación:

**Romanas:** Dentro de este tipo se encuentran las fuentes cuyo contraste es alto entre los elementos rectos y curvos que proporcionan un alto nivel de legibilidad para el lector.

**Palo Seco:** Sus orígenes datan del siglo XIX, en donde las mayúsculas se vuelven a las formas griegas donde su forma es con base a círculos y líneas rectas.

**Rotuladores:** Las fuentes rotuladas advierten más o menos claramente el instrumento y la mano que los creó y la tradición caligráfica o cursiva en la que se inspiró el creador.

**Decorativas:** Estas fuentes fueron concebidas para un uso esporádico y aislado.

- **Diagramación**

Según Cumpa (2011) establece que “diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores)” (pág. 12).

Con base a lo manifestado por el autor se puede añadir que la diagramación en ocasiones también es llamada maquetación cuyo propósito es brindar una apariencia estética agradable con base a la distribución del texto.

- **Formato**

El formato depende en gran medida del público objetivo al cual irá dirigida la publicación, según Galabay (2015) establece lo siguiente:

El formato es el punto de partida al momento de realizar un diseño, es ahí donde se determina las limitaciones físicas y los requisitos del medio o de la forma que se va a utilizar a lo largo de todo el diseño, pero hay que tener en cuenta que el formato debe estar relacionado a su función (pág. 16).

Se puede decir que el formato es parte fundamental dentro del diseño editorial, ayudará a economizar material y tiempo, aportar con estética y funcionalidad de acuerdo a lo que se desee plantear como un cuento un folleto entre otros.

- **Tipos de formatos**

De acuerdo con Galabay (2015) establece cinco series de formatos, mismos que a continuación se describen:

**La serie A:** es la más reconocida, en ella se incluye el formato A4, que es la medida europea estándar de papel carta.

**La serie B:** proporciona medidas intermedias con respecto a las de la serie A, aunque su uso es poco frecuente.

**La serie C:** se usa sobretodo en carpetas, tarjetas postales y sobres.

**Un sobre C4:** es idóneo para una hoja A4

**En las series RA y SRA:** se especifican los formatos del papel sin guillotinar que se utiliza en las imprentas. Son ligeramente más grandes que los de la serie A, para poder sujetarlos en la prensa, guillotinar e imprimir a sangre.

Por otro lado existen los formatos no estándar, estos formatos ofrecen al diseñador la oportunidad de presentar la información de diferentes maneras, dando condiciones de diferenciar y distinguir físicamente un diseño de otro (pág. 17).

Con base a lo explicado por el autor se identifican seis tipos de formatos: **Serie A** que es el más reconocido y utilizado y donde se encuentra inmerso el formato A4, **Serie B**, se puede decir que su utilización es poco frecuente cuyas medidas son intermedias en relación al formato A4, **Serie C** cuya utilización está presente principalmente en postales y carpeta, **Serie C4**, similar a una hoja A4, finalmente las **Series RA y SRA** normalmente su utilización recae en la imprentas.

- **Retícula**

Según (Guerrero, 2014) la retícula es una estructura realizada con líneas verticales y horizontales que sirve como instrumento de composición para colocar textos, imágenes y videos.

#### **4.1.5 Descripción del proyecto**

La propuesta basa su concepto en la ilustración como un instrumento de comunicación invaluable debido a que a través de una imagen se puede despertar la imaginación en los niños, incitar el hábito de la lectura y apegarse al tema de los estudios sociales que refiere a mitos y leyendas. La creatividad y la historia son los indicadores que se buscan alcanzar si se desarrolla adecuadamente el producto final.

El objetivo general de la propuesta está encaminado a rescatar los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador a través de la ilustración para fomentar los valores culturales de la historia y reforzar el proceso de enseñanza–aprendizaje de los maestros con los estudiantes de los sextos años de educación general básica en el área de los estudios sociales.

Por tanto, es indispensable realizar una investigación eficiente que abarque todos los elementos que intervienen para el desarrollo del producto final, comenzando por la ilustración, los mitos y leyendas desde diferentes aspectos, generando información sostenible y documentada mediante encuestas a docentes, las entrevistas a expertos y grupos focales con estudiantes.

#### 4.1.6 Metodología: modelo operativo

**Tabla 8**

*Fases del modelo operativo*

Fases	Etapas	Metas	Actividades	Tiempo	Recursos	Responsable
1	Planificación y diagnóstico	Reconocimiento general del grupo objetivo (brief).	Elaboración del brief.	15 días	Textos fotográfica Internet Copias Transporte	Investigador Edwin Coque
		Identificación los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador.	Análisis de lecturas referente a mitos y leyendas.			
2	Recopilación de información	Obtener información referente a la ilustración.	Entrevista a expertos de la ilustración.	15 días	Cámara Internet Transporte Computador Copias	Investigador Edwin Coque
		Determinar la importancia de la ilustración en el aprendizaje en los niños de sexto año.	Encuestas a docentes de las instituciones de sexto año de educación general básica.			
3	Ejecución	Desarrollo del primer tomo referente al tesoro de Atahualpa (El jardín del oro).	Realización de los bocetos. Digitalización de las escenas. Maquetación e impresión del cuento.	45 días	Computadora Internet Copias Transporte Suministros de oficina	Investigador Edwin Coque  Tutor Ing. Álvaro Tiban



4	Evaluación de la propuesta	Reconocimiento de los personajes que fueron parte del tesoro de Atahualpa, a través de la ilustración generar amor propio de nuestra cultura y raíces, buscando la identidad con los personajes del cuento.	Presentación del cuento a los estudiantes de sexto año de educación básica de las distintas instituciones de la ciudad de Ambato.	15 días	Transporte Copias Recursos institucionales Recurso humano	Investigador Edwin Coque  Autoridades de los distintos establecimientos, docentes y alumnos de sexto año de educación básica.
---	----------------------------	---	---	---------	--	---

## DESARROLLO DEL MODELO OPERATIVO

### 4.1.6.1 Primera fase

#### Planificación y diagnóstico

**Objetivo.-** Recopilar información referente al público objetivo (brief) mediante la segmentación de mercado para direccionar correctamente la propuesta.

Realizar un estudio general de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador a través de la investigación en distintos medios.

- **Grupo objetivo**

**Tabla 9**

*Brief del grupo objetivo*

<b>Criterios de segmentación geográficos</b>	<b>Segmentos típicos del mercado</b>
Continente	Americano
País	Ecuador
Región	Sierra
Provincia	Tungurahua
Cantón	Ambato
Zona	3
Clima	Cálido
<b>Demográficos / Cuantitativo</b>	
Edad	9-11 años
Género	Masculino – femenino
Religión	Ideologías diversas
<b>Demográficos / Cualitativo</b>	
Estrato social	Medio, medio bajo
Ocupación	Estudiantes
Origen étnico	Indígenas, mestizos, etc.
<b>Psicológicos</b>	
Personalidad	Responsable, puntual, creativo, decidido, generosos y dinámicos.
Hábitos	Investigador, lector, tienen iniciativas educativas, implementan nuevas técnicas de estudio, generan soluciones rápidas y concretas.

La definición del grupo objetivo está localizado en la provincia de Tungurahua (zona 3) en el cantón Ambato, el promedio general de edad varía entre los 9 y 11 años tanto hombres como mujeres sin importar su ideología, son de posibilidades medio, medio bajo, todos estudiantes y pertenecientes a varias etnias especialmente mestizos, de acuerdo a su personalidad suelen ser responsables, creativos, respetuosos, tienen poder de decisión, y suelen ser muy dinámicos, dentro de los hábitos alcanzados en esta etapa son capaces de generar soluciones rápidas, suelen investigar y difundir su propio criterio, además el desarrollo del hábito de la lectura.

- **Textos referentes a mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador**

Entre los textos que hacen referencia a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador se encuentra : “Los Llanganates y la tumba de Atahualpa”, creado en 1992 entre su contenido destaca la vida de Atahualpa, desde la conquista hasta el norte de Quito, la muerte del Inca Atahualpa y el tesoro escondido en los Llanganates. Este texto forma parte de la Sección Nacional del Ecuador (IPGH). Ver imagen N°1.

Otra publicación magistral que aclara la vida precolombina del Ecuador es el libro Entre Mitos y Fabulas (el Ecuador aborigen) que busca esclarecer algunos temas confusos del Ecuador Precolombino y que a pesar de no ser un texto difundido en las aulas aporta una riqueza invaluable, escrito por Ernesto Salazar González (Cuenca, Azuay) en 1995 es sin duda un referente en la búsqueda de los mitos y leyendas Precolombinos del antiguo Ecuador. Ver imagen N°2.

Las antiguas civilizaciones Precolombinas en Sudamérica terminan con la muerte del último Inca Atahualpa y la conquista española, por alrededor del año 1100, El Imperio de los Incas es un texto escrito por Marta Rivera Ferner se puede encontrar leyendas referentes al origen del mundo, la organización social y política de los Incas entre otros temas, impreso por la editorial Everest en el año 2007 es un claro ejemplo de la realidad de uno de los misterios que fueron plenamente maquillados pero que en este libro se descubren varias hipótesis y se plantean nuevos conocimientos. Ver imagen N°3.

Otro de los mitos Precolombinos que forman parte de la riqueza cultural del Ecuador es “Ñukanchik Wacharimanta – Nuestro Nacimiento”, escrita y atribuida a: Luciano Cachiguango y José Antonio Cachiguango “Katsa”. Más tarde editado por el Dr. Enrique Cachiguango en 2008. En el cual se trata de explicar el origen de la humanidad y todo lo que existe en el universo, a través de los dioses: Aya, los Duendes y Pachamama.

Como una auténtica obra literaria cargada de magia y esencia mística se descubre el mito referente a “El Tsáchila que se convirtió en sol” del libro: El recuerdo de los abuelos, literatura oral aborígen, escrito por Ruth Moya en 1993. Que refiere acerca de cómo un joven chamán es convertido en sol para aplacar la nebulosidad que reinaba sobre el pueblo Tsáchila, y el tormento del Tigre de la Oscuridad esperando con sus fauces abiertas para devorar al muchacho convertido en el astro rey.

Durante la época Precolombina existió un pueblo caracterizado por su rudeza y jerarquía, los huancavilcas también refieren una leyenda conocida como “Espuma de Mar - Posorja” tomada del libro: Veinte Leyendas Ecuatorianas y un Fantasma, escrita por Mario Conde en 2012. El pueblo de los Huancavilcas ubicado a orilla del río Guayas guarda una leyenda sorprendente acerca de una criatura que emergía de las aguas y vagaba libremente por los llanos y montañas, además pronosticaba los sucesos que habrían de darse, vaticino por ejemplo la muerte de Huayna Cápac y presagió la llegada de los españoles, es sin duda una de los cuentos más atractivos por tan singular personaje.

Los relatos han sido contados generación tras generación y no podía faltar una leyenda Ecuatoriana con gran trascendencia como: “Los Guacamayos disfrazados (Cañaris)” aunque no existe un autor definido acerca de ésta obra, se pueden encontrar varias versiones en internet que enmarcan la misma historia, en las tierras que hoy son las provincias de Cañar y Azuay se encontraban asentados los Cañaris, tras un gran diluvio dos hermanos tratarán de buscar alimento y mujeres para repoblar la tierra.

**El tesoro de Atahualpa**, obra desarrollada en base al texto El Imperio de los Incas.

Cuando el primer inca, Manco Cápac se estableció en el valle del Cuzco, inició una expansión a lo largo y ancho de este lugar, pero el verdadero reformador del imperio fue Pachacuti, tras su muerte su hijo Túpac Yupanqui conquistó las tierras del Reino de Quito, al norte.

Le sucedió su hijo Huayna Cápac, pero al morir no designó sucesor quedando el gran imperio dividido en dos, sus hijos Huáscar en el Cuzco (al sur) y Atahualpa en Quito (al norte). Después de sangrientas luchas Huáscar es derrotado y ejecutado, mientras que Atahualpa es tomado prisionero y más tarde ordenado su muerte por Pizarro quien arribó al Perú en mitad de ésta revuelta con el cual se pone fin al gran Imperio Inca.

Atahualpa, hijo de Huayna Cápac y Paccha, nacido en el Reino de Quito en 1500. La palabra Inca deriva del término Inti (Sol) la autoridad máxima y el representante del Dios Sol sobre la Tierra. Él declaraba la paz o la guerra, impartía justicia y resolvía los problemas económicos es decir velaba por el bienestar de su pueblo.

Por el año de 1531, un hombre llamado Francisco Pizarro, español de contextura delgada y obediente al rey Carlos I de su nación, zarpó hacia América del Sur desde Panamá con un contingente de 180 hombres y 37 caballos hacia el Perú conector de los rumores que referían la existencia de una gran riqueza de un Imperio Inca.

Sin que los españoles supieran los mensajeros del rey “Los Chasquis” (correos del inca) corrían en postas por los extensos caminos del Tahuantinsuyo hacia la residencia del inca supremo Atahualpa, cada 3 o 4 kilómetros le esperaba un relevo listo para reemplazarlo, solían llevar siempre una trompeta de caracol con el cual anunciaban su llegada y sin dejar de correr transmitían el mensaje en voz alta.

Mientras tanto en el trayecto de expedición los españoles encontraban ídolos de oro el cual hacia que creciera su codicia, los bastos prados escondían un tesoro invaluable, pero

cegados por la ambición, no dudaron en seguir avanzando llenando sus sacos y bolsillos de todo aquello que brillara.

Atahualpa aceptó la invitación de recibir a Pizarro y sus tropas en la ciudad de Cajamarca y organizó una increíble ceremonia, rodeado de sus mejores hombres y sobre un trono de oro pues nunca iba a pie a ningún lugar, hizo su entrada triunfante convencido que eran muchos más y no corrían peligro alguno.

El capellán de Pizarro, Fray Vicente De Valverde se aproximó hacia el fuerte Inca con biblia y crucifijo en mano para que Atahualpa se sometiera a la religión española (catolicismo) y a Carlos I rey de España como su soberano, el cual no accedió arrojando la biblia al piso pues el Sol era reconocido como su único Dios.

De repente, Pizarro ordenó abrir fuego y atacar a los desarmados Incas, una matanza atroz lleno de tortura y brutalidad, todos aquellos que intentaban huir fueron eliminados, según un cronista Francisco de Jerez se calcula que murieron unos 2000 nativos!!.

Finalmente el rey Sol fue derribado y tomado prisionero por las tropas españolas quienes lo condujeron hasta una edificación en Cajamarca donde pasó un largo tiempo a disposición de Pizarro y sus hombres, un lugar donde le permitían gobernar sigilosamente su reino.

Se logró llegar a un acuerdo y por la libertad de Atahualpa ofreció llenar dos habitaciones de plata y una de oro “hasta donde alcanzara su mano”, los españoles cegados por su codicia aceptaron, y desde todos los rincones del Tahuantinsuyo empezaba a llegar cargamentos de oro y piedras preciosas.

Sin embargo, Pizarro condenó a muerte al supremo Inca Atahualpa acusándole supuestamente de poligamia, conspiración, idolatría, incesto y de ocultar una gran parte del tesoro. Para morir se le concedió dos opciones; ser quemado vivo o ser bautizado al cristianismo y luego ser estrangulado, eligió la segunda opción, fue ejecutado el 26 de Julio de 1533 en Cajamarca.

El encargado de llevar el gran motín fué el General Rumiñahui nacido en Píllaro, en 1490 un guerrero inca quién comandaba las tropas de Huayna Cápac y más tarde juró fidelidad a su hermano Atahualpa, fue el rostro de piedra para los incas quiteños por su temperamento y aspecto físico además fué quién pago parte del rescate, pero al enterarse de la muerte del caudillo Inca, mando a ocultar el resto del tesoro.

Nadie sabe en realidad donde mandó a esconder la fortuna, partió desde Quito con los tesoros de la recámara de Atahualpa en una marcha apresurada estimulando a sus tropas a no desmayar y defender su hogar y su patria, algunos dicen que lo enterraron bajo tierra, otros en el fondo de una gruta sagrada, pero todo apunta a un lugar secreto en los Llanganates de la provincia de Tungurahua.

Inmediatamente se trasladó al reino de Quito y preparó a sus ejércitos para que lucharan en contra de los españoles junto a los mejores generales que habían servido también a Atahualpa, entre ellos: Quisquis, Chalcuchimac, Razo-Razo, Imbaquimbo y Angos.

Pero para la desgracia de Rumiñahui se produjo la erupción del volcán Tungurahua en julio de 1534 y los guerreros creyendo que los dioses anunciaban su derrota se creyeron vencidos. Finalmente lo capturaron y lo quemaron vivo en la plaza principal de Quito el 25 de Junio de 1535, pero no reveló donde estaba escondido el tesoro.

Quizá el verdadero tesoro de los incas no fué el oro o la plata, sino su riqueza cultural, de un pueblo que fué saqueado y destruido por el hambre y la codicia de un grupo de españoles que sin importar hicieron de Sudamérica un lugar de llanto, plantaron sus creencias religiosas, trajeron enfermedades, sometieron a los incas lo mismo que esclavos, terminaron con una nación pero nunca con un legado y una cultura latente.

**Ñukanchik Wacharimanta – Nuestro Nacimiento**, obra adaptada del texto de Katsa.

Todo era vacío, en la oscuridad solamente existían Sami Mama (espíritu vital femenino) y Atsil Yaya (espíritu vital masculino), no conocían la luz del día ni tampoco otra entidad que tuviera vida.

Cierta ocasión Atsil Yaya pidió a Sami Mama que se acostara con él y fruto de aquella relación nacieron los Ayas, los Duendes y Pachamama, cuando este último nació Atsil Yaya hizo sonar su churu (caracol marino gigante) y empezó amanecer.

Pasó el tiempo y Pachamama se convirtió en mujer y su vientre también crecía pues ella había nacido fecundada, al momento de parir Atsil Yaya hizo de partero, y en medio de truenos y rayos en el cielo nacieron el sol, la luna y las estrellas, de su vientre vertía el agua, las piedras, el fuego, las plantas, los animales, el arco iris, el viento, la mujer, el hombre y todo lo que existe en el Universo. Todo estaba vivo y todos los seres tenían uso de razón, la tierra se quejaba de los pisotones y las plantas de mora atrapaban entre sus ramas todo aquello que pasaba por su lado.

En cierta ocasión Atsil Yaya, Sami Mama y Pachamama se unieron y acordaron enmudecer a todas sus hijas e hijos, pues era confusión y bulla por doquier, de a poco todos los seres vivos se iban callando y adoptando otros lenguajes, hasta que finalmente los runas fueron los únicos seres que gozaban de todas las facultades sobre los demás elementos, como ha sido hasta estos tiempos, así cuenta la leyenda.



**El Tsáchila que se convirtió en sol**, obra adaptada del texto de El recuerdo de los abuelos: literatura oral aborigen.

Cuando comenzó la expansión del imperio incaico, los Kitu-Kara que eran los habitantes de Quito escaparon hacia las montañas y también hacia la amazonia ecuatoriana para no subordinarse ante las tropas incas.

En el cielo existía un enorme tigre, de afiladas garras, de ojos como rayos y pelaje reluciente que vivía en plena obscuridad, cierto día se encontraba tan furioso y hambriento que de un solo bocado terminó por comerse al sol y en la Tierra todo era tinieblas.

Los habitantes de este pueblo no terminaban por adaptarse a vivir en plena obscuridad, pues se tropezaban unos con otros, se golpeaban con objetos al salir de sus casas, resultaba difícil la siembra y la caza mientras que la comida escaseaba, en la inmensa noche también se escuchaban los gritos desesperados de algunas personas que eran atrapados por fieras salvajes escondidos entre la sombra.

La luna consternada por la desaparición del sol también dejó de surgir y perdió su brillo, las aves desconocían el amanecer y morían de tristeza, mientras que los ríos sin que el agua encuentre su cauce terminaban por secarse y los astros celestes no permitían la lluvia.

El pueblo Tsáchila intentó hacer su propia luz en manos de los ancianos, pero al ser un grupo muy vulnerable se debilitaban y morían, mientras que el gran Tigre de la Obscuridad se hacía escuchar que cada vez estaba más cerca.

Una noche los chamanes y los sabios ancianos se reunieron para crear su propio sol y el único modo de hacerlo era convirtiendo un joven Tsáchila en el poderoso astro.

El momento tan esperado llegó y se organizó una gran ceremonia, todo estaba listo: la ayahuasca, las piedras preciosas, el joven chamán hijo de madre soltera era cubierto con

hermosas vestiduras de algodón y una enorme corona dorada, sus muñecas y tobillos también eran cubiertos con brazaletes de oro puro.

El joven que fue convidado con la chicha de la ceremonia de pronto empezó a llorar lágrimas luminosas que cubrían su rostro y mientras se elevaba hacia el cielo una hermosa mula con montura lo recogió y juntos ascendieron más rápido hasta que lo perdieron de vista.

Al día siguiente, todos esperaban tan ansiada luz, pero todo era opaco y nublado sino fue hasta el cuarto día que para sorpresa de todos en lo alto del cielo, una irradiación incandescente brillaba en todo su esplendor, ahí estaba el nuevo sol pero el pueblo no lograba soportarlo, fue entonces que uno de los ancianos recordó que el joven que se convirtió en astro tenía dos ojos y por tal razón alumbraba con ambos y lanzando una gran piedra hacia el cielo lograron el objetivo.

Se dice que en el cielo se encuentran doce trampas para atrapar perdices y que al final, a lo que los chamanes lo conocen como la Curva de Sol, el Tigre de la Oscuridad lo está esperando con sus fauces abiertas para comerse al joven Tsáchila si al pasar no le entrega sus preseas, pero cuentan que a veces no encuentra nada en las trampas y empieza a preocuparse, ni en la primera, ni en la sexta y al pasar por las últimas angustiado, el nuevo sol empieza a llorar, pero que siempre ha encontrado una presa aunque sea al final del camino dando paso a la luna que pueda salir y preparándose para al día siguiente empezar su recorrido.

**Espuma de mar / Posorja**, obra adaptada del cuento: Veinte Leyendas Ecuatorianas y un Fantasma. 2012.

El pueblo Huancavilca siempre ha sido reconocido por su valentía y astucia en las luchas en tiempos precolombinos, pero además de este renombre también han sido famosos por una misteriosa vidente que moraba entre ellos, la llamaban Posorja que significa “espuma de mar”.

Posorja llegó a la península de Santa Elena montada sobre un pequeño bote de madera, vestía una fina manta estampada con jeroglíficos y además llevaba en su pecho un caracolillo de oro, sus cabellos eran largos y dorados como las hebras de la mazorca tierna de maíz y sus pequeños dientes tenían forma de perlas.

Los ancianos y hechiceros del lugar se acercaron a examinarla y sin encontrar alguna explicación lógica apostaron a que se trataba de una hija del mar, transformándose así en una deidad protectora del lugar, espuma de mar corría libremente por los llanos, jugaba con los niños y las aves, pero en ciertas ocasiones no quería salir de su cabaña y en profunda meditación tomaba su caracolillo de oro y acercándolo a su oído escuchaba las voces que le hablaban desde el fondo del mar.

Los habitantes se ponían en torno a ella y muy atentos escuchaban lo que Posorja comentaba, pronosticó guerras y daba victorias a su pueblo, también anunciaba largas sequías después de las cosechas, los mejores días de pesca y demás y su palabra se cumplía como la noche que cae tras el día.

Las profecías de Posorja se cumplían a tal punto que hasta su aldea llegó el gran Inca Huayna Cápac que conquistó el Reino de Quito, más tarde haría lo mismo su hijo Atahualpa.

Entre sus vaticinios le dijo a Huayna Cápac que moriría en Tomebamba y se armaría una guerra fratricida entre sus hijos Atahualpa y Huáscar. Al príncipe Atahualpa le pronosticó su triunfo sobre su hermano y el breve tiempo que duraría su victoria, también presagió la

llegada de unos hombres blancos y vestidos de metal que vendrían a conquistar sus tierras y luego tomarlo prisionero en Cajamarca.

Luego de haber pronunciado este augurio, concluyó que su misión en la tierra había terminado y corrió hacia el mar donde las aguas mojaron su dorado cabello y tomando su caracolillo de oro lo sopló con tal dulzura que la espuma de mar la envolvió y desapareció lentamente.

**Los Guacamayos disfrazados**, obra adaptada de la publicación del periódico El Tiempo, publicado el viernes 12 de Junio 2015.

Los Cañaris consideran al diluvio como el inicio de su raza. Ellos cuentan que en tiempos muy antiguos pereció toda la comunidad en una gran inundación. De este siniestro se lograron salvar dos hermanos varones en la cumbre del monte Huacay-ñan, “camino de llanto”, que conforme crecía la inundación se elevaba sobre las aguas.

Así, los dos hermanos que sobrevivieron a la inundación salieron de la cueva en que se habían protegido a buscar alimento, y se sorprendían al encontrar grandes banquetes con manjares listos.

Esta escena se repitió por tres días, al cabo de los cuales deseando descubrir quién era el ser misterioso que les estaba proveyendo de alimento, determinaron los dos que el menor saldría en busca de comida, como en los días anteriores, y que el hermano mayor se quedaría escondido en la misma cueva. Así lo hicieron.

Estando el hermano mayor en acecho para descubrir el misterio, entraron de repente a la cueva dos guacamayas con cara de mujer, el indígena quiso apoderarse de ellas, pero salieron huyendo. Lo mismo ocurrió en dos ocasiones más y al tercer día cambiaron de lugar, ya no se ocultó el hermano mayor sino el menor: éste logró tomar a la guacamaya menor, se casó con ella y tuvo seis hijos, tres machos y tres hembras, los cuales serían los padres y progenitores de la nación de los Cañaris.

Debido a su historia sobre el origen de su etnia, las guacamayas son sagradas para los Cañaris. El hombre de esta etnia se considera el hijo de la tierra: cuando la trabaja, cuando la contempla con respeto, cuando vive en comunidad, en las mingas; por eso las festividades religiosas son ceremonias rituales de carácter agrícola y sacral a la madre tierra.

## **Conclusiones generales:**

Después de una búsqueda general de información referente a mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador se determinaron los siguientes:

- El tesoro de Atahualpa (el jardín del oro)
- Ñukanchik Wacharimanta – Nuestro Nacimiento
- El Tsáchila que se convirtió en sol
- Espuma de Mar - Posorja
- Las Guacamayas (el origen del pueblo Cañaris)

Para el sustento del presente tema de investigación referente a la Ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, se va a realizar el cuento referente a **El tesoro de Atahualpa (el jardín del oro)**, debido a que el personaje principal que resalta en la cultura precolombina es el Inca Atahualpa que con su muerte puso fin a su gran legado y tras la conquista española surge el actual Ecuador tal y como lo conocemos.

### **4.1.6.2 Segunda Fase**

#### **Recopilación de información**

**Objetivo:** Realizar la filtración de información para determinar la importancia de la ilustración en el aprendizaje de los niños a través de los docentes de sexto año.

Definir los rasgos y características de la ilustración a través de entrevistas a expertos en el área de la ilustración digital y docentes de las diferentes instituciones.

Para determinar la importancia de la ilustración en los niños de sexto año de educación general básica se realizó una encuesta a docentes en el área de los Estudios Sociales que imparten sus clases en las distintas instituciones en el cual se puede evidenciar cómo un

cuento ilustrado podrá aportar en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador.

Para resolver el tipo de ilustración, rasgos y características que va a tener la gráfica del proyecto es necesario validar con expertos en el tema, para ésta fase se recopiló la información necesaria realizando entrevistas a los siguientes ilustradores con gran trayectoria:

- Ing. Israel Pardo diseñador gráfico, ilustrador y profesor de artes plásticas
- Dis. Diego Lara Saltos diseñador e ilustrador de profesión, fundador de la arqueología del cómic ecuatoriano, la fanzinoteca y publicaciones independientes.
- Dis. Andrés Medina diseño publicitario, industrial y de productos, docente de la Pontificia Universidad Católica sede Ambato y actualmente en el GAD Municipalidad de Ambato.

### **Conclusiones generales:**

La entrevista a expertos aportó con amplios conocimientos en el área de la ilustración, pues al tratarse de personas con vasta experiencia en el diseño gráfico y el uso de expresiones artísticas se puede obtener como resultado un trabajo novedoso y algún plus, en el desarrollo del cuento.

Quizá el aporte más significativo fué aquel que estuvo acompañado de anécdotas, técnicas de ilustración y recolección de información para sustentar un diseño, por ejemplo en el desarrollo de un boceto donde intervienen varios elementos propios de algún personaje es necesario un estudio previo y el aporte personal que pudiera dar como resultado de la investigación.

Es necesario un acercamiento directo con el público objetivo para que la propuesta pueda tener validación, pues el jurado más importante es para quien está dirigido el producto final, si bien es cierto se aporta con técnicas, usos y medios de ilustración pero siempre el espectador es quién tiene la última palabra.

La encuesta realizada a docentes permitió un mejor desarrollo del producto debido a que es la persona que tiene contacto directo con el público objetivo y quien podrá hacer uso del cuento en el momento que creyere conveniente utilizarlo.

#### **4.1.6.3 Tercera fase**

##### **Ejecución**

**Objetivo:** Desarrollar un cuento referente al tesoro de Atahualpa (jardín del oro), mediante la ilustración digital aplicado en el género narrativo para profundizar el conocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador.

Para un correcto proceso creativo ha de trabajarse en base a la memoria técnica que contendrá cada uno de los elementos que intervienen en el desarrollo de la propuesta

#### **4.2 MEMORIA TÉCNICA**

##### **4.2.1 Memoria técnica de materiales e insumos**

###### **Tabla 10**

###### *Memoria de materiales*

Humanos	Autor del proyecto
	Docente guía
	Niños de los sextos años
	Docentes de las unidades educativas
	Ilustradores
Institucionales	Unidad Educativa Las Américas
	Unidad Educativa Ambato
	Unidad Educativa Fe y Alegría
	Agropecuario Luis A. Martínez
	Unidad Educativa Guayaquil
	Unidad Educativa Teresa Flor



	Unidad Educativa Bolívar
	Fiscomisional Juan B. Palacios
	Liceo Juan Montalvo
	Unidad Educativa Rumiñahui
	Unidad Educativa Luis A. Martínez
	Unidad Educativa Mario Cobo Barona
Materiales de oficina	Libros
	PDF
	Revistas
	Copias B/N y Color
	Sintra
	Artículos de cartuchera
Económicos	El presupuesto es financiado por el investigador
Tecnológicos	Computadora
	Impresora
	Internet
	Cámara fotográfica
	Programas Microsoft office
Programas de diseño	Adobe Illustrator
	Adobe Photo Shop
Transporte	Automovil
	Buses urbanos

---

#### **4.2.2 Características técnicas**

##### **Formato**

El formato general del cuento es de 21 x 21 cm, con una pasta rígida de 0,3 cm de espesor elaborada en sintra y recubierta por papel adhesivo que contiene la portada y contraportada impresa, se define como un formato cuadrado ideal para álbumes de fotos, cuadernos de viaje y cuentos infantiles. Ver imagen N° 4.

## **Márgenes**

Los márgenes empleados en la rotulación de las hojas del cuento son: margen superior, inferior y exterior de 1.5 cm, mientras que el margen interior es de 2 cm para el cocido de las hojas respectivamente. El uso de márgenes extensos se debe que mientras más amplios resultan ser, ofrecen calma y sosiego al lector, mientras que márgenes más estrechos aumentan la tensión. Ver imagen N° 5.

## **Retículas**

En la elaboración del cuento se empleará una retícula modular que provee de diversas formas y estilos diferentes, además se han establecido espacios para los marcadores que son signos o textos que irán repetidas a lo largo del documento, el marcador superior para subtítulos de sección (aplicados solamente a la cara frontal derecha de la hoja) y los marcadores inferiores para su correspondiente numeración. Ver imagen N° 6.

## **Elementos de diseño**

### **Tipografía**

Las fuentes que se utilizan para la aplicación en la propuesta son las siguientes:

#### Fuente tipográfica 1

La familia tipográfica **Ar Julian** regular en 110 y 86 puntos, que se empleará para generar las composiciones tipográficas del cuento, pertenece a las fuentes serif o de adorno, otorga un efecto de dignidad y firmeza pues sus terminaciones ofrecen un embellecimiento especialmente en bloques de textos amplios.

**AR JULIAN**

**AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL  
MM NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW  
XX YY ZZ  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
( ! " # \$ % & / = ? )**

Fuente tipográfica 2

La familia tipográfica **Ar Cena** en 13 puntos, la cual se empleará en el cuerpo del párrafo, es versátil aporta con buena legibilidad y se presenta de forma estética en textos de largo alcance.

**Ar Cena**  
**Aa Bb Cc Dd Ee Fe Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
( ! " # \$ % & / ? )**

Fuente tipográfica 3

La familia tipográfica **Calibri** en 13 puntos para los créditos, la numeración y la infografía, pertenece a las fuentes San Serif o palo seco, aporta con estilo y seguridad, ideal para textos cortos.

**Calibri**  
**Aa Bb Cc Dd Ee Fe Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
( ! " # \$ % & / ? )**

## **Cromática**

El color es la primera sensación visual del entorno, por tal motivo es indispensable su correcto uso dentro de las composiciones tipográficas que es donde especialmente se verá aplicado después de la ilustración.

**Amarillo:** Según la mitología Inca el amarillo se lo vincula al Dios sol y la cosecha, además transmite optimismo, brillo y felicidad.

**Rojo:** Se lo utilizaba para resaltar un objeto de otro especialmente en la vestimenta, también está asociado al amor, el coraje y la valentía, el color rojo además se lo utiliza para llamar la atención de los niños.

**Azul:** En la mitología al color azul se lo relaciona con lo divino y éste con el cielo, considerado la morada de los dioses, en el uso de la ilustración aporta con tranquilidad y calma.

**Naranja:** Simboliza la alegría, transmite la amistad y la vida, es un color que se relaciona directamente con la infancia.

**Café:** En la mitología Inca era considerado como el color de la tierra y también de las personas físicas. En ocasiones el café sustituía al negro cuando se quería ofrecer una sensación más cálida. Además representa la sencillez, amabilidad y confianza. Ver imagen N° 7.

## **La imagen**

Otro de los elementos principales es la imagen, se divide en dos clases: la ilustración vectorial y rasterizada. La imagen en este proyecto debe ser de muy alta calidad debido a que

va a constar como un medio impreso con no menos de 250 dpi para garantizar una buena impresión. Ver imagen N° 8.

### **Disposición de elementos**

Se realiza la segmentación de la historia con sus respectivos textos y se distribuyen los hechos más importantes, además se define el número de páginas y mantener el ritmo de la historia.

**La portada.-** Contendrá la ilustración principal y el título de la obra “El jardín del oro” Atahualpa. Ver imagen N° 9.

**Páginas internas.-** La disposición general para las páginas interiores a la izquierda se manejarán las ilustraciones, mientras que a la derecha contendrá las composiciones tipográficas, el cuerpo del texto y una iconografía inca que refiere a los motivos indígenas del antiguo Ecuador. Ver imagen N° 10.

### **4.3 DISEÑO DEL PRODUCTO O PROTOTIPO**

Una vez analizado el soporte físico, las características técnicas de la ilustración y disposición de elementos se proceden a definir la composición general del cuento.

- **Título**

El jardín del oro.

- **Sinopsis**

Una de las leyendas vivas del antiguo Ecuador Precolombino es el tesoro de Atahualpa que ha trascendido fronteras y enigmas referentes acerca de dónde puede estar la fortuna,

desde la constitución del Tahuantinsuyo, la aprehensión y muerte del caudillo Inca y el viaje del general Rumiñahui hacia los Llanganates con el Oro de la ciudad de Quito.

- **Guion Literario**

### **El jardín del oro.**

Cuando el primer inca, Manco Cápac se estableció en el valle del Cuzco, inició una expansión a lo largo y ancho de este lugar, pero el verdadero reformador del imperio fue PACHACUTI, tras su muerte su hijo TUPAC YUPANQUI conquistó las tierras del Reino de Quito, al norte.

Le sucedió su hijo HUAYNA CAPAC, pero al morir no designó sucesor quedando el gran imperio dividido en dos, sus hijos HUASCAR en el Cuzco (al sur) y ATAHUALPA en Quito (al norte). Después de sangrientas luchas Huáscar es derrotado y ejecutado, mientras que Atahualpa es tomado prisionero y más tarde ordenado su muerte por PIZARRO quien arribó al PERÚ en mitad de ésta revuelta con el cual se pone fin al gran Imperio Inca.

Atahualpa, hijo de Huayna Cápac y Paccha, nacido en el Reino de Quito en 1500. La palabra Inca deriva del término Inti (Sol) la autoridad máxima y el representante del Dios Sol sobre la Tierra. Él declaraba la paz o la guerra, impartía justicia y resolvía los problemas económicos es decir velaba por el bienestar de su pueblo.

Por el año de 1531, un hombre llamado Francisco Pizarro, español de contextura delgada y obediente al rey Carlos I de su nación, zarpó hacia América del Sur desde Panamá con un contingente de 180 hombres y 37 caballos hacia el Perú conoedor de los rumores que referían la existencia de una gran riqueza de un Imperio Inca.

Sin que los españoles supieran los mensajeros del rey “Los Chasquis” (correos del inca) corrían en postas por los extensos caminos del Tahuantinsuyo hacia la residencia del inca supremo Atahualpa, cada 3 o 4 kilómetros le esperaba un relevo listo para reemplazarlo,

solían llevar siempre una trompeta de caracol con el cual anunciaban su llegada y sin dejar de correr transmitían el mensaje en voz alta.

Mientras tanto en el trayecto de expedición los españoles encontraban ídolos de oro el cual hacía que creciera su codicia, los bastos prados escondían un tesoro invaluable, pero cegados por la ambición, no dudaron en seguir avanzando llenando sus sacos y bolsillos de todo aquello que brillara.

Atahualpa aceptó la invitación de recibir a Pizarro y sus tropas en la ciudad de Cajamarca y organizó una increíble ceremonia, rodeado de sus mejores hombres y sobre un trono de oro pues nunca iba a pie a ningún lugar, hizo su entrada triunfante convencido que eran muchos más y no corrían peligro alguno.

El capellán de Pizarro, Fray Vicente De Valverde se aproximó hacia el fuerte Inca con biblia y crucifijo en mano para que Atahualpa se sometiera a la religión española (catolicismo) y a Carlos I rey de España como su soberano, el cual no accedió arrojando la biblia al piso pues el Sol era reconocido como su único Dios.

De repente, Pizarro ordenó abrir fuego y atacar a los desarmados Incas, una matanza atroz lleno de tortura y brutalidad, todos aquellos que intentaban huir fueron eliminados, según un cronista Francisco de Jerez se calcula que murieron unos 2000 nativos!!.

Finalmente el rey Sol fue derribado y tomado prisionero por las tropas españolas quienes lo condujeron hasta una edificación en Cajamarca donde pasó un largo tiempo a disposición de Pizarro y sus hombres, un lugar donde le permitían gobernar sigilosamente su reino.

Se logró llegar a un acuerdo y por la libertad de Atahualpa ofreció llenar dos habitaciones de plata y una de oro “hasta donde alcanzara su mano”, los españoles cegados por su codicia aceptaron, y desde todos los rincones del Tahuantinsuyo empezaba a llegar cargamentos de oro y piedras preciosas.

Sin embargo, Pizarro condenó a muerte al supremo Inca Atahualpa acusándole supuestamente de poligamia, conspiración, idolatría, incesto y de ocultar una gran parte del tesoro. Para morir se le concedió dos opciones; ser quemado vivo o ser bautizado al cristianismo y luego ser estrangulado, eligió la segunda opción, fue ejecutado el 26 de Julio de 1533 en Cajamarca.

El encargado de llevar el gran motín fué el General Rumiñahui nacido en Píllaro, en 1490 un guerrero inca quién comandaba las tropas de Huayna Cápac y más tarde juró fidelidad a su hermano Atahualpa, fue el rostro de piedra para los incas quiteños por su temperamento y aspecto físico además fué quién pago parte del rescate, pero al enterarse de la muerte del caudillo Inca, mando a ocultar el resto del tesoro.

Nadie sabe en realidad donde mandó a esconder la fortuna, partió desde Quito con los tesoros de la recámara de Atahualpa en una marcha apresurada estimulando a sus tropas a no desmayar y defender su hogar y su patria, algunos dicen que lo enterraron bajo tierra, otros en el fondo de una gruta sagrada, pero todo apunta a un lugar secreto en los Llanganates de la provincia de Tungurahua.

Inmediatamente se trasladó al reino de Quito y preparó a sus ejércitos para que lucharan en contra de los españoles junto a los mejores generales que habían servido también a Atahualpa: Quisquis, Chalcuchimac, Razo-Razo, Imbaquimbo y Angos.

Pero para la desgracia de Rumiñahui se produjo la erupción del volcán Tungurahua en julio de 1534 y los guerreros creyendo que los dioses anunciaban su derrota se creyeron vencidos. Finalmente lo capturaron y lo quemaron vivo en la plaza principal de Quito el 25 de Junio de 1535, pero no reveló donde estaba escondido el tesoro, hasta ahora no se sabe que ocurrió pese a las continuas expediciones.

Quizá el verdadero tesoro de los incas no fué el oro o la plata, sino su riqueza cultural, de un pueblo que fué saqueado y destruido por el hambre y la codicia de un grupo de españoles que sin importar hicieron de Sudamérica un lugar de llanto, plantaron sus creencias



religiosas, trajeron enfermedades, sometieron a los incas lo mismo que esclavos, terminaron con una nación pero nunca con un legado y una cultura latente.

- **Storyboard**

Permite una visualización rápida de los personajes del cuento, con una breve explicación de referencia al pie de cada boceto. Ver anexo N° 1.

- **Código cromático**

La elección de los colores se ha trabajado minuciosamente debido a que éstos al ser planos abarcan grandes superficies y por tanto cada uno influye directamente en la composición general, es decir, es necesario tener presente el concepto de brillo, contraste, luz y saturación. Por lo tanto se trabaja con una misma paleta de colores para todas las ilustraciones. Ver imagen N° 11.

- **Aplicación de motivos indígenas en el cuento**

Los motivos indígenas que se aplican en el cuento son referentes del libro Frederick W. Shaffer el motivo de su aplicación es con el fin de que los niños puedan tener contacto con códigos visuales que salgan fuera de los estereotipos y puedan estimular su propia percepción. Ver imagen N° 12.

- **La técnica**

Como resultado de la investigación en la segunda etapa se pudo determinar una de las cosas más importantes de este proyecto que es la selección de la técnica, comenzando con el desarrollo de los bocetos, el medio de comunicación, enmarcado en el género de ilustración narrativa y su uso en la ilustración literaria.

Las razones que influyeron en el desarrollo de la técnica también dependieron de la observación de los distintos códigos existentes o textos en el mercado considerados como

los más influyentes en el ámbito de la ilustración digital actual. A continuación una ilustración vectorial por el Diseñador Tavo Montañez desde México para la revista Expansión de su propio país, publicada en el 2016. Ver imagen N° 13.

- **Etapa Analítica**

- a) **Selección de referentes para la ilustración de personajes**

Por las características del proyecto, es necesario tener especial cuidado en la selección de referentes tomando en cuenta que la información relativa a la cultura Inca provenga de fuentes confiables y sirva como guía del código gráfico a emplearse en la ilustración en torno a un personaje. Ver imagen N° 14.

- b) **Grado de iconicidad**

Se puede indicar que de antemano ya existe un código o grado de iconicidad elaborado por los propios incas, en su mayoría provienen de piezas de arte como los elaborados en piedra, cerámica, madera entre otros, cabe indicar que de éstos elementos se puede obtener también los colores originales que se aplican en la ilustración de este modo se conservan las características del origen del pueblo Precolombino. Ver imagen N° 15.

- c) **Metodología de desarrollo del proyecto**

Los parámetros en los cuales se desarrolla la gráfica del proyecto es decir las ilustraciones se basan en los siguientes aspectos que se describe a continuación.

**Innovación:** Se puede referir a que en la actualidad no hay muchas ilustraciones elaboradas en computador con estilo vectorial en el mercado de los libros de cuento, más bien predominan aquellas realizadas a mano en acrílico, con lápices u otras técnicas.

**Limpieza:** La utilización de figuras cerradas y el uso de colores planos permiten un resultado claro y limpio donde las formas y los colores tienen gran protagonismo.

Versatilidad: Por los diferentes elementos que se pueden obtener de la cultura Inca es posible generará abstracciones así como también características.

Expresión: Después de la realización de los bocetos, comienza el proceso de ilustración en donde es posible designar varios rasgos característicos y dotar de una gran carga expresiva a los personajes.

#### **d) Proceso de ilustración**

El primer paso dentro del proceso de ilustración es el bocetaje del personaje, luego de realizar varias pruebas se traza líneas en Ilustrador programa en el cual se realizarán todas las ilustraciones, después se selecciona los elementos de las mismas características es decir todo lo que pueda ser piel se aplica los colores base, es más fácil definir luces y sombras en la ilustración y finalmente se puede aplicar una capa de detalles que pueden contener brillos y saturaciones. Ver imagen N° 16.

#### **e) Hoja diagramada**

A continuación se procede a la maquetación de elementos, con sus respectivos textos, marcadores y motivos indígenas del antiguo Ecuador.

El producto final de imprenta es el resultado de la impresión en tamaño real y es donde se realizan las pruebas de color para su posterior reproducción. Ver imagen N° 17.

#### **Conclusiones generales:**

El producto final es la recopilación general de la investigación, en ella se ve reflejado el resultado de todas las encuestas y entrevistas que aportaron para el desarrollo del cuento ilustrado, desde el bocetaje, la diagramación, la técnica de ilustración hasta el material físico impreso.

El color aplicado en la tipografía aporta para llamar la atención hacia el texto y no solamente de la ilustración, siendo un buen inicio de lectura, los textos complementarios son legibles y dinámicos, se debe recalcar que se utilizó tres fuentes tipográficas, cada una con un estilo diferente.

Como se explicó anteriormente referente a la utilización de motivos indígenas del antiguo Ecuador, son parte del cuento porque a través de ellos se puede observar un nuevo código visual para los niños, además juega con la temática por las figuras que hacen referencia a ciertas costumbres indígenas.

#### **4.1.6.4 Cuarta fase**

##### **Evaluación**

**Objetivo:** Presentación del producto final mediante la exposición del cuento a los estudiantes del sexto grado de educación general básica.

Validar el cuento a través del focus group aplicado a los estudiantes de sexto grado de E.G.B, de las escuelas de Ambato, según el cálculo de la muestra.

- **Validación de la propuesta**

Para la presentación del cuento a los estudiantes del sexto año de educación general básica (público objetivo), se tomó la información del cálculo de la población y muestra, para dirigirse hacia los distintos establecimientos que forman parte de la investigación, mediante el permiso correspondiente a cada autoridad del plantel ver anexo N° 2, se procedió a dirigirse a cada paralelo y realizar la exposición general del cuento. Ver imagen N° 18.

Para la validación de la propuesta se realizó un focus group con aproximadamente 13 estudiantes por cada institución y se resolvió las actividades al final del cuento con el cual se pretende determinar si existe o no reconocimiento de personajes, retención de información

de la historia completando oraciones, enlazando palabras con idéntico significado y datos estadísticos mediante una infografía.

#### **4.4 Costo**

El presupuesto general empleado para el desarrollo de la propuesta final se detalla a continuación, en ella incluyen costos por ilustración, costos de impresión de tesis y producto, suministros de oficina y tecnología, además del presupuesto empleado en transporte, viáticos y otros

**Tabla 11**  
*Tabla de costos*

ACTIVIDAD	DETALLE	CANTIDAD	V. UNITARIO	TOTAL
<b>Costo por ilustración</b>	Proceso creativo de personajes	19	\$ 30.00	\$ 570
	<b>Sub total</b>	-	-	<b>\$ 570</b>
	<b>Uso de tecnología</b>	Computadora	1	\$ 80.00
	Impresora	1	\$ 150.00	\$ 150.00
	Internet	1	\$ 90.00	\$ 90.00
	Cámara	1	\$ 90.00	\$ 90.00
	<b>Sub total</b>	-	-	<b>\$ 410.00</b>
<b>Suministros de oficina</b>	Lápices	2	\$ 0.40	\$ 0.80
	Hojas papel bond	1000	\$ 0.01	\$ 10.00
	Esferos	2	\$ 0.35	\$ 0.70
	Empastados tesis	2	\$ 25.00	\$ 50.00
	Impresiones tesis B/N	500	\$ 0.05	\$ 25.00
	Impresiones tesis color	500	\$ 0.10	\$ 50.00
	<b>Sub total</b>	-	-	<b>\$ 136.50</b>
	<b>Materiales del cuento</b>	Empastado cuento	1	\$ 15.00
	Impresiones cuento	30	\$ 1.25	\$ 37.50
	pega	1	\$ 2	\$ 2
	<b>Sub total</b>	-	-	<b>\$ 54.50</b>
<b>Transporte y movilización</b>	Movilización	1	\$ 45.00	\$ 45.00
	Viáticos	1	\$ 40.00	\$ 40.00
	<b>Sub total</b>	-	-	<b>\$ 85.00</b>
			<b>TOTAL</b>	<b>\$ 1256.00</b>

## **CAPÍTULO V**

### **5. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 RESULTADOS**

##### **5.1.1 Entrevistas a expertos**

El primer paso fué obtener información referente a la ilustración enfocada a los niños de los sextos años de E.G.B, los resultados obtenidos a través de la entrevista a expertos en el área de la ilustración y diseño se muestra a continuación tomando en cuenta que se realizó a tres ilustradores: diseñador y artista plástico Israel Pardo, diseñador gráfico e industrial Andrés Medina y Diseñador gráfico Diego Lara Saltos.

##### **Objetivo de la entrevista a expertos**

Recopilar información acerca de la ilustración como instrumento en el reconocimiento de los Mitos y Leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador.

- **ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS**

1.- De acuerdo a la importancia de la ilustración al momento de transmitir un concepto hacia los lectores según Israel Pardo, la imagen debe hablar por sí sola, se puede hacer uso de la fotografía es cierto pero, (la ilustración es un medio poderoso de comunicación), Diego Lara acota que ésta debe (asegurar la percepción del lector) en toda forma mientras que para Andrés Medina la ilustración viene a ser el medio de comunicación mayormente utilizado para transmitir un mensaje (una ilustración con o sin texto debe comunicar).

2.- Según el género de ilustración que se desee aplicar, para Israel Pardo más bien se debe (definir las características del público al que está dirigido el proyecto) se pueden fusionar los géneros según sea el caso la ilustración infantil fácilmente se puede aplicar a la narrativa si la intención es contar un cuento con el uso de ilustraciones.

Mientras que para Diego Lara considera que ( la ilustración infantil viene a ser un gran recurso para transmitir algún mensaje o idea a los niños), Andrés Medina considera que los géneros de ilustración sin duda se adaptan según el mensaje que se quiera comunicar (no es lo mismo una ilustración para alguna publicidad que una para portada de algún libro o revista).

3.- Con referencia a los rasgos y características que debe poseer una ilustración para niños, Israel Pardo define los siguientes parámetros por ejemplo: (las formas redondeadas se aplican para los niños, mientras que para jóvenes conviene el uso de perspectivas dentro del diseño, finalmente en adultos se puede aplicar distintas técnicas con buena calidad), Diego Lara según la entrevista afirma que ( la base de una buena ilustración es el concepto y que el niño es capaz de adaptarlo a su medio si éste es bien logrado) y se deben aplicar conceptos básicos.

Andrés Medina añade que la ilustración se adapta a la necesidad del público al que está dirigido si éste esta estudiado, (los rasgos como el color, la textura y las formas comunican y en esos detalles hay que tener especial cuidado).

4.- En relación a la cromática que se debe emplear en la ilustración, Israel Pardo define que (son los colores cálidos quienes aportan mayor sensación dentro de la ilustración) porque llaman la atención en los niños, sin embargo depende del escenario en general. Diego Lara afirma que en efecto los elementos que componen la gráfica y la situación en la que se encuentre el personaje (son los colores que definen la composición).

Andrés Medina concluye que la adaptación de la paleta cromática debe (fundamentarse en las características de los personajes y la composición del escenario) de ahí derriban los



colores fríos si lo que se quiere representar es humedad, un lago , colores cálidos si se representa un atardecer por ejemplo.

5.- Existen distintos medios de ilustración que intervienen en el desarrollo de un arte, Israel Pardo considera que (lo importante no es el medio sino cómo se desarrolla la idea), el concepto, Diego Lara determina la (responsabilidad entera del autor para escoger el recurso) de ahí que pueda adaptarse al tipo de ilustración al que se quiera aplicar, finalmente Andrés Medina aporta que (si se va a realizar una publicación en masa conviene el medio digital) por su fácil reproducción sea vectorial o rasterizada sin embargo no se deben descartar otras medios que puedan también reproducirse.

6.- Con respecto a los rasgos que debe poseer una fuente tipográfica en el desarrollo del proyecto, Israel Pardo aporta que (ésta debe ser grande) y depende mucho del diagramador, Diego Lara por su parte considera que al referirse a literatura infantil se pudiera utilizar textos cortos teniendo como característica (alguna familia de palo seco), Andrés Medina refiere a la tipografía como un (complemento de la ilustración pudiéndose adaptar alguna fuente con temática por ejemplo), si se habla de incas que vaya por ese estilo.

7.- Las consideraciones que se deben tomar al respecto en una ilustración en base a la experiencia de los entrevistados, Israel Pardo concluye que, lo más importante de un personaje es (la vestimenta, el modo de comportarse, y el entorno) un ejemplo es su reciente publicación, Mitología Tungurahua.

Diego Lara considera que (la investigación previa define el formato de los protagonistas) en base a la información consultada se pueden trabajar los demás elementos, finalmente Andrés Medina aporta que un estudio previo y toda pesquisa que se pueda consultar en base a un tema (se pueden adaptar a un estilo propio incluso generar nuevos personajes), otras acciones.

8.- La importancia de la ilustración en el siglo XXI, Israel Pardo considera que (un ilustrador se cotiza por los trabajos que ha realizado) y es el cliente quien tiene la última

palabra al igual que en las artes plásticas, si existe un buen nivel, el costo puede ser mayor, Diego Lara expresa que son (los medios digitales quienes potencian la comunicación) teniendo como base la gráfica para transmitir un mensaje.

Andrés Medina recalca la importancia de la ilustración como la fuente de comunicación para cualquier temática, actualmente no basta con ilustraciones estáticas que refieran algún tipo de información los gifs o medios animados cobran fuerza en la actualidad.

### **5.1.2 Encuesta a docentes**

La encuesta realizada a los docentes de las distintas instituciones permitió direccionar la propuesta de acuerdo a las necesidades del estudiante.

#### **Objetivo de la encuesta a docentes**

Diagnosticar la importancia de la ilustración en el proceso de aprendizaje en el área de los estudios sociales, referente a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador.

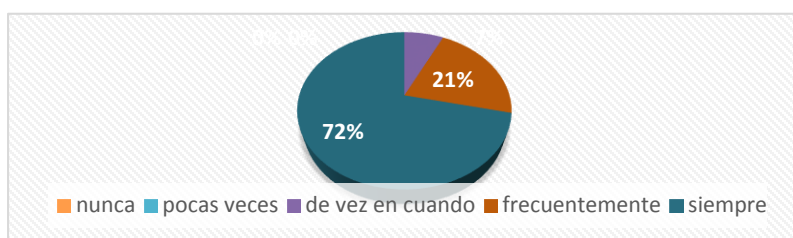
- **ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS**

## 1.- ¿Considera usted que la ilustración influye en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños?

**Tabla 12**  
*Pregunta 1*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0%
pocas veces	0	0%
de vez en cuando	1	7%
Frecuentemente	3	21%
Siempre	10	72%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 5:** *Pregunta 1*

### **Interpretación**

De los catorce docentes encuestados, el 7% considera que la ilustración de vez en cuando tiene influencia en el aprendizaje de los niños, mientras que el 21% deduce frecuentemente que las ilustraciones aportan para la enseñanza y el 72% están totalmente de acuerdo que la ilustración influye en el desarrollo del estudiante.

### **Análisis**

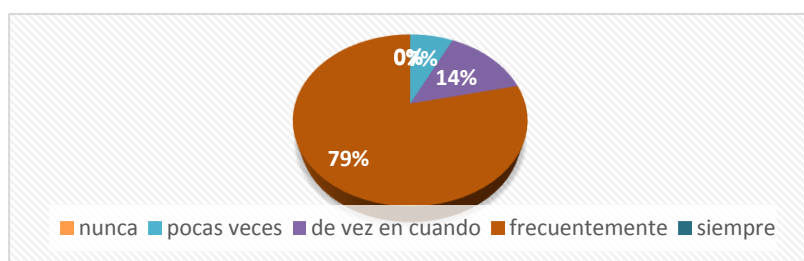
Se puede deducir que la mayoría de docentes a los que se les aplicó la encuesta consideran que los niños aprenden mejor con imágenes y que éstas aportan en el aprendizaje de los alumnos, el docente al ser el ente participativo del uso del cuento reafirma la necesidad de aportar con material que enriquezca ciertos conocimientos.

## 2.- ¿Con qué frecuencia utiliza un cuento o narración para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes?

**Tabla 13**  
*Pregunta 2*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
nunca	0	0%
pocas veces	1	7%
de vez en cuando	2	14%
frecuentemente	11	79%
siempre	0	0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 6: Pregunta 2**

### Interpretación

De los catorce docentes encuestados, el 7% pocas veces utiliza un cuento para reforzar el aprendizaje referente a algún tema, el 14% de vez en cuando recurre al uso de alguna narración, mientras que el 79% de los profesores frecuentemente hacen uso de textos con alguna lectura para reforzar el conocimiento.

### Análisis

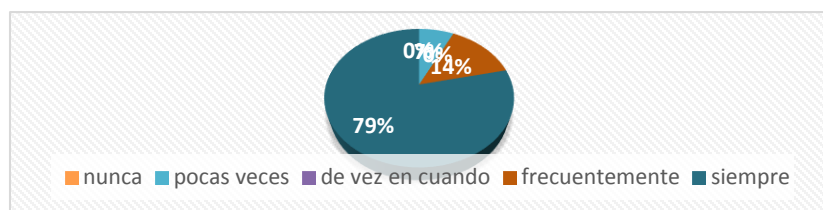
En ésta pregunta las cifras fueron favorables ya que según los docentes encuestados, en su mayoría utilizan algún material que aporte con información para el refuerzo del aprendizaje en los estudiantes, un tanto por ciento define que lo hace de vez en cuando pero ésta estadística refiere a la falta de textos en los planteles educativos, por aquello de no permitir un aporte económico destinado al uso de la compra de materiales.

### 3.- ¿Estima que la utilización de ilustraciones permite a los niños ser más creativos?

**Tabla 14**  
Pregunta 3

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
pocas veces	1	7%
de vez en cuando	0	0%
frecuentemente	2	14%
Siempre	11	79%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 7: Pregunta 3**

### Interpretación

De los catorce docentes encuestados, el 7% pocas veces considera que la ilustración influye en la creatividad de los estudiantes, el 14% frecuentemente estima que las ilustraciones permiten a los niños ser más creativos, y el 79% están totalmente de acuerdo con el aporte de los gráficos en el desarrollo intelectual de los infantes.

### Análisis

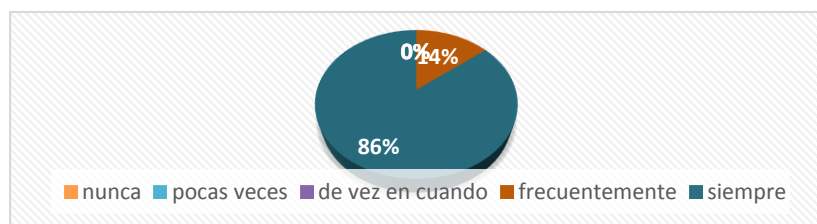
La mayoría de docentes manifiesta que la ilustración y el desarrollo de las artes gráficas enfocadas a la enseñanza de los alumnos permiten a los estudiantes ser más imaginativos, además el uso de las ilustraciones en la actualidad son un medio por el cual se da a conocer un evento o producto, es intrigante que un docente al cual se realizó la encuesta considere que la creatividad no vaya de la mano con las expresiones gráficas pero se respeta su opinión.

#### 4.- ¿Considera que un cuento ayudaría al fortalecimiento de los conocimientos en el área de los estudios sociales referente a los mitos y leyendas del Ecuador?

**Tabla 15**  
*Pregunta 4*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
pocas veces	0	0%
de vez en cuando	0	0%
frecuentemente	2	14%
Siempre	12	86%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 8: Pregunta 4**

#### **Interpretación**

De los catorce docentes encuestados, el 14% considera que frecuentemente un cuento ayudaría a fortalecer los conocimientos referentes a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, mientras que en su mayoría, el 86% indica que siempre una narración aportaría con el refuerzo de información en los estudios sociales.

#### **Análisis**

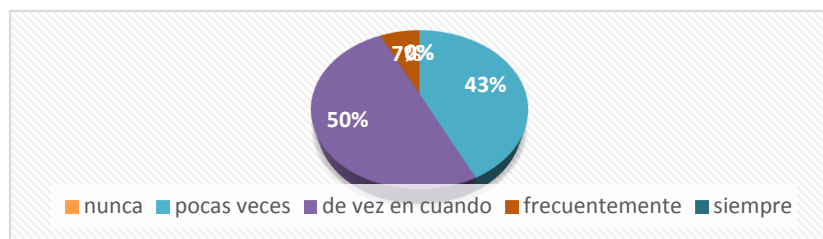
Los docentes reafirman la implementación de un cuento ilustrado referente a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, en su mayoría se sintieron conformes y consideran que es necesario fortalecer los conocimientos por medio de material educativo que integren además de la información, datos estadísticos o explicación relevante para que los alumnos puedan generar su propio conocimiento y llame la atención.

**5.- ¿Existe información suficiente de los orígenes de las culturas Precolombinas asentadas en nuestro territorio?**

**Tabla 16**  
*Pregunta 5*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0%
pocas veces	6	43%
de vez en cuando	7	50%
frecuentemente	1	7%
Siempre	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 9: Pregunta 5**

**Interpretación**

Con un total de 14 docentes encuestados, el 43% considera que pocas veces existe información referente a las culturas Precolombinas asentadas en Ecuador, el 50% define que de vez en cuando se puede conseguir aclaración referente a éste tema y solo el 7% estima que existe información referente a las culturas Precolombinas.

**Análisis**

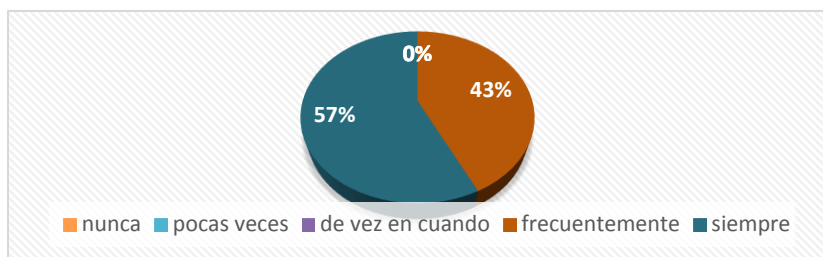
Se puede considerar según las encuestas que no existe información suficiente que refiera a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, sin embargo dentro del pensum académico de sexto grado de E.G.B consta el estudio de los pueblos precolombinos pero con información sesgada y sin la profundidad del caso, cuando los orígenes de nuestra tierra resulta de vital importancia para mantener la idiosincrasia que de vez en cuando caracteriza de los demás pueblos y culturas.

**6.- ¿Considera importante hablar sobre los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador a los niños?**

**Tabla 17**  
Pregunta 6

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
pocas veces	0	0%
de vez en cuando	0	0%
frecuentemente	6	43%
Siempre	8	57%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 10:** Pregunta 6

**Interpretación**

Siendo un total de 14 encuestados el 43% considera que frecuentemente es importante hablar a los estudiantes sobre los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, el 57% de los docentes opinan que siempre se debería impartir el conocimiento del origen del Ecuador.

**Análisis**

Ésta pregunta es una clara muestra de la importancia que tiene el estudio de los pueblos Precolombinos del Ecuador con los alumnos del sexto año de educación general básica, primero está en rescatar la esencia simbólica y cultural de los antepasados y aplicarlos en la vida actual, conservando las costumbres y respeto por los orígenes del antiguo Ecuador.

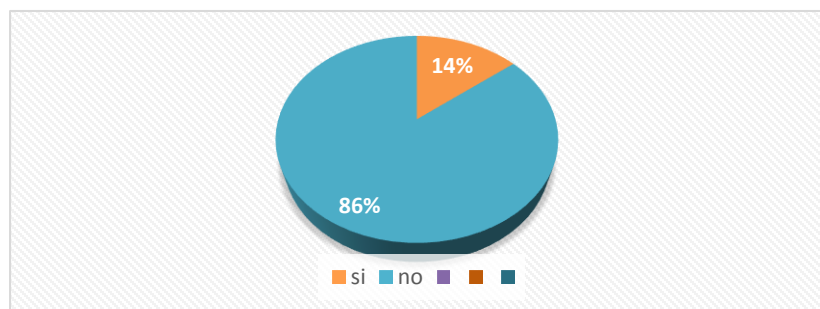


## 7.- ¿Conoce o ha escuchado de algún suceso histórico que se haya dado en los pueblos Precolombinos del Ecuador?

**Tabla 18**  
*Pregunta 7*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	14%
No	12	86%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes



**Figura 11:** Pregunta 7

### Interpretación

De 14 encuestados el 14% desconoce algún suceso o hecho que refiera a la mitología inca, mientras que el 86% ha escuchado algún relato referente a mitos o leyendas Precolombinos.

### Análisis

Es una pregunta abierta que ayudará a recopilar información para determinar si los docentes conocen de algún otro suceso o hecho precolombino para que pueda aportar en el desarrollo de la investigación ante el total de profesores investigados, 12 afirman haber escuchado “El tesoro de Atahualpa”, mientras que 2 docentes no habían escuchado de algún relato en torno a éste tema.

### **5.1.3 Focus group a estudiantes**

A continuación se procede analizar los resultados obtenidos del focus group a cada institución:

#### **Objetivo del focus group al público objetivo**

Validación de la propuesta con los estudiantes de los sextos años de educación general básica.

- **ANÁLISIS DEL FOCUS GROUP**

**Unidad Educativa Mario Cobo Barona**, realizada el 28 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** Se realiza la presentación del moderador, nombre Edwin Coque, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, proceso de graduación y presentación del tema de tesis con los presentes.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Se pregunta a los participantes si conocen de mitos y leyendas del Ecuador, para la participación se sugiere alzar la mano y el moderador ceder la palabra, los estudiantes mencionan: la caja ronca, la llorona, el duende, el ñaguille, el gallito de la catedral entre otros, a continuación el moderador realiza una introducción a los pueblos Precolombinos y la presentación del principal protagonista Atahualpa, una niña participa y expone que:

- “Atahualpa fue el dios sol y gobernaba un pueblo enorme además tenía un tesoro que deseaban llevarse los españoles”.

Incluso varios de ellos señalaron partes de la historia referente al tesoro, el moderador expone a cada personaje del cuento, mientras relata los acontecimientos que van sucediendo, surgen algunas preguntas antes de exponer a Atahualpa:

- “¿Qué pasó con su hermano Huáscar, y por qué no participó de la pelea contra los españoles?”
- “¿Dónde se encontraban las mujeres de los Incas al momento de la lucha?”

El moderador responde a las preguntas planteadas refiriendo a la muerte de Huáscar por parte de su hermano Atahualpa mientras que las mujeres buscaban un lugar donde refugiarse con los niños. Finalmente se realiza las actividades del cuento comenzando por el reconocimiento de los personajes, los estudiantes participan activamente alzando la mano, completan las oraciones sin problema, pero les resulta complicado unir las palabras correctamente.

CONVERSATORIO: A continuación el moderador pregunta referente a la ilustración de personajes si fue complicado o fácil reconocer a cada uno de ellos a lo cual responden:

- “Si existe diferencia entre uno y otro personaje, Atahualpa está muy serio, preguntan si está enojado”.
- “Y usted realizó los dibujos, puede hacer uno en el pizarrón”

Por lo cual se puede concluir que los estudiantes muestran interés por la ilustración.

DESPEDIDA: El moderador agradeció a todos los participantes por el tiempo invertido en este grupo focal y por la participación activa, un agradecimiento al docente brindado un aplauso entre todos. Por su parte los alumnos se mantuvieron contentos y parecían satisfechos con la lección aprendida, más tarde se registró la información pendiente para luego proceder a la obtención de los resultados del estudio.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS: De acuerdo al objetivo planteado se puede mencionar que el grupo focal aplicado a los alumnos de la unidad educativa Mario Cobo Barona permitió analizar las percepciones de los estudiantes referentes al cuento:

- Los alumnos se muestran interesados por conocer los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador.
- Reconocen a los personajes del cuento al momento de realizar las actividades incluidas en la propuesta.
- Asumen la información con énfasis y despierta curiosidad en cada estudiante.

El uso de la técnica del grupo focal permitió observar los puntos de vista de los alumnos, siendo fundamental su participación ya que son ellos quienes utilizarán este recurso, por tanto es imprescindible involucrarlos dentro del proceso de validación.

**Unidad Educativa Guayaquil**, realizada el 28 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** El moderador del focus group dialoga con el docente para coordinar la participación con los estudiantes, en esta institución se trabajó con todos los alumnos por falta de espacio. A continuación la presentación del moderador Edwin Coque de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, explicó que se encuentra en proceso de titulación y la presentación del tema de tesis.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Antes de empezar el moderador sugiere alzar la mano para participar y tomar la palabra, se pregunta a los alumnos si han escuchado de mitos y leyendas, en orden exponen, la caja ronca, el gallo de la catedral, el duende, la leyenda de Cantuña, entre otros. El moderador pregunta si han escuchado de mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador y un estudiante dice: “el tesoro de Atahualpa” en el cual menciona lo siguiente;

- Se dice que Atahualpa escondió el tesoro en algún lugar secreto, y nadie sabe dónde está escondido.

Mientras se avanzaba con la explicación la mayoría de estudiantes no conocían de este mito y por tanto desconocen de los personajes, sin embargo llama la atención por las ilustraciones y el modo de relatar el cuento, fué necesario moverse por todo el aula porque todos los estudiantes deseaban observar el contenido, un personaje que fácilmente lo pudieron identificar fue Rumiñahui y su trascendencia en la historia, los alumnos participan aportando lo siguiente:

- Rumiñahui escondió el tesoro en una montaña
- Rumiñahui era conocido como cara de piedra y dirigía a muchos soldados.

Al final de la presentación el moderador concluye que el verdadero tesoro que los incas han dejado es la alimentación como las papas, la quinua considerada la comida de los Dioses y propone que todos los niños deben comer sus alimentos. Finalmente se procedió a resolver

la sección de actividades del cuento, el moderador preguntó aleatoriamente el nombre de los personajes que señalaba y los estudiantes respondían sin dudar, luego a la parte de preguntas donde los alumnos debían responder partes elementales del cuento, como ejemplo:

- Los nombres de los hijos de Huayna Cápac fueron: Atahualpa y Huáscar.
- Como se llamaban los mensajeros del rey: Los Chasquis.
- Lugar donde se reunieron Atahualpa y Pizarro: en Cajamarca.

Se puede afirmar que los alumnos si identifican a los personajes y ponen atención al cuento pues así lo verifican las actividades en el libro.

**CONVERSATORIO:** Acto seguido el moderador realiza preguntas referentes a la ilustración es decir a los personajes.

- El moderador: fue fácil reconocer a los personajes del cuento?
- Alumno: Si se identifican los incas y los españoles.
- Alumno: Los incas no tenían armas pero los españoles tenían pistolas y armas de fuego.
- Alumno: Quién es el personaje primero que aparece en el libro porque no se lo ve en el cuento?
- Moderador: Es el Dios Sol convertido en estatua en la tierra para que pueda ser alabado y adorado.

**DESPEDIDA:** Para terminar el moderador agradeció la atención de los alumnos y el docente a cargo, pidió un aplauso por la atención prestada, los alumnos empezaron a conversar y un grupo de cuatro alumnos se acercó a pedir el cuento para poder leerlo y revisarlo.

**CONCLUSIONES Y RESULTADOS:** Fue complicado obtener una muestra más acertada pues contaba con la participación de todos los estudiantes, a pesar del inconveniente se puede concluir:

- Los alumnos muestran atención por conocer a sus antepasados y sus orígenes.
- Despierte el interés y la creatividad porque los estudiantes plantean opiniones y dudas con respecto a los Incas.
- Dentro de la malla curricular se puede indicar que es necesario fortalecer los conocimientos más allá de contar una historia.

**Unidad Educativa Juan Montalvo**, realizada el 29 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** Se procede a la presentación del moderador con los estudiantes por parte de la docente a cargo, seguido Edwin Coque expone el motivo de su visita a la institución, la Universidad y la Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, el proceso de graduación y el tema a tratar en la exposición.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** A manera de introducción el moderador pregunta a los estudiantes si han escuchado de los mitos y leyendas y cuales conocían, para poder participar indica que el estudiante debe levantar la mano para evitar el desorden. Entre los mitos que pudieron nombrar estaban: el cura sin cabeza, el duende, la caja ronca, mariangula, la llorona entre otros, seguido el moderador refiere a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador, específicamente al tesoro de Atahualpa enseñando la primera ilustración del cuento referente a este personaje, los alumnos no identifican aun la leyenda, mientras se realizaba la exposición y se hacían preguntas en base al reconocimiento de los españoles o chasquis se notó que no era familiar la historia, sin embargo había predisposición por aprender.

Ya en la sección de las actividades se procedió a preguntar los nombres de los rostros de los personajes del cuento, y participando con los alumnos se observó que en su mayoría acertaron, así mismo en la parte de completar la información fueron varios quienes coreaban las respuestas. Con la realización de las actividades se puede referir al interés que muestran los estudiantes por conocer la cultura y transmitirla.

**CONVERSATORIO:** El moderador pregunta que fue lo que más llamó la atención entre las respuestas se puede destacar:

- El silencio de Rumiñahui que no permitió saber dónde está el tesoro.
- Atahualpa era muy fuerte y se alimentaba saludablemente.
- ¿Y por qué su hermano, no le ayudó peleando con los españoles?
- El tesoro de los incas también fueron las papas y la comida.



DESPEDIDA: Para finalizar con la exposición grupal, el moderador acotó la importancia de alimentarse sanamente y que el verdadero tesoro de los incas no fue el oro ni la plata sino la cultura de los ancestros, los alumnos se mantuvieron en calma y finalizó con un gran aplauso. El mismo día se realizó el registro de información para concluir con los resultados.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS: A través del grupo focal aplicado a los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo se pudo obtener los siguientes resultados:

- Las ilustraciones si llaman la atención a los niños, de acuerdo a la explicación se puede deducir que los infantes relacionan el texto a la derecha con la acción que sucede con cada ilustración.
- El texto es legible, cabe resaltar que primero realizan un análisis de la ilustración para pasar a la lectura.
- En la sección de las actividades resulta complicado relacionar correctamente las palabras para unirlos.

El desarrollo del grupo focal resulta beneficioso porque a través de la interrelación con los estudiantes se puede definir algunos detalles que obedecen a la ilustración y estructura del cuento, además la creatividad se pone en escena jugando un rol importante para que los estudiantes visionen el cuento y comprendan.

Finalmente los estudiantes mencionaron que esta actividad fue positiva porque ahora conocen más de la cultura de los incas y de donde provenían sus alimentos.

**Unidad Educativa Juan Bautista Palacios.** Realizada el 29 de noviembre del 2016

**SALUDO:** El moderador se presenta a los estudiantes y explica el motivo de su visita: nombre Edwin Coque, estudiante de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes y la explicación del tema de tesis referente a los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Antes de comenzar con el cuento el moderador crea un ambiente de confianza con los estudiantes preguntándoles referente a mitos y leyendas en general, se propone alzar la mano para que se pueda dar paso a la intervención, una de las niñas participa del grupo focal acotando lo siguiente:

- Atahualpa fue un rey que gobernaba a varios indios y tenía un imperio poderoso, pero que más tarde vinieron los españoles y lo mataron.
- Los chasquis eran quienes andaban a llevar los quipus, y tenían una trompeta para llamar a otro chasqui.

Con ésta introducción se pudo conocer que los estudiantes conocían el tema a tratarse, cabe acotar que en ese entonces los alumnos se encontraban estudiando los quipus y desarrollaban el tema en general, incluso señalaron partes importantes referente al tesoro de Atahualpa, mientras se desarrollaba el cuento se presentaba a los personajes y debido a que mostraban interés hicieron varias preguntas y algunas acotaciones:

- ¿Quiénes eran las vírgenes del sol?
- ¿Por qué el Tahuantinsuyo no tenía designado un dueño o emperador?
- Se dice que el tesoro de Atahualpa se lo llevó un español y por eso no lo pueden encontrar.
- ¿Nosotros podemos ir en busca del tesoro en los Llanganates?

Finalmente se realizaron las actividades al final del cuento en donde se puede evidenciar el reconocimiento de personajes, completar la información de acuerdo a la oración y unir las palabras correctamente.

**CONVERSATORIO:** Una de las experiencias que se pudo evidenciar claramente fue el formato y las hojas del cuento, se mostraron dinámicos, realizaron la lectura y análisis de los personajes, les atrae la atención la hoja de acetato y la infografía. Además con el desarrollo de las actividades se pudo observar que si existe reconocimiento de personajes, leen toda la información de la hoja, lo que más llamó la atención del cuento fue la primera ilustración del personaje de Atahualpa.

- Diferencias entre Atahualpa y Rumiñahui.
- El principal alimento de los Incas fue la papa, el maíz y la quinua.
- Análisis de la infografía, realizaron una lectura general cada alumno por secciones se permitían leer.

**DESPEDIDA:** Finalmente se agradeció por la atención prestada a todos los estudiantes y docente con fuertes aplausos. El docente manifestó la importancia de los cuentos Precolombinos para fomentar la lectura y el desarrollo intelectual de los niños.

**ANÁLISIS Y RESULTADOS:** Según el focus group aplicado a la Unidad Educativa Fiscomisional Juan B. Palacios se puede concluir que:

- Los alumnos presentan conocimiento de una de las lecturas más llamativas como es: El tesoro de Atahualpa con lo que se puede afirmar que se refuerza el conocimiento aprendido en las aulas.
- Son capaces de generar su propia información y análisis referente a los personajes y lectura en general.
- Muestran interés por utilizar el libro y observar las ilustraciones, para definir de quién se está hablando en el cuento.

**Unidad educativa Luis A. Martínez,** realizada el 29 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** Después de presentar los permisos correspondientes para el ingreso a la institución se procede a dirigirse a la aula de sexto curso de la unidad educativa Luis A. Martínez y la presentación del moderador, Edwin Coque estudiante la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, en proceso de validación de la propuesta de tesis.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Para generar un ambiente propicio con los estudiantes se sugiere alzar la mano si desean participar y conceder la palabra, primero se empezó por preguntar si habían escuchado hablar sobre mitos y leyendas en general, los estudiantes mencionaron por ejemplo: la caja ronca, el jinete sin cabeza, mariangula, la suca de Ambato, la cigüeña, la leyenda de Cantuña entre otros, lo cual supone que leen muchos libros y narrativas.

Mientras se continuaba con la explicación de la propuesta y los personajes, los alumnos mostraban cierta empatía con el desarrollo del cuento, pues mientras se narraba la historia sugerían que también se muestre la ilustración, a diferencia de otros estudiantes, todos mantenían silencio y prestaban atención, algunos datos que se compartieron fueron:

- El alimento de los Incas consistía en papas, granos y vegetales, solamente los productos del mar como la concha spondylus eran exclusivos para el Rey Atahualpa.
- La mujer del Rey Atahualpa se la conocía como Coya y era su propia hermana, pues la sangre real no se podía mezclar.

Los datos fueron expuestos por algunas dudas de los estudiantes y por su búsqueda de conocimiento de hecho al momento de resolver las actividades del cuento, existió mucha participación, se puede afirmar el hecho de retención de información pues al completar las oraciones lo hacían en coro.

**CONVERSATORIO:** Lo que llamó la atención de los estudiantes fue la infografía y los datos que contenían pues una página más grande generaba una experiencia, además el hecho de observar al personaje principal completo ilustrado.

Por falta de tiempo no se pudo disponer del libro a los estudiantes pues había terminado las horas de clase, sin embargo algunos niños se habían acercado a preguntar por el valor y donde se podían encontrar el cuento.

**DESPEDIDA:** En forma general el moderador agradeció la participación a todos los estudiantes y aquellos que comprendieron el focus group, por otra parte se mostraron agradecidos y comentaban acerca de la información obtenida mientras abandonaban el aula, el docente también agradeció la participación y reviso la propuesta acotando con buenas críticas.

**CONCLUSIONES Y RESULTADOS:** A través de la presentación de la propuesta los estudiantes se mostraron interesados, además fue un paralelo que mantuvo el silencio por tanto se pudo presentar el cuento sin inconvenientes. Con relación al grupo focal se pudo percibir predisposición de los estudiantes por conocer acerca de las culturas Precolombinas.

- Además si existen otras ediciones referente al tema de los incas.
- El reconocimiento de los personajes no tuvo inconveniente, así mismo la asimilación de información.
- Algo que llamó la atención fue que ciertos estudiantes mientras leían, no lo hacían desde la composición tipográfica sino los bloques de texto.

El grupo focal ayudó a obtener diferentes puntos de vista de los alumnos, la participación de la docente también tuvo relevancia con autoridad para que los niños mantengan atención y actitud positiva.

**Unidad Educativa Fe y Alegría**, realizada el 30 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** La unidad educativa Fe y Alegría posee dos aulas destinadas a los sextos años de educación básica para el efecto se aplicará el focus group a un paralelo, el moderador es quién inicia el conversatorio con la presentación del tema de tesis, los mitos y leyendas Precolombinos del Ecuador desarrollado por Edwin Coque, de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Antes de comenzar con el desarrollo de la propuesta el moderador pregunta a los alumnos si han escuchado acerca de los mitos o leyendas en general, varios estudiantes participan argumentando algunas narraciones entre ellas está la dama tapada, la llorona, el diablito de la catedral, el duende, entre otros. Cuando se hizo una introducción referente a los mitos y leyendas Precolombinos y se habló si conocían de Atahualpa, una niña responde:

- Atahualpa fue un rey poderoso que gobernaba un territorio muy grande incluido Ecuador.
- Mandó a ocultar su tesoro porque venían unos españoles a quererle robar.

Con ésta introducción se pudo determinar que la leyenda del tesoro de Atahualpa era conocida, entonces se procedió con la explicación y desarrollo del cuento, mientras se exponía hubieron muchos comentarios y preguntas referente a los quipus que en ese momento se encontraban estudiando, también de los chasquis y las mujeres de los incas que no contemplaban en las ilustraciones pero que fue oportuno responder y aclarar dichos temas.

Ya en el desarrollo de las actividades, en el reconocimiento de los personajes no hubo inconvenientes pues asimilaban correctamente los rasgos de cada ilustración, igualmente al completar las oraciones acertaban con las palabras, se puede afirmar que existe retención de información y reconocimiento de personajes a través de la ilustración.

CONVERSATORIO: Se entregó el cuento a los alumnos para que lo revisaran, se pudo apreciar que no existió inconveniente con el tamaño pues lo podían manipular, la hoja de acetato y la infografía fueron aquellos elementos que más llamó la atención.

Se refirieron a la técnica o el medio para que los dibujos se puedan imprimir en el papel, para estas preguntas existe información en el interior del cuento que resolvió estas dudas, también preguntaron de precios y donde se puede adquirir un ejemplar. Antes de pasar a la despedida la maestra supo manifestar lo siguiente:

- Escuchen niños, agradecemos la participación del señor que nos ha compartido su propuesta de tesis y nos ha brindado su tiempo.
- Este cuento es de gran ayuda ya que más se aprende viendo que leyendo, brindemos un fuerte aplauso.

DESPEDIDA: De igual forma el moderador se sintió agradecido y satisfecho con la presentación de la propuesta a todos los estudiantes y con los que participaron del focus group y a la docente a cargo.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS: Mediante la presentación de la propuesta los estudiantes mostraron interés y participación preguntando y argumentando por lo que se puede concluir que los alumnos prestaron atención, hubo creatividad y reconocimiento de personajes. La predisposición por parte de la maestra fue oportuna y enriquecedora principalmente con sus palabras finales.

- Mediante el grupo focal se pudo constatar la importancia acerca de compartir este tema con los estudiantes, generar interés por sus antepasados, costumbres, mitos y tradiciones.
- Los puntos de vista de los estudiantes permitieron identificar otros elementos que pudieron constar en la publicación, como la función de los quipus, incluir a las mujeres dentro del cuento.

**Unidad Educativa Bolívar**, realizada el 30 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** Bienvenida por parte de la docente, sugiere ponerse de pie a los estudiantes, acto seguido el moderador hace su presentación: Edwin Coque, estudiante de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes y el tema de tesis, los Mitos y Leyendas Precolombinos del Ecuador.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** A continuación el moderador consulta a los estudiantes si han escuchado de mitos y leyendas en general, antes de participar sugiere alzar la mano para evitar ruido, algunos estudiantes dijeron la leyenda de Cantuña, la llorona, la dama tapada, el gallo de la catedral, y otras que no son parte de mitos o leyendas como: los trece fantasmas, y películas de terror, aquí se explicó la diferencia y porque no son considerados como un mito o leyenda. Seguidamente se expuso acerca del tesoro de Atahualpa que resultó no ser tan familiar pero mientras se narraba la historia si sabían de ciertos personajes. Hubo confusión también entre Pizarro y Cristóbal Colón quienes habían llegado a América.

Mostraron interés por la ilustración y como se desarrollaba el cuento, en las actividades pudieron identificar rápidamente a los personajes, completar las oraciones tampoco fue complicado por lo que se puede afirmar que existe retención de información y asimilación de la historia, la infografía también fue uno de los elementos que más llamó la atención, reconocieron el personaje principal.

**CONVERSATORIO:** Después de esta parte se procedió a preguntarles acerca de que experiencia les genero el cuento, las hojas que más llamaron la atención como en todo caso fue el acetato y la infografía, se pudo observar también que no hay problema con el formato, la letra si es legible porque hay fluidez de expresión, los colores llaman mucho la atención de los niños tanto de las ilustraciones como de los textos, no maltratan el cuento pues lo toman con delicadeza, el reconocimiento de personajes no tuvo problemas pues identifican los rasgos que existen uno del otro, algunas opiniones que destacaban los estudiantes son:



- Atahualpa era tan fuerte pero por qué perdió la batalla contra los españoles.
- Afirman que ellos también comen quinua al igual que los incas, especialmente en la sopa.
- Conocen las clases de papas que en la actualidad existen como: la chola, semi chola, papa amarilla, las ocas, papa negra, papa peruana entre otras.

DESPEDIDA: Finalmente el moderador agradeció la participación de todos los estudiantes, aquellos que participaron del focus group, al docente, con un fuerte aplauso e incentivando a la lectura.

ANÁLISIS Y RESULTADOS: De acuerdo al focus group aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa Bolívar se puede afirmar lo siguiente:

- Es necesario hablar de mitos y leyendas Precolombinas para fortalecer la enseñanza y conocimientos en el área de los estudios sociales.
- Los estudiantes muestran interés por el cuento y desarrollan un pensamiento crítico que los permite generar su propia información.
- No habían escuchado hablar de mitos y leyendas por cuanto desconocían del tesoro de los Incas, a diferencia de otras instituciones educativas que estudiaban ciertos elementos de esta cultura como en el caso de los quipus.

**Unidad Educativa Rumiñahui**, realizada el 30 de noviembre del 2016.

**SALUDO:** Después de los permisos correspondientes y conversar con la profesora a cargo, se procedió a ingresar en el paralelo de sexto año de educación general básica, cabe acotar que la presentación y focus group se trabajó con todos los estudiantes por falta de espacio, primero la bienvenida por parte de los estudiantes seguido de la presentación del moderador, estudiante de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, y el tema de la propuesta.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Antes de comenzar con la explicación el moderador recomienda poner atención y participar solamente alzando la mano, se preguntó de forma general si habían escuchado hablar acerca de mitos y leyendas y las respuestas fueron oportunas, entre las que más se mencionaron están: Don Evaristo, La rubia, el cura sin cabeza, el ñaguille, la llorona, Cantuña entre otros. Cuando se habló acerca de Atahualpa los niños conocían de este personaje, pero causó intriga por los chasquis, hubo confusión con Pizarro y Cristóbal Colón, y también con su hermano Huáscar, después de la explicación se despejaron todas sus dudas.

Otro personaje que también conocían fue Rumiñahui, algunas expresiones de los alumnos fueron:

- Rumiñahui escondió el tesoro en los Llanganates.
- Se dice que el tesoro está escondido en una cueva debajo de la tierra.

Por tanto se puede afirmar que si conocían de la leyenda del tesoro, antes de pasar a las actividades el moderador expuso la necesidad de alimentarse correctamente, las papas y el maíz como la base de la alimentación inca, así mismo con la quinua que en la actualidad se lo llevan los astronautas en sus viajes espaciales, los estudiantes se mostraban interesados en el tema. En el desarrollo de las actividades hubo mucha participación, los estudiantes identificaban a los personajes del cuento, también retención de información puesto que completaban las oraciones sin dificultad y la unión de las palabras.

CONVERSATORIO: Debido al conversatorio que se realizó con todo el paralelo se obtuvo varios puntos de vista por ejemplo, las ilustraciones llaman la atención de los niños, el tamaño es el adecuado pero en grupos grandes se estropea, la tipografía es legible pero en ciertos casos resultaba complicado, a continuación algunas opiniones:

- El cuento esta interesante, especialmente los dibujos donde se pueden observar a cada personaje.
- La página de los alimentos tiene maíz, papas, arveja, algodón, ají y todo es alimento de los incas.
- Se ve todo el dibujo y su armadura, un guerrero muy poderoso.

A través de esta presentación se puede deducir que los estudiantes demuestran interés por aprender de la cultura Inca, relacionan los alimentos de aquel entonces con los que existe en la actualidad.

DESPEDIDA: Para finalizar el moderador agradeció la participación activa de los alumnos, así mismo al docente a cargo, quién sugirió brindar un fuerte aplauso por la exposición y palabras de despedida

CONCLUSIONES Y RESULTADOS: Mediante la presentación de la propuesta a los estudiantes se puede concluir en lo siguiente:

- Existe interés y participación activa de los estudiantes por conocer acerca del cuento.
- El reconocimiento de personajes a través de la ilustración resulto llamativa, no se evidenció problemas con la cromática.
- Existió alguna duda referente a la iconografía utilizada puesto que fué complicado transformar la información para que el alumno puede comprender de que se trata.
- Tanto la hoja de acetato como la de infografía llaman la atención a los niños, es decir se detiene a analizar.
- La portada no comunica directamente de que se trata la historia sino hasta que se menciona al inca Atahualpa y el tesoro.

Este grupo focal ayudó a definir ciertos rasgos elementales necesarios en la ilustración que de cierta forma no debería modificarse sino direccionar de mejor manera.

**Unidad Educativa Teresa Flor**, realizada el 01 de diciembre del 2016.

**SALUDO:** Una de las últimas instituciones educativas visitadas, sin embargo el procedimiento fue el mismo, presentación del moderador, tema de investigación y la Universidad Técnica de Ambato como institución.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Dentro de la explicación general del cuento se realizó una pequeña introducción referente a los mitos y leyendas, para participar con los estudiantes se sugiere alzar la mano y ceder la palabra, el moderador pregunta a los estudiantes si han escuchado hablar de algún mito y leyenda, por cuanto los alumnos participaron argumentando: la iglesia de San Francisco, la leyenda de Cantuña, el cura sin cabeza entre otras. Cuando se preguntó acerca de Atahualpa los alumnos conocían de la historia, justamente por encontrarse estudiando temas referentes a los incas, algunos argumentos fueron:

- El inca Atahualpa fue un guerrero y tenía un hermano su nombre era Huáscar.
- Tenían los quipus que eran bolas de colores y que eran llevados por los chasquis.

Con estos argumentos principales se pudo identificar que conocen de la historia por tanto fue más participativo con respecto a las ilustraciones puesto que al comentar de los chasquis y Atahualpa les llamaba mucho la atención mirar estos personajes. Asimilaron la información y los nombres porque en el desarrollo de las actividades los alumnos lo sortearon sin problema, en este punto se pueden concluir además que el aporte fue significativo porque se reforzó la información del tema de estudio.

**CONVERSATORIO:** El conversatorio también fué lleno de expectativas entre las opiniones que se pueden rescatar está:

- El libro es muy bueno porque nos enseña cómo eran los incas y donde está escondido el tesoro.

- Al desplegar la hoja de la infografía también se pudo observar admiración y reconocimiento del personaje, los estudiantes leen toda la información por turnos.
- Los españoles ganaron la batalla porque ellos tenían pistolas y espadas.

Mediante el conversatorio se pudo identificar que los estudiantes reconocen los personajes y características, se plantean criterios y opiniones, el trato del cuento fue correcta pues solo un estudiante tenía el cuento mientras los demás leían la información.

DESPEDIDA: Finalmente el moderador agradeció la intervención de todos los estudiantes que participaron del focus group, antes de despedirse la profesora pregunta acerca del beneficio como institución si el cuento es aprobado, una crítica constructiva de las ilustraciones y técnicas de dibujo.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS: De acuerdo al objetivo planteado se puede argumentar que el focus group aplicado a los alumnos de la unidad educativa Teresa Flor permitió concluir en las siguientes observaciones:

- Al encontrarse en tema de estudio por parte de los docentes, la información referente a Atahualpa respaldó y argumentó ciertos conceptos.
- Los estudiantes asimilaban la información y reconocían a los personajes dentro del cuento, por tanto no fue complicado el desarrollo de las actividades.
- Hubo participación activa de todos los niños, cada uno aportaba con su punto de vista.
- El docente sugiere que el texto se pueda hacer llegar a las distintas instituciones educativas para respaldar la información.

La aplicación del grupo focal permitió observar los distintos puntos de vista de los alumnos, considerando fundamental su participación en el proceso de validación de la propuesta, las opiniones a cargo de los docentes permitió además definir otras características para mejorar la propuesta.

**Unidad Educativa Ambato.** Realizada el 01 de diciembre del 2016.

**SALUDO:** La bienvenida estuvo a cargo del docente quién presentó al moderador Edwin Coque, de la Universidad Técnica de Ambato, faculta de diseño Arquitectura y Artes, explicando el tema y tomen consideración y participen con el estudiante.

**PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN:** Seguidamente el moderador agradeció la intervención del docente y procedió a explicar acerca de los mitos y leyendas, para que los alumnos puedan participar el moderador sugiere que levante su mano. Se preguntó si conocen de algún mito o leyenda, entre los nombres que figuraron está la iglesia de San Francisco, el gallo de la catedral, la dama tapada, la Laguna de Yambo, los hermanos Restrepo entre otros. Seguidamente el moderador preguntó si han escuchado hablar acerca de Atahualpa, los estudiantes mencionan:

- Atahualpa era el dios sol sobre la tierra, su padre era Huayna Cápac y murió quemado.
- Otro alumno argumenta que: Atahualpa murió ahorcado y luego enterrado por los españoles, además que cuando vinieron los españoles mataron a toda su familia.

Con ésta intervención se constató que los estudiantes reconocen a Atahualpa y todos los personajes que se mencionan en la historia. En el desarrollo de las actividades hubo mucha participación, reconocen la historia y argumentan con criterio propio, se interesaron mucho por la ilustración.

**CONVERSATORIO:** Seguidamente se realizaron las preguntas de acuerdo a la experiencia generada a través del cuento, primero por el formato donde es maniobrable, las ilustraciones si comunican identifican los elementos como las plumas, rasgos físicos, el fuego, la sangre, la tipografía es legible no tenían inconvenientes con los textos de color no con los bloques de texto, preguntaron referente a los motivos indígenas, igualmente se explicó a qué referían esos elementos.

DESPEDIDA: Se agradeció a todos los estudiantes y aquellos que conformaron el focus group, los alumnos se mantuvieron contentos y comentaban acerca de las ilustraciones, unos niños se acercaron a moderador para preguntarle el valor del cuento y si su escuela va a tener uno para que lo puedan leer. Finalmente palabras de despedida por parte del docente.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS: El focus group aplicado a la unidad educativa Ambato mostró los siguientes resultados:

- Se puede concluir que la presente edición ayuda en el reconocimiento y estudio de los mitos y leyendas Precolombinos reforzando la historia.
- Todos los elementos visuales comunican por tanto se debe tener especial cuidado con los objetos en la ilustración y diagramación.
- La pasta dura no interfiere en la dinámica del cuento, las hojas son flexibles y llaman la atención, la idea de usar un acetato en la ilustración es primero llamar la atención del alumno y segundo ofrecer una perspectiva del color y las formas para fomentar una crítica constructiva del estudiante.



## 5.2 CONCLUSIONES

Se puede concluir que la ilustración es un medio potente de comunicación y aprendizaje, en el ámbito de la educación se aprende de mejor manera a través de gráficos e ilustraciones para reforzar el mensaje e incentivar la creatividad, si bien es cierto se adoptan diferentes tipos de connotaciones pero ésta debe transmitir la misma idea.

El estudio de los mitos y leyendas Precolombinos ha sido cada vez menos estudiada y difundida en las aulas, unos de los objetivos ha sido rescatar todos estos elementos que de cierta forma enriquecen la esencia cultural y mística en las actuales generaciones, la realización de un cuento donde se proyecten costumbres, tradiciones y formas de vida de aquellas épocas son los indicadores cumplidos y concretados en esta edición.

La presentación general del cuento al público objetivo refiriéndose a los alumnos del sexto año de educación general básica permitió validar y afirmar que en verdad existe reconocimiento de los diferentes elementos y personajes que conjugan la publicación, primero por aportar con material didáctico en el tema de los estudios sociales estimulando el proceso de enseñanza-aprendizaje y segundo contribuir en el desarrollo intelectual de los alumnos a través de la ilustración.

### **5.3 RECOMENDACIONES**

Respaldado en la presente investigación y los datos obtenidos en el análisis de los resultados de las encuestas a docentes y focus group con los estudiantes, se recomienda llegar a un acuerdo para que a través de la Facultad de Diseño Arquitectura y Artes la publicación pueda llegar a los distintos establecimientos de la ciudad de Ambato rescatando los mitos y leyendas de las culturas Precolombinas del Ecuador y apoyado en el objetivo 5 del plan Nacional del buen Vivir que refiere al fortalecimiento de la identidad nacional y la interculturalidad.

La búsqueda exhaustiva de información referente a los distintos mitos y leyendas Precolombinos conlleva a la realización de entrevistas a expertos, visitas a museos, libros y publicaciones electrónicas, por tanto es necesario sintetizar la información correctamente para que pueda ser entendido por cualquier público indistintamente si es adulto o menor.

En la actualidad se ha observado la importancia y la fuerza de comunicación que poseen las distintas ilustraciones, murales, pintura, editoriales, etc. aplicado en los distintos medios para comunicar un mensaje, la presente edición es un material físico pues se pudo observar además que en ciertos establecimientos aun es escaso los materiales para proyectar publicaciones digitales que bien se pudiera hacerlo pero al tener definido un público objetivo que son los estudiantes de sexto año, resulta indispensable un medio impreso.

Finalmente es importante la participación activa de los docentes de los sextos años, pues son ellos los encargados de hacer uso del material didáctico en el momento que consideren adecuado, seguro que este aporte logrará despertar el interés de los estudiantes y fortalecer los conocimientos en el área de los estudios sociales ayudará en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

## CAPÍTULO VI

### 6.1 BIBLIOGRAFÍA

- Acciondemocrática. (20 de Mayo de 2009). Principios y Valores. Caracas, Venezuela.
- Aguayza, M. (28 de Noviembre de 2016). La importancia de la ilustración. (E. Coque, Entrevistador)
- all.ec. (02 de 10 de 2013). *all.ec*. Obtenido de espacio informativo del Ecuador:  
<http://pachamama.all.ec>
- Amodio , E. (08 de Mayo de 2010). Cultura, comunicación y lenguajes . Caracas , Venezuela .
- Asamble Nacional . (20 de Agosto de 2008). Cosntitución de la República del Ecuador . Montecristi , Manabí, Ecuador .
- Aulestia Sánchez, V. Y. (19 de Junio de 2012). La poca difusión de las leyendas y mitos dificulta el conocimiento de la oralidad ancestral en la parroquia La Matriz de la Ciudad de Ambato durante el periodo Enero-Julio 2011. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Ayala Silva, E. N. (Noviembre de 2012). Retafolio POP-UP: Herramienta del desarrollo cognitivo-emocional para niños de 3 a 4 años utilizando cuentos contemporáneos ecuatorianos. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Barrera Luna , R. (15 de Febrero de 2013). El Concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales . Barcelona , España .
- Barrera Pinilla , Ó., & Rincón Caballero , D. A. (2012). *Fundamentación en diseño para la creación de material didáctico en la educación tecnológica* . Medellín : Iconofacto.
- Bruce-Mitford, M. (2008). *Signos y Símbolos*. Méxixo D.F.: Diana.
- Carrillo Ayala, D., & Vizquete Morales, I. (2014). Aplicación de las técnicas de ilustración y animación digital, modelado artesanal enfocado a una propuesta gráfica y 3D, para el proyecto "Memorias del Deporte" desarrollado por el Ministerio del Deporte. Quito, Pichincha , Ecuador .

- Catálogo Iberoamericano* . (2016). Obtenido de <http://iberoamericailustra.com/>:  
<http://iberoamericailustra.com/>
- Colell, S., & Bernat, M. (2013). *Iconicidad*. Esdi.
- Congreso Nacional. (Enero de 2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Cristina Martín Quiles, P. G. (05 de 2012). *ilustracioneditorialpublicitaria*. Obtenido de <http://ilustracioneditorialpublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
- Cumpa González, L. A. (2011). *Fundamentos de diagramación -Revistas-*. Lima: UNMSM.
- Díaz , M., Castro, D., León , A., & Ramírez , M. (2015). *Metodología de la Investigación* . México D.F.: Arte en diseño y diagramación digital.
- Dr. Roberto Hernández Sampieri. (2006). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw Hill.
- Dvojak, H., & Del Reino , D. (18 de Febrero de 2016). *Ilustración Editorial* . Madrid , España .
- El Telegrafo*. (16 de 07 de 2012). Obtenido de <http://www.letelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/los-ninos-deben-leer-por-placer-no-por-obligacion>.
- España Ramos , E. (2009). *Conocimiento, actitudes, creencias y valores en los argumentos sobre un tema socio-científico relacionado con los alimentos* . Málaga: Universidad de Málaga .
- Fajardo Naranjo , J. V., & Granda Zamora , L. A. (23 de Febrero de 2012). Elaboración de un texto escolar, con mitos, cuentos y leyendas, para los niños y niñas del CECIB. Cuenca , Azuay , Ecuador .
- Ferrer Franquesa, A., & Gómez Fontanills, D. (05 de Marzo de 2013). Imagen y comunicación visual. Cataluña , España .
- Galabay Morquecho, V. (2015). Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria "Arma Blanca" . Cuenca , Azuay, Ecuador .
- García Hernández , M. (20 de Mayo de 2011). El Concepto de Cultura . México D.F., México .

- García Juanes, S., De Horna García, L., & Serna Romera, J. (2010). *Educación Plástica y Visual*. Editex.
- Gómez, C. C. (s.f.). *Técnicas de focus group*. Obtenido de La técnica del focus group: [http://cuib.unam.mx/publicaciones/5/metodos\\_cualitativos\\_TECNICAS\\_DE\\_FOCUS\\_GROUP\\_CARLOS\\_FERNANDO\\_CORTES\\_GOMEZ.html](http://cuib.unam.mx/publicaciones/5/metodos_cualitativos_TECNICAS_DE_FOCUS_GROUP_CARLOS_FERNANDO_CORTES_GOMEZ.html)
- Grasso, L. (2006). *Encuestas, elementos para su diseño y análisis*. Brujas.
- Guerrero, M. L. (3 de 12 de 2014). *Manual de Diseño Editorial Profesional*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/269327636/MANUAL-Diseno-Editorial>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2004). *Tutoría de la Investigación Científica*. Ambato: Gráficas Corona.
- <http://iberoamericailustra.com/>. (201). Obtenido de <http://iberoamericailustra.com/>.
- ilustradoresargentinos*. (17 de Mayo de 2016). Obtenido de [www.ilustradoresargentinos.com/category/libros-infantiles/](http://www.ilustradoresargentinos.com/category/libros-infantiles/).
- Kohan, S. A. (2013). Escribir para niños. En S. A. Kohan, *ESCRIBIR PARA NIÑOS*. ALBA EDITORIAL.
- Leone, G. (16 de Abril de 2013). *Leyes de la Gestalt*. Buenos Aires, Argentina.
- Llugsha Cayancela, J. S. (17 de Febrero de 2014). Los Valores Culturales como elemento del desarrollo turístico comunitario en la comunidad Atocha Parroquia Cusubamba del Cantón Salcedo Provincia de Cotopaxi. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Lovato, A. (2000). *Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana*.
- Maldonado, J. Á. (09 de 2015). La metodología de la investigación.
- Miler Daen, S. T. (9 de Febrero de 2011). Tipos de Investigación Científica. Santa Cruz, Bolivia. Obtenido de [www.revistasbolivianas.org.bo](http://www.revistasbolivianas.org.bo): [http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12\\_a11.pdf](http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf)
- Miler Daen, S. T. (Febrero de 2011). *Tipos de Investigación Científica*. Obtenido de [www.revistasbolivianas.org.bo](http://www.revistasbolivianas.org.bo): [http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12\\_a11.pdf](http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf)
- Miró, J. (27 de Mayo de 2015). *El Color*. Madrid, España.

- Mitología Tungurahua*. (2013). Obtenido de <https://issuu.com/direcdigital/docs/mitologiatungurahuaf4>.
- Molina Prieto, R. (Diciembre de 2010). Los cuentos ayudan a Crecer. Granada, España.
- Montoya Díaz , L. P. (08 de Septiembre de 2010). Estudio comparativo del mito cosmogónico en las culturas Azteca y Griega . Pereira , Colombia .
- Montoya, V. (2003). En V. Montoya. La Hoguera Editorial.
- Montoya, V. (2003). Literatura infantil: lenguaje y fantasía. En V. Montoya. La Hoguera editorial.
- Navarro, J. M. (Octubre de 2014). *La importancia de las ilustraciones en las obras infantiles*. Obtenido de <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/051036/articulo-pdf>
- Netdisseny. (2010). *Teoría del Color*. Castellón, España: Clapissa.
- Ordoñez Zambrano, J. A. (10 de Octubre de 2013). Diseño e Ilustración de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Cristi en Cuenca . Cuenca , Azuay , Cuenca .
- Pacheco Vintimilla , J. S. (25 de Marzo de 2015). Ilustración Infantil en Cuenca . Cuenca , Azuay , Ecuador .
- Pazmiño Intriago , C. A. (18 de Abril de 2015). 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 . Ambato, Tungurahua , Ecuador .
- Pérez, R. (08 de Abril de 2014). La ilustración científica y el uso de los carteles en el aula. Santiago, Chile.
- Precolombino, M. C. (2012). chile antes de chile . *Creative commons* .
- Robalino López , P. E. (2014). *Diseño de recursos didácticos para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica en la Escuela Cristóbal Colón de Salcedo* . Ambato: UTA.
- Román, Y. (08 de Agosto de 2010). Tipos de Cuento. Bogotá , Colombia.
- Saca Bermeo, L. V. (Enero de 2013). Importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil Mundo de

- Ilusiones del Cantón Ambato en el período Abril-Septiembre 2011. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Sánchez Jaramillo , L. F. (05 de Diciembre de 2009). La Historia como Ciencia . Manizales , Colombia .
- Sánchez Navarro, J., & Lapaz Castillo, L. (2015). *¿Cómo analizar la narración en un relato corto?* Barcelona: UOC.
- senplades. (2013). *objetivo 5 fundamento y diagnostico*. Obtenido de [http://issuu.com/buenvivir/docs/6\\_objetivo\\_5\\_fundamento\\_y\\_diagnosti/1?e=8910223/4203351](http://issuu.com/buenvivir/docs/6_objetivo_5_fundamento_y_diagnosti/1?e=8910223/4203351): <http://www.buenvivir.gob.ec/>
- Simonovich, M. (21 de Marzo de 2012). Narración, características, tipos y estructura. *subcutaneo creative*. (03 de 2013). Obtenido de <http://www.subcutaneocreative.com/2013/03/concepto-la-comunicacion-visual.html>
- Subcutaneo creative*. (03 de 2013). Obtenido de <http://www.subcutaneocreative.com/2013/03/concepto-la-comunicacion-visual.html>
- Tiempo, D. E. (2016). Fiestas Populares. *El tiempo*.
- Tréboles Gualotuña, E. N. (14 de Enero de 2016). La ilustración infantil como herramienta de aprendizaje de matemáticas, en los niños de tercer año de la institución primaria "Andino Centro Escolar". Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Van der Hart , O., Witztum, E., & Voogt, A. (25 de Marzo de 2015). *Mitos y rituales: perspectivas antropológicas y su aplicación en la terapia familiar estratégica*. Obtenido de [www.onnovdhart.nl](http://www.onnovdhart.nl): [http://www.onnovdhart.nl/articles/Mitos\\_y\\_rituales.pdf](http://www.onnovdhart.nl/articles/Mitos_y_rituales.pdf)
- Vera Noriega , J. Á., Rodríguez Carvajal , C. K., & Grubits , S. (07 de Julio de 2009). La Psicología y el concepto de Cultura . México D.F., México .
- Villa , E. (11 de Agosto de 2009). La literatura oral: Mito y Leyenda . México D.F., México.
- Villa, E. (20 de Octubre de 2016). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/328338760/07-La-literatura-oral-Mito-y-leyenda-Eugenia-Villa-pdf>
- Vite Barrezueta , W. R. (07 de Julio de 2012). Ilustración de personajes ilustres de Ciudad de Cuenca . Cuenca , Azuay , Ecuador .

Zavala Querecalú, A., Yauri Linares, V., Panduro Pérez, L., & Mendoza Rojas, D. (Abril de 2010). El Texto Narrativo . Lima, Perú.

## Referencias

Aulestia Sánchez, V. Y. (19 de Junio de 2012). La poca difusión de las leyendas y mitos dificulta el conocimiento de la oralidad ancestral en la parroquia La Matriz de la Ciudad de Ambato durante el periodo Enero-Julio 2011. Ambato, Tungurahua, Ecuador.

Ayala Silva, E. N. (Noviembre de 2012). Retafolio POP-UP: Herramienta del desarrollo cognitivo-emocional para niños de 3 a 4 años utilizando cuentos contemporáneos ecuatorianos. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.

Fajardo Naranjo , J. V., & Granda Zamora , L. A. (23 de Febrero de 2012). Elaboración de un texto escolar, con mitos, cuentos y leyendas, para los niños y niñas del CECIB. Cuenca , Azuay , Ecuador .

Llugsha Cayancela , J. S. (17 de Febrero de 2014). Los Valores Culturales como elemento del desarrollo turístico comunitario en la comunidad Atocha Parroquia Cusubamba del Cantón Salcedo Provincia de Cotopaxi . Ambato, Tungurahua , Ecuador.

Pazmiño Intriago , C. A. (18 de Abril de 2015). 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 . Ambato, Tungurahua , Ecuador .

Robalino López , P. E. (2014). *Diseño de recursos didácticos para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica en la Escuela Cristóbal Colón de Salcedo* . Ambato: UTA.

Saca Bermeo, L. V. (Enero de 2013). Importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil Mundo de



Ilusiones del Cantón Ambato en el período Abril-Septiembre 2011. Ambato, Tungurahua, Ecuador.

Tréboles Gualotuña, E. N. (14 de Enero de 2016). La ilustración infantil como herramienta de aprendizaje de matemáticas, en los niños de tercer año de la institución primaria "Andino Centro Escolar". Ambato, Tungurahua, Ecuador.

## Linkografía

*Catalogo Iberoamericano* . (2016). Obtenido de <http://iberoamericailustra.com/>:  
<http://iberoamericailustra.com/>. Recuperado el 05 de julio del 2016.

Cristina Martín Quiles, P. G. (05 de 2012). *ilustracioneditorialypublicitaria*. Obtenido de <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>.  
Recuperado el 05 de julio del 2016.

*El Telegrafo*. (16 de 07 de 2012). Obtenido de <http://www.letelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/los-ninos-deben-leer-por-placer-no-por-obligacion>.. Recuperado el 05 de julio del 2016.

Gómez, C. C. (s.f.). *Técnicas de focus group*. Obtenido de La técnica del focus group: [http://cuib.unam.mx/publicaciones/5/metodos\\_cualitativos\\_TECNICAS\\_DE\\_FOCUS\\_GROUP\\_CARLOS\\_FERNANDO\\_CORTES\\_GOMEZ.html](http://cuib.unam.mx/publicaciones/5/metodos_cualitativos_TECNICAS_DE_FOCUS_GROUP_CARLOS_FERNANDO_CORTES_GOMEZ.html). Recuperado el 12 de julio del 2016.

Guerrero, M. L. (3 de 12 de 2014). *Manual de Diseño Editorial Profesional*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/269327636/MANUAL-Diseno-Editorial>. Recuperado el 12 de julio del 2016.

<http://iberoamericailustra.com/>. (201). Obtenido de <http://iberoamericailustra.com/>.  
Recuperado el 12 de julio del 2016.

*ilustradoresargentinos*. (17 de Mayo de 2016). Obtenido de [www.ilustradoresargentinos.com/category/libros-infantiles/](http://www.ilustradoresargentinos.com/category/libros-infantiles/). Recuperado el 12 de julio del 2016.

Miler Daen, S. T. (9 de Febrero de 2011). Tipos de Investigación Científica. Santa Cruz , Bolivia . Obtenido de [www.revistasbolivianas.org.bo](http://www.revistasbolivianas.org.bo):  
[http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12\\_a11.pdf](http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf). Recuperado el 24 de julio del 2016.

Miler Daen, S. T. (Febrero de 2011). *Tipos de Investigación Científica* . Obtenido de [www.revistasbolivianas.org.bo](http://www.revistasbolivianas.org.bo):  
[http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12\\_a11.pdf](http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf). Recuperado el 24 de julio del 2016.

*Mitología Tungurahua*. (2013). Obtenido de <https://issuu.com/direcdigital/docs/mitologiatungurahua4>. Recuperado el 03 de agosto del 2016.

*objetivo 5 fundamento y diagnostico*. (2013). Obtenido de [http://issuu.com/buen-vivir/docs/6\\_objetivo\\_5\\_fundamento\\_y\\_diagnosti/1?e=8910223/4203351](http://issuu.com/buen-vivir/docs/6_objetivo_5_fundamento_y_diagnosti/1?e=8910223/4203351). Recuperado el 03 de agosto del 2016.

*subcutaneo creative*. (03 de 2013). Obtenido de <http://www.subcutaneocreative.com/2013/03/concepto-la-comunicacion-visual.html>. Recuperado el 03 de agosto del 2016.

Van der Hart , O., Witztum, E., & Voogt, A. (25 de Marzo de 2015). *Mitos y rituales: perspectivas antropológicas y su aplicación en la terapia familiar estratégica*. Obtenido de [www.onnovdhart.nl](http://www.onnovdhart.nl):  
[http://www.onnovdhart.nl/articles/Mitos\\_y\\_rituales.pdf](http://www.onnovdhart.nl/articles/Mitos_y_rituales.pdf). Recuperado el 03 de agosto del 2016.





4.- Los Chasquis, informantes del dios sol, Atahualpa.



5.- Expedición de los españoles.



6.- Recibimiento de Atahualpa a Francisco Pizarro en Cajamarca



7.- Atahualpa arroja la biblia al piso.



8.- Ataque de los españoles a los desarmados indígenas.



9.- Atahualpa es tomado prisionero.



10.- Rescate dos cuartos de oro y uno de plata.



11.- Muerte del Inca Atahualpa por ahorcamiento.



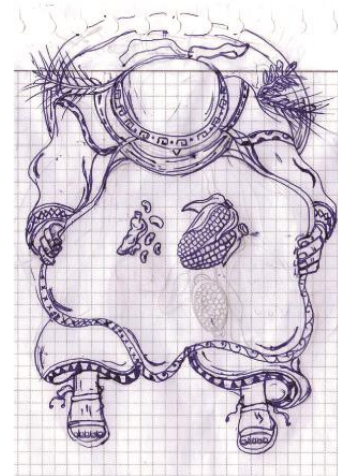
12.- Presentación del general Rumiñahui.



13.- Esconder el tesoro de Quito



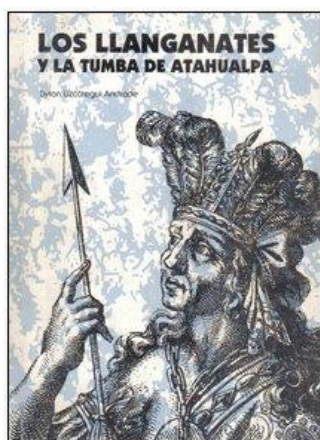
14.- Muerte del general Rumiñahui condenado a la hoguera.



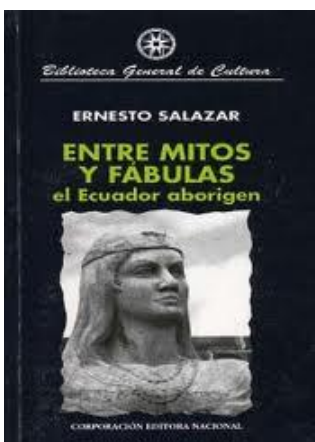
15.- El verdadero tesoro Inca

## ANEXOS

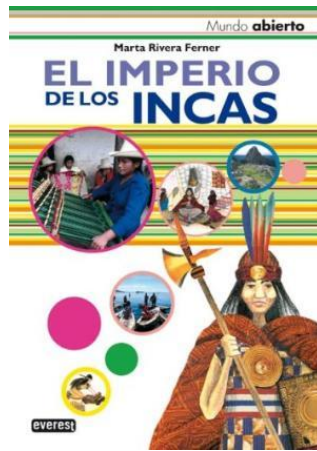
### Imágenes



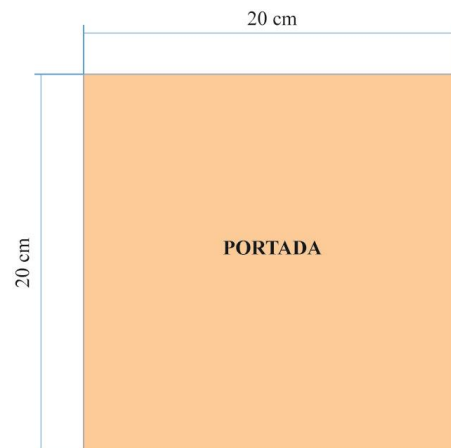
**Imagen N° 1 :** Portada los Llanganates y la tumba de Atahualpa  
**Fuente:** <http://www.ipgh.gob.ec/index.php/libros-ipgh-ecuador/48-los-llanganates-y-la-tumba-de-atahualpa>



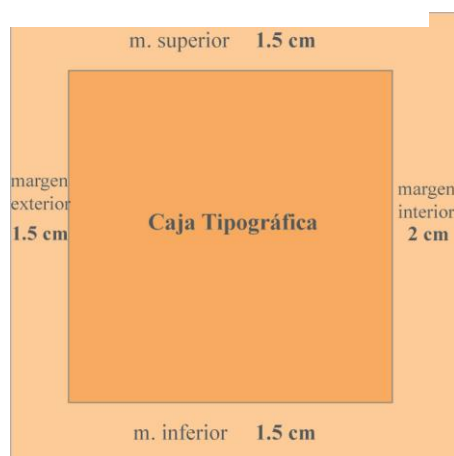
**Imagen N° 2:** Portada entre mitos y fábulas  
**Fuente:** <http://literaturaecuador.blogspot.com/2012/04/entre-mitos-y-fabulas-el-ecuador.html>



**Imagen N° 3:** Portada el Imperio de los Incas  
**Fuente:** [http://www.canallector.com/8780/El\\_imperio\\_de\\_los\\_Incas](http://www.canallector.com/8780/El_imperio_de_los_Incas)

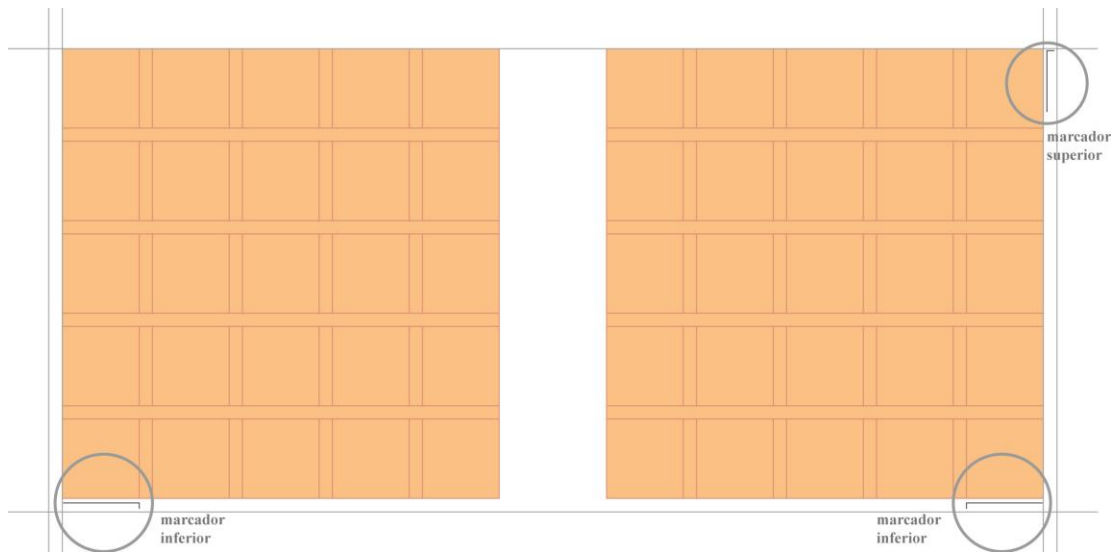


**Imagen N° 4:** Dimensiones del formato  
**Fuente:** El investigador

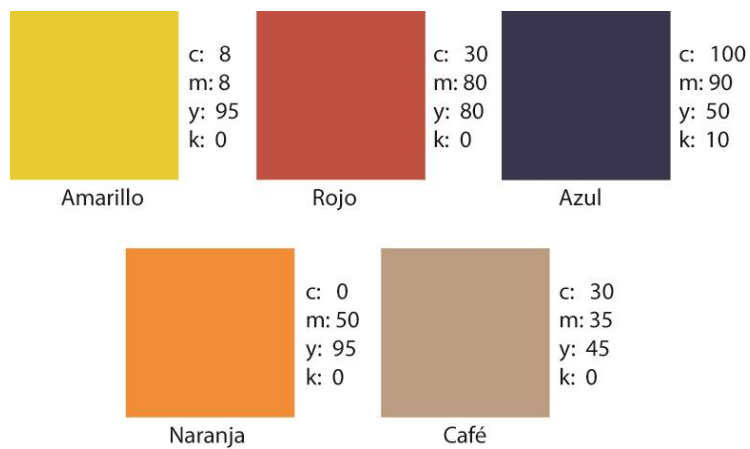


**Imagen N° 5:** Dimensiones de los márgenes  
**Fuente:** El investigador

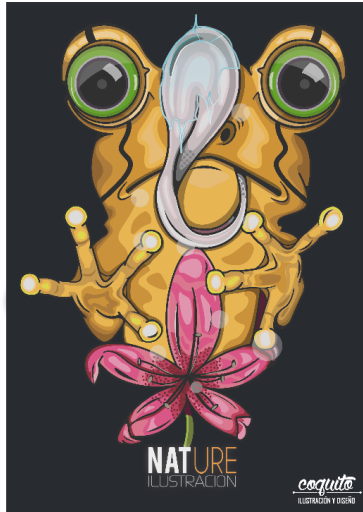




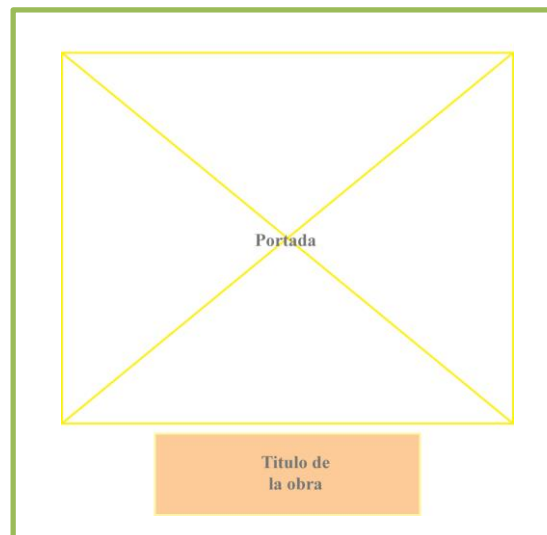
**Imagen N° 6:** Retícula modular y marcadores  
**Fuente:** El investigador



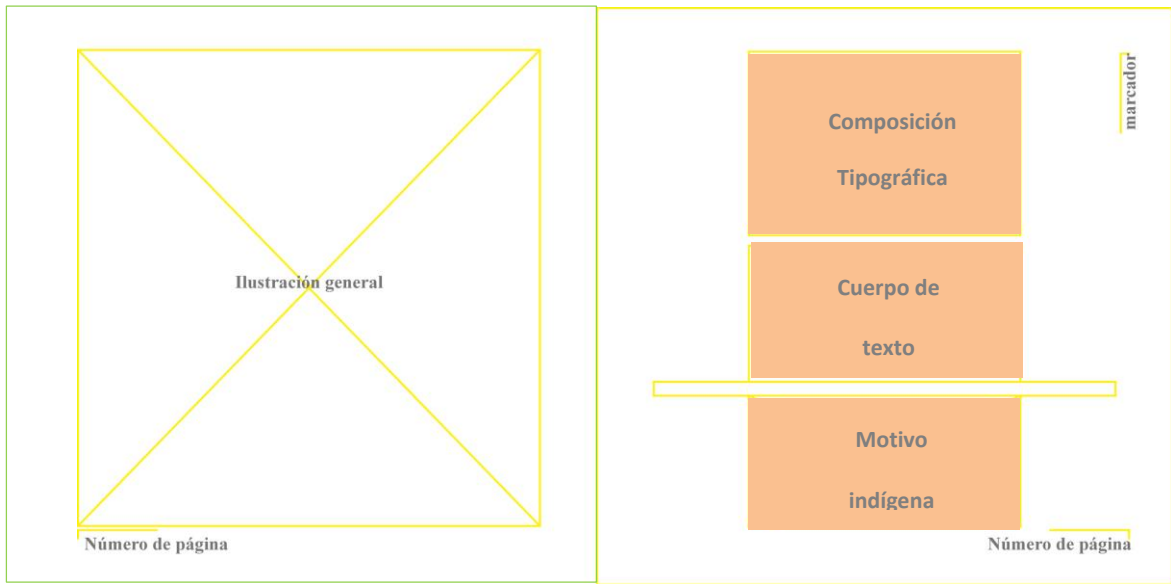
**Imagen N° 7:** La cromática y pantone  
**Fuente:** El investigador



**Imagen N° 8:** La imagen vectorial  
**Fuente:** El investigador



**Imagen N° 9:** Portada del cuento  
**Fuente:** El investigador



**Imagen N° 10:** Disposición de páginas internas  
**Fuente:** El investigador



**Imagen N° 11:** Paleta de color  
**Fuente:** El Investigador



**Imagen N° 12:** Cazadores con bolsas de cacería. Negro. 10 x 11.5 mm  
**Fuente:** Motivos indígenas del Ecuador Precolombino



**Imagen N° 13:** La geografía del genio  
**Fuente:** Revista expansión, junio 2016



**Imagen N° 14:** Referencias Atahualpa  
**Fuente:** Medios electrónicos



REFERENCIA



ILUSTRACIÓN

**Imagen N° 15:** Grado de iconicidad  
**Fuente:** El investigador



**Imagen N° 16:** Proceso de ilustración  
**Fuente:** El investigador



MITOS Y LÉYENDAS

# ATAHUALPA

## HIJO DE HUAYNA CAPAC Y PACCHA

DIOS SOL

Nacido en el Reino de Quito en 1500. La palabra Inca deriva del término Initi (Sol) la autoridad máxima y el representante del Dios Sol sobre la Tierra. Él declaraba la paz o la guerra, impartía justicia y resolvía los problemas económicos es decir velaba por el bienestar de su pueblo.



Danzantes enmascarados.  
Terra-cotta. 12x12 mm

MITOS Y LÉYENDAS



MITOS Y LÉYENDAS

# SIN QUE LOS ESPAÑOLES SUPIERAN

CHASQUIS

Los mensajeros del rey "Los Chasquis" (correos del Inca) corrían en posta por los extensos caminos del Tahuantinsuyo hacia la residencia del Inca supremo Atahualpa, cada 3 o 4 kilómetros le esperaba un relevo listo para reemplazarlo, solían llevar siempre una trompeta de caracol con el cual anunciaban su llegada y sin dejar de correr transmitían su mensaje en voz alta.



Grano.  
Ocre crudo. 14x13,5 mm

MITOS Y LÉYENDAS

Imagen N° 17: Hojas diagramadas  
Fuente: El investigador



Unidad Educativa Juan Montalvo



Unidad Educativa Bolívar



Unidad Educativa Fe y Alegría



Unidad Educativa Rumiñahu



Unidad Educativa Las Américas



Liceo Juan Montalvo

**Imagen N° 18:** Validación de la propuesta  
**Fuente:** El investigador

