

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciado en
Diseño Gráfico

“Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”

Autor: Ricardo Xavier Robalino Riofrio

Tutor: Dis. Msc. Galo Álvaro Tibán Perdomo

Ambato – Ecuador
Febrero, 2024

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

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

“Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.” del alumno Ricardo Xavier Robalino Riofrio, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Proyecto de Integración Curricular bajo la Modalidad de Titulación Proyecto Integrador ha sido revisado en su totalidad y analizado por el software de similitud de contenidos, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Graduación de Pregrado de la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, febrero 2024

EL TUTOR

.....
Dis. Msc. Galo Álvaro Tibán Perdomo
C. C.:180416102-2

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Ricardo Xavier Robalino Riofrio con cédula de ciudadanía No 185017102-4 declaro que los criterios emitidos en el trabajo de integración curricular, Modalidad de Titulación Proyecto Integrador bajo el tema: “Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de integración curricular.

Ambato, febrero 2024

EL AUTOR

.....
Ricardo Xavier Robalino Riofrio

C. C.:185017102-4

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Robalino Riofrio Ricardo Xavier con C.C.: 185017102-4 en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“LAS NARRATIVAS VISUALES COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA PRESERVAR LAS LEYENDAS TRADICIONALES DEL ECUADOR, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.”**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de integración curricular o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi proyecto de Integración Curricular a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, febrero 2024

EL AUTOR

.....
Ricardo Xavier Robalino Riofrio

C. C.:185017102-4

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Integración Curricular, Modalidad de Titulación Proyecto Integrador sobre el tema **“LAS NARRATIVAS VISUALES COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA PRESERVAR LAS LEYENDAS TRADICIONALES DEL ECUADOR, EN NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.”**de (Ricardo Xavier Robalino Riofrio), estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, febrero 2024

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres y abuelos cuyos esfuerzos y dedicación fueron fuente de inspiración para culminar esta etapa en mi vida.

Ricardo Xavier Robalino Riofrio

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por su paciencia, comprensión y por ser mi red de seguridad no solo en esta etapa académica sino en mi vida.

A mis amigos que compartieron un momento de su vida conmigo, supieron confortarme con un abrazo y acompañarme con una conversación, a todos a quienes me permitieron brindarles un consejo o sacarles una sonrisa gracias por formar parte de lo que soy hoy día.

A mis chicos de Aso Escuela de la Poderosísima FDA, que gran honor poder llamarlos amigos, gracias por haberme brindado la oportunidad de ser su guía, por apoyarme en cada uno de los eventos y locuras que se me han ocurrido, se convirtieron en una parte fundamental de mi vida y los llevo en mi corazón.

No puedo olvidarme de mis queridos docentes, a quienes agradezco por haberme brindado el conocimiento necesario para convertirme en el profesional que soy hoy, pero más que eso por haberme brindado su sincera amistad, de igual manera tuve el placer y el honor de haber conocido a todo el personal docente y administrativa de la facultad quienes me han ayudado y apoyado en todo este proceso.

Gracias Totales

Ricardo Xavier Robalino Riofrio

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE IMÁGENES	xviii
RESUMEN EJECUTIVO	xxii
ABSTRACT	xxiii
INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES.....	2
1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del problema	2
1.2.1. Macro	2
1.2.2. Meso.....	5
1.2.3. Micro.....	8
1.3. Justificación del proyecto	9
1.4. Objetivos	10
1.4.1. Objetivo general.....	10
1.4.2. Objetivos específicos.	10
2. CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL.....	12
2.1. Estado de la cuestión	12

2.1. 2.1.1. Referentes	12
2.2. Enfoque social del diseño	14
2.3. Marco Legal	15
2.4. Categorías fundamentales.....	18
2.5. Redes Conceptuales.....	19
2.5.1. Variable dependiente	19
2.5.2. Variable dependiente	20
2.6. Marco Conceptual	21
2.6.1. Conceptualización de la Variable dependiente.....	21
2.6.1.1. Sociedad	21
2.6.1.2. Educación	21
2.6.1.3. Metodologías de enseñanza.....	21
2.6.1.4. Metodología Tradicional	22
2.6.1.4.1. Clases/CHARLAS.....	22
2.6.1.4.2. Prácticas de laboratorio	22
2.6.1.4.3. Tutorías.....	22
2.6.1.4.4. Aprendizaje por repetición	23
2.6.1.5. Metodología innovadora.....	23
2.6.1.5.1. Aprendizaje basado en proyectos	23
2.6.1.5.2. Gamificación	24
2.6.1.5.3. Montessori	24
2.6.1.5.4. Aula invertida	25
2.6.1.5.5. Waldorf.....	25
2.6.1.5.6. Thinking based Learning.....	26
2.6.1.5.7. Design thinking	27
2.6.1.6. Normas	27
2.6.1.7. Valores.....	27

2.6.1.8. Leyes	28
2.6.1.9. Símbolos	28
2.6.1.10. Idioma.....	28
2.6.1.11. Identidad	28
2.6.1.11.1. Creencias	29
2.6.1.11.2. Tradiciones	29
2.6.1.11.3. Símbolos.....	29
2.6.1.11.4. Costumbres.....	29
2.6.1.12. Patrimonio cultural tangible	30
2.6.1.13. Patrimonio cultural intangible	30
2.6.1.13.1. Tradiciones y Expresiones Orales	30
2.6.1.13.2. Leyendas.....	31
2.6.1.13.3. Leyendas infantiles.....	31
2.6.1.13.4. Leyendas de terror	31
2.6.1.13.5. Leyendas urbanas	31
2.6.1.13.6. Mitos.....	32
2.6.1.13.7. Refranes.....	32
2.6.1.13.8. Poemas.....	32
2.6.1.13.9. Rituales.....	32
2.6.1.13.10. Ceremonias Festivales.....	33
2.6.2. Conceptualización de la Variable Independiente.....	33
2.6.2.1. Comunicación visual	33
2.6.2.1.1. El mensaje visual.....	33
2.6.2.2. Elementos de la comunicación	34
2.6.2.2.1. Emisor	34
2.6.2.2.2. Receptor.....	35
2.6.2.2.3. Mensaje	35

2.6.2.2.4. Canal.....	35
2.6.2.2.5. Código	35
2.6.2.3. Tipos de comunicación.....	35
2.6.2.3.1. Estática	36
2.6.2.3.2. Emotiva	36
2.6.2.3.3. Fática	36
2.6.2.3.4. Informativa	36
2.6.2.4. Diseño Gráfico	37
2.6.2.4.1. Lenguaje visual.....	37
2.6.2.5. Diseño Editorial.....	40
2.6.2.5.1. Elementos del diseño editorial	41
2.6.2.6. Color.....	49
2.6.2.6.1. Colores cromáticos.....	51
2.6.2.6.2. Cromática infantil.....	52
2.6.2.7. Maquetación	52
2.6.2.8. Elementos gráficos	53
2.6.2.8.1. Fotografía	53
2.6.2.8.2. Ilustración.....	53
2.6.2.8.3. Iconos	56
2.6.2.8.4. Modelado 3D.....	57
2.6.2.9. Narrativas visuales	57
2.6.2.9.1. Narrativa interactiva.....	57
2.6.2.9.2. Narrativa Dinámica	58
2.6.2.9.3. Narrativa estática.....	59
2.6.2.10. Storytelling	60
2.6.2.11. Diseño Editorial infantil	61
2.6.2.12. Material Didáctico.....	61

2.6.2.12.1.	Impreso	61
2.6.2.12.2.	Libros de texto.....	61
2.6.2.12.3.	Libros de lectura.....	61
2.6.2.13.	Libros pop up.....	62
2.6.2.13.1.	Corte y dobles.....	62
2.6.2.13.2.	Cartulinas.....	63
2.6.2.13.3.	Prototipo	63
2.6.2.13.4.	Técnicas.....	63
2.6.2.13.5.	Pliegues en v.....	64
2.6.2.13.6.	Pliegues en V asimétricos.....	65
2.6.2.13.7.	Pliegues en paralelo.....	66
2.6.2.13.8.	Pestañas de tiro	66
3.	CAPÍTULO III. INVESTIGACIÓN DE MERCADO.....	69
3.1.	Análisis externo	69
3.1.1.	Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico).....	69
3.1.1.1.	Político.....	69
3.1.1.2.	Económico	70
3.1.1.3.	Social	72
3.1.1.4.	Tecnológico	74
3.1.2.	Tendencias	75
3.2.	Análisis Interno	90
3.2.1.	Análisis FODA	90
3.2.2.	Fortalezas.	90
3.2.3.	Oportunidades.....	90
3.2.4.	Debilidades.	91
3.2.5.	Amenazas.....	91
3.2.6.	Cuadro resumen del análisis FODA.	91

3.3. Segmentación del público potencial.....	93
3.4. Análisis del sector y del mercado de referencia	95
3.5. Índice de saturación del mercado potencial.	100
3.6. Benchmarking	101
3.7. Rentabilidad.....	103
4. CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO.....	104
4.1. Método.....	104
4.2. Enfoque del proyecto.....	104
4.2.1. Enfoque Cualitativo.	104
4.3. Modalidad de la investigación.....	105
4.3.1. Investigación Bibliográfica Documental	105
4.3.2. Investigación de campo	105
4.4. Nivel de investigación	105
4.4.1. Investigación exploratoria.....	105
4.4.2. Investigación descriptiva.	106
4.4.3. Investigación explicativa.	106
4.5. Población y muestra	106
4.5.1. Perfiles destinados para entrevistas	107
4.6. Análisis e interpretación de resultados	107
4.6.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación realizada a los niños de quinto año de educación básica	107
4.7. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas	112
4.7.1. Resultados de entrevistas a especialistas en libros pop up	112
4.7.2. Resultado de entrevistas a docentes.....	137
4.7.3. Resultados entrevistas historiadores y expertos en cultura.....	152
4.8. Matriz de triangulación concurrente.....	175
5. CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	186

5.1. Descripción general del proyecto	186
5.1.1. Descripción general del proyecto	186
5.1.2. Objetivos	186
5.1.2.1. Objetivo general	186
5.1.2.2. Objetivos específicos.....	187
5.1.3. Concepto	187
5.1.4. Descripción Técnica del proyecto.....	188
5.1.4.1. Identidad Visual	188
5.1.4.2. Identidad gráfica.....	188
5.1.4.3. Tipografía	189
5.1.4.4. Cromática	190
5.1.4.5. Texto.....	190
5.1.4.6. Formato	191
5.1.4.7. Retícula.....	192
5.1.4.8. Acabados	193
5.1.4.9. Composición.....	193
5.1.4.10. Jerarquía	193
5.1.4.11. Funcionalidad	194
5.1.4.12. Expresión creativa	194
5.1.5. Materiales e Insumos y/o productos y servicios	194
5.1.6. Presupuesto	195
5.1.6.1. Construcción del prototipo	195
5.1.7. Validación de la propuesta.....	202
6. CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	206
6.1. Conclusiones	206
6.2. Recomendaciones	207
Bibliografía.....	208

ANEXOS.....	239
-------------	-----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	26
Tabla 2.	71
Tabla 3.	92
Tabla 4.	93
Tabla 5.	93
Tabla 6.	94
Tabla 7.	94
Tabla 8.	101
Tabla 9.	106
Tabla 10.	107
Tabla 11.	108
Tabla 12.	110
Tabla 13.	112
Tabla 14.	115
Tabla 15.	118
Tabla 16.	121
Tabla 17.	123
Tabla 18.	125
Tabla 19.	127
Tabla 20.	129
Tabla 21.	131
Tabla 22.	133
Tabla 23.	135
Tabla 24.	137
Tabla 25.	138
Tabla 26.	140
Tabla 27.	142
Tabla 28.	144
Tabla 29.	146
Tabla 30.	148
Tabla 31.	149

Tabla 32.....	150
Tabla 33.....	151
Tabla 34.....	152
Tabla 35.....	154
Tabla 36.....	158
Tabla 37.....	161
Tabla 38.....	164
Tabla 39.....	166
Tabla 40.....	169
Tabla 41.....	171
Tabla 42.....	173
Tabla 43.....	175
Tabla 44.....	194
Tabla 45.....	195

ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Imagen 1.</i> Mitos y leyendas de Mexico 1	4
<i>Imagen 2.</i> Cuentos y leyendas de Colombia	4
<i>Imagen 3.</i> Portada revista ELE Ed. 48.....	6
<i>Imagen 4.</i> Categorías Fundamentales	18
<i>Imagen 5.</i> Red conceptual variable dependiente	19
<i>Imagen 6.</i> Red Conceptual Variable independiente	20
<i>Imagen 7.</i> Representación del mensaje visual	34
<i>Imagen 8.</i> Elementos conceptuales.....	38
<i>Imagen 9.</i> Elementos visuales.....	39
<i>Imagen 10.</i> Elemento de relación	40
<i>Imagen 11.</i> Formatos de papel.....	42
<i>Imagen 12.</i> Retícula modular.....	43
<i>Imagen 13.</i> Tipografía caja alta	44
<i>Imagen 14.</i> Tipografía caja baja	44
<i>Imagen 15.</i> Tipografía vesalita	45
<i>Imagen 16.</i> Puntuación y caracteres misceláneos.....	45
<i>Imagen 17.</i> Tipografía ornamentos.....	46
<i>Imagen 18.</i> Kerning	47
<i>Imagen 19.</i> Tracking.....	47
<i>Imagen 20.</i> Ejemplo jerarquía.....	49
<i>Imagen 21.</i> Blanco y negro	50
<i>Imagen 22.</i> Colores neutros	51
<i>Imagen 23.</i> Referencia colore cromáticos	52
<i>Imagen 24.</i> Ejemplo pliegue en V	64
<i>Imagen 25.</i> Ejemplo pliegue en V asimétrico.....	65
<i>Imagen 26.</i> Ejemplo pliegue paralelo	66
<i>Imagen 27.</i> Imagen referencial pestañas de tiro	68
<i>Imagen 28.</i> Presupuesto del Sectorial Educación 2020	70
<i>Imagen 29.</i> Portada del libro "Cuentos y Leyendas de Izamba"	73
<i>Imagen 30.</i> Palabras rodantes en bici	73
<i>Imagen 31.</i> Ruta de leyendas (torre del reloj).....	74

Imagen 32. Intefaz Dall e AI	75
Imagen 33. Interfaz programa modelado 3D "Blender"	76
Imagen 34. Poster estilo 90's	76
Imagen 35. Ejemplo diseño tipográfico	77
Imagen 36. 'Calendarium' Libro con mecanismos circulares	77
Imagen 37. "Catoptrum microcosmicum" Libro ilustrado de medicina	78
Imagen 38. Diseño minimalista en libros Pop-up	78
Imagen 39. Libro ilustrado "Dia de muertos"	79
Imagen 40. Hojas ecológicas	79
Imagen 41. Libro Pop up Star Wars	80
Imagen 42. Libro Pop up en formato de casa	80
Imagen 43. Personajes digitales película "Avatar"	81
Imagen 44. Videjuego "World of Warcraft"	81
Imagen 45. Video juego "The Legend of Zelda"	82
Imagen 46. Modelado de personajes low poly	82
Imagen 47. Caricatura Charles Chaplin	83
Imagen 48. Ejemplo ilustración fantasía	83
Imagen 49. Ilustración estilo anime	84
Imagen 50. Ejemplo Burbujas de dialogo	84
Imagen 51. Ilustración realista "Breaking Bad – Heisenberg"	85
Imagen 52. Escandalosos	86
Imagen 53. Bluey	86
Imagen 54. Gravity Falls	87
Imagen 55. The amazing world of Gumball	87
Imagen 56. Adventure Time	88
Imagen 57. Teen titans go!	88
Imagen 58. Ben 10	89
Imagen 59. The powerpuff girls (2016)	89
Imagen 60. Libro "Leyendas, tradiciones, relatos, anécdotas, variedades del Ecuador"	95
Imagen 61. Cuentos y Leyendas de Izamba	96
Imagen 62. Un país lleno de leyendas	97
Imagen 63. Libro "Ecuador: Leyendas de nuestro país"	97

Imagen 64. Libro "Leyendas Ecuatorianas"	98
Imagen 65. Libro "Leyendas del Tiempo Heroico"	98
Imagen 66. Libro "Mitos y leyendas ecuatorianas"	99
Imagen 67. Libro "Leyendas Ecuatorianas"	100
Imagen 68. Entrevista con Silvia Hijano experta en libros pop-up	113
Imagen 69. Entrevista con Belén Catalano experta en libros artesanales	113
Imagen 70. Entrevista con la diseñadora Pamela Ramos	114
Imagen 71. Entrevista con Cristobal Caluña experto en cultura de la comunidad Chibuleo	152
Imagen 72. Entrevista con Fernando Endara Antropólogo	153
Imagen 73. Entrevista con Julia Mayorga gestora cultural	153
Imagen 74. Identidad Gráfica-Logotipo	188
Imagen 75. Identidad Gráfica – Colores	189
Imagen 76. Identidad gráfica – Tipografía	189
Imagen 77. Identidad gráfica – Cromática	190
Imagen 78. Tipografía para textos y títulos	190
Imagen 79. Jerarquización de textos	191
Imagen 80. Formato	192
Imagen 81. Retícula	192
Imagen 82. Planillo	193
Imagen 83. Diagramación del libro	196
Imagen 84. Canon personajes	196
Imagen 85. Personajes colorizados	197
Imagen 86. Escenario 2 La caja ronca	197
Imagen 87. Escenario 1 La caja ronca	198
Imagen 88. Plegado en paralelo	198
Imagen 89. Plegado en paralelo	199
Imagen 90. Tiradores	199
Imagen 91. Mecanismos de elevación	200
Imagen 92. Pliegue en V	200
Imagen 93. Portada	201
Imagen 94. Prototipo Leyenda Mariangula	201
Imagen 95. Prototipo Leyenda La caja ronca	202

Imagen 96. Validación propuesta	203
Imagen 97. Validación propuesta	203

RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto en cuestión se enfoca en el empleo de narrativas visuales como una herramienta de aprendizaje para preservar y revalorizar las leyendas tradicionales del Ecuador, específicamente para niños de quinto año de educación básica. Con un enfoque mixto y metodológico deductivo, la investigación integra elementos bibliográficos y de campo. La recopilación de información se realiza mediante entrevistas a expertos en educación, cultura y diseñadores especializados en la maquetación de libros pop-up. Además, se aplican fichas de observación a los niños para identificar estilos gráficos, tipografías y formatos apropiados, personalizando así el producto para el público objetivo. El resultado culminante de este trabajo es la creación de una propuesta concreta: el diseño de un libro interactivo con mecanismos pop-up. Esta innovadora iniciativa proporciona un respaldo visual a la narrativa textual, mejorando significativamente la atención de los niños y elevando la pregnancia de la información. La intersección de la educación, la cultura y el diseño gráfico se materializa en esta propuesta, ofreciendo un enfoque práctico para la transmisión de las leyendas tradicionales. Este proyecto no solo aspira a enriquecer la experiencia educativa de los niños, sino también a revitalizar y preservar activamente el rico patrimonio cultural del Ecuador a través de medios visualmente cautivadores y pedagógicamente efectivos. Con el objetivo de mejorar la comprensión y el interés por las leyendas tradicionales, este proyecto busca contribuir al desarrollo de habilidades visuales y cognitivas en los niños, fomentando así la transmisión de conocimientos culturales y la promoción de la diversidad en la sociedad.

DESCRIPTORES: NARRATIVAS VISUALES, DISEÑO GRÁFICO, DISEÑO EDITORIAL, LEYENDAS TRADICIONALES, PRESERVACIÓN.

ABSTRACT

The project in question focuses on the use of visual narratives as a learning tool to preserve and revalue traditional legends of Ecuador, specifically targeting fifth-grade students in basic education. The research integrates bibliographic and field elements. Information gathering is conducted through interviews with experts in education, culture, and designers specialized in the layout of pop-up books. Additionally, observation sheets are applied to children to identify appropriate graphic styles, fonts, and formats, thus customizing the product for the target audience. The culminating result of this work is the creation of a concrete proposal: the design of an interactive book with pop-up mechanisms. This innovative initiative provides visual support to textual narrative, significantly enhancing children's attention and increasing information saliency. The intersection of education, culture, and graphic design materializes in this proposal, offering a practical and engaging approach to transmitting traditional legends. This project aspires not only to enrich the educational experience of children but also to actively revitalize and preserve Ecuador's rich cultural heritage through visually captivating and pedagogically effective means. With the aim of enhancing understanding and interest in traditional legends, this project seeks to contribute to the development of visual and cognitive skills in children, thus fostering the transmission of cultural knowledge and the promotion of diversity in society.

KEY WORDS: VISUAL NARRATIVES, GRAPHIC DESIGN, EDITORIAL DESIGN, TRADITIONAL LEGENDS, PRESERVATION.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto busca preservar, difundir y revalorizar las leyendas tradicionales del Ecuador en niños de quinto año de educación básica usando las narrativas visuales para desarrollar un material editorial por lo que se dividió en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Antecedentes, mediante una contextualización macro, meso y micro se explica el problema. Además, se presentan los beneficios que se esperan de la investigación, así como la justificación del mismo, los objetivos generales y específicos.

Capítulo II: Marco referencial, se analizan casos de investigación comparativos y referentes los cuales lo cual nos permitió comprender de mejor manera que proyectos se habían realizado en torno a las leyendas del Ecuador. Se pudo observar que existen varios esfuerzos por preservar y difundir las leyendas, pero no existe un apoyo significativo por parte de las entidades gubernamentales, lo que genera un desconocimiento de estos saberes ancestrales en las nuevas generaciones.

Capítulo III: Investigación de mercado, se presenta un análisis externo, el que consta de un análisis PEST, en donde se tratan varios puntos: político, económico y social. Con lo que se pudo obtener un panorama más claro del apoyo a la preservación de la cultura que se recibe por parte del ministerio de cultura y el gobierno, al igual que las reducciones de presupuestos de las instituciones públicas y la reducción de pensiones en las instituciones privadas. Se realiza un análisis interno haciendo uso de un análisis FODA, en el que se logran obtener aspectos claves para el desarrollo del proyecto. Por último, se realiza un benchmarking en el que se analiza cómo se desarrollaron otros libros populares, cuál es su presentación y sus mecanismos.

Capítulo IV: Diseño metodológico, se aplicó el método deductivo, es por ello que se realizaron entrevistas a profesionales en diseño editorial y libros pop-up, expertos en cultura y docentes, además de una ficha de observación aplicada a los niños de quinto año de educación básica.

Capítulo V: Desarrollo de la propuesta, se presenta el desarrollo del presente proyecto, desde la creación del identificador gráfico del libro, los colores, tipografías. Además, se mencionan aspectos como diagramación, planillo, personajes y mecanismos pop up.

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES

1.1. Tema

“Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica”.

1.2. Planteamiento del problema

Las leyendas son una parte fundamental de la identidad cultural de los pueblos a lo largo del tiempo, de acuerdo con la autora Morales (2021) es una narración tradicional basada en acontecimientos, lugares o personajes del pasado conformado por elementos fantásticos, imaginarios o sobrenaturales, son parte del patrimonio cultural de una sociedad, estas transmiten oralmente de una generación a otra, recogiendo valores, costumbres y tradiciones que marcaron el comportamiento de una comunidad o región; para complementar lo anterior, Tabuenca (2020) señala que ayudan a configurar una historia de nuestro pasado que tiene toques de ficción y que se basan en personajes reales, en otras palabras, son historias que mezclan realidad y ficción y que persiguen un objetivo moral o didáctico para instruir a la población sobre el camino a seguir.

1.2.1. Macro

Al hablar de la preservación de educación, cultura, tradiciones y leyendas, uno de los países que sobresale es Finlandia quienes cuentan con un exitoso sistema educativo, quienes tienen un enfoque especial en la preservación de la cultura, incluyendo las leyendas. Una de las características por las que este sistema funciona y ha dado resultados positivos en los niños es el aprendizaje basado en juegos y actividades interactivas, las que buscan fomentar la creatividad, la imaginación e incentivar el aprendizaje en los niños. El uso de narrativas visuales y orales atractivas

para niños han permitido que se sumerjan en su rica cultura. Es así como este tipo de pedagogía ha logrado incluir a las leyendas finlandesas en su pensum educativo.

En todo Latinoamérica los mitos y las leyendas tienen su origen en la tradición oral en los pueblos originarios latinoamericanos, como el medio para transmitir enseñanzas así como valores a las próximas generaciones, perpetuándose hasta nuestros días, dándole una identidad cultural propia de cada país, pero a su vez comparte raíces comunes, surgen de la creación colectiva de un pueblo; forman parte de su patrimonio estrechamente relacionados con su identidad cultural, cada país ha llevado a cabo diferentes programas para conservar sus leyendas, entre los más destacados están (Linda , 2022).

En México, la preservación de las leyendas tradicionales se ha llevado a cabo a través de la educación y la literatura, los libros de texto gratuitos proporcionados por el gobierno a escuelas y colegios públicos, a menudo incluyen leyendas tradicionales mexicanas, lo que ayuda a los niños a aprender sobre su patrimonio cultural desde una edad temprana. Además, muchos autores mexicanos han recopilado y publicado libros de leyendas tradicionales, contribuyendo a su preservación (Díaz, 2021).

Es por eso que el desarrollo de estos materiales educativos se han enfocado en preservar la cultura, uno de los proyectos que se han encargado de ello es la colección de libros “Leyendas y mitos de Mexico” de la editorial UAEM perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, estos textos que han sido utilizados en las escuelas para acercar a los niños a las historias y personajes de la cultura mexicana, estos libros hacen uso de las narrativas visuales como la ilustración y el uso adecuado de tipografías, lo que ha permitido que los niños de sumerjan en su identidad cultural.

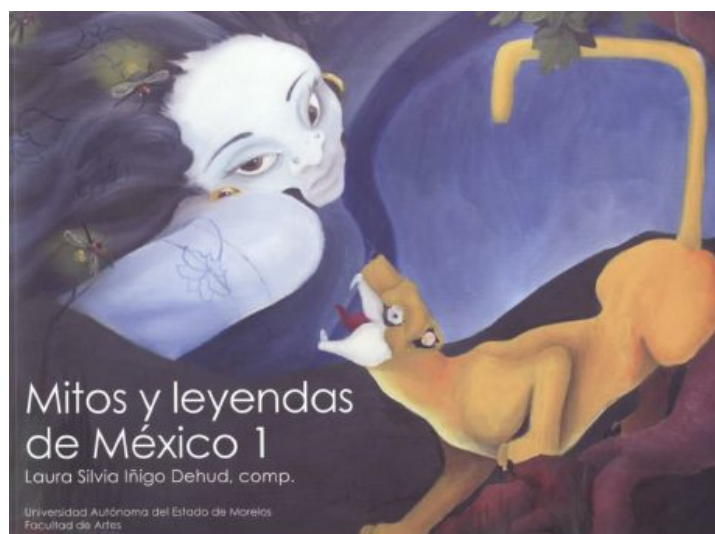


Imagen 1. Mitos y leyendas de Mexico 1

Fuente: (Ediciones UAEM, 2013)

Colombia es otro país de Latinoamérica que busca cuidar sus leyendas, han creado proyectos similares dirigidos a la parte educativa buscando preservar las leyendas tradicionales y fortalecer de cierta manera la identidad cultural de los niños, la serie de libros presentados por la editorial norma “Cuentos y Leyendas Colombianas” buscan transmitir las tradiciones y relatos con los que cuenta cada regios de este país. En esta colección de libros no solamente se puede ver el uso de las narrativas visuales sino a su vez se usa actividades y recursos complementarios que se encargan de reforzar el aprendizaje de las leyendas.

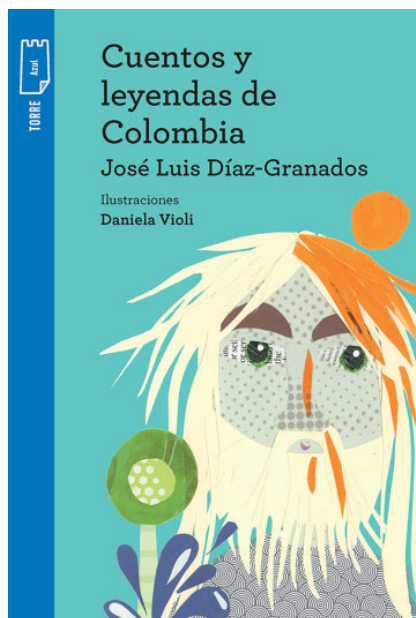


Imagen 2. Cuentos y leyendas de Colombia

Fuente: (Norma Infantil y Juvenil, s.f.)

Estos proyectos han logrado acercar a los niños a conocer más las leyendas tradicionales, de una manera atractiva y con un impacto significativo en su aprendizaje, esto se lo ha conseguido al combinar las narrativas visuales de manera adecuada y el material didáctico que han despertado el interés y la curiosidad a los niños, quienes se han empapado de su identidad cultural.

Estos libros se han utilizado en centros educativos como herramientas de aprendizaje que promueven el conocimiento y la preservación de las culturas y

tradiciones de los diferentes países. A su vez notamos la presencia innegable de las narrativas visuales estáticas

1.2.2. Meso

En Ecuador, la preservación de las leyendas tradicionales se ha realizado por medio programas organizados y dirigidos por El Ministerio de Educación enfocados en la preservación y divulgación de leyendas tradicionales ecuatorianas en los libros de texto al igual que en el currículo escolar, de esta manera los niños aprendan sobre su patrimonio cultural y las historias tradicionales de su país desde una edad temprana (Fonseca & Gérard , 2019). Mas sin embargo los temas son tomados de manera superficial para realizar una diferenciación entre el mito y la leyenda, es decir que no profundizan en leyendas ecuatorianas tradicionales de cada región del país.

Las instituciones culturales junto a los museos en Ecuador han jugado un papel importante en la preservación de las leyendas, el más destacable es el Museo Nacional del Ecuador a menudo organiza exposiciones y talleres centrados en las leyendas y mitos tradicionales, proporcionando un espacio para que las generaciones más jóvenes aprendan y se conecten con estas historias (Lárraga, 2022). A pesar de los programas que realizan los distintos museos en el país, la falta de difusión de los mismos hacia distintos sectores, como en este caso lo son los niños, nos desemboca en un desconocimiento de estos saberes ancestrales.

La literatura también ha sido una herramienta crucial para la preservación de las leyendas en Ecuador, muchos autores ecuatorianos han recopilado y publicado libros de leyendas tradicionales, contribuyendo a su preservación y difusión, no obstante, este tipo de materiales no contienen una narrativa dinámica, es decir su material está enfocado a un público adulto, si tenemos en cuenta que según Montessori la edad en la podemos adquirir mayor conocimiento de manera natural es la infancia, estos textos no llaman la atención de los niños, por lo que no están dispuestos a leerlos con agrado.

Durante muchas décadas los periódicos ecuatorianos tenían el papel de informar sobre los sucesos y la realidad que afrontaba el país, tanto a las personas comunes como a las familias, con el tiempo abrieron espacios específicamente para los más pequeños de la casa, revistas como ELE, La Pandilla y Capitán Escudo fueron pioneras en este campo, con un enfoque educativo, brindando conocimientos sobre

diferentes temas, desarrollar habilidades, promover valores a través de experiencias e historias basadas en las narrativas tradicionales y juegos (González K. , 2015).



Imagen 3. Portada revista ELE Ed. 48

Fuente: (El Universo, 2018)



Imagen 4. Portada revista Super Pandilla

Fuente: (El Comercio, 2021)

Aunque el papel de las revistas ha sido reconocido por su narrativa didáctica con la que los niños pueden interactuar, este material no está enfocado específicamente en saberes ancestrales, ya que por su valor comercial deben incluir muchos más temas como: deportes, cocina, cultura extranjera, cuidado del planeta, etc. Con lo que

podemos definir que su aporte a la preservación de la cultura es bueno, pero no significativo como para que los niños reconozcan y recuerden leyendas tradicionales del Ecuador.

Nuestras propias historias es una colección de libros resultado de un concurso organizado por el Ministerio de Educación en el marco de la campaña nacional de lectura. en esta campaña se buscó que la comunidad educativa pueda relatar anécdotas, leyendas, tradiciones y costumbres del lugar en donde viven, de sus familias amigos y demás. Lo que permitió que la mayoría pueda transmitir los conocimientos que sus abuelos y abuelas les brindaban con la experiencia que han obtenido a lo largo de su vida. Es así como se formaron estos 3 tomos los mismos que se distribuyeron a nivel nacional en las escuelas del Ministerio de Educación bajo una guía pedagógica que orienta el uso de estos

libros.



Imagen 4. Libro Leyendas y tradiciones 1

Fuente: (Ministerio de Educación, s.f.)

Este libro pertenecía al plan nacional de desarrollo toda una vida (2017-2021), es decir que es evidente su discontinuación y falta de difusión en los últimos años, esto debido a los cambios de gobierno y conmoción social que vive el país. Actualmente luego de la pandemia los libros distribuidos como material complementario en apoyo a la lectura son cuentos que carecen de historia y saberes tradicionales.

1.2.3. Micro

En la provincia de Tungurahua la preservación de las leyendas ha sido una parte integral de su patrimonio cultural, las autoridades locales y las organizaciones culturales han trabajado en conjunto para documentar estos relatos, a menudo transmitidas oralmente de generación en generación, se han realizado entrevistas con los ancianos de la comunidad, quienes son los portadores de estas tradiciones orales, y han compilado estas leyendas en libros así como en otros medios impresos para su preservación (Mena & Arreaza, 2018).

Sin embargo, es notoria la falta de exhibición de este tipo de libros de leyendas en las bibliotecas de la ciudad, como es el caso de la biblioteca municipal, que en el segundo piso en el pasillo de literatura se encuentran muy pocas unidades de libros de leyendas ecuatorianas, contrastando con el resto de estanterías completamente llenas, del mismo modo en la sección infantil en el subsuelo, la cantidad de libros de leyendas con narrativas didácticas o ilustradas es casi nula, donde es notoria la mayor presencia de cuentos infantiles clásicos, dejando a un lado la cultura de nuestro país.

Las escuelas particulares en toda la provincia han incorporado libros de diferentes autores referentes a leyendas y cuentos tradicionales, con la finalidad de que los estudiantes puedan aprender de este tipo de saberes, a pesar de esto los libros presentados carecen de una narrativa interactiva y dinámica que permita a los niños interesarse más por aprender de nuestra cultura, en su lugar lo que logran los libros con una narrativa para adultos es cansarlos y que gusto por la lectura sea cada vez menos.

La Casa de la Cultura de Ambato se encarga de conservar las leyendas a través de diferentes actividades y programas culturales, la colaboración GoRaymi permitió la creación de un sitio web en donde se cuentan las leyendas más populares y conocidas en la provincia (GoRaymi, 2021), sin embargo la poca promoción del sitio web a detonado en su desconocimiento además de su interfaz en la que se promocionan atractivos turísticos y más, esto hace difícil encontrar la sección de leyendas, este tipo de proyecto es útil para investigación pero no para el público al que está dirigido este proyecto.

El Municipio de Ambato, en colaboración con los propietarios y otras entidades, ha llevado a cabo labores de restauración y preservación de diversos bienes patrimoniales, como casas históricas, museos y centros culturales, la más destacada es el Centro Cultural Eugenia Mera, que forma parte de una de las casas emblemáticas de la ciudad, ha sido objeto de restauración como de mejora en sus instalaciones, estos espacios culturales son utilizados para la promoción y difusión de las leyendas de Ambato (Montalvo, 2013), por otro lado el Museo Edmundo Martínez, se exhiben elementos relacionados con la historia de la mano con la cultura de la ciudad, presentando un espacio que rescata y preserva las leyendas locales (Carrillo, 2018). En cada uno de estos museos se realiza una representación oral y visual de los sucesos que ocurrieron en ese lugar además de las leyendas la zona, pero su problema recae en la difusión masiva de este tipo de eventos con la ciudadanía, lo que causa un desconocimiento y por tanto que poca afluencia de gente.

La provincia guarda celosamente sus costumbres, así como sus tradiciones que constituyen su identidad; pero múltiples crisis han incidido en estas y su continuidad en el tiempo; entre las principales tenemos la pandemia del 2020 que a nivel provincial Tungurahua tubo 17289 casos confirmados y 547 fallecidos hasta el 2022 (INEC, 2022), la población de la tercera edad fue de las más perjudica, los múltiples decesos repentino evitaron que se transmitieran sus conocimientos e historias a otra generación; otro de los factores es la constante exposición a otras culturas extranjera y su adopción como propias, esto trae de la mano el deseo de inmigrar a otros países, la provincia tiene una tasa oficial de 250 de las 700 personas por mes (Moreta, 2022), cada día hay menos niños y jóvenes que puedan continuar con el patrimonio cultural tungurahuese.

1.3. Justificación del proyecto

El desarrollo del proyecto surge a partir de la importancia de conservar y dar a conocer las leyendas como elemento de la identidad cultural ecuatoriana, debido a que estas aportan contextos a los variados acontecimientos que ha vivido la de la sociedad durante su historia, al ser espejo que plasma la imaginación de un pensar colectivo de la realidad ejemplificado el comportamiento que deben emularse o ser evitados.

La sociedad moderna se adapta al consumo de contenido variado generado en muchas partes del mundo, gracias a accesibilidad al internet fomentado en la última

década ha tenido como consecuencia que el contenido cultural se ha visto disperso y opacado, debido al poco interés en la recreación de las leyendas tradicionales ecuatoriana, esto fundamenta la necesidad de su recopilar y conservación bibliográfica.

La recopilación de información de los diferentes medios disponibles ayudará a comprender la trascendencia que tiene en el interés colectivo, la investigación presenta como respuesta que aspectos contribuirán para el diseño de material lúdico que contribuya al reconocimiento de la variedad y la relevancia de cada una de estas leyendas, las que contribuirán a comprender varios aspectos del pasado ecuatoriano, así como de compartir las leyendas tradicionales en escenarios escolares, ya que existe el riesgo de que estas sean olvidadas y perdidas de forma permanente por las futuras generaciones.

Factibilidad del presente proyecto radica en la colaboración por parte del municipio de Ambato que brindarán al facilitar la accesibilidad a su biblioteca, así como documentos históricos que poseen, de igual forma se contara con el asesoramiento de académicos que trabajan en la institución y personas que practican la tradición de los relatos orales dentro de la ciudad, finalmente se dispone de los recursos tecnológicos necesarios para la ejecución de la propuesta.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Generar narrativas visuales como recurso didáctico para la difusión y reconocimiento de leyendas de la provincia de Tungurahua para niños de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Pio “X”.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Identificar las principales narrativas visuales para niños de 5to año de educación básica a través de entrevistas a expertos para su posterior aplicación en la propuesta.
- Recopilar mitos y leyendas de la provincia de Tungurahua mediante investigación bibliográfica y de campo para definir los contenidos a desarrollar.

- Desarrollar narrativas visuales como recurso didáctico que permita a los niños reconocer las leyendas de la provincia de Tungurahua.
- Validar la propuesta con docentes de la institución mediante el uso de técnicas de recolección de datos.

CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL

2.1. Estado de la cuestión

2.1. 2.1.1. Referentes

Para el presente proyecto, se investigó y analizo diferentes tesis enfocadas al tema central, así como a sus variables, tanto la Variable Independiente que son Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje, como la Variable dependiente que es Preservar las leyendas tradicionales del Ecuador; esto fundamentara las pautas necesarias para el desarrollo del marco teórico; así tenemos como referencia para la primera variable los trabajos de:

“Arquetipos de la narrativa visual escolar como modo de difusión de la identidad nacional ecuatoriana” (Fabara & Parada , 2019) para el desarrollo de este proyecto, la autora menciona la falta de material relacionado con la identidad nacional ecuatoriana para los estudiantes de educación básica. Busca hacer un aporte al campo de la educación a través del uso de narrativas visuales y su conjugación con la identidad nacional ecuatoriana. El objetivo general del proyecto es generar material significativo para los estudiantes de educación primaria a través de la vinculación entre los arquetipos narrativos visuales y la identidad nacional ecuatoriana. La metodología propuesta en este proyecto es tanto cualitativa como cuantitativa, las mismas que buscan describir las cualidades de la problemática, además de aplicar encuestas a docentes, tests dirigidos a niños, historiadores e ilustradores. La autora concluye que los niños si pueden reconocer fácilmente muchos de los símbolos patrios que representan al Ecuador, pero se les dificulta el reconocimiento de personajes tradicionales, y es allí donde se encuentra la importancia del aprendizaje sobre la identidad cultural. También detalla que los libros escolares que manejan las escuelas han mejorado, pero aún tienen muchas falencias al no contar con suficiente material visual y no contar con material didáctico que conecte realmente con los niños. La propuesta de producto realizado por la autora es un cuento en donde se muestra el arquetipo del personaje Hermelinda Urbina quien fue la primera aviadora de Sudamérica, las ilustraciones desarrolladas en este cuento están acorde al Target escogido teniendo una ilustración simple con una cromática llamativa para los niños.

“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” (Tibán Galo Álvaro & Coque , 2017) en este proyecto el autor destaca como problemática el hecho de que los libros usados en como material de clase tienen muchas columnas de texto y poco uso de imágenes, y es ahí donde destaca la importancia de la ilustración y como una imagen puede generar más de que varias columnas de texto. Es así que el objetivo del proyecto es utilizar la ilustración como apoyo al reconocimiento y difusión de mitos y leyendas de los pueblos precolombinos del Ecuador, esto a través del desarrollo de una propuesta gráfica que tenga un adecuado empleo de la ilustración para rescatar el conocimiento ancestral de los pueblos del Ecuador. El autor emplea un enfoque cualitativo haciendo entrevistas a expertos en la ilustración, los mismos que le dan un gran apoyo a la construcción de los personajes ilustrados, además de un focus group con los estudiantes del sexto año de educación básica, lo que le sirvió para recolectar información de cuál es su nivel de conocimiento de mitos y leyendas. La propuesta desarrollada por el autor fue un cuento ilustrado de la leyenda " El jardín de oro", el mismo que fue validado en varias escuelas de la ciudad de Ambato, en donde comprobó que los estudiantes si reconocen algunos de los personajes presentados en el cuento, pero es importante conjugar este material con el que utilizan los docentes para estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes a través de la ilustración.

“Narrativa Transmedia y Patrimonio Intangible: Proyecto de una Biblia Transmedia sobre las leyendas tradicionales del Ecuador, dirigida a niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Liceo Policial Chimborazo” (Quispillo & Escandón, 2022) el proyecto desarrollado por la autora busca concientizar sobre la importancia de las leyendas tradicionales del Ecuador, las mismas que son consideradas como patrimonio intangible del Ecuador, y así poder preservarlas a largo plazo, el proyecto busca cambiar la falta de interés de los niños en la cultura e historia del Ecuador. El objetivo principal del proyecto es promover la difusión de leyendas del Ecuador a través de una biblia transmedia enfocada a niños de 8 a 12 años de edad. La biblia transmedia hace referencia a la creación de varios productos finales que muestran las leyendas en múltiples plataformas y medios entre los que podemos destacar los juegos, videos interactivos y comics digitales, la finalidad de este producto es que los niños puedan interactuar con las leyendas desde diferentes plataformas y así generar mayor recordación de la leyenda. La propuesta del proyecto fue presentada en varios medios como son YouTube, Facebook, Instagram además de la versión digital de comic. Con lo que la autora concluye que, si se logró promover las leyendas en la unidad

educativa, generando recordación de la misma en su público objetivo, a su vez también destaca la importancia de que tanto el estado como las escuelas se acoplen a trabajar con la tecnología para generar estrategias digitales que permitan preservar las leyendas tradicionales del Ecuador.

2.2. Enfoque social del diseño

El proyecto actual tiene como enfoque aspectos sociales y educativos. En el ámbito social, a través del diseño, se busca crear una herramienta que ayude a preservar las leyendas tradicionales de la provincia de Tungurahua, dirigido hacia las nuevas generaciones. Esto se obtendrá a través de productos didácticos y visuales, como señala Leyva (2013) destacando el desafío de construir material que apoye el aprendizaje, siendo esta visual o kinésica, como ayuda al método de enseñanza manejada por los docentes.

El tema se desenvuelve en ámbitos culturales, teniendo la necesidad de resaltar las leyendas ecuatorianas, tomando en cuenta que estas historias buscan transmitir valores, tradiciones y conocimientos ancestrales a sus distintas audiencias, que se han ido perdido con el pasar del tiempo, esto debido a que su principal difusión es verbal la misma que se pasa de generación en generación. La pérdida de esta afecta directamente a nuestra identidad cultural como país, este conocimiento es invaluable y por ello es necesario conservarla y transmitirla como parte de nuestra propia cultura a las nuevas generaciones.

En el enfoque educativo, las narrativas visuales juegan un papel fundamental en la educación y el cómo se puede llegar a nuestro público. Al narrar las personas pueden construir, crear, soñar e imaginar lo que está pasando es con sus propias narrativas recreando la realidad y regando el conocimiento que estamos compartiendo, así como lo señala Agra (2005).

Es de esta forma en la que se puede crear material didáctico haciendo uso de narrativas visuales que van a permitir que los niños puedan imaginar, soñar y construir las leyendas tradicionales de Ecuador. Lo que le va a ayudar a generar un mejor aprendizaje y retentiva de la información, al igual que los maestros tendrán esta nueva herramienta que será un apoyo para su metodología de enseñanza, haciéndola más didáctica y visual.

2.3. Marco Legal

La (Asamblea Nacional, 2008, págs. 16-17) en la Constitución de la República, aborda los derechos del buen vivir en los siguientes artículos.

Sección cuarta

Cultura y ciencia

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.

Además de esto, la normativa que se encarga específicamente de este tema es la Ley Orgánica de Cultura, en donde se encuentran premisas que favorecen a la preservación de la cultura, (Asamblea Nacional, 2016) menciona los siguientes artículos:

Art. 4.- De los principios. La Ley Orgánica de Cultura responderá a los siguientes principios: ...

Identidad nacional. Se construye y afirma a través del conjunto de interrelaciones culturales e históricas que promueven la unidad nacional y la cohesión social a partir del reconocimiento de la diversidad; (pág. 3)

Soberanía cultural. Es el ejercicio legítimo del fomento y la protección de la diversidad, producción cultural y creativa nacional, la memoria social y el patrimonio cultural, frente a la amenaza que significa la circulación excluyente de contenidos culturales hegemónicos; (pág. 3)

Innovación. Se entiende la innovación como el proceso creativo desarrollado por actores u organizaciones de los sectores de la producción cultural y creativa, mediante el cual se introduce un nuevo o modificado bien, servicio o proceso con valor agregado; (pág. 4)

Art. 5.- Derechos culturales. Son derechos culturales, los siguientes:

a) Protección de los saberes ancestrales y diálogo intercultural. Las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades tienen derecho a la protección de sus saberes ancestrales, al reconocimiento de sus cosmovisiones como formas de percepción del mundo y las ideas; así como, a la salvaguarda de su patrimonio material e inmaterial y a la diversidad de formas de organización social y modos de vida vinculados a sus territorios. (pág. 4)

g) Formación en artes, cultura y patrimonio. Todas las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones tienen derecho a la formación artística, cultural y patrimonial en el marco de un proceso educativo integral. (pág. 4)

d) Memoria social. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y difundir su memoria social, así como acceder a los contenidos que sobre ella estén depositados en las entidades públicas o privadas. (pág. 4)

En cuanto a la educación la ley que rige sobre las instituciones educativas y se encarga de garantizar una educación pluricultural en donde se preserven las tradiciones y saberes ancestrales de nuestra cultura, la Ley Orgánica de Educación Intercultural cita varios artículos a favor de las expresiones culturales (Asamblea Nacional, 2011), algunos artículos que podemos nombrar son:

Art. 2.- Principios. - (Sustituido por el Art. 3 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021).- Los principios que rigen la presente Ley son los previstos en la Constitución de la República, Tratados e instrumentos Internacionales de Derechos Humanos, el Código Orgánico Administrativo y los demás previstos en esta Ley.

Art. 2.2.- Principios de aplicación de la Ley. - (Agregado por el Art. 4 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021).- Para la aplicación de esta Ley y de las actividades educativas que de ella deriven, se observarán los siguientes principios:

b. Interculturalidad y plurinacionalidad: La interculturalidad y plurinacionalidad garantizan el reconocimiento, respeto y recreación de las expresiones culturales de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman el Ecuador; así como sus saberes ancestrales, promoviendo la unidad en la diversidad, el diálogo intercultural y reconoce el derecho de todas las personas, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades a acceder a los servicios presenciales o virtuales y obras de la biblioteca escolar que se encuentre en su propia lengua y en los idiomas oficiales de relación intercultural; (pág. 9)

g. Pertinencia: Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional, regional y mundial. (pág. 9)

Art. 6.- Obligaciones. - (Sustituido por el Art. 8 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021).- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística; (pág. 16)

En la Constitución de la República del Ecuador publicada en el 2008 en la cuarta sección, como en la Ley Orgánica de Cultura y la Ley Orgánica de Educación Intercultural presenta una serie de artículos que brindan una base legal sólida para respaldar la presente investigación. Entre estos artículos, es relevante resaltar que se reconoce el derecho de las personas a explorar sus raíces y tradiciones culturales como conocimientos ancestrales que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa.

2.4. Categorías fundamentales

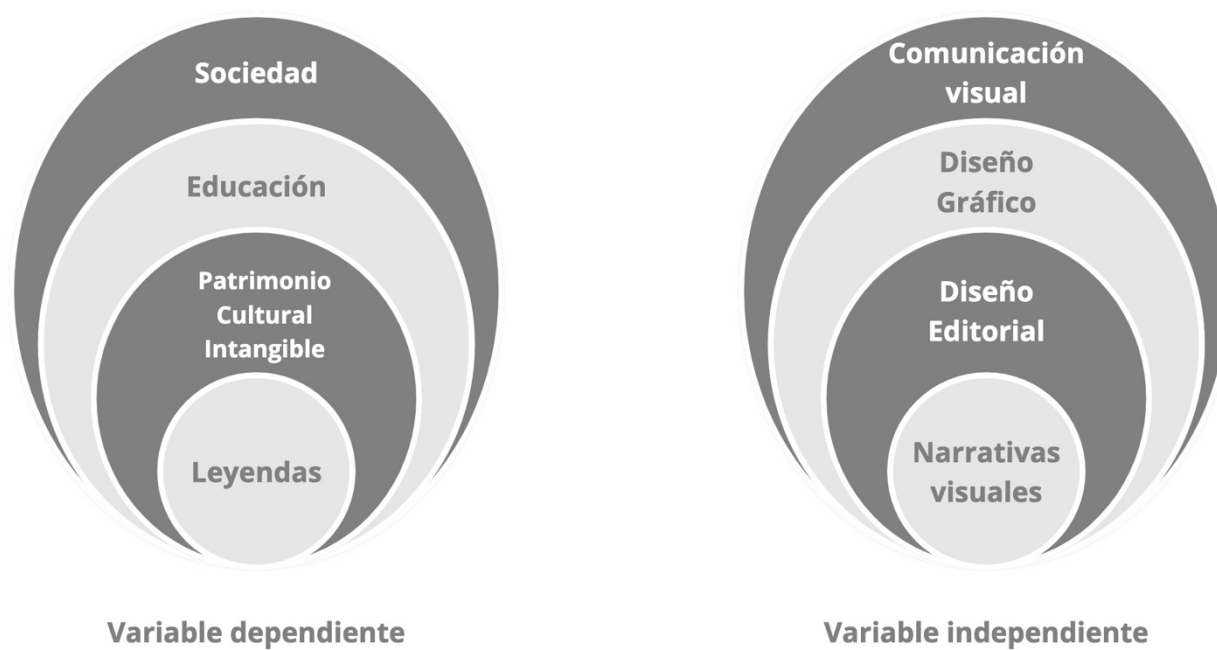


Imagen 4. Categorías Fundamentales

Fuente. Robalino (2023)

2.5. Redes Conceptuales

2.5.1. Variable dependiente

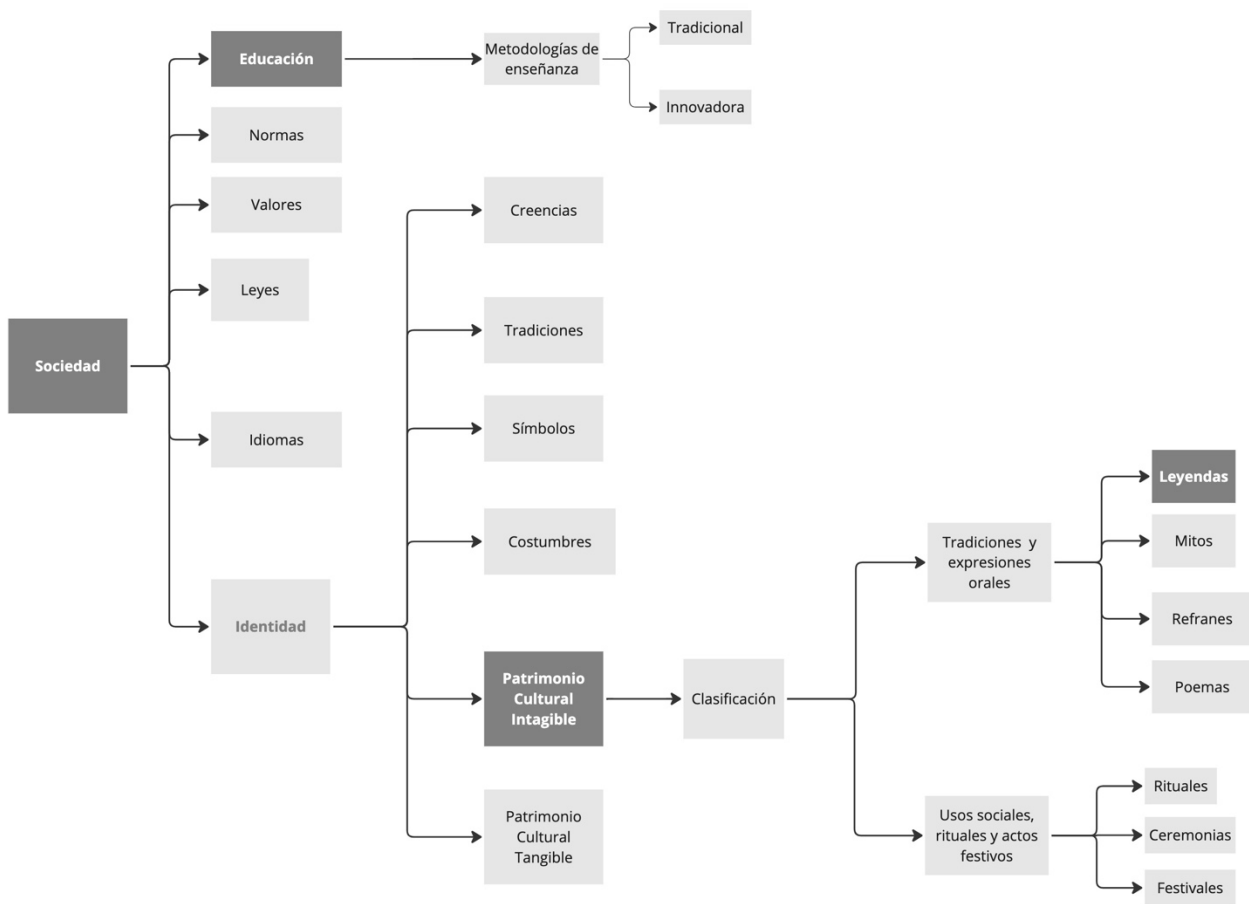


Imagen 5. Red conceptual variable dependiente

Fuente. Robalino (2023)

2.5.2. Variable dependiente

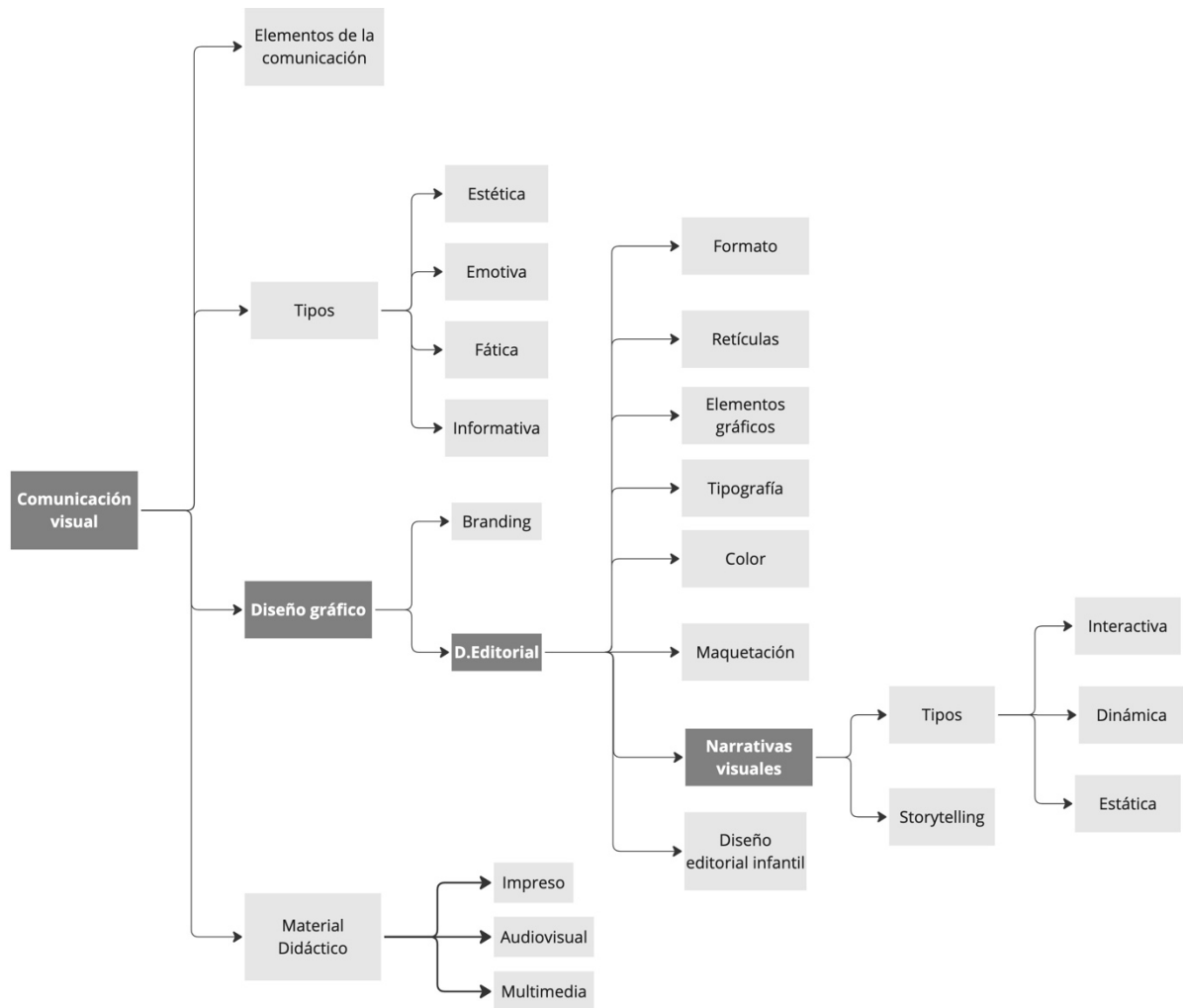


Imagen 6. Red Conceptual Variable independiente

Fuente. Robalino (2023)

2.6. Marco Conceptual

2.6.1. Conceptualización de la Variable dependiente

2.6.1.1. Sociedad

Se puede definir a la sociedad como un sistema de interrelaciones tanto en el caso de los seres humanos como en algunos animales. Una sociedad no es totalmente homogénea, en su lugar tenemos una composición de múltiples aspectos pero que comparten comunicación y cooperación, con las que se establecen normas para el desarrollo de una comunidad. Es decir que una sociedad está conformada por individuos que comparten un mismo espacio territorial, además de lazos económicos, políticos y culturales. (González C. , 2018)

2.6.1.2. Educación

Es un el proceso que tiene como objetivo facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de las personas a lo largo de su vida, implica el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que permiten a los individuos participar de manera activa y constructiva en la sociedad; la educación promueve el acceso a oportunidades, desarrollo del pensamiento crítico, la formación de ciudadanos responsables y el fomento del bienestar social (UNESCO, 2021), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en 1974 reconoció internacionalmente que la educación es un derecho humano, desempeña un papel fundamental en la construcción de sociedades más justas, equitativas y sostenibles (Contreras , 2022).

2.6.1.3. Metodologías de enseñanza

Son el conjunto de técnicas y estrategias utilizadas por los educadores para facilitar el aprendizaje, estas pueden variar desde métodos tradicionales, como la enseñanza directa, hasta enfoques más modernos, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje invertido, la elección de la metodología depende de varios factores, incluyendo los objetivos de aprendizaje, las necesidades de los estudiantes y el contexto educativo, las metodologías efectivas de enseñanza promueven la participación activa de los estudiantes, fomentan el pensamiento crítico y ayudan a los estudiantes a construir su propio conocimiento (Llanga & López, 2019).

2.6.1.4. Metodología Tradicional

Es el modelo de enseñanza centrado en el estudiante que ha sido utilizado durante mucho tiempo en el ámbito educativo, este enfoque se basa en la acumulación de conocimientos y se caracteriza por la transmisión unidireccional de información por parte del profesor al alumno; el maestro es considerado la principal autoridad y el alumno tiene un papel pasivo, siendo receptivo a la información proporcionada, este enfoque ha sido objeto de debate y críticas, ya que se considera que no promueve el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos actuales (Izquierdo C. , 2005).

2.6.1.4.1. Clases/CHARLAS

Son eventos o sesiones en las que se imparte conocimiento, se intercambian ideas o se presentan temas específicos ante un público, estas actividades educativas o informativas tienen como objetivo proporcionar aprendizaje, fomentar la participación y promover el diálogo, por lo general son impartidas por expertos, profesionales o personas con experiencia en un campo particular, se manejan por diferentes formatos, como conferencias, talleres, seminarios o presentaciones interactivas, estas actividades son comunes en ámbitos académicos, corporativos y comunitarios (Uzandivares , 2021).

2.6.1.4.2. Prácticas de laboratorio

Son las actividades realizadas en un entorno de laboratorio con el objetivo de llevar a cabo investigaciones científicas, experimentos y análisis de muestras, estas prácticas implican el uso de equipos especializados, sustancias químicas como de protocolos específicos para obtener datos al igual que resultados precisos, durante las prácticas de laboratorio, se siguen procedimientos estandarizados, se registran observaciones, se recopilan datos y se analizan los resultados obtenidos; estas actividades promueven el aprendizaje práctico, el descubrimiento científico y el avance del conocimiento en diversos campos (Packer & Santos, 2019).

2.6.1.4.3. Tutorías

Son proceso de apoyo y orientación académica que brindan profesionales o estudiantes con experiencia a otros estudiantes que necesitan ayuda en su proceso de aprendizaje, estas sesiones permiten la comunicación individualizada y personalizada entre el tutor y

el estudiante, donde se abordan las dificultades específicas del estudiante y se proporcionan estrategias y recursos para superarlas (Klug & Peralta, 2019).

2.6.1.4.4. Aprendizaje por repetición

Es el mecanismo fundamental a través del cual los seres humanos adquieren nuevos conocimientos o habilidades, consiste en exponerse repetidamente a un mismo estímulo hasta que se interioriza y forma parte de nosotros; a diferencia del aprendizaje memorístico, que se enfoca en la adquisición de información pura, el aprendizaje por repetición está más relacionado con conocimientos procedimentales o habilidades, se utiliza en la educación, tanto formal como informal, pero sus resultados pueden variar según el contexto, permite adquirir distintos tipos de conocimientos y se caracteriza por pasar de la conciencia a lo inconsciente a medida que la repetición se interioriza (Estrada, Guarín, Riaño, Díaz, & Cárdenas, 2022).

2.6.1.5. Metodología innovadora

Enfoque pedagógico que busca utilizar nuevas estrategias, técnicas y herramientas para mejorar el proceso de enseñanza al igual que aprendizaje, esta metodología promueve la participación activa de los estudiantes, fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo (Franco & Matas, 2019); se centra en desarrollar habilidades y competencias relevantes para enfrentar los desafíos del mundo actual, como el pensamiento computacional, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la adaptabilidad, al mismo tiempo incorpora el uso de tecnología educativa, recursos digitales y entornos de aprendizaje flexibles (Real & Ramírez , 2020).

2.6.1.5.1. Aprendizaje basado en proyectos

Metodología pedagógica que involucra a los estudiantes en la realización de proyectos concretos y significativos, en este enfoque, los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su aprendizaje al investigar, planificar, diseñar y ejecutar proyectos que abordan problemas o desafíos reales (Mosquera , 2019) ; suelen ser proyectos multidisciplinarios, fomentando la integración de conocimientos y habilidades de diferentes áreas, a través de este proceso, los estudiantes desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación efectiva, al tiempo que adquieren conocimientos y conceptos relevantes (Gorgoso , 2020).

2.6.1.5.2. *Gamificación*

Es una metodología que utiliza elementos y dinámicas de los juegos para fomentar el aprendizaje, se implementa mediante la aplicación de mecánicas de juego, como puntos, niveles, recompensas y desafíos, en entornos educativos; el objetivo es aumentar la motivación, el compromiso como la participación de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y divertido, se busca crear un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades y conocimientos, promoviendo el aprendizaje activo y significativo (Ortiz, Jordán, & Agredal, 2018).

2.6.1.5.3. *Montessori*

Enfoque pedagógico basado en los principios desarrollados por Maria Montessori, se caracteriza por promover la autonomía, la libertad y el respeto al ritmo de aprendizaje individual de cada niño, se centra en crear un ambiente preparado que fomente la exploración, la experimentación y el aprendizaje práctico, los materiales educativos utilizados son diseñados para ser manipulados por los estudiantes, lo que les permite aprender de manera activa y sensorial, el papel del educador es el de ser un guía que observe, acompañe y brinde apoyo individualizado a cada estudiante (Hernández & del Rocío, 2021).

La metodología Montessori busca promover la autonomía de los niños desarrollando su personalidad para en un futuro puedan tener una edad adulta madura e independiente, en donde definía características específicas que todo niño posee entre las que se pueden destacar que los niños tienen una mente absorbente en donde los niños de manera inconsciente absorben todo de su entorno, el pensamiento consciente aún no se ha desarrollado por lo que absorban en este tiempo formara un parte importante de su futuro desarrollo.

La mente consciente se desarrolla a partir de los 3 años en donde ya hace su aparición el aprendizaje consciente y la voluntad de los niños esto acompañados del lenguaje, esta etapa adquieren la capacidad de aprender nuevas habilidades, el proceso mediante el cual adquieren condimento pasa de ser pasivo a ser activo, esto debido a que los niños tienen ya impulsos y energía que los encaminan a aprender cosas nuevas, es por esto que es importante darles un ambiente libre en donde se puedan desarrollar correctamente.

María Montessori tenía la fiel creencia de que todos los niños tiene una motivación innata de aprender, es por ello que a través del juego pueden experimentar el mundo que los rodea. Su aprendizaje implica que puedan manipular objetos de manera práctica trabajando de buscar su mecanismo de funcionamiento utilizando sus manos.

Normalmente la palabra juego se la toma como una actividad en la que no se aprende nada y es una pérdida de tiempo, pero en los niños es diferente, los niños aprenden por medio del juego, ya que se considera que esta es una de las pocas actividades que los niños las realizan de manera agradable y voluntaria, con esta actividad se desarrolla activamente la creatividad, la resolución de problemas, además de aprender nuevo lenguaje y habilidades físicas y motrices. (Britton, 2017)

2.6.1.5.4. Aula invertida

Es una perspectiva educativa que consiste en invertir el orden tradicional de enseñanza-aprendizaje, en lugar de que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos en el aula y realicen tareas en casa, en el aula invertida los estudiantes adquieren conocimientos previamente mediante recursos como videos, lecturas o actividades en línea, y luego utilizan el tiempo en el aula para aplicar, profundizar y discutir lo aprendido bajo la guía del docente, esta metodología fomenta la participación activa de los estudiantes, promueve el aprendizaje autónomo y permite un mayor enfoque individualizado (Ventosilla & SantaMaría, 2021).

2.6.1.5.5. Waldorf

Se trata de un planteamiento didáctico basado en la filosofía y los principios establecidos por Rudolf Steiner, esta metodología, que comenzó en Europa en 1919, se centra en el desarrollo integral del niño, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y artísticos; los colegios Waldorf promueven un ambiente de aprendizaje basado en la imaginación, las artes, la naturaleza y el juego libre, enfatiza el contacto directo con materiales naturales y se limita el uso de la tecnología, se adapta a las diferentes etapas de desarrollo del niño, fomentando la creatividad, la autonomía y la conexión con el entorno natural (Rawson, 2021).

La metodología Waldorf principalmente se basa en buscar la libertad como pensamiento crítico, al igual que los deberes y derechos que ejercemos en la sociedad,

esto sumando dos pilares fundamentales que son la fraternidad y el respeto mutuo. Esta metodología se caracteriza por su división de aprendizaje de 7 periodos de 7 años de edad

Tabla 1.

Foco de desenvolvimiento Metodologia Waldorf

Siete años	Foco de desenvolvimiento de cada 7 años
0 a 7 años	Querer
7 a 14 años	Sentir
14 a 21 años	Pensar
21 a 28 años	Sentimientos
28 a 35 años	Razón
35 a 42 años	Conciencia
42 a - años	Valor

Es así como esta Pedagogía se diferencia de las metodologías tradicionales, la enseñanza se la imparte por periodos en los que se dedican algunas semanas a una sola materia contrario a la educación tradicional quienes imparten varias materias en una semana. Además, lo que busca contribuir al máximo es la sociabilidad, el respeto y amor por el prójimo, lo que como se ha visto hoy en día nos hace falta como sociedad debido al incremento de conflictos y violencia que vivimos en el mundo. En esta metodología no se enfoca en aprobar o desaprobado a un estudiante más bien usan otros factores para evaluar a un estudiante, forjando así un desarrollo integral, respetando los ritmos de aprendizaje de cada estudiante y promoviendo una educación que sea más humanizada.

2.6.1.5.6. Thinking based Learning

Implica un rumbo en la pedagogía que se centra en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, se busca enseñar a los estudiantes a pensar de manera ordenada, sistemática y cuidadosa, promoviendo la reflexión sobre sus

pensamientos, esta metodología se basa en el desarrollo de habilidades mentales específicas que permiten a los estudiantes analizar, evaluar y resolver problemas de manera efectiva a través del uso de esta metodología, se busca fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas en los estudiantes (Dennis, 2019).

2.6.1.5.7. Design thinking

Representa una orientación en la enseñanza centrada en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, se enseña a los estudiantes a pensar de manera ordenada, sistemática y cuidadosa, promoviendo la reflexión sobre sus pensamientos; se basa en el desarrollo de habilidades mentales específicas que permiten a los estudiantes analizar, evaluar y resolver problemas de manera efectiva (Latorre & Vázquez, 2021).

2.6.1.6. Normas

Son un conjunto de reglas y disposiciones establecidas por la comunidad para regular la conducta de los individuos; incluye valores, costumbres, rituales y tradiciones, son informales y se basan en el consenso social, aunque su incumplimiento no constituye un delito, seguir estas normas contribuye a una mejor convivencia como la aceptación en la sociedad (García A. , 2021); es importante destacar que las normas sociales varían según el contexto sociocultural y pueden cambiar con el tiempo; No cumplir con estas normas puede llevar a situaciones de rechazo, ya que buscan uniformar la conducta y mantener la armonía social (Colomina, 2022).

2.6.1.7. Valores

Son pautas de comportamiento y criterios comunes que guían las interacciones, contribuyen a una convivencia social armoniosa, entre los principales están el respeto hacia los demás, la integridad, la libertad, la igualdad, la justicia, la imparcialidad, la verdad, la tolerancia, la empatía, la equidad, la solidaridad, la beneficencia, la paz y el amor (Flores, 2022); estos valores promueven el trato justo, el respeto a la diversidad, el compromiso con los demás y el bienestar colectivo, son fundamentales para el desarrollo de sociedades inclusivas, pacíficas y armoniosas (Donalicio, 2022).

2.6.1.8. Leyes

Son normas y reglas establecidas para regular la convivencia como el comportamiento de las personas en un determinado territorio, estas normas son creadas por autoridades y representan un marco legal que define los derechos y deberes de los individuos, así como las consecuencias legales por su incumplimiento (Carrasco, 2017). Las leyes abarcan diferentes ámbitos, como el civil, penal, laboral, fiscal, entre otros y su objetivo principal es mantener el orden social, proteger los derechos individuales y promover la justicia, las mismas se actualizan y modifican a lo largo del tiempo para adaptarse a los cambios sociales y necesidades de la sociedad (Polo , 2020).

2.6.1.9. Símbolos

Son elementos visuales, gestuales o verbales que adquieren un significado cultural y representativo para un grupo de personas, pueden incluir objetos, gestos, palabras o acciones que transmiten ideas, valores y creencias compartidas dentro de una comunidad, los símbolos son utilizados para comunicar información de manera rápida y efectiva, creando un lenguaje simbólico que trasciende las barreras del idioma y la cultura; de igual forma contienen un valor emocional y psicológico, ya que pueden evocar sentimientos de identidad, pertenencia y orgullo en los individuos (Sampson, 2022).

2.6.1.10. Idioma

Es el sistema de comunicación verbal y escrito utilizado por una comunidad para expresar ideas, pensamientos como emociones, no solo facilita la comunicación entre las personas, sino que también desempeña un papel fundamental en la construcción de la identidad social cultura; el idioma puede influir en la forma en que percibimos el tiempo, el espacio y el mundo que nos rodea. Además, es una herramienta poderosa que permite compartir conocimientos, preservar la historia y fomentar el entendimiento entre diferentes culturas (México, 2021).

2.6.1.11. Identidad

Es la percepción fundamentada en la conciencia la individual como colectiva de pertenecer a un grupo o comunidad específica, es la construcción de la propia imagen junto al sentido de ser en relación con los demás junto al entorno social, cultural e histórico; la identidad puede estar influenciada por diversos factores, como la cultura, la

etnia, el género, la religión y la nacionalidad, esto se complementa con los valores, creencias y comportamientos que son característicos de ese grupo, la identidad no es estática, evoluciona a lo largo del tiempo a medida que las personas se relacionan o se enfrentan a nuevas experiencias (Guanipa & Angulo, 2020).

2.6.1.11.1. Creencias

Son ideas, valores y convicciones compartidas por un grupo de personas, pueden estar relacionadas con la religión, la política, la moral, la justicia, entre otros aspectos de la vida, son parte de la cultura junto a la identidad de una sociedad, pueden influir en el comportamiento, las decisiones y las interacciones sociales de las personas, se transmiten a través de la socialización, estas pueden cambiar o evolucionar con el tiempo debido a factores como el contexto histórico, las experiencias individuales y los cambios sociales (Rodríguez R. , 2015).

2.6.1.11.2. Tradiciones

Son las prácticas y costumbres transmitidas de generación en generación; incluye celebraciones, rituales, festividades, comidas, vestimenta y formas de comportamiento específicas que forman parte de la cultura de una comunidad, su importancia radica en que fortalece la identidad cultural, preservar la historia y los valores, promover la cohesión social y transmitir conocimientos y habilidades (Lira, 2020).

2.6.1.11.3. Símbolos

Elementos visuales y auditivos, tangibles que representan ideas, conceptos o significados compartidos por un grupo o comunidad, se componen de objetos, imágenes, gestos, palabras o sonidos que adquieren un significado especial dentro de un contexto cultural, los símbolos pueden ser utilizados en diversas áreas, como la religión, la política, el arte, la publicidad y el deporte, tienen el papel de comunicar la identidad cultural junto a las expresiones de valores, creencias compartidas y sobre todo preservar tradiciones (González , 2019).

2.6.1.11.4. Costumbres

Son los patrones de comportamiento aceptados, establecidos o esperados, las costumbres guían el comportamiento o pueden reemplazar la necesidad de tomar

decisiones, tanto las sociedades como las culturas se pueden diferenciar en base a sus costumbres, estas pueden incluir saludos, tradiciones alimenticias, formas de vestir y más, su importancia radica en fomentar la armonía como la unidad social (Crossman, 2019).

2.6.1.12. Patrimonio cultural tangible

Son todos los objetos físicos así como materiales que poseen un valor cultural significativo y forman parte de la herencia de una comunidad o sociedad, estos elementos se pueden conformar de edificios históricos, sitios arqueológicos, obras de arte, artefactos, documentos antiguos, libros, manuscritos, vestimentas tradicionales, herramientas, entre otros; piezas concretas que representan la historia, la identidad al igual que la tradición de una cultura, el patrimonio cultural tangible es importante para preservar y transmitir la memoria colectiva, promover la diversidad cultural, fomentar el sentido de pertenencia junto al orgullo cultural en una sociedad (Sarricolea & Fuentealba, 2021).

2.6.1.13. Patrimonio cultural intangible

Son el conjunto de elementos sin sustancia física, como tradiciones, expresiones vivas, rituales, conocimientos y técnicas transmitidos de generación en generación dentro de una comunidad; forma parte de la identidad cultural de un grupo y contribuye a la diversidad cultural como al diálogo intercultural, su importancia radica en la preservación de la riqueza de conocimientos y habilidades que se transmiten a lo largo del tiempo, el reconocido como su valoración no solo se limita a las comunidades o a la nación a la que pertenece, si no también es reconocido a nivel mundial por organizaciones enfocadas en su preservación y definimiento (UNESCO, 2021).

2.6.1.13.1. Tradiciones y Expresiones Orales

Son una parte importante del patrimonio cultural inmaterial, estas tradiciones incluyen una amplia variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos y canciones infantiles, son utilizadas por comunidades enteras, mientras que otras están circunscritas a grupos sociales específicos, como los varones, las mujeres o los ancianos (González G. , 2019); en muchas sociedades, el cultivo de las tradiciones orales es considerado una ocupación especializada y los intérpretes profesionales son considerados guardianes de la memoria colectiva, sin embargo, las tradiciones orales están en peligro

debido a la rápida urbanización, la emigración, la industrialización y los cambios medioambientales, de igual forma los avances tecnológicos, como los libros, periódicos, revistas, la radio, la televisión e Internet, también pueden tener efectos negativos en las tradiciones y expresiones orales (Meneses , 2020).

2.6.1.13.2. Leyendas

Se definen como los relatos tradicionales que se transmiten oralmente de generación en generación, estas historias suelen tener elementos fantásticos o sobrenaturales y se utilizan para explicar fenómenos naturales, eventos históricos o para enseñar una lección moral al igual que una herramienta educativa para enseñar valores y habilidades de pensamiento crítico, forman parte importante de patrimonio cultural intangible son utilizadas para fomentar la identidad cultural así como el sentido de pertenencia a una comunidad (Morales, 2021).

2.6.1.13.3. Leyendas infantiles

Representan relatos tradicionales que se transmiten oralmente de generación en generación y que están adaptados para el público infantil, son una forma divertida y educativa de fomentar la imaginación y el interés por otras culturas en los niños, se usan para enseñar valores como la humildad, el respeto y la importancia de la familia y la comunidad (Ortiz M. , 2017).

2.6.1.13.4. Leyendas de terror

Constituyen el conjunto de relatos tradicionales que se transmiten oralmente y que tienen como objetivo generar miedo o terror en el oyente, se conforman de elementos sobrenaturales o fantásticos e incluso hecho reales y se utilizan para entretener o asustar a las personas, son muy populares en festividades, se han convertido en una forma de entretenimiento en la cultura popular, su impacto en la cultura popular es innegable se refleja en las múltiples adaptadas en películas, series y videojuego (Martí, 2023).

2.6.1.13.5. Leyendas urbanas

Son relatos contemporáneos que se desarrollan en el entorno urbano y que suelen tener elementos sobrenaturales o misteriosos, que forman parte de la creencia popular y que se

desarrollan en el contexto de las ciudades, suelen contener elementos sobrenaturales o inverosímiles y a menudo tienen un tono escalofriante o misterioso (Cinetto, 2022).

2.6.1.13.6. Mitos

Representan relatos que forman parte de la tradición cultural de una comunidad y que contienen elementos ficticios o legendarios suelen estar más relacionados con la religión y la creación del mundo, se centran en explicar fenómenos naturales, el origen del mundo, la creación de seres sobrenaturales y otros aspectos de la vida humana, involucra personajes míticos al igual que eventos extraordinarios, no se basen en hechos reales, tienen un significado simbólico o culturalmente relevante para la sociedad que los desarrolla, pueden tener elementos ideológicos, económicos, conductuales, culturales, entre otros, que son dilucidados en su expresión (Trios, 2020).

2.6.1.13.7. Refranes

Los refranes son frases populares que transmiten enseñanzas o moralejas, reflejan la sabiduría popular acumulada a lo largo del tiempo y transmiten enseñanzas sobre la vida y las costumbres, son muy prácticas para hacer entender conceptos complejos de manera más fácil y divertida (Fernández , 2019).

2.6.1.13.8. Poemas

En síntesis, son composiciones literarias que se caracterizan por su estructura como un estilo poético, generalmente se escriben en verso y se utilizan recursos como la rima, la métrica y las figuras retóricas para transmitir emociones, ideas o experiencias de manera artística como estética (Yirda, 2021).

2.6.1.13.9. Rituales

Un ritual es una serie de acciones o procedimientos que se llevan a cabo en un orden específico y que tienen un significado simbólico o cultural, los rituales se realizan por motivos religiosos, sociales, culturales o personales y se utilizan para marcar eventos importantes, como bodas, funerales, ceremonias religiosas o festivas, incluir elementos como música, danza, oraciones, ofrendas, sacrificios, entre otros (Apud, 2019).

2.6.1.13.10. Ceremonias Festivales

Son eventos culturales o religiosos que se celebran en todo el mundo, caracterizados por su rica tradición y simbolismo, incorporan música, danza, arte, comida y otras formas de expresión cultural, son una oportunidad para las comunidades de celebrar su patrimonio, compartir sus tradiciones y fortalecer sus lazos, a través de actividades y vestimenta que reflejen los valores más profundos de una sociedad (Méndez, 2023).

2.6.2. Conceptualización de la Variable Independiente

2.6.2.1. Comunicación visual

Se puede definir como comunicación visual a todo lo que observamos con nuestros ojos, las mismas que pueden estar presentes de manera casual como una nube o de manera intencional como una nube de humo que se usaba como medio de comunicación. Es decir que es el proceso de transmitir información que utiliza elementos visuales, como imágenes, símbolos y gráficos, la mayor cualidad que posee es una transmisión de ideas más eficiente y simple, es práctica utiliza elementos visuales para expresar un mensaje, inspirar cambios o evocar emociones, por medio de imágenes, signos o símbolos. (Munari, 2016)

2.6.2.1.1. El mensaje visual

La comunicación visual es el proceso por el que se da por el uso de mensajes visuales, podemos imaginar que, en el proceso de comunicación, el emisor envía su mensaje y el receptor lo recibe, pero, existe varios tipos de factores que pueden afectar a la recepción del mensaje visual, como interferencias del entorno como puede ser la el ruido o la luz. Otro punto que afecta a la recepción del mensaje son un serie de filtros que nos pueden llevar a un comprensión errónea o su vez a que el mensaje no sea receptado de manera correcta, estos pueden ser de tipo sensorial, operativo y cultural. Por ello es importante saber hacia dónde va ir dirigido nuestro mensaje para comprender cuales son las barreras y los filtros que tenemos que pasar para que el mensaje sea recibido tal como espera su emisor. (Munari, 2016)

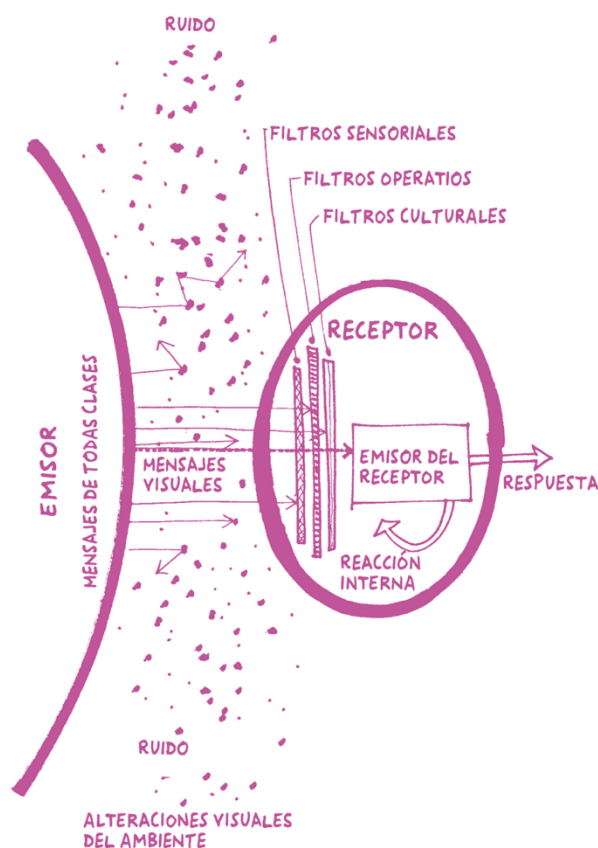


Imagen 7. Representación del mensaje visual

Fuente: (Munari, 2016)

2.6.2.2. Elementos de la comunicación

Los elementos de la comunicación son los factores que intervienen en el proceso de envío y recepción de un mensaje, para la presente investigación se analizarán a profundidad los siguientes:

2.6.2.2.1. Emisor

Dentro del proceso de comunicación, el emisor es la persona, ser vivo o aparato que emite un mensaje, es decir, constituye la fuente, así como el origen de aquello que se pretende comunicar, en otras palabras, el emisor transmite una información con el objetivo de exponer un mensaje, aportar datos o comunicar un hecho (Peiró, 2021).

2.6.2.2.2. Receptor

El receptor en la comunicación es la persona o entidad que recibe el mensaje enviado por el emisor, es decir su función es fundamental para que la comunicación sea efectiva, ya que debe comprender y decodificar el mensaje para lograr una buena comunicación (Giani, 2022).

2.6.2.2.3. Mensaje

Es la información que se envía al receptor a través de un canal de comunicación, puede ser transmitido de manera oral, escrita o mediante imágenes, el mensaje no solo incluye las palabras habladas o escritas, sino también las señales no verbales y el tono de voz (Coelho, 2017).

2.6.2.2.4. Canal

Es el medio físico a través del cual se transmite el mensaje de un emisor a un receptor de manera efectiva, es decir es el soporte material del acto comunicativo y puede variar dependiendo del contexto o la situación, los ejemplos de canales de comunicación son el papel en un periódico impreso, Internet en un periódico en línea, las ondas sonoras en una conferencia, el aire en una conversación verbal, un teléfono móvil en una conversación por WhatsApp, entre otros (Dingwall & Labrie, 2018).

2.6.2.2.5. Código

Es el conjunto de signos y reglas utilizados para transmitir un mensaje de manera efectiva entre el emisor y el receptor, se compone de un sistema de señales o símbolos que permite la codificación y decodificación de la información, por ejemplo los idiomas humanos como el español, inglés o francés, así como los códigos artificiales como son el escrito, gestos, símbolos visuales, el código Morse o el código binario, el emisor codifica la información utilizando el código, y el receptor se encarga de decodificarla para comprender el mensaje (González P. , 2018).

2.6.2.3. Tipos de comunicación

En función a la presente investigación, se estudiarán los siguientes:

2.6.2.3.1. *Estática*

La comunicación también conocida como comunicación fría describe cualquier información que está diseñada para permanecer constante en el tiempo, como son los manuales de los empleados, las políticas de RRHH, los consejos para trabajar desde casa o las páginas de soporte técnico, en resumen, la comunicación estática crea un registro y proporciona un punto de referencia (Workplace, 2022).

2.6.2.3.2. *Emotiva*

También conocida como comunicación emocional es aquella que transmite sentimientos, emociones y deseos, tiene un alto componente de contacto físico, se centra en expresar los estados de ánimo del emisor y transmitir más allá de las palabras, es empleada en todas formas del lenguaje expresivo, como gestos, miradas y silencios (Imaginario, 2020), algunas características de la comunicación emocional son:

- Transmite sentimientos y emociones.
- Tiene un componente de contacto físico.
- Va más allá de las palabras.
- Expresa los estados de ánimo del emisor.

2.6.2.3.3. *Fática*

También conocida “charla corta” o “small talk”, se centra en compartir sentimientos o establecer una relación social más que para comunicar información o ideas, es decir que sirve principalmente para conectar y aumentar la cohesión social más que para comunicar un mensaje o una idea específica (Roman, 2021).

2.6.2.3.4. *Informativa*

Es la transmisión de información objetiva, precisa y relevante de manera clara como comprensible, su eje central es proporcionar datos, hechos, noticias o detalles sobre un tema específico sin buscar influir en las opiniones o actitudes de los receptores, el lenguaje empleado es informativa o discursiva, que se caracteriza por ser clara, sencilla, precisa y sin adornos artísticos (Montoya, 2019).

2.6.2.4. Diseño Grafico

Al diseño gráfico se lo ha relacionado con un proceso de embellecimiento de las cosas, sean estos objetos o productos, más sin embargo el diseño es mucho más que eso. El diseño debe cumplir con un propósito es decir debe ser funcional, por ejemplo, si diseñamos una silla esta debe ser segura y tener comodidad para el usuario. En cuanto al diseño gráfico, este debe ser estético, agradable a la vista, puede reflejar la tendencia de una época marcada.

El diseño gráfico es el proceso de creación visual con el que se transmitirá un mensaje, esto entendiendo las necesidades del usuario y el entorno que lo rodea. Para esto es fundamental el uso del lenguaje visual en que se nos señala principio, reglas y conceptos para generar una propuesta visual coherente. (Wong, 2014)

2.6.2.4.1. Lenguaje visual

El lenguaje visual se considera como un sistema de símbolos con los que se busca comunicar ideas o emociones a través de imágenes. Para definir el lenguaje visual es necesario comprender una serie de reglas que ciertamente no son tan obvias a diferencia del lenguaje oral y escrito, para generar un correcto lenguaje visual es necesario comprender los elementos que conforman este, como son elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos. (Wong, 2014)

- **Elementos conceptuales.**

Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes

a) Punto. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

b) Línea. Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano.

c) Plano. El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen.

d) Volumen. El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio. (Wong, 2014, pág. 42)

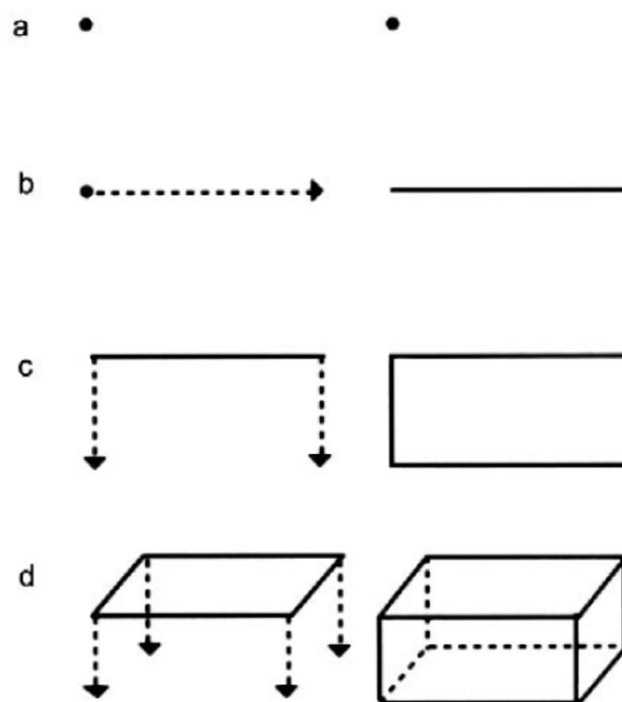


Imagen 8. Elementos conceptuales

Fuente: (Wong, 2014, pág. 42)

- **Elementos visuales.**

Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos; estos elementos son:

a) Forma. Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.

b) Medida. Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero así mismo es físicamente mensurable.

c) Color. Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas.

d) Textura. La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista. (Wong, 2014, pág. 43)

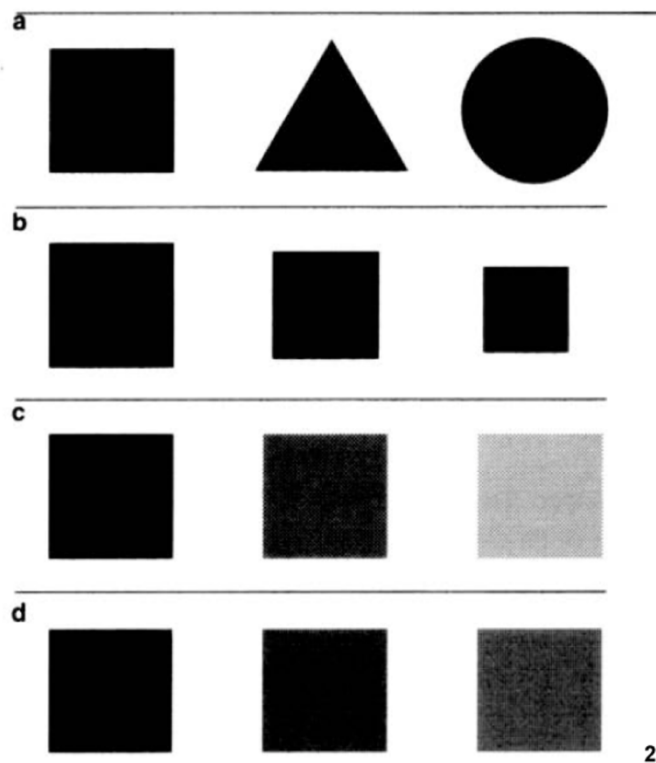


Imagen 9. Elementos visuales

Fuente: (Wong, 2014, pág. 43)

- **Elementos de relación**

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Estos elementos se clasifican en:

a) Dirección. La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

b) Posición. La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño.

c) Espacio. Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad.

d) Gravedad. La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la Tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales. (Wong, 2014, pág. 43)

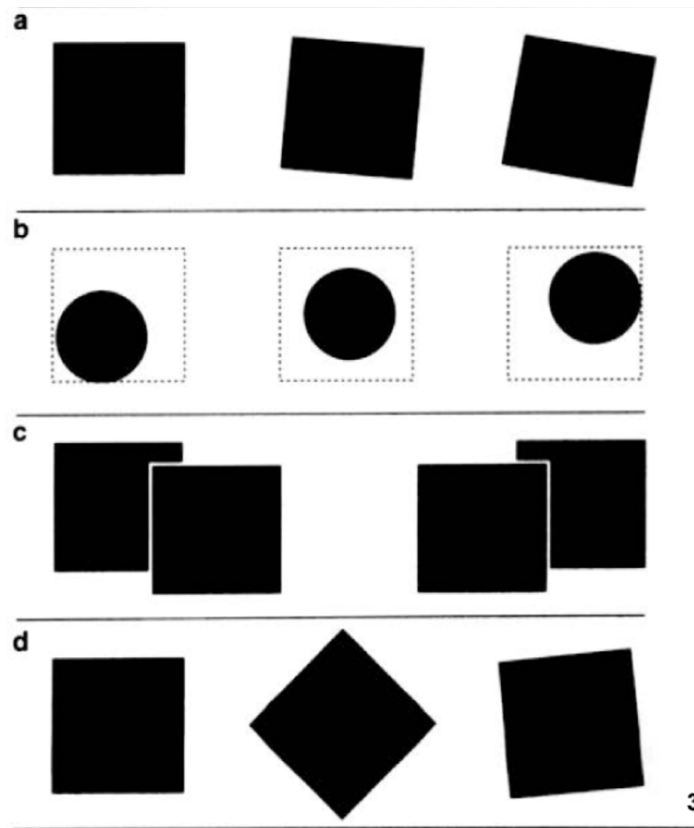


Imagen 10. Elemento de relación

Fuente: (Wong, 2014, pág. 43)

2.6.2.5. Diseño Editorial

Podemos definir al diseño editorial como una rama del diseño que se encarga de realizar periodismo visual en la que una publicación editorial nos puede transmitir información como el caso de los libros y periódicos, así como a entretener al público

como lo hacen las revistas. Estos contenidos están compuestos por una composición armónica de texto e imagen, con una maquetación y estructuración adecuada que se encargue de estimular los receptores del consumidor. Cada elemento del diseño editorial forma un parte importante en casa producto, como en el caso de las revistas que el título es la parte principal y la más llamativa. (Zappaterra & Caldwell, 2014)

2.6.2.5.1. *Elementos del diseño editorial*

- **Formato**

El formato básicamente es el tamaño de área con el que contamos para realizar nuestra composición. Los formatos para los diferentes productos editoriales ya vienen casi pre establecidos por lo que los diseñadores se tienen que adaptar a estos para poder componer texto e imágenes. Un aspecto importante en el formato es el uso de márgenes adecuados para el producto, ya que dependiendo de este los márgenes tendrán una función diferente. Su principal función es que la composición sea más clara y por ende más fácil de leer, en el caso de los libros un mayor margen facilitaría su posterior encuadernación. (Palacios, 2014)

A su vez los formatos se pueden dividir en diferentes estructuras:

1. **Formatos de una columna**, suelen emplearse para libros, mostrando solo texto, una imagen acompañada de texto, o solo imagen.
2. **Formatos de dos columnas**, ofrece más posibilidades para combinar textos e imágenes.
3. **Formatos de tres columnas**, también ofrece muchas posibilidades con respecto a la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños.
4. **Formatos de cuatro columnas**, se suelen utilizar en periódicos y revistas, ya que facilita la composición cuando se trata de mucho texto. (Palacios, 2014, pág. 47)

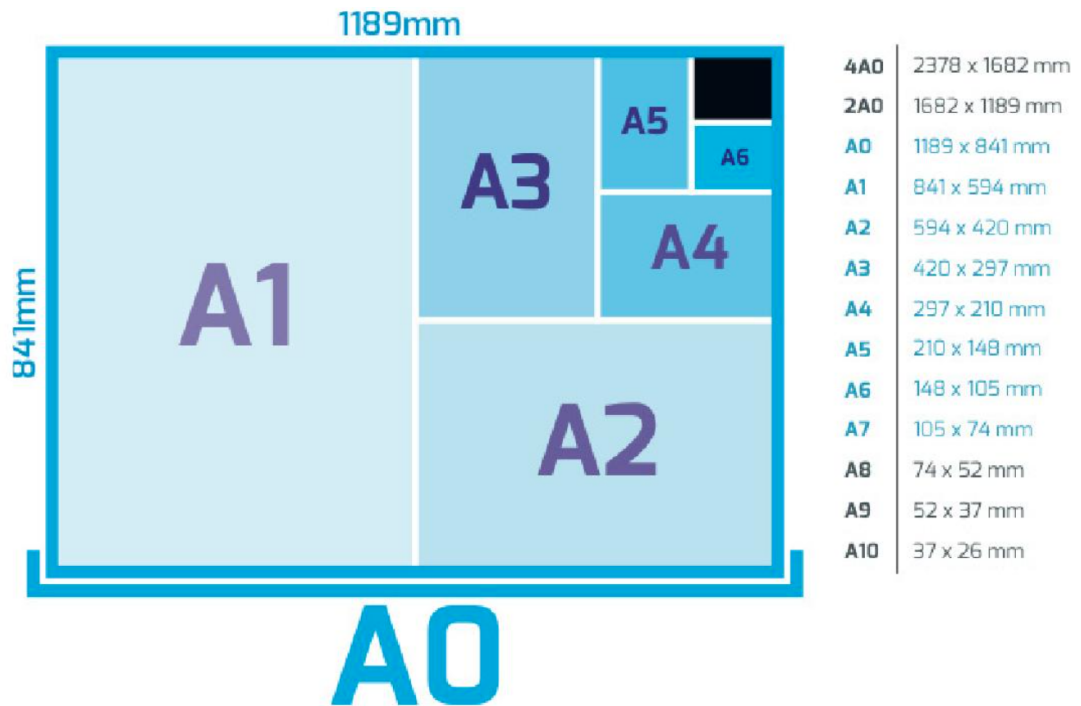


Imagen 11. Formatos de papel

Fuente: (Palacios, 2014)

- **Retícula**

La retícula se considera como una de las herramientas principales al momento de desarrollar un diseño editorial, una retícula se utiliza básicamente para ubicar y ordenar distintos elementos sean estos textos o imágenes, determinando así la flexibilidad o la dureza del diseño. Al momento de decidir el formato y el tipo de producto que se pretende elaborar suele definir la retícula a usarse; más sin embargo algunos diseñadores sostienen que este tipo de retículas carecen de creatividad y enfrasan en diseños muy rectos. El autor refiere que las soluciones más creativas aparecen cuando se abandona la retícula. (Bhaskaran, 2006, pág. 64). La retícula conta de elementos claros, como son: el margen, filas, columnas, medianil y módulos.



Imagen 12. Retícula modular

Fuente: (Palacios, 2014, pág. 51)

- **Tipografía**

Tras haber elegido el formato y la retícula con la que se desarrollara el producto, lo consiguiente es la definición de una tipografía, la que podemos definir como una de las maneras en que se transforma una idea escrita a visual. Se puede definir a la tipografía como la técnica de organizar tipos o caracteres como letras, números y símbolos es decir que el lenguaje escrito sea legible y atractivo cuando se muestra. Una fuente tipográfica está comprendida por más que veintiséis letras, al momento de trabajar con una fuente nos debemos asegurar que cuente con todos los signos de puntuación, letras en caja alta y baja, versalitas, puntuación y caracteres misceláneos las cuales definiremos a continuación: (Kane, 2012)

Caja alta: Las letras mayúsculas, incluidas determinadas vocales acentuadas, la cedilla (ç) y la tilde de la ñ, así como las ligaduras entre a/e y o/e (æ, œ). (Kane, 2012, pág. 5)

A Å Â Ä À Á Ã Æ B C Ç -
D E É È Ê Ë F G H I Ì Í Î Ï J K L M -
N O Ó Ò Ô Ö Ø Æ P Q R S
T U Ú Ù Û Ü V W X Y Z

Imagen 13. Tipografía caja alta

Fuente: (Kane, 2012, pág. 5)

Caja baja: Las letras de caja baja incluyen los mismos caracteres que las de caja alta, más las ligaduras entre f/i, f/l, f/f y f/f/i, y la esset (la doble s alemana). (Kane, 2012, pág. 5)

a á à â ä å ã æ b c ç d e é è ê ë
f fi fl fffi ffi g h i ï î ï j k l m n ñ
o ó ò ô ö ø æ p q r s ß
t u ü û ù ú v w x y z

Imagen 14. Tipografía caja baja

Fuente: (Kane, 2012, pág. 5)

Versalita: Son letras en caja alta reducidas a la altura de x del tipo. Las versalitas se encuentran sobre todo en las fuentes con remates, como parte de lo que a menudo se denomina caracteres expertos. (Kane, 2012, pág. 5)

A Á À Â Ã Ä Å Æ B C Ç D E É È Ê Ë
 F G H I Í Î Ï J K L M N Ñ
 O Ø Ó Ò Ô Õ Œ P Q R S Š
 T U Ú Û Ü V W X Y Ý Z Ž

Imagen 15. Tipografía vesalita

Fuente: (Kane, 2012, pág. 5)

Puntuación y caracteres misceláneos: Aunque todas las fuentes contienen signos de puntuación estándar, los caracteres misceláneos pueden variar de unas tipografías a otras. (Kane, 2012, pág. 7)

! * - — — — _ () { } [] “ ” ‘ ’ . : , ; ...
 / ? ç † ‡ § ‹ › ‹ ‹ » ¶ & # \$ % ¢ £ ¥
 ™ © ® @^{a o m} < > + ± =
 ÷ • ° Ð ð Þ þ f · ° ¬ μ / - ~ ' " 1
 0/0 0/00 1/8 1/4 1/3 3/8 1/2 5/8 2/3 3/4 7/8

Imagen 16. Puntuación y caracteres misceláneos

Fuente: (Kane, 2012, pág. 7)

Ornamentos (dingbats): Se llaman ornamentos los diversos símbolos destinados a ser utilizados junto con la tipografía. La mayoría de los ornamentos se comercializan como una fuente completa, y no en conjunto con una tipografía. (Kane, 2012, pág. 7)

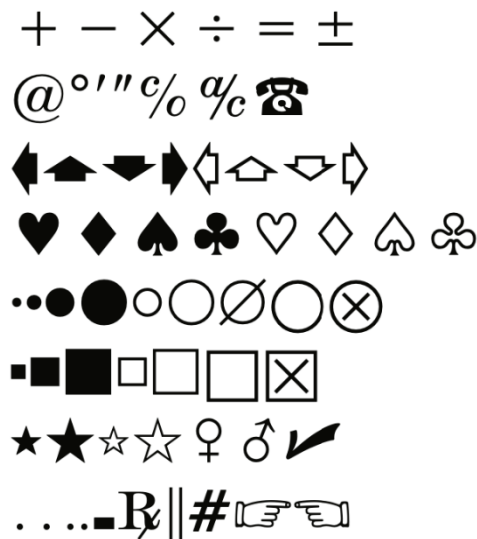


Imagen 17. Tipografía ornamentos

Fuente: (Kane, 2012, pág. 7)

- **Tipos**

Una vez descrita las características de una tipografía, podemos diferenciar con facilidad los tipos que existe dentro de una misma familia tipográfica, con los que se pueden realizar combinaciones con una sola fuente tipográfica (Kane, 2012), entre las que podemos encontrar:

Redonda: Es el estilo básico de las letras, y también se las denomina “romanas” porque las letras en caja alta derivan de las inscripciones en los monumentos romanos. Cuando se utiliza para describir el estilo de un tipo, el término “redonda” siempre hace referencia a la caja baja. (Kane, 2012, pág. 8)

Cursiva: También llamada “itálica”, nombre que procede de la escritura manuscrita italiana del siglo XV en la que se basan sus formas. (Kane, 2012, pág. 8)

Fina: Tiene un trazo de menor grosor que la letra redonda. Las de trazos aún más delgados suelen denominarse superfinas. (Kane, 2012, pág. 8)

Estrecha: Tal como su nombre indica, es una versión estrecha de la letra redonda. Los estilos muy estrechos también suelen llamarse letras compactas. (Kane, 2012, pág. 8)

Ancha: Es exactamente lo que estás pensando: una variación expandida de la letra redonda. (Kane, 2012, pág. 9)

- **Kerning**

Podemos describir al kerning como el ajuste automático que se da al texto, es decir que elimina espacios de grupos de letras concretas, que de cierta manera viene de forma errónea en las fuentes tipográficas. (Kane, 2012)



Imagen 18. Kerning

Fuente: (Kane, 2012, pág. 90)

- **Tracking**

Al contrario del kerning, el tracking se encarga de incorporar espacios entre las letras. Con esto se busca que el usuario mantenga una lectura fluida, con un tracking abierto desintegra en su totalidad la página, mientras que un tracking apretado no tendrá legibilidad y su comprensión será casi nula.



Imagen 19. Tracking

Fuente: (Kane, 2012, pág. 90)

- **Alineación**

En la composición de un diseño visual es sumamente importante la alineación de texto, ya que con esta se puede organizar el texto en el formato de tal manera de se vea estético y también sea funcional (Kane, 2012), dentro las alineaciones que se utilizan están:

Alineación izquierda. Esta composición es la que mejor refleja la experiencia asimétrica de la escritura. Cada una de las líneas comienza en el mismo punto, pero termina allí donde caiga su última palabra.

Texto centrado. Esta composición impone simetría al texto, asignando el mismo valor y grosor a los dos extremos de cualquier línea. Transforma los cuerpos de texto en formas, lo que añade un rasgo pictórico al material textual que, por naturaleza, no es pictórico.

Alineación derecha. Esta composición sitúa el énfasis en el final de una línea en lugar de en su principio. Puede ser útil en aquellas circunstancias (como los pies de las ilustraciones) en que la relación entre texto e imagen sea ambigua.

Texto justificado. Al igual que el texto centrado, esta composición impone una forma simétrica al texto. Se consigue expandiendo o reduciendo los espacios entre palabras y, en ocasiones, entre las letras. (Kane, 2012, pág. 94)

- **Tipografía para niños**

Son fuentes de texto diseñadas específicamente para ser utilizadas en proyectos dirigidos a un público infantil, están diseñadas con características que hacen que sean más atractivas y legibles para los niños, teniendo en cuenta su capacidad de lectura y comprensión en desarrollo, por lo general suele ser redondeadas y claras, para que sean fácilmente legibles por los niños (Cuetos, 2021), se caracteriza por:

- Mayores dimensiones: las letras suelen ser más grandes para facilitar la lectura y la identificación de letras como de palabras.
- Formas amigables: las fuentes suelen tener formas redondeadas y amigables que resultan más atractivas para los niños.
- Espaciado adecuado: el espaciado entre letras como de palabras es suficiente para evitar la confusión visual y facilitar la lectura.

- Colores y decoraciones: estas fuentes incluyen colores brillantes o decoraciones que las hacen visualmente atractivas para los niños.

- **Jerarquía**

Se refiere a los diferentes estilos tipográficos que emplea un diseñador en la maquetación de un producto, al hablar de jerarquía como su término lo menciona cuanto mayor sea un elemento será más importancia tendrá dentro del formato llamando más la atención del público. Esta es una de las tareas de diseñador generara una jerarquía visual fuerte y coherente en donde cada elemento ocupe el espacio y tamaño que el diseñador considere según el mensaje siempre y cuando tenga una forma lógica y agradable. El autor manifiesta que debe existir un equilibrio perfecto entre una buena maquetación y una estructura jerárquica concisa. (Bhaskaran, 2006)

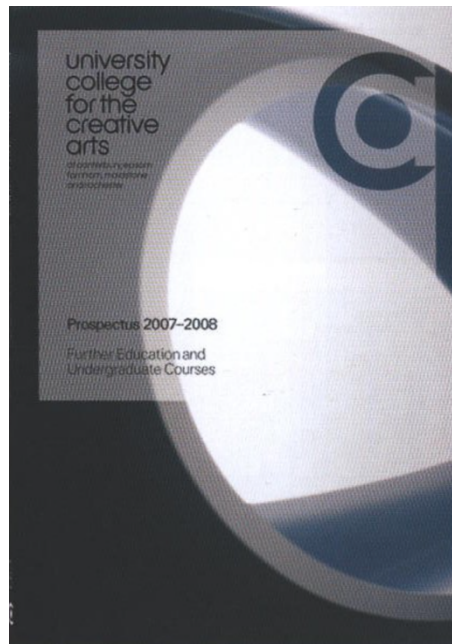


Imagen 20. Ejemplo jerarquía

Fuente: (Bhaskaran, 2006)

2.6.2.6. Color

El color es una percepción visual que se deriva de la luz y cómo interactúa con los objetos y nuestros sistemas visuales, dentro del diseño gráfico es una herramienta poderosa que puede evocar emociones, crear expectativas y establecer una conexión con el espectador; los colores son una de las herramientas más importantes con las que cuenta un diseñador gráfico, ya que con estas se pueden transmitir emociones y sentimientos,

para así captar la atención del público, cada color puede provocar una reacción específica en las personas, por ejemplo el color rojo puede asociarse con la agresión o excitación. De igual manera teniendo un uso adecuado en la maquetación de un producto editorial podemos guiar al usuario por los diferentes tipos de información.

EL color también se usa como un identificativo fuerte de una marca ya que al transmitir sensación y emociones lo asociamos a distintas marcas, sucede lo mismo en el diseño editorial, en donde cada revista maneja su gama cromática, utilizando únicamente el color predominante en la portada el público ya puede distinguir de qué publicación se trata. (Bhaskaran, 2006)

Blanco y negro. Podemos entender al negro como la ausencia de luz y al blanco como la presencia de la misma, al tener a estos dos colores juntos se crea un gran contraste con un máximo de legibilidad, su uso es ideal para bocetear, dibujar escribir o imprimir, siendo normalmente el blanco el soporte y el negro el que construye la marca. (Wong, Principios del diseño en color, 1999).

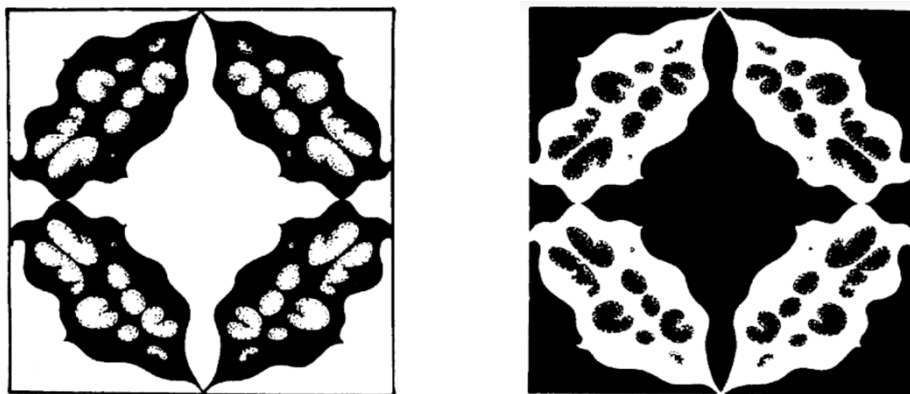


Imagen 21. Blanco y negro

Fuente: (Wong, Principios del diseño en color, 1999, pág. 26)

Colores neutros. La mezcla de pigmentos negros y blancos en proporciones variables produce una serie de grises. Esos grises, junto con el negro y el blanco, son denominados colores neutros. Aunque son posibles numerosas gradaciones de gris, es más sencillo crear solamente nueve y ordenarlas en tres grupos. (Wong, Principios del diseño en color, 1999, pág. 29)

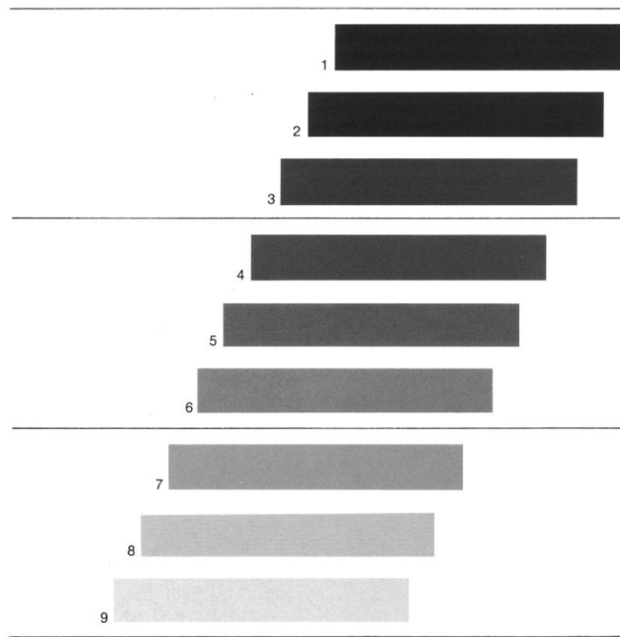


Imagen 22. Colores neutros

Fuente: (Wong, Principios del diseño en color, 1999, pág. 30)

2.6.2.6.1. Colores cromáticos.

Son conjuntos de colores que se seleccionan para un propósito específico, como pintar un cuadro, diseñar una portada, componer una fotografía, etc.; en el caso puntual de los niños, las gamas cromáticas pueden ser una herramienta útil para ayudarles a entender y expresar sus emociones, al igual que sensaciones de diversión y alegría (Guest , 2018); existen dos tipos básicos de gamas cromáticas: las armónicas y las contrastadas, las primera son aquellas en las que los colores están cercanos en el círculo cromático, mientras que las gamas contrastadas son aquellas en las que los colores son opuestos en el círculo cromático (Carranza, 2022)

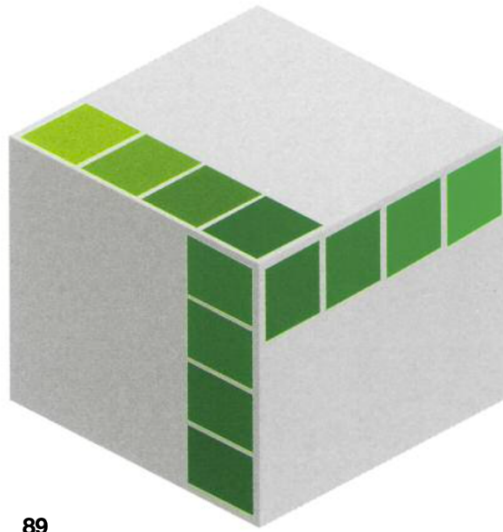


Imagen 23. Referencia colore cromáticos

Fuente. (Wong, Principios del diseño en color, 1999)

2.6.2.6.2. Cromática infantil

Los niños manejan el color de maneras distintas ya que mezclan colores vivos y muy llamativos, ya que aún no tiene un sentido de la armonía, mas es importante recordar el ser niños y trabajar con colores alegres para generar un correcto estimulo visual en la imaginación del niño. (Vite, 2012)

2.6.2.7. Maquetación

Es la técnica dentro del área de diseño gráfico que se encarga de organizar los contenidos escritos, visuales. Una buena maquetación puede cambiar por completo la forma en la que el lector observa una publicación, ya que con una buena maquetación podemos hacer que sea más sencillo orientarse y su lectura sea más agradable. La maquetación se basas en las retículas las mismas que se recomienda tener mas de una en una publicación para organizar los elementos de distintas maneras, esto a su vez teniendo en cuanto cual va a ser el formato y el tipo de producto que se va a realizar ya que es muy diferente una maquetación para un periódico que para un libro infantil. (Bhaskaran, 2006)

2.6.2.8. Elementos gráficos

Son los aspectos fundamentales de la composición visual, que complementan el texto y le dan sentido, en la actualidad el diseño editorial moderno se compone de multitud de elementos gráficos, como mapas, tablas, gráficas, dibujos o infografías, estos se componen de múltiples elementos, pero entre los más generales, están: Tipografía, Color, Imagen y Espacio; es importante que un diseñador conozca en profundidad cada uno de estos aspectos con el objetivo de poder combinarlos estratégicamente para crear piezas visuales impactantes y efectivas (del Río B. , 2022).

2.6.2.8.1. Fotografía

En el Diseño Editorial es el arte y la técnica de capturar imágenes a través de una cámara para ser utilizadas en publicaciones impresas, las fotografías son utilizadas para transmitir información, evocar emociones y mejorar la experiencia de lectura; dentro del Diseño Editorial, las fotografías se seleccionan cuidadosamente para complementar, así como resaltar el contenido escrito, creando una narrativa visual que atrae al igual que cautiva al lector, un punto clave son las múltiples opciones de formatos y estilos, desde retratos y paisajes hasta fotografía conceptual y de producto (Ortiz E. , 2022).

2.6.2.8.2. Ilustración

En síntesis, es todo dibujo o imagen utilizado para ilustrar un documento o mensaje de cualquier tipo, las ilustraciones dentro del Diseño Editoriales son empleadas para transmitir información, contar historias, captar la atención del lector y mejorar la experiencia visual del diseño, con la meta de enriquecer el contenido de una publicación (Millán & Sánchez, 2020).

- Ilustración tradicional

Se puede considerar como ilustración temporal, como a la realización de ilustraciones sobre un soporte o un medio físico que permita mantener la realización de técnicas manuales. (Pacheco J. , 2015)

- Técnicas tradicionales

El óleo. Se considera como una de las mejores técnicas por parte de los ilustradores, la misma que se caracteriza por permitir el fallo y corrección con los mismos oleos. Esta técnica se puede aplicar sobre distintos sustratos como la madera el lienzo o la tela. Una de las partes contrastantes del óleo es su tiempo de secado ya que requiere de varios días. (Pacheco J. , 2015)

El acrílico. Es una técnica recomendada para la ilustración infantil ya que su manejo creación de texturas es sumamente fácil de realizarlo, lo negativo de esta técnica es que su corrección es casi imposible ya que el acrílico se caracteriza por tener un secado sumamente rápido. Los soportes sobre los que se puede aplicar el acrílico son los mismos que los del óleo. (Pacheco J. , 2015)

Los pasteles. Esta técnica se caracteriza por permitir al ilustrador mezclar colores y crear cierto efecto difuminado, más su manejo es sumamente delicado además de que su aplicación sobre sustratos muy limitada, se recomienda el uso de cartulina Cansón la misma que permite tener una mayor adhesión del pastel. (Pacheco J. , 2015)

Los lápices de color. Este tipo de técnica se considera de las más utilizadas en el aprendizaje de los ilustradores, con el correcto uso de los mismo se pueden generar obras sumamente grandes, si bien es cierto el color y el brillo no serán iguales al óleo o al acrílico, con lápices de buena calidad se pueden obtener ilustraciones de alta calidad. (Pacheco J. , 2015)

Las acuarelas. La técnica de la acuarela es una de las que requiere mayor practica para conseguir buenos resultados, esto es debido a que las acuarelas se deben diluir en agua y no dan opción al fallo. El color que genera esta técnica es mucho más suave y difuminado, al utilizar agua los sustratos que soportan este tipo de material son pocos, se recomienda el uso de cartulina Canson que es más absorbentes. (Pacheco J. , 2015)

Los rotuladores. Es una técnica que no es muy utilizada por los ilustradores ya que no permite la mezcla se colores ni difuminación de los mismos. Su uso puede ser aplicado a los bordes de la ilustración generando un efecto de trazo con pluma o tinta. (Pacheco J. , 2015)

- Ilustración Digital

Tras el desarrollo tecnológico han ido apareciendo nuevas herramientas y técnicas para realizar ilustraciones mediante el uso del ordenador, con el que se obtienen archivos no tangibles pero que se pueden imprimir sobre sustratos físicos. (Pacheco J. , 2015)

- Software ilustración digital

Photoshop. Es un programa profesional de la familia de adobe conocido por su uso en el diseño, la ilustración y la edición fotográfica.

Illustrator. Es otro programa de la familia de adobe que a diferencia de Photoshop trabaja con vectores, pudiendo así generar diversas ilustraciones y diseños.

Procreate. Aplicación desarrollada para iPad en que cuenta con un amplio lienzo de trabajo además de una cantidad extensa de pinceles y herramientas que permiten crear ilustraciones incluso sin el Apple pencil.

Clip Studio Paint. Es un programa de arte digital con el que se puede crear todo tipo de ilustraciones ya sean comics, mangas a blanco y negro o a color, incluso se pueden crear animaciones.

- Tipos de ilustración

Ilustración literaria. hace referencia a caricaturas o dibujos para libros infantiles, el cual iría incluido la ilustración infantil. (Vite, 2012, pág. 22)

Ilustración científica. hace referencia por lo general a grabados de anatomía o ingeniería que reproducen imágenes de modo realista. (Vite, 2012, pág. 22)

Ilustración editorial. utilizada en medios de comunicación impresos, así como también en páginas web. (Vite, 2012, pág. 22)

Ilustración publicitaria. presente en envases, productos, folletos instructivos y/o carteles. (Vite, 2012, pág. 22)

- Tipos de ilustración

Winston Vite, señala que para el dibujo infantil existen 9 elementos clave:

La intención. Para los niños el dibujo es un juego más para divertirse, es un medio de exploración, descubrimiento, expresión.

La interpretación. Que está determinado por la semejanza final del trazado con un objeto ya conocido por el niño. Y no sólo el conjunto del dibujo puede recibir una interpretación diferente a la intención, sino también los detalles.

El tipo. La representación que un niño da a un mismo objeto o motivo a través de sus dibujos.

El Modelo Interno. El dibujo infantil no constituye una mera copia de la realidad. Formas similares en la interpretación del dibujo.

El Espacio y el Tiempo. El Espacio es uno de los primeros conceptos que el niño posee. Su representación en el papel plantea la percepción que el niño tiene de la tercera dimensión.

El Tiempo podría considerarse como una cuarta dimensión. Su representación surge como necesidad de comunicación.

Movimiento. El niño relaciona la creación con la dimensión de tiempo, la obra no es el resultado final, sino la sucesión de estados de equilibrio/desequilibrio por los que va pasando lo que crea y recrea.

El Trazo. La forma en que el niño utiliza un lápiz y traza puntos, rectas y curvas es reveladora de la psicomotricidad y, por tanto, de sus disposiciones afectivas.

Localización. Actitudes que poseerían los niños al dibujar en un papel mediante la zona en el cual ellos dibujan.

Ritmo y Armonía. Depende del desarrollo del control viso-grafo-motriz del niño.

(Vite, 2012, pág. 24)

2.6.2.8.3. *Iconos*

Son elementos gráficos utilizados para representar conceptos, acciones o ideas de manera visual y concisa, los íconos se utilizan en publicaciones como revistas, periódicos, libros y otros medios impresos para mejorar la comunicación y la experiencia del lector, se caracterizan por transmitir información de manera rápida y efectiva (Rodrigo , 2020).

2.6.2.8.4. Modelado 3D

Técnica dentro del diseño editorial que permite crear objetos tridimensionales en un entorno virtual es decir crear imágenes y gráficos tridimensionales que se integran en publicaciones impresas y digitales, en las últimas décadas se ha vuelto c más popular, gracias a los avances en tecnología y software, se utiliza en diversas áreas del diseño, como la creación de personajes, objetos y escenarios para videojuegos, de igual forma en películas y animaciones, por otro lado, se implementa en la creación de prototipos y maquetas para la industria manufacturera (Lupi3n, 2019).

El proceso conocido como escultura digital viene desde hace pocos a3os en donde se popularizaron programas de alta gama en los que se pod3a simular el proceso de escultura tradicional en barro, programas como Blender, Zbrush o maya, quienes bajo una malla poligonal generan este tipo de arcilla virtual, la misma que se puede manipular de diferentes maneras con diversas herramientas que provee cada programa. (Cardillo, 2020)

2.6.2.9. Narrativas visuales

Es la utilizaci3n de elementos gr3ficos, como im3genes, ilustraciones, tipograf3a y dise3o para contar una historia o transmitir informaci3n visualmente, en otras palabras, es dar forma visual a contenidos verbales y disponerlos en ocasiones con im3genes para comunicar un mensaje m3s complejo (Pe3a , 2019); la narrativa visual es una t3cnica entendida como una expresi3n art3stica h3brida, ya que se vale de otras artes como la literatura y la ilustraci3n, 3til en varias fases del proceso de dise3o, se utiliza como fases de entrada y de salida; en la fase de entrada, la narrativa visual se utiliza como una herramienta de apoyo para recopilar informaci3n sobre la experiencia; y en la fase de salida, se utiliza para presentar el resultado final del dise3o gr3fico, ya sea en forma de presentaciones, publicaciones, carteles, entre otros (Sotomayor & Rayza , 2020).

2.6.2.9.1. Narrativa interactiva

T3cnica de narraci3n que permite al usuario interactuar con la historia y tomar decisiones que afectan su desarrollo, se utiliza en videojuegos, aplicaciones m3viles, sitios web y otros medios digitales, es decir que la narrativa interactiva implica una escritura a partir de patrones narrativos espec3ficos en los cuales es posible, por ejemplo, la intervenci3n del lector a diversos niveles, desde la manera de contemplar la obra hasta

la modificación de su contenido (Milton , 2019); desde la perspectiva del diseño gráfico es una herramienta que combina elementos visuales y verbales para contar una historia o transmitir un mensaje de manera interactiva, y es útil en varias fases del proceso de diseño (Huanchicay, 2019), teniendo como elementos clave los siguiente:

- **Composición Visual:** se basan en la disposición y organización de elementos visuales en una composición, esto incluye la selección de colores, tipografía, imágenes y otros elementos para crear una narrativa coherente.
- **Secuencia y Estructura:** en ciertos casos, como cómics o presentaciones visuales, la narrativa se desarrolla a través de una secuencia de viñetas o diapositivas; la estructura y flujo visual son esenciales para guiar al espectador a lo largo de la historia.
- **Emoción y Mensaje:** para transmitirlos los colores, las imágenes y la tipografía se seleccionan cuidadosamente para evocar una respuesta emocional o comunicar un mensaje claro.
- **Usos Variados:** desde contar la historia de una marca en su sitio web hasta presentar datos complejos de manera comprensible a través de infografías.
- **Impacto Visual:** el objetivo es lograr un impacto visual que no solo sea estéticamente atractivo, sino que también comunique eficazmente la narrativa deseada.

2.6.2.9.2. Narrativa Dinámica

Técnica narrativa enfocada en la creación de historias que se desarrollan a lo largo del tiempo y que pueden ser experimentadas por el espectador de manera no lineal, en síntesis es la creación de historias que se desarrollan a través de una serie de elementos visuales que cambian con el tiempo (Blege, 2021) ; desde la perspectiva del diseño gráfico combina la narrativa tradicional con elementos de diseño gráfico para crear experiencias inmersivas en las que los usuarios desempeñan un papel activo en la construcción de la historia (Olvera, 2022) los aspectos que siempre están presente son:

- **Interactividad:** interacción del usuario con la historia, los usuarios pueden mover elementos, e interactuar con los personajes.

- Ramas Narrativas: la historia puede tener múltiples caminos o ramas, el diseño gráfico se utiliza para representar visualmente estas opciones y guiar al usuario a través de ellas.
- Elementos Visuales Dinámicos: animaciones y cambios de diseño, pueden utilizarse para realzar la experiencia interactiva y señalar las consecuencias de las decisiones del usuario.
- Feedback Visual: retroalimentación visual inmediata al usuario en función de sus acciones, esto puede incluir cambios en la apariencia de los elementos o la presentación de información relevante.
- Experiencia de Usuario: debe centrarse ser atractiva y envolvente que fomente la participación y la exploración.

Para hacer una correcta elaboración de una propuesta se debe tener en consideración los siguientes puntos:

- Explicación y justificación la elección de la historia (necesidad o valor elegido), especificando la enseñanza que queremos transmitir.
- Diseño de personajes: Descripción breve de los personajes y bocetos gráficos (en la medida de lo posible).
- Redacción de un relato corto, con su introducción, nudo y desenlace.
- Desarrollar la capacidad de síntesis para la reducción a la información esencial de los temas a tratar con los niños.
- Exponer de forma creativa y atractiva ideas que sirvan para incentivar la interiorización de unos valores educativos y productivos.
- Elaborar una historia coherente con un desarrollo correcto tanto en introducción como en nudo y desenlace.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la clase acerca del viaje del héroe al uso de los arquetipos y la transmisión del conocimiento. (Yáñez, 2020, págs. 20-21)

2.6.2.9.3. *Narrativa estática*

Es la narración enfocada en la creación de historias que no cambian con el tiempo, es una técnica poderosa para contar historias y crear experiencias inmersivas para el

espectador (Flores-Figueroa, 2019); a diferencia de la narrativa dinámica, en la que los elementos visuales cambian en respuesta a las acciones del usuario, la narrativa estática presenta una composición visual fija que el espectador puede observar pero no modificar (Peña , 2019), se caracteriza por:

- Fijeza Visual: La narrativa estática implica la presentación de elementos visuales, como imágenes, ilustraciones, gráficos o diseños, en una disposición predefinida y sin cambios durante la observación.
- Secuencialidad Implícita: Aunque no hay interacción directa, la disposición de los elementos visuales puede guiar al espectador a través de una secuencia visual que cuenta una historia o comunica un mensaje.
- Composición Creativa: El diseñador gráfico tiene la tarea de crear una composición visual efectiva que comunique la narrativa de manera clara y atractiva.
- Elementos Visuales Estáticos: Los elementos visuales no cambian, pero su disposición, tamaño, color y estilo pueden utilizarse para transmitir emociones, información o una historia.
- Aplicaciones Variadas: Se utiliza en medios impresos, como libros, revistas, pósteres, folletos, así como en diseños web y gráficos estáticos en medios digitales.
- Enfoque en la Comunicación Visual: La narrativa estática se centra en transmitir un mensaje visualmente atractivo y efectivo.

2.6.2.10. Storytelling

Es un subgénero narrativo que se propone mediatizar de forma eficiente la transmisión de información y conocimiento, así como su carácter visual va adquirido impulso mediante el uso de técnicas digitales (Pardo N. , 2020); es decir, el storytelling dentro del diseño gráfico aprovecha el poder de las imágenes, ilustraciones, tipografía y diseño para comunicar una narrativa, con el objetivo de contar una historia a través de elementos visuales he involucrar al público con los valores de la marca (Sordo, 2022).

2.6.2.11. Diseño Editorial infantil

Es una rama del diseño gráfico que se enfoca en la creación de publicaciones para público infantil, que incluye niños de diversas edades, desde bebés hasta adolescentes, como libros, revistas, catálogos, entre otros (Eguaras , 2019); el Diseño Editorial Infantil implica consideraciones especiales, como la elección de colores vibrantes, ilustraciones atractivas, tipografías legibles y diseños de página que faciliten la lectura y la interacción de los niños con el contenido, es importante adaptar el lenguaje y la narrativa para que sean apropiados para la edad del público objetivo con el claro objetivo de transmitir una historia interesante que despierte el interés así como el amor por la lectura (Gestal, 2021).

2.6.2.12. Material Didáctico

Son todos los recursos utilizados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, estos materiales pueden ser de diferentes tipos, formatos o medios comunicación, se utilizan para reforzar los contenidos educativos y lograr los objetivos de enseñanza (Icaza, 2019).

2.6.2.12.1. Impreso

Es el material didáctico escrito entregado a los alumnos con el objetivo de facilitar y proporcionar información sobre un determinado tema, es decir que es un soporte físico fundamental en papel escrito, como pueden ser los libros, las revistas, los diccionarios, entre otros, acorde a las necesidades de los alumnos (Medialdea, 2019).

2.6.2.12.2. Libros de texto

Son materiales educativos que se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, contienen información y conocimientos específicos para cada nivel educativo, así como materia, anualmente se publican nuevas ediciones de los libros de texto para actualizar la información y adaptarse a los cambios en los planes de estudio, en las últimas décadas estos se complementan con blogs, revistas en línea, comunidades y bibliotecas virtuales, que proporcionan información acorde a la necesidad del usuario (Martínez A. , 2021).

2.6.2.12.3. Libros de lectura

Son textos impresos enfocados en la lectura, la cual es una actividad que consiste en interpretar y descifrar, mediante la vista, el valor fónico de una serie de signos escritos,

ya sea mentalmente o en voz alta, tienen el fin de practicar esta actividad e ir perfeccionando a medida que se incrementa su especialización, el objetivo principal que tiene los libros de texto es permitir adquirir un conocimiento mayor, conocer nuevos lugares, experiencias, fomentar la creatividad, agilizar la lectura y ganar inteligencia (Baratz, 2019).

2.6.2.13. Libros pop up

Son libros que contiene elementos de papel dentro de las páginas que pueden ser manipulados por el lector y que se levantan para simular una estructura tridimensional cuando se abre una página, son usados principalmente por niños y son muy populares debido a la novedad de los elementos móviles, incluyen texto, ilustraciones y elementos plegados, pegados o con pestañas que se mueven dentro de las páginas de la historia. (Jackson, 2014)

2.6.2.13.1. Corte y dobles

- Corte

El corte de este tipo de cartulina se puede realizar de 2 formas, al realizar producciones en cantidad se hace uso de troqueles con las diferentes formas, las imprentas que cuenta con este tipo de máquinas en su mayoría se encuentran que china.

Para un corte manual es crucial contar con un buen cúter, que sea fuerte y estable, usualmente este tipo de cúter son los que tiene el mango metálico. Esto se conjuga con el uso de reglas metálicas que se encargan de garantizar un corte limpio y recto. Para seguridad es preferible hacer uso de una plancha de corte auto cicatrizante o vidrio con lo que no quedaran marcados surcos que con el pase del tiempo no permitirá tener un corte preciso. (Jackson, 2014)

- Dobles

El doble es más sencillo que el corte, aun así existen herramientas especializadas que disponen las imprentas para realizar las marcas y los pliegues, de igual manera que el corte si se va a realizar de manera artesanal se puede usar simplemente un esfero seco con punta redonda presionando de manera consistente con la ayuda de una regla se puede lograr la marca para el dobles. (Jackson, 2014)

2.6.2.13.2. Cartulinas

Al momento de elegir una cartulina se tiene que tomar en cuenta la fuerza y la flexibilidad del material que este en un buen equilibrio, usualmente se recomienda utilizar cartulinas de 230gr, 250gr, 270gr. Esto dependerá del formato en el que se construya el libro pop up ya que mientras más grandes o más pequeños variará el gramaje con el que se realizará. (Jackson, 2014)

Es importante que el material sea de calidad ya que tiene más resistencia que el papel habitual además de que son más lisas y pueden ser utilizadas en impresión laser con las que se conseguiría una mayor calidad en los gráficos. (Jackson, 2014)

2.6.2.13.3. Prototipo

Al momento de realizar un libro pop up es importante generar un material de baja fidelidad donde no se tenga que tener mucho cuidado, pero a su vez mantenga las medidas reales del producto final. En este material de baja calidad se pueden ir haciendo cambios en cortes y pliegos que para que se adapten de mejor manera a la idea final. (Jackson, 2014)

2.6.2.13.4. Técnicas

Medición. Recuerda siempre la regla: “mide dos veces y corta solo una”! De esta forma te aseguras de que el tamaño sea el correcto antes de cortar la cartulina y no después. (Finch, 2013, pág. 3)

Pliegues de montaña. Los pliegues de montaña tienen la forma de la cumbre de una montaña, en la que el pliegue señala hacia arriba. (Finch, 2013, pág. 3)

Pliegue de valle. Los pliegues de valle tienen forma de valle en el que el pliegue señala hacia abajo. (Finch, 2013, pág. 3)

2.6.2.13.5. Pliegues en v

Uno de los principales mecanismos en la elaboración de mecanismos pop up son los pliegues en V de los que se desprenden diferentes variantes. La base de este plegado comprende de una cartulina doblada que se pega en el lomo interior de una página para lo que debemos tomar en cuenta los ángulos de unión. (Finch, 2013)



Imagen 24. Ejemplo pliegue en V

Fuente. (Mister Paper , 2017)

- Ángulos de unión

Los ángulos si bien es cierto son susceptibles a modificarse, uno de los más utilizados es el de 20° de esta forma se podrá observar de manera inmediata el efecto pop up. Los ángulos se pueden modificar dependiendo de su aplicación pero siempre manteniendo ángulos de 30° , 45° y 60° . Cada ángulo nos mostrará un efecto diferente y un cierre diferente inclinándose más hacia el frente. (Finch, 2013)

- Ángulos de la base del pop-up

El ángulo vertical del pop-up es de 90° que se mantendrá constante, el ángulo base con respecto a la vertical se puede ir modificando según el efecto que se quiera conseguir, usando ángulos de 90° , 80° , 70° y 100° . Los ángulos de 80° y 70° tendrán una tendencia a inclinarse hacia atrás a diferencia de los ángulos de 90° y 100° que su inclinación será todo lo contrario, su movimiento será hacia el frente. (Finch, 2013)

2.6.2.13.6. Pliegues en V asimétricos

Al usar distintos ángulos en el plegado se presenta un pliegue en v asimétrico en el que varía cada ángulo de la base además de que puede variar también la vertical central del pop up con la que se verá modificado el efecto, de la vertical dependerá la inclinación del modelo tanto hacia la derecha como hacia la izquierda respectivamente. Ahora si modificamos los ángulos de la base en relación a la vertical obtendremos no solo inclinación hacia la derecha o izquierda si no también hacia adelante y atrás. (Finch, 2013)

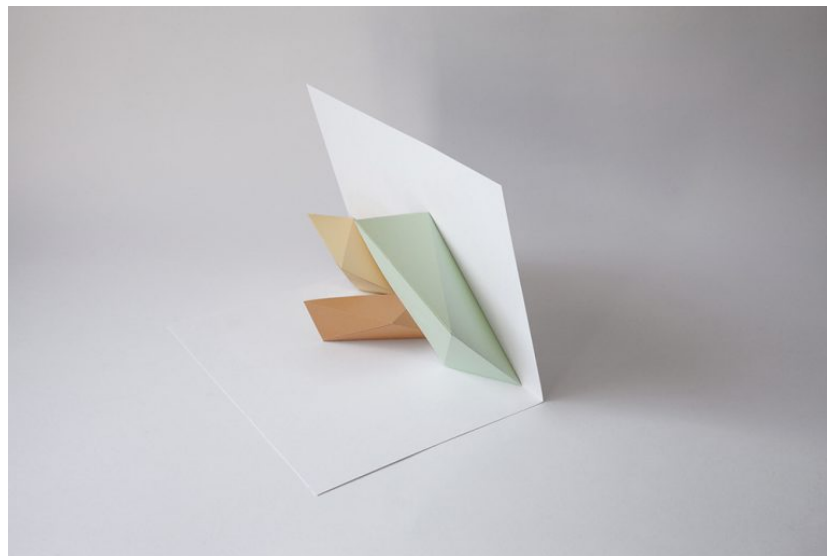


Imagen 25. Ejemplo pliegue en V asimétrico

Fuente. (Sala de máquinas)

2.6.2.13.7. Pliegues en paralelo

Al hablar del término paralelo se refiere a la dirección en la que se encuentra los pliegues, paralelos al centro de la página. En este tipo de pliegues se puede utilizar distintas distancias al centro de la página o que tengan distancias asimétricas entre ellas con las que cada una de ellas tendrá diferentes efectos. (Finch, 2013)

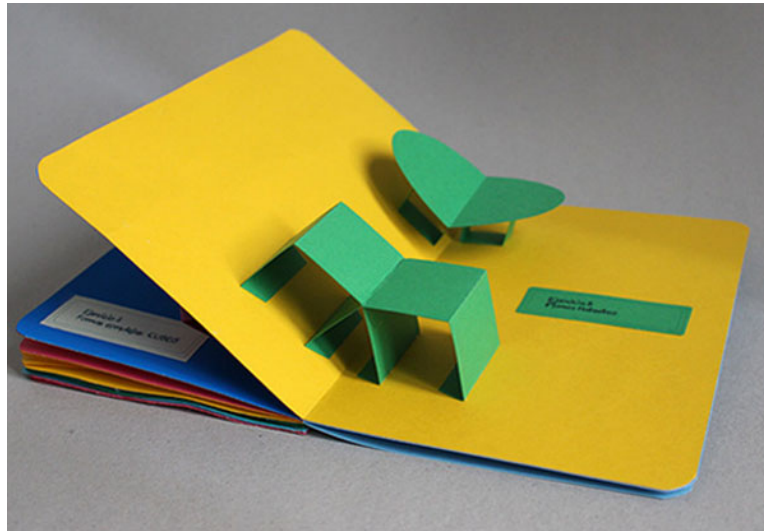


Imagen 26. Ejemplo pliegue paralelo

Fuente. (2023 Sale online)

2.6.2.13.8. Pestañas de tiro

Las pestañas de tiro son una excelente idea al momento de querer deslazar objetos dentro de la pagina, existen varios mecanismos que realizan diferentes efectos de desplazamiento.

Pestaña de tiro 1. Este diseño representa una simple pestaña de tiro con una guía. (Finch, 2013, pág. 13)

Pestaña de tiro 2. El siguiente diseño representa una sencilla pestaña de tiro que emplea una pestaña encola y pliegues con los que se obtiene un desplazamiento. (Finch, 2013, pág. 13)

Pestaña de tiro 3. Este diseño muestra una sencilla construcción en la que emplean dos lengüetas que atraviesan la página y se doblan creando una superficie a la que pueden unirse más elementos. (Finch, 2013, pág. 13)

Pestaña de tiro 4. Gracias a este diseño obtendremos una pestaña de tiro con la que el extremo más alto de la pestaña desaparecerá detrás de la página y aparecerá de nuevo. (Finch, 2013, pág. 13)

Pestaña de tiro 5. Este diseño muestra el mecanismo de una pestaña de tiro abatible invertida, de manera que cuando se tira de la pestaña hacia la derecha la solapa de la cartulina se abate hacia la izquierda y viceversa. (Finch, 2013, pág. 14)

Pestaña de tiro 6. Este diseño muestra el mecanismo de una pestaña de tiro abatible, aunque en esta ocasión, cuando se tira de la pestaña hacia la derecha, la solapa de la cartulina se abate hacia la derecha y viceversa. (Finch, 2013, pág. 14)

Pestaña de tiro 7. Este diseño muestra un sencillo mecanismo de ranura recta. (Finch, 2013, pág. 14)

Pestaña de tiro 8. Este diseño muestra un mecanismo de ranura curva más complejo. (Finch, 2013, pág. 14)

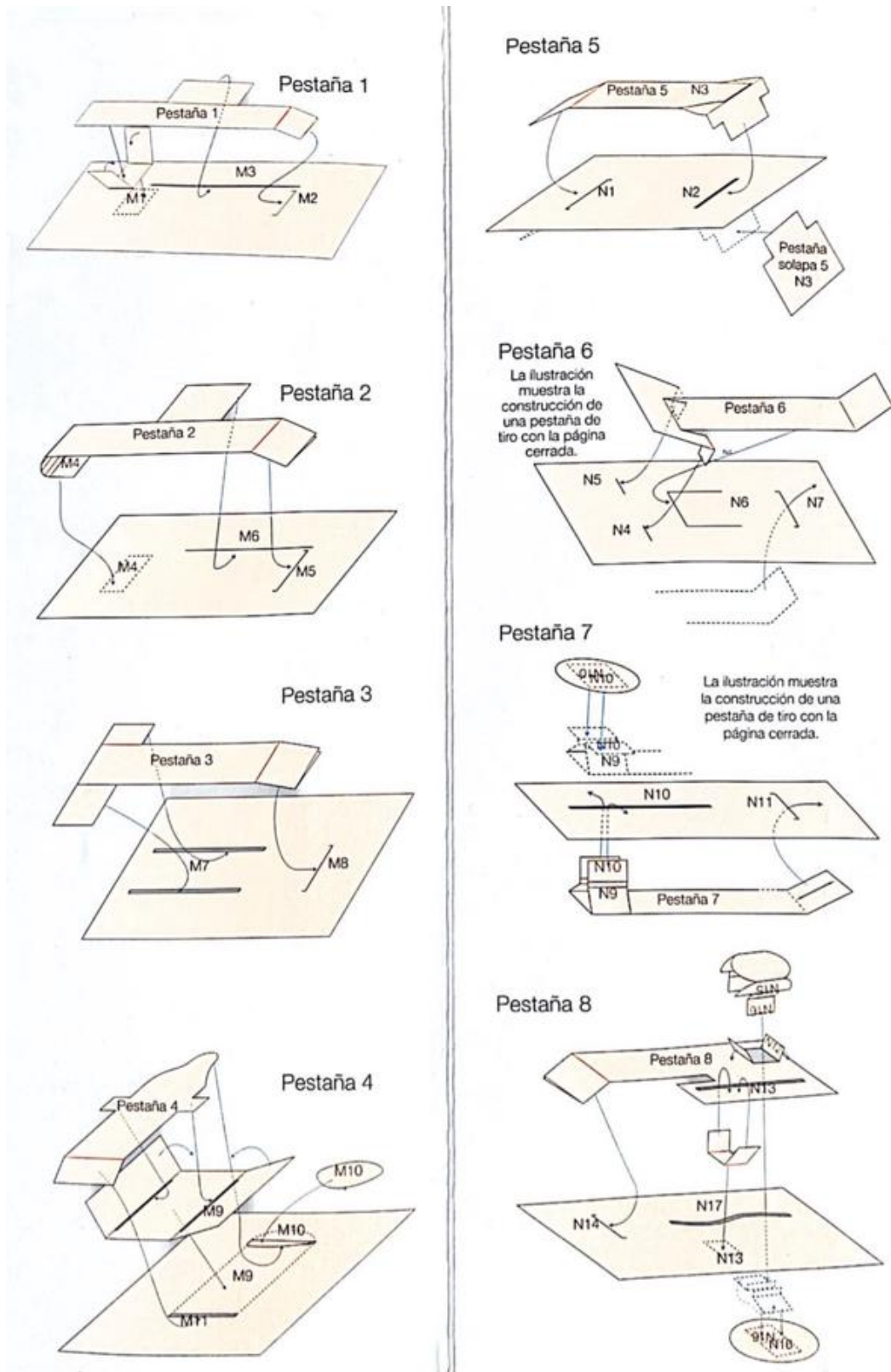


Imagen 27. Imagen referencial pestañas de tiro

Fuente. (Finch, 2013)

CAPÍTULO III. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo

3.1.1. Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico)

3.1.1.1. Político

Para iniciar el análisis político referente a este proyecto es necesario mencionar que la investigación de este proyecto se basa en 3 pilares fundamentales las cuales son cultura, educación y sociedad.

Se podría pensar que son los principales interesados en preservar la cultura de un país, cada gobierno entrante en su plan de trabajo menciona claramente el incentivo a la preservación de la cultura, más llegando a la realidad cada gobierno tiene aspectos adversos tanto como crisis, inflación, conmoción nacional o la pandemia del Covid-19 que afecto no solo a nuestro país si no a nivel nacional, todos estos aspectos llegan a afectar a la preservación y difusión de la cultura del país. (Falconí, s.f.)

Es el caso de Ecuador en donde desde el 2018 se ha notado una decreciente en el presupuesto que asigna el estado para el Ministerio de Cultura y patrimonio en donde apresara de que en la constitución del Ecuador y en la (Ley Orgánica de Cultura, 2016) se menciona que se brindaran todos los recursos para la preservación y difusión de la cultura material e inmaterial, la reducción de este presupuesto a puesto en jaque mate a varios proyectos culturales y de interés para los niños en especial como es el proyecto “Plan Nacional del Libro y la Lectura José de la cuadra” proyecto en el que se fomentaba la lectura desde niños a adultos mayores, este proyecto dejo de ejecutarse en 2021, más en el 2023 por parte del gobierno de Guillermo Laso y como asegura la actual ministra de Cultura y Patrimonio Elena Machuca el Plan Nacional del libro se retomaría en los próximos meses. Por parte de la ministra se espera que este planteamiento trascienda el cambio de mandato de la república y se ejecute el plan.

En el análisis que realiza la ministra bajo una encuesta realizada a nivel nacional, se determina que en el país, un Ecuatoriano en un año lee un libro y medio aproximadamente, además señala que los niños y jóvenes no leen por interés más bien lo hacen por obligación e imposición de los colegios, en base a esto menciona que los métodos en que se presentan los libros deben cambiar, adaptando su material a métodos

didácticos y más entretenidos, fomentando así desde muy temprana edad la literatura infantil. (Toranzos, 2023)

3.1.1.2. Económico

Para analizar correctamente el aspecto económico es importante conocer cuanto debe aportar el estado al sistema educativo hablando desde inicial hasta bachillerato, el presupuesto debe verse en un incremento anual que es equivalente al 0,5% del producto interno bruto, hasta llegar a alcanzar un mínimo del 6% del PIB, esta normativa entró en vigencia en la (Constitución del Ecuador de 2008), entendiéndose esto, la educación ha sufrido una constante baja en el aporte que realiza el estado además de que el ministerio invirtió menos del presupuesto asignado teniendo un total de USD 5,010 millones sin invertir. En el 2020 se entregaron para educación básica, inicial y bachillerato se invirtió el 64% del presupuesto lo que significó USD 2.997.962.138, para cultura se repartió el restante 8%. (Gómez, 2022)

Presupuesto del Sectorial Educación 2020

- Cifras en USD al cierre de 2020 -

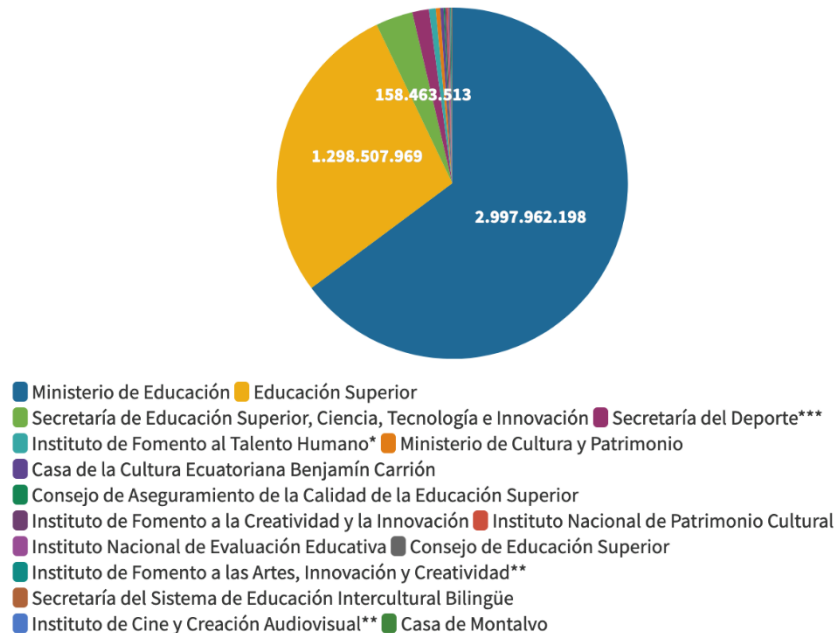


Imagen 28. Presupuesto del Sectorial Educación 2020

Fuente: (Gómez, 2022)

El presente proyecto se direcciona hacia las instituciones privadas, las mismas que administran sus recursos económicos de manera independiente, a raíz de la pandemia del Covid-19 en la Asamblea Nacional el 20 de abril de 2020 se aprobó el descuento de las pensiones escolares en un 50%, esto dependiendo del costo mensual de la institución, llegando hasta un 20%, este descuento se enmarco en la (Ley Organica de Apoyo Humanitario), a causa de la pandemia, la misma ley que se mantiene hasta el presente. A pesar de ello, las instituciones cuentan con el suficiente presupuesto para invertir en productos o material didáctico que ayude en la preservación de la cultura y por consiguiente al aprendizaje de los niños. (Pacheco, 2020)

El Ministerio de Cultura y Patrimonio registra un recorte presupuestario importante desde antes de la pandemia del Covid-19, pero en el 2020 inicio con un recorte considerable, esto se lo realizo debido a que los recursos del estado se redirigieron a otros campos como el de la salud que era la principal preocupación en ese momento, tres años después y con la pandemia finalizada según la OMS, el presupuesto para cultura sigue una línea decreciente teniendo en 2023 un 7,10% menos que el año pasado, el cual fue cerca de USD 19 millones y este 2023 es de 18 millones de presupuesto asignado, sin duda alguna esto afecta directamente a los espacios que fomentan la preservación de la cultura, como el Ministerio de Cultura, la casas de la cultura y el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (Falconí, s.f.)

Tabla 2.

Reducción de presupuestos – proforma 2023 y variaciones

REDUCCIÓN DE PRESUPUESTOS - PROFORMA 2023 (EN USD MILLONES)			
INSTITUCIÓN	TOTAL 2022	TOTAL 2023	VARIACIÓN (%)
MINISTERIO DE CULTURA	19.65	18.25	-7.10
CASA DE LA CULTURA	14.59	12.00	-17.70
I.N. PATRIMONIO CULTURAL	6.30	5.00	-7.02
I. FOMENTO CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	9.69	9.76	0.77

Fuente. (Falconí, s.f.)

La única institución que lograron obtener un aumento significativo en su presupuesto es el Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFSI) quienes en mayo de 2023 se aprobó su incremento en el presupuesto por parte de la Ministra de Cultura y Patrimonio María Elena Machuca, su incremento es de cerca de 10 millones de dólares, las que se dirigirán a líneas de fomento de artes y creatividad de esta institución, las que a su vez se dividirán en el Plan Nacional del Libro y la Lectura, plan nacional de Innovación y Cultura además del Programa de cultura Comunitaria, Pueblos y Nacionalidades. (Falconí, s.f.)

3.1.1.3. Social

Por parte de los departamentos que se encargan de promover acciones en el ámbito cultural como es el Ministerio de Cultura y Patrimonio, la Casa de Cultura y el Instituto de Fomento a la creatividad y la Innovación, se han presentado proyectos nacionales que engloban al tema cultural como es el “Festival Internacional de las artes vivas” mismo que se realiza en la ciudad de Loja y presenta varios eventos culturales que giran en torno al patrimonio intangible como la representación de obras de teatro, además de música y danza.

Este tipo de proyectos se viene recreando en diferentes partes del Ecuador como en Quito e Ibarra quienes con festivales similares dan a conocer su cultura ancestral local, la misma que goza de gran aceptación por parte del público local, además de cautivar a extranjeros con este tipo de relatos.

El IFCI es una de la institución que como en su nombre se encarga de fomentar la creatividad procurando la preservación de saberes ancestrales, como es el caso del libro “Cuentos y Leyendas de Izamba” quienes con el apoyo de esta institución lograron publicar el libro, en el que recopilan leyendas, cuentos y relatos representativos de los barrios de la localidad.



Imagen 29. Portada del libro "Cuentos y Leyendas de Izamba"

Fuente. (Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación, 2022)

Julia Mayorga, Antonio Barragán y Eva Araujo Sánchez quienes son los beneficiarios de este proyecto, pertenecen a la Fundación Cultural y Pedagógica Arriba el Telón ubicado en la ciudad de Ambato específicamente en la parroquia de Izamba; poseen un proyecto al que han denominado “Palabras Rodantes en Bici” en el que con una biblioteca rodante como ellos la han denominado se encargan de compartir cuentos, historia, juegos, lecturas y complementarlo con actividades didácticas además de concursos y actividades didácticas para promover el aprendizaje de los niños. En este proceso de lectura se interviene 10 comunidades de la localidad, han llegado a tener cerca de 200 participantes activos, quienes en su mayoría son niños de educación básica. (Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación, 2022).



Imagen 30. Palabras rodantes en bici

Fuente. (Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación, 2022)

Además, en la ciudad de Ambato en el mes de noviembre se realiza un evento masivo denominado “Sol de Noviembre” en el que se realizan diferentes actividades culturales, tanto de teatro danza y música, el principal objetivo de esta festividad es rendir homenaje al 12 de noviembre, día de 1820, día de la Emancipación Política de la ciudad. En esta festividad se presenta una gran variedad de eventos culturales, los que incluyen danza, teatro, música y deporte.

En el ámbito cultural el sol de noviembre del año 2022 presentó un evento denominado “Ruta de leyendas” en el que se realizó una representación de las distintas leyendas, mitos y relatos tradicionales de ciudad de Ambato, las mismas que se presentan en diferentes lugares de la ciudad como parques, museos y quintas en horas específicas de ciertos días. Estas representaciones tuvieron gran acogida al tener una participación activa por parte de los actores hacia el público, siendo más didácticas e interactivas, lo que cautivo tanto a propios como visitantes.



Imagen 31. Ruta de leyendas (torre del reloj)

Fuente. (Visit Ambato, 2022)

Agregar parrafo de escuela y porque el rango de edad

3.1.1.4. Tecnológico

En el ámbito tecnológico en Ecuador la impresión de material didáctico es muy limitado esto lo vemos reflejado por el alto costo para acceder a este tipo de maquinaria en el país, es decir que los libros didácticos se realizan de manera artesanal utilizando técnicas tradicionales de corte y plegado. Esto a diferencia de otros países como Finlandia

que es uno de los países que realmente destaca por su producción y diseños de material didáctico en libros como la técnica pop-up. (Alvarado, 2023)

Finlandia es reconocida a nivel mundial tanto por su sistema educativo de calidad que, según la PISA de la OCDE, Finlandia se encuentra entre el top 10 de los países con mayor desempeño en lectura desde el año 2000. Esto debido al aprendizaje didáctico y la constante capacitación a la que se someten sus docentes. (OECD, 2019)

Además de esto, Finlandia como una referencia mundial en la producción de libros pop-up, con elementos tridimensionales más complejos y cortes más precisos, esto enfocando estos libros a niños e incluyéndolos en el sistema educativo, mejorando así el aprendizaje en menores aportando al aprendizaje didáctico.

Algunos de los puntos de comparación que se puede tomar entre Ecuador y Finlandia son el equipamiento y tecnología, capacidad de producción, innovación y personalización experimentando con nuevas técnicas y materiales creando libros únicos y sorprendentes.

3.1.2. Tendencias

El diseño gráfico ha marcado siempre una línea clara de tendencias a seguir para el año siguiente, para el presente proyecto se analizan varias tendencias del diseño que pueden ser usadas en el desarrollo de la propuesta.

Arte Generativo y AI Creativa. La tendencia de las inteligencias artificiales es muy marcada por lo que veremos una creciente en el uso de las mismas para la generación de obras de arte únicas y dinámicas.

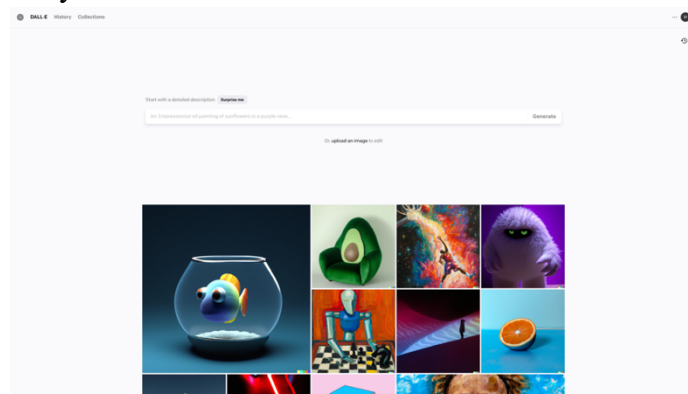


Imagen 32. Intefaz Dall e AI

Fuente. (Guinness, 2023)

Diseño 3D y realidad aumentada. La creación de modelos en 3D añade profundidad a cada elemento, así como una nueva dimensión en el tema de narrativas visuales. Sumado a la inmersión de la realidad aumentada brinda una nueva experiencia para el usuario.



Imagen 33. Interfaz programa modelado 3D "Blender"

Fuente. (Blender Perú, 2021)

Colores vibrantes y diseño retro futurista. La paleta de colores que se usa en esta tendencia en crecimiento se inclina hacia tonos saturados y audaces, dando un nuevo surgimiento a la estética de los años 80 y 90.

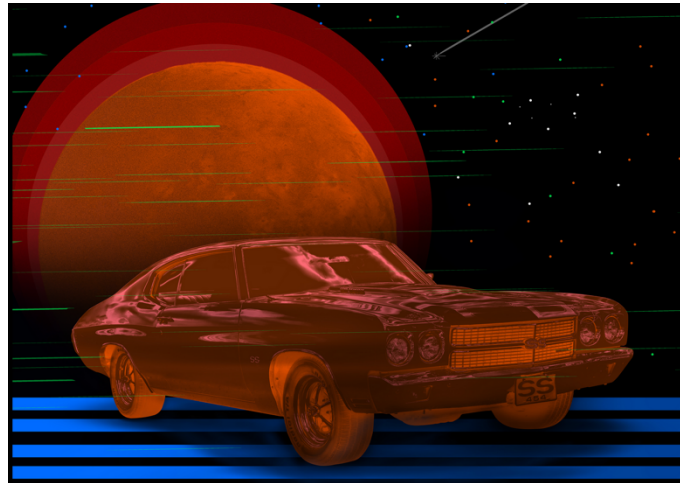


Imagen 34. Poster estilo 90's

Fuente. (Siddik, 2023)

Tipografía experimental. Una parte esencial en el diseño es el uso de fuentes tipográficas, su uso se ha visto afectado por las tendencias, los diseñadores se han atrevido a transformar cada carácter y realizar combinaciones inusuales y personalizadas, creando un impacto visual diferente y efectivo.



Imagen 35. Ejemplo diseño tipográfico

Fuente. (Cousins, 2020)

Los libros pop-up no siempre tuvieron ilustraciones detalladas en los que relataban cuentos de fantasía, en la edad media su principal uso y función era facilitar la comprensión de ciertos fenómenos naturales y religiosos, un ejemplo claro es un Volvelle, siendo el primer libro con mecanismos, en este caso circulares que permitía unir tener diferentes combinaciones. Con el tiempo este tipo de libros fueron evolucionando con diferentes técnicas de plegado corte e ilustración, mismas que se ven reflejadas en libros de medicina e historia impulsando así el hábito de la lectura y ha facilitado la comprensión de la misma. (Domestika, s.f.)

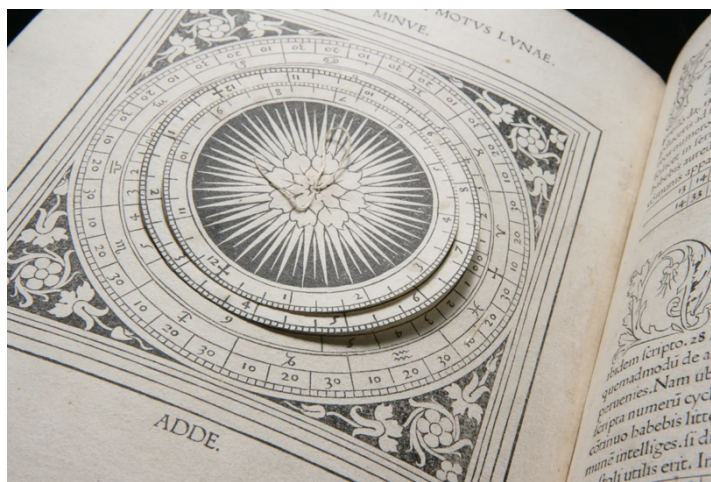


Imagen 36. 'Calendarium' Libro con mecanismos circulares

Fuente: (Domestika, s.f.)



Imagen 37. "Catoptrum microcosmicum" Libro ilustrado de medicina

Fuente: (Domestika, s.f.)

A pesar de que con el paso del tiempo y el avance tecnológico en el que vivimos, los libros pop up siguen siendo un gran atractivo para niños y adultos, en los que pueden ver un mundo en donde las historias van cobrando vida. En este tipo de libros podemos establecer claramente las tendencias que se muestran.

Minimalismo. Minimalismo es una tendencia marcada en el diseño gráfico en general, en el caso de los libros pop-up se manifiesta en un diseño limpio, haciendo uso de menos elementos decorativos, es decir que los elementos pop-up, están estratégicamente colocados para no sobrecargar el libro, además se manifiesta en el uso de colores suaves.



Imagen 38. Diseño minimalista en libros Pop-up

Fuente. (Galindo, 2015)

Ilustraciones detalladas. Desde la antigüedad las ilustraciones detalladas y elaboradas han sido una parte fundamental en este tipo de libros pop-up. En el año 2023 y 2024 esta tendencia se mantenga, con lo que los artistas podrán crear efectos inusuales impactantes.



Imagen 39. Libro ilustrado "Día de muertos"

Fuente. (Sosa, 2020)

Enfoque de sostenibilidad. El uso de materiales reciclados sostenibles y las técnicas de impresión eco amigables que han venido desarrollándose en los últimos años es una tendencia que va a seguir en aumento y esto se aplica de manera directa en la producción de libros pop-up con el uso de hojas hechas de diferentes materiales.



Imagen 40. Hojas ecológicas

Fuente. (Bitacorás Papelería, s.f.)

Libros temáticos. La tendencia de libros películas, ciudades, monumentos, están presentes en los libros pop up, ya que permite al lector explorar de una manera más entretenida y didáctica el tema del cual se está tratando, desembarcando directamente en un mayor aprendizaje.



Imagen 41. Libro Pop up Star Wars

Fuente. (Pogue, 2007)

Libros pop-up en formatos no tradicionales. El surgimiento de esta nueva tendencia es clara, ya que los formatos no tradicionales ofrecen una experiencia diferente para los lectores, ya que son más interactivos además de ser visualmente atractivos.



Imagen 42. Libro Pop up en formato de casa

Fuente. (kirlew, 2019)

Se conoce varios métodos de representación gráfica como es caso de la ilustración, la fotografía o el modelado digital, para el presente proyecto, se analizará los estilos y tendencias de ilustración y modelado 3D, entre los que se mencionan los siguientes.

- Estilos de modelado 3D

Estilo realista. Este estilo se centra en la creación de modelos digitales que tengan un mayor acercamiento a la realidad, se usan técnicas como la escultura digital y detalles en las texturas lo que genera un mayor detalle a los rasgos de cada modelo. (I Visual, 2023)



Imagen 43. Personajes digitales película "Avatar"

Fuente. (El Comercio, 2022)

Estilo estilizado. En este estilo se puede destacar la simplificación y exageración de las formas o modelos que se usen en el modelo. Es así como el estilo se aleja de la



realidad, dando un aspecto más creativo, que consigue captar de mejor manera la atención del público. (I Visual, 2023)

Imagen 44. Videojuego "World of Warcraft"

Fuente. (Blizzard Entertainment, 2023)

Estilo Cel Shading. Este no es un estilo de modelado, en su lugar se considera un estilo de renderizado, en el que se busca una semejanza con los dibujos animados o los comics. Logrando colores planos y contornos definidos asemejando un dibujo plano. (I Visual, 2023)



Imagen 45. Video juego "The Legend of Zelda"

Fuente. (Castillo, 2023)

Estilo low Poly. El estilo low poly hace uso de un número limitado de polígonos con los que se representa un modelo, lo que le da una estética más minimalista. (I Visual, 2023)



Imagen 46. Modelado de personajes low poly

Fuente. (Vazquez, s.f.)

- Estilos de ilustración

Caricatura. A la caricatura se la puede tomar como una representación visual de un individuo en la que se enfatizan o exageran ciertas características de la persona con un tono cómico o satírico.

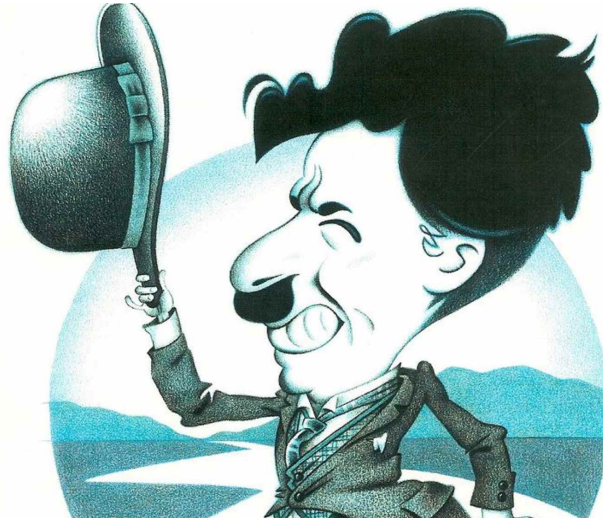


Imagen 47. Caricatura Charles Chaplín

Fuente. (Okdiario, 2021)

Ilustración de Fantasía. En la ilustración de fantasía se puede notar la integración de colores vivos además de detalles y elementos de fantasía como su nombre lo indica, con lo que las historias cobran vida y son más llamativas para cierto público.

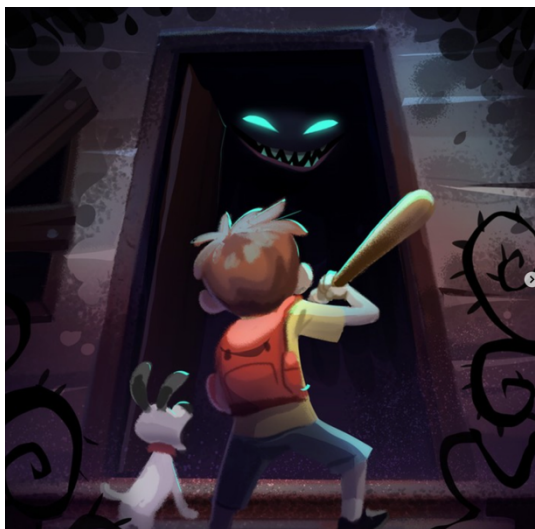


Imagen 48. Ejemplo ilustración fantasía

Fuente. (Kenny, 2023)

Estilo Animé. El estilo anime se caracteriza por expresar amplias sensaciones como el romanticismo. Una de sus características principales es la exageración de formas, en hombres son personajes más voluminosos y en mujeres poseen cuerpos más ágiles y una hiper feminidad.



Imagen 49. Ilustración estilo anime

Fuente. (gdefon, s.f.)

Estilo comic. El comic destaca por el uso de personajes caricaturescos combinado con colores vibrantes, además de su característica principal el uso de burbujas de dialogo, se usan diferentes burbujas para señalar diferentes acciones o intenciones de los personajes.

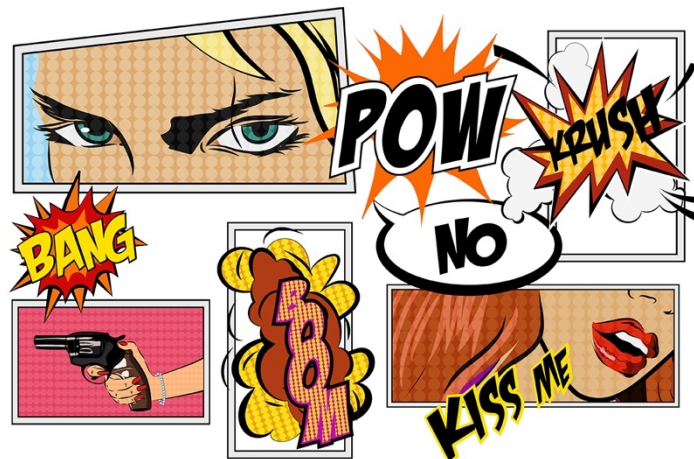


Imagen 50. Ejemplo Burbujas de dialogo

Fuente. (Alisared87, 2018)

Estilo realista. El realismo busca recrear el mundo real con alta precisión y detalle, captando las características del aspecto físico de una persona o un lugar, para generar una copia lo más parecido a la realidad, influyen varios aspectos como la textura, la iluminación, la composición y la anatomía.



Imagen 51 Ilustración realista "Breaking Bad – Heisenberg"

Fuente. (Pedraza, s.f.)

Al basar el proyecto a un público infantil es importante reconocer que tipo de material visual consumen, ya que las tendencias van cambiando de generaciones en generación, con esto definiremos de forma correcta un estilo que ya les sea familiar.

Para este caso puntual de un público infantil de 8-9 años en su mayoría consumen el siguiente tipo de contenido:

Escandalosos. Serie de televisión creada por Daniel Chong y transmitida por Tv y plataformas de streaming.



Imagen 52. Escandalosos

Fuente. <https://www.anmtvla.com/2015/08/escandalosos-cartoon-network-revela.html>

Bluey. Serie producida y transmitida por la plataforma de streaming Disney +.



Imagen 53. Bluey

Fuente. <https://www.espinof.com/criticas/bluey-mejores-series-infantiles-actualidad>

Gravity falls. Serie de televisión creada por Alex Hirsch y transmitida por Tv y plataformas de streaming.



Imagen 54. Gravity Falls

Fuente. <https://www.disneyplus.com/series/gravity-falls/HZxayxzMJqed>

El extraño mundo de Gumbal. Serie de Tv creada por Ben Bocuelet de la mano de Cartoon Network y transmitida por Tv y diferentes plataformas de streaming.



Imagen 55. The amazing world of Gumball

Fuente. <https://el-extrano-gato-del-cuento.blogspot.com/2017/08/review-amazing-world-gumball-cartoon-network.html>

Hora de aventura. Serie de Tv creada por Pendleton Ward, producida por Cartoon Network y transmitida por Tv y plataformas de streaming.



Imagen 56. Adventure Time

Fuente. https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Hora_de_ventura

Los jóvenes titanes en acción. Serie de televisión creada por Aaron Horvah y Michael Jelenic, producidas por Cartoon Network y transmitida por Tv y plataformas de Streaming.



Imagen 57. Teen titans go!

Fuente. https://www.rottentomatoes.com/tv/teen_titans_go/s07

Ben 10 (2016). Serie de televisión creada por Man of Action Studio y producida por Cartoon Network, lo interesante de esta serie es que adaptó su gráfica a lo que demandaban las tendencias de las nuevas generaciones. La serie es transmitida por Tv además de varias plataformas de streaming.



Imagen 58. Ben 10

Fuente. <https://www.imdb.com/title/tt6148376/>

Las chicas super poderosas (2016). Serie de televisión creada por Bob Boyle, Craig Mcracken, Nick Jennings y de la mano de Cartoon Network. Esta serie al igual que Ben 10 es un reboot de la serie original, pero con una adaptación gráfica que se adapta a las tendencias del público infantil actual. La serie se transmite por Tv y plataformas de streaming.



Imagen 59. The powerpuff girls (2016)

Fuente. <https://altapeli.com/series/las-chicas-superpoderosas-2016-en-cartoon-network/>

3.2. Análisis Interno

Consiste en evaluar los recursos, habilidades y competencias de una organización, con el fin de definir las herramientas y generar estrategias acordes a su realidad sobre la base de los recursos, factores, medios, habilidades, así como de las capacidades de que dispone la organización para hacer frente al entorno (Prieto, 2020).

3.2.1. Análisis FODA

Para el análisis interno, se implementa el FODA que es una herramienta diseñada para comprender la situación de una organización a través del análisis de los factores que la componen como son fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas; esto permite tomar decisiones actuales al igual que futuras, pues da la pauta para conocer lo que se está haciendo bien y todo aquello que representa un reto actual o potencial (Pursell, 2023).

3.2.2. Fortalezas.

Factores internos positivos que afectan el desempeño de una organización en su capacidad de control como el compromiso, la responsabilidad, la autocrítica, etc. (Monroy & Sarango , 2019).

- Flexibilidad en la toma de decisiones de programas educativos
- Mayor autonomía en la gestión de recursos y políticas educativas
- Educación personalizada a las necesidades de los estudiantes.
- Fortalece los procesos educativos motivando al estudiante

3.2.3. Oportunidades.

Factores externos que podrían afectar a la organización de manera positiva, en otras palabras, son los puntos débiles, la antinomia de las fortalezas (Martínez A. , 2021).

- Actividades programadas familia-escuela-comunidad.
- Fortalecimiento de la identidad provincial y sus leyendas.
- Vinculación con la comunidad a través de proyectos educativos históricos.

- Implementar enfoques pedagógicos innovadores y utilizar tecnologías educativas.

3.2.4. Debilidades.

Factores internos negativos que afectan el rendimiento de la organización y su capacidad de control, es decir aquellas actividades o recursos que dan problemas o carencias (Monroy & Sarango , 2019).

- Costo de la matrícula y las cuotas escolares, lo que limita el acceso a ciertos grupos socioeconómicos.
- Competencia con otras instituciones
- No dispone de biblioteca virtual de calidad
- Falta de experiencia en el uso de narrativas visuales

3.2.5. Amenazas.

Factores externos son los riesgos externos que podrían afectar a la organización de manera negativa (Martínez A. , 2021).

- Formas tradicionales de presentar la información
- Falta de hábitos de estudio y lectura en algunos alumnos.
- Cambios en las políticas educativas y regulaciones gubernamentales pueden tener un impacto en el funcionamiento y la autonomía.
- Reducción del 20% del valor de las mensualidades.

3.2.6. Cuadro resumen del análisis FODA.

Para realizar el presente análisis se contó con la ayuda de las autoridades de la institución, así como la información documentada de las diferentes actividades realizadas como las futuras a implementar, dando como resultado la siguiente matriz.

Tabla 3

Análisis FODA

	Fortalezas	Debilidades
	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad en la toma de decisiones de programas educativos. • Mayor autonomía en la gestión de recursos y políticas educativas. • Educación personalizada a las necesidades de los estudiantes. • Fortalece los procesos educativos motivando al estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costo de la matrícula y las cuotas escolares, lo que limita el acceso a ciertos grupos socioeconómicos. • Competencia con otras instituciones. • No dispone de biblioteca virtual de calidad. • Falta de experiencia en el uso de narrativas visuales.
Oportunidades	F2O4	D2O3
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades programadas familia-escuela-comunidad. • Fortalecimiento de la identidad provincial y sus leyendas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar metodologías didácticas e innovadoras que puedan aportar a la preservación de las leyendas de la provincia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear eventos educativos inter unidades educativas que ayude a preservar los valores históricos de la provincia.
<ul style="list-style-type: none"> • Vinculación con la comunidad a través de proyectos educativos históricos. • Implementar enfoques pedagógicos innovadores y utilizar tecnologías educativas. 	F4O2 <ul style="list-style-type: none"> • Crear procesos que fortalezcan y motiven a los estudiantes a aprender sobre identidad cultural y leyendas tradicionales de la provincia. 	D4O4 <ul style="list-style-type: none"> • Implementar proyectos innovadores para fomentar el uso de narrativas visuales didácticas.
Amenazas	F1A1	D4A2
<ul style="list-style-type: none"> • Formas tradicionales de presentar la información • Falta de hábitos de estudio y lectura en algunos alumnos. • Cambios en las políticas educativas y regulaciones gubernamentales pueden tener un impacto en el funcionamiento y la autonomía. • Reducción del 20% del valor de las mensualidades. 	F4A2 <ul style="list-style-type: none"> • Aprovechar la flexibilidad en la toma de decisiones para integrar nuevas metodologías de enseñanza. • Crear material didáctico que motive y cree hábitos de lectura y estudio en los estudiantes. 	D1A4 <ul style="list-style-type: none"> • Crear proyectos interactivos haciendo un correcto uso de las narrativas visuales que fomente el estudio y los hábitos de lectura. • La reducción de la mensualidad puede ayudar a que estudiantes de clase media puedan ingresar a la Unidad Educativa.

3.3. Segmentación del público potencial

El target específico de este proyecto son las instituciones educativas, luego de haber realizado el análisis PEST y tras determinar la reducción en presupuesto tanto educativos como culturales, se puede concluir que las instituciones que poseen el poder adquisitivo para este tipo de material son los planteles privados o particulares.

Tabla 4.

Delimitación del mercado potencial

País	Ecuador
Zona	Zona 3 Cotopaxi, Chimborazo, Pastaza y Tungurahua
Ciudad	Ambato
Número total de instituciones	304 establecimientos a la última rendición de cuentas de 2022
Número de instituciones particulares	120 establecimientos particulares
Zona	Casco urbano de la ciudad

Nota: segmentación potencial del mercado para el desarrollo del producto dirigido a unidades educativas. Los datos estadísticos son tomados de registros del Ministerio de Educación.

Una vez analizado el grupo de interés al que se va aplicar el presente proyecto, se encuentran a los beneficiarios directos que en este caso son los estudiantes de las mencionadas instituciones educativas.

Tabla 5.

Segmentación mercado potencial geográfico

Geográfico	
País	Ecuador

Región	Sierra
Provincia	Tungurahua
Ciudad	Ambato

Fuente: Elaborado por autor

Tabla 6.

Segmentación mercado potencial demográfico

<i>Demográfico</i>	
Edad	12 a 17 años (Adolescencia)
Raza	Opcional
Religión	Opcional
Genero	Masculino - Femenino
Estado social	Medio-Alto
Estado civil	Soltero/a
Nivel académico	Primaria
Ocupación	Estudiantes

Fuente: Elaborado por autor

Tabla 7.

Segmentación mercado potencial psicográfico

<i>Psicográfico</i>	
Valores	Empatía, respeto, responsabilidad, tolerancia, solidaridad
Personalidad	Atrevido, aventurero, idealista, optimista, liberal
Estilo de vida	Activo, social, estudiantil

Fuente: Elaborado por autor

3.4. Análisis del sector y del mercado de referencia

En nuestro mercado contamos con varios libros publicados que recopilan distintos cuentos, mitos y leyendas de todo el país, recogidas de diferentes maneras y enfocadas a distintos públicos, las que se enlistan a continuación:

- a) Leyendas, tradiciones, relatos, anécdotas, variedades del Ecuador. En este libro Humberto Oña realiza un compilatorio de vario autores del país para concebir esta edición, además hace hincapié en la riqueza del folklore ecuatoriano, la importancia de las tradiciones del pueblo ecuatoriano, además de incentivar el amor y respeto por lo que nos pertenece.



Imagen 60. Libro "Leyendas, tradiciones, relatos, anécdotas, variedades del Ecuador"

Fuente. (Oña Villarreal & Ruales de Oña, 2004)

- b) Cuentos y Leyendas de Izamba. En este libro la autora realiza un compilatorio de relatos tradicionales de los barrios de la parroquia Izamba del cantón Ambato, en donde la investigación de campo fue su principal elemento de recolección de información.

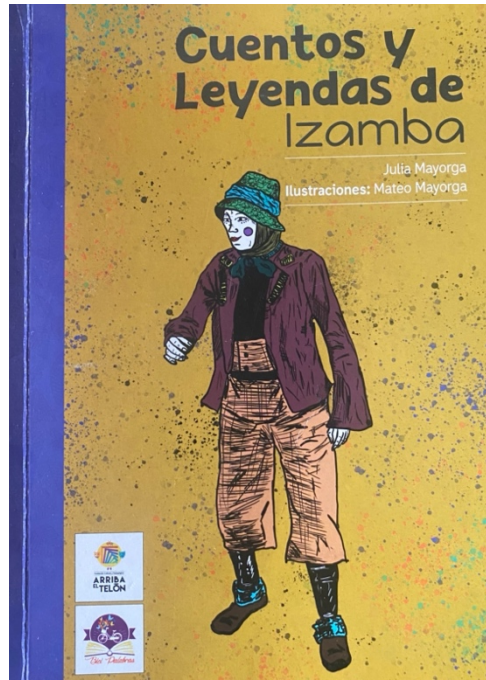


Imagen 61. Cuentos y Leyendas de Izamba

Fuente. (Mayorga, 2022)

- c) Un país lleno de leyendas. Este libro nos presenta una ilustración dirigida a niños con colores vivos y un uso tipográfico correcto con caracteres grandes para una mejor lectura de los niños. El autor manifiesta su interés por el aprendizaje de los niños y su interés por las leyendas.



Imagen 62. Un país lleno de leyendas

Fuente. (Eldredge, 2011)

- d) Ecuador: Leyendas de nuestro país. El libro nos presenta leyendas de las 4 regiones del Ecuador: Sierra, Costa, Amazonia y Galápagos. La autora señala que lectura y la literatura es una parte fundamental en el desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas, además de ser una herramienta que les permite sumergirse en el manantial de la cultura y los saberes ancestrales.



Imagen 63. Libro "Ecuador: Leyendas de nuestro país"

Fuente. (Eldredge, Ecuador: Leyendas de nuestro país, 2008)

- e) Leyendas Ecuatorianas. Este libro dirigido a colegios, tiene una pequeña recopilación de distintos pueblos y ciudades tanto de la Sierra, Costa y Amazonia, además de hacer uso de actividades para ayudar a fortalecer la comprensión lectora de cada leyenda.



Imagen 64. Libro "Leyendas Ecuatorianas"

Fuente. (Ediciones Ecuador del Futuro, 2008)

- f) Leyendas del tiempo Heroico. Este libro de 1961 junta una serie de leyendas que sucedieron durante las guerras y levantamientos suscitados en el Ecuador en ese tiempo. Este libro fue usado para la práctica de lectura y la enseñanza de cívica, en las escuelas y colegios de la república.



Imagen 65. Libro "Leyendas del Tiempo Heroico"

Fuente. (Calle, 1961)

Mitos y leyendas ecuatorianas. Ariel es una de las editoriales que ha sabido rescatar la literatura clásica del Ecuador y traerla a nuevas generaciones, novelas como Cumandá siguen circulando en la actualidad. En este caso realizan una compilación de mitos y leyendas de las regiones del Ecuador y menciona que el Ecuador cuenta con una creatividad popular con la que han desarrollado este tipo de leyendas y mitos, esta narrativa fantástica ha enseñado a numerosas generaciones, y por lo mismo es necesario seguir transmitiendo este conocimiento.



Imagen 66. Libro "Mitos y leyendas ecuatorianas"

Fuente. (Dávila, 2017)

Leyendas Ecuatorianas. De la mano de la misma editorial, Ariel realizó una compilación de varios autores de leyendas de las 4 regiones del país y pone en consideración que las leyendas son un testimonio del pueblo, una manera de expresar su cultura con relatos cómicos, trágicos, terroríficos o tristes.

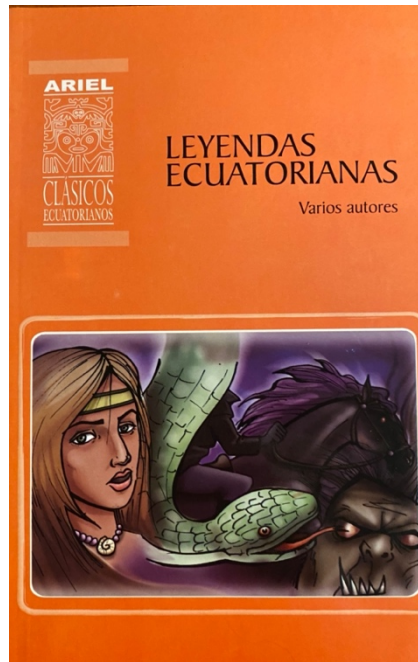


Imagen 67. Libro "Leyendas Ecuatorianas"

Fuente. (ARIEL, 2020)

Estos comprenden un gran porcentaje de los libros que recopilan leyendas y mitos tradicionales del Ecuador, se puede observar su uso en centros educativos, además de su presencia en bibliotecas y librerías del país como Mr. Books o la Librería española, además de supermercado. La narrativa de los libros es compleja como para uso en niños de quinto año de educación básica, algunos llevan actividades de comprensión lectora pero no tiene material didáctico que fomente la interactividad del mismo, el uso de un tipo de material didáctico como es el libro pop-up podría llamar más la atención de los niños y desembocar en que tengan una mejor comprensión y retención de la información.

3.5. Índice de saturación del mercado potencial.



La oferta y demanda de estos libros en general está enfocada a centros educativos, como se manifiesta en la segmentación, debido al costo potencial que puede tener este producto está dirigido a instituciones privadas, en donde puede ser usado como material de apoyo al docente para materias como historia o literatura. Además, este tipo de libros puede ser distribuido de manera directa a los padres de familia que gusten transmitir este tipo de conocimiento a sus hijos, ubicándolos en librerías y supermercados de afluencia masiva de gente. Como se ha analizado varios autores concuerdan en la importancia de

conservar estos saberes ancestrales, y se transmita de manera adecuada a las nuevas generaciones.

3.6. Benchmarking

Tabla 8.

Benchmarking

País	Libro pop-up	Características
USA		<p>Matthew Reinhart muestra en su libro Pop-Up, muestra un alto detalle en técnicas como el corte y plegado lo que resulta innovador y sorprendente, a pesar de uso grandes cantidades de texto, guarda la interactividad con el usuario.</p>
	<p>Libro Pop-Up "Star Wars: A Pop-Up Guide to the Galaxy"</p>	
	<p><i>Fuente.</i> (Techwalls, 2017)</p>	
España		<p>Maggie Bateson crea una obra única en la que la interactividad es una parte fundamental, esto debido a que podemos usar uno de los personajes extraíbles, su técnica es sorprendente ya que en el centro del libro contiene 3 escenarios en los que se desarrolla toda la historia.</p>
	<p>Libro Pop-Up "El palacio de las hadas"</p>	
	<p><i>Fuente.</i> (Libros SM España, 2012)</p>	

España



Libro Pop-Up “The Wonderful Wizard of Oz”

Fuente. (Lehaluan, 2008)

Robert Sabuda en esta historia clásica, hace uso de cajones interactivos para continuar la historia, los que contiene texto y plegables. Además de esto es importante mencionar el uso de materiales como el laminado tornasol que le da un tono diferente a ciertas escenas.

USA



Libro Pop-Up “Beauty & the Beast: A stunning classic pop-up”

Fuente. (Simon & Schuster Books, 2010)

Robert Sabuda de la mano de Simon & Schuster Books crea la representación de este cuento clásico, resalta por su ilustración detallada de escenarios y personajes, además de la interactividad con lenguetas y plegados tipo acordeón.

España



Libro Pop-Up “El Principito”

Fuente. (Agapea.com, 2012)

Antoine de Saint-Exupéry realiza una interpretación pop-up del clásico el principito, en el que se nota una estética minimalista a la par del cuento original con mecanismos sencillos y plegados simples, además del uso de una gran cantidad de texto en cada hoja.

Fuente. (Ruiz M. , 2023)

3.7. Rentabilidad

El proyecto económicamente no es rentable, ya que su costo de producción es muy elevado al ser un libro casi artesanal además de sumar de valor de ganancia por libro, se toma en consideración que si un proyecto así se quiere producir en tirajes largos se necesario enviar la producción a china en donde cuentan con las maquinas necesaria para realizar este tipo de procesos abaratando el costo, pero aun así nos encontramos en un país latinoamericano por lo cual el transporte de china seria marítimo tomando más tiempo de lo estimado.

Hay que tener en cuenta que el tema del proyecto es completamente educativo, la propuesta no se mide en términos monetarios, sino en su contribución al conocimiento, la educación y la preservación cultural de la provincia; la rentabilidad de la presente tesis se relaciona con los beneficios intangibles que se obtienen a través de la investigación, así como la aplicación de los resultados, permitirá contribuir a la conservación de las leyendas tradicionales del provinciales, en es especial las de Píllaro, evitando que se pierdan en el tiempo y promoviendo su transmisión a las nuevas generaciones.

El Aprendizaje será significativo para los niños de quinto año de educación básica, será experiencia de aprendizaje enriquecedora, que les permita conocer y valorar su patrimonio cultural a través de narrativas visuales; resultando en la fomentación del desarrollo de habilidades creativas, de expresión visual-narrativa, así como la capacidad de análisis y comprensión de textos literarios, de esta forma se promoverá el respeto y la valoración de la diversidad cultural ecuatoriana, enriqueciendo la identidad de los niños y fomentando la inclusión; por otro lado originara conciencia sobre la importancia de preservar las tradiciones culturales como parte del patrimonio colectivo provincial, y promover la participación de la comunidad en la educación y difusión de las leyendas.

CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método

En el presente proyecto el método de investigación que se aplica es el método inductivo, con el que se obtendrá pautas claves de parte de profesionales con conocimientos de alto valor para el desarrollo de la presente investigación.

Según Paz (2014) define que “...un orden y un proceso cuya culminación es la construcción de leyes, teorías y modelo. Por esta razón, las leyes, las teorías y los modelos son, para el científico, la medida del éxito o del fracaso de una investigación.” (pág. 43). Podemos resumir que este método de investigación nos permite recolectar los puntos de vista de cada individuo involucrado en el estudio, lo que nos ayudara a filtrar la información para generar una conclusión general.

La aplicación del método inductivo en el presente proyecto, nos dará una guía tanto técnica, como estética que se verá reflejada en el producto final.

4.2. Enfoque del proyecto.

Para el correcto desarrollo de este proyecto se plantea el uso del enfoque cualitativo ya que se basa en la obtención de características y cualidades que se aplicaran en la propuesta grafica del proyecto.

4.2.1. Enfoque Cualitativo.

Según Ruiz (2013) asegura lo siguiente del enfoque cualitativo,

... Si una investigación pretende captar el significado de las cosas (procesos, comportamientos, actos) más bien que describir los hechos sociales, se puede decir que entra en el ámbito de la investigación cualitativa Su objetivo es la captación y reconstrucción de significado (pág. 23).

La investigación de este proyecto se llevará a cabo haciendo uso del enfoque cualitativo, con el que se obtendrán datos referentes a leyendas tradicionales, métodos de

enseñanza, estado del sistema educativo, diseño gráfico y diseño editorial para el desarrollo de la herramienta de aprendizaje. Para desarrollar esta metodología se realizará la recopilación de datos a través del uso de técnicas de recolección de datos.

4.3. Modalidad de la investigación

4.3.1. Investigación Bibliográfica Documental

Para el presente proyecto, la información recabada se la obtuvo a través de libros, revistas, tesis, artículos, sitios web y repositorios de universidades. La información es obtenida de fuentes especializadas en cada tema como el diseño gráfico, el diseño editorial, libros pop up, cultura, leyendas y tradiciones del Ecuador.

4.3.2. Investigación de campo

La investigación de campo nos ayuda a obtener la información de una fuente directa y así esta sea actualizada, es necesario realizar entrevistas a historiadores y expertos en el tema de la cultura, además de a docentes para determinar las metodologías didácticas a aplicar en este proyecto. A su vez se aplicará entrevistas a expertos en el campo del diseño editorial, libros pop-up y artistas digitales. La observación será un método fundamental en este proyecto, ya que se podrá determinar qué tipo de elementos son los adecuados para aplicar en el desarrollo de la propuesta.

4.4. Nivel de investigación

4.4.1. Investigación exploratoria.

Para el inicio de este proyecto, se realizó el análisis de diferentes fuentes bibliográficas con lo que se pudo obtener un contexto de cómo se encuentra el estado actual de las leyendas tradicionales en el país. Lo que nos permite reconocer cuales son los problemas en la ejecución de varios proyectos estatales y las causas del poco reconocimiento de las leyendas tradicionales del país. Se analizaron referentes de leyendas, cultura y narrativas visuales, lo cual nos facilita delimitar las áreas de estudio a tratar además de los fundamentos y la metodología a desarrollar en este proyecto.

4.4.2. Investigación descriptiva.

Para recolectar la información necesaria, se generó entrevistas dirigidas a expertos en cultura, gestores culturales o historiadores, esto con el propósito de analizar cómo se encuentra el conocimiento y difusión de las leyendas en la provincia de Tungurahua. A su vez se realizará entrevistas a profesionales en Diseño Editorial y diseñadores para poder recabar conceptos técnicos para el desarrollo del producto, a la par se realizarán fichas de observación en la Unidad Educativa con la finalidad de conocer al público objetivo y ver su reacción ante cierto material didáctico presentado.

4.4.3. Investigación explicativa.

Una vez obtenidos los resultados de la etapa previa, se realiza una interpretación de los mismos con la finalidad de obtener una base sólida para la creación de un material editorial didáctico con los parámetros específicos para el público objetivo mencionado.

4.5. Población y muestra

Se toma como población y muestra a los estudiantes de la Unidad Educativa San Pio “X” de la ciudad de Ambato que se encuentra ubicado en las calles Himno Nacional y Mentor Mera, el campus atocha se encarga de recibir a los estudiantes de educación básica desde inicial hasta séptimo año. La institución cuenta únicamente con modalidad presencial solamente en jornada matutina

El proyecto se realizó bajo el método de observación de los estudiantes de quinto año en su jornada de clases además de los tres paralelos que dispone la unidad educativa.

Tabla 9.

Número de estudiantes de quinto año de educación básica.

Paralelo	Estudiantes
5to “A”	25
5to “B”	24
5to “C”	25

Fuente. Unidad Educativa San Pio “X”

4.5.1. Perfiles destinados para entrevistas

Tabla 10.

Perfiles para entrevistas

Fuente de información	Perfil
Identidad cultural de Tungurahua	- Antropólogos - Gestores culturales -Experiencia en cultura de comunidades de Tungurahua
Diseñadores editoriales y Diseñadores Gráficos	-Expertos en realización de libros Pop-up. -Haber trabajado y producido libros Pop-up.
Docente.	-Docentes con experiencia en niños de 8-9 años de edad o quinto año de educación básica.

4.6. Análisis e interpretación de resultados

4.6.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación realizada a los niños de quinto año de educación básica

Objetivo:

- Recolectar información de manera más cercana referente a la aceptación de diferentes formatos y estilos.

- Afirmar la aceptación de los niños por un material interactivo, en conjunto con una correcta interacción con el docente.

Tabla 11.

Ficha de observación realizada a quinto año paralelo "A", a cargo de la Lic. Estela Zambrano que ocupa el cargo de docente en las materias de lenguaje y comunicación además de estudios sociales.

	<p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA</p>	
<p>CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO</p>		
<p>Tema: “Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”</p>		
<p>FICHA DE OBSERVACIÓN 5to “A”</p>		
<p>La presente ficha de observación se aplicará a los niños y niñas de la Unidad Educativa San Pio “X” que cuenta con el previo y respectivo conocimiento de las autoridades de la institución, así mismo con el consentimiento y respectivo permiso. De acuerdo a los indicadores de la ficha, que se evalúan de 1 a 4, siendo 4 el valor más alto y 1 el valor más bajo. Los indicadores hacen referencia a la frecuencia con la que suceden estos fenómenos dentro del aula.</p>		

CONSIGNA	INDICADORES			
	1	2	3	4
1. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en formato A4?				X
2. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en formato A5?			X	
3. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes ilustradas?				X
4. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes realizadas con modelado 3D?			X	
5. ¿Se observa mayor participación por parte de los niños al utilizar material didáctico editorial?				X
6. Los niños comprenden mejor el tema o explicación al relacionarlo con el material editorial que ven.				X
7. Responden positivamente a las indicaciones de los maestros durante la clase.			X	
8. Se presentan preguntas por parte de los niños durante la manipulación del material				X
9. Los niños y maestros se relacionan bien en el aula de clases al usar material editorial didáctico.				X
10. De acuerdo a la interacción de los niños con los libros, ¿Qué tan atractivos y fáciles les resulta?				X

Análisis e Interpretación

Los niños al observar y manipular los materiales propuestos en clase se puede obtener las siguientes conclusiones: se muestra una gran aceptación hacia materiales diferentes como en este caso la presentación de un material estilo pop up en el que se muestra la observación de un volcán, se hizo uso de dos tamaños como lo presenta en el ítem 1 y 2,

tas la presentación a los niños y que ellos puedan manipular, el formato basado en formato A4 tiene mayor aceptación que el formato basado en A5 esto en opinión de los niños es un tamaño más para clases con el que pueden con su imaginación crear una historia. En el ítem 3 y 4 se les compartió tarjetas con diferentes estilos de ilustración y modelados 3D, con el que los niños presentan más aceptación por el material ilustrado ya que perciben más llamativos los colores, el realismo y los detalles. Se pudo observar que lo niños presentan una mayor participación para poder utilizar los materiales y responden positivamente a las indicaciones del docente, esto se pudo analizar al momento de proponer una actividad para que puedan crear una narración corta basada en las imágenes que se les proporciono, teniendo una participación de cerca del 80% de la clase. Finalmente se puede concluir que la interacción de los niños con el material pop up y la ilustración es muy buena ya que si les resultan mucho más atractivos y los incentiva a tener una mejor participación en clases.

Tabla 12.

Ficha de observación realizada a quinto año paralelo "B", a cargo de la Lic. Estela Zambrano que ocupa el cargo de docente en las materias de lenguaje y comunicación además de estudios sociales.

	<p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA</p>	
<p>CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO</p>		
<p>Tema: “Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”</p>		
<p>FICHA DE OBSERVACIÓN 5to “B”</p>		
<p>La presente ficha de observación se aplicará a los niños y niñas de la Unidad Educativa San Pío “X” que cuenta con el previo y respectivo conocimiento de las autoridades de la institución,</p>		

así mismo con el consentimiento y respectivo permiso. De acuerdo a los indicadores de la ficha, que se evalúan de 1 a 4, siendo 4 el valor más alto y 1 el valor más bajo. Los indicadores hacen referencia a la frecuencia con la que suceden estos fenómenos dentro del aula.

CONSIGNA	INDICADORES			
	1	2	3	4
1. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en formato A4?				X
2. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en formato A5?			X	
3. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes ilustradas?				X
4. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes realizadas con modelado 3D?				X
5. ¿Se observa mayor participación por parte de los niños al utilizar material didáctico editorial?			X	
6. Los niños comprenden mejor el tema o explicación al relacionarlo con el material editorial que ven.				X
7. Responden positivamente a las indicaciones de los maestros durante la clase.			X	
8. Se presentan preguntas por parte de los niños durante la manipulación del material			X	
9. Los niños y maestros se relacionan bien en el aula de clases al usar material editorial didáctico.				X
10. De acuerdo a la interacción de los niños con los libros, ¿Qué tan atractivos y fáciles les resulta?				X

Análisis e Interpretación

Tras la participación e interacción de los niños con el material se puede concluir que el formato que más les llama la atención es el basado en el formato A4 esto debido a que los niños comentan que se puede apreciar de mejor manera los detalles y las figuras además de que les puede ayudar a imaginar y crear historias como es el caso de los volcanes. En cuanto a las ilustraciones y el modelado 3D los estudiantes refieren que les llama mucho más los colores llamativos y que estén combinados con las formas, además se señalan que una de las tarjetas hace referencia a una serie de televisión “osos escandalosos” esto lo podemos tomar a favor ya que los niños prefieren o se ven inclinados hacia materiales que ya son familiares para ellos. La interacción de los niños es un poco menor que el paralelo anterior teniendo un 70% de la clase en participación y preguntas, pero responden positivamente a las indicaciones del docente al momento de realizar una actividad o acatar una disposición. En conclusión, se determina una buena interacción de los niños con un nuevo material interactivo, les llama mucho más la atención y logra despertar la imaginación de los niños.

4.7. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas

4.7.1. Resultados de entrevistas a especialistas en libros pop up

Objetivos:

- Recopilar información sobre el diseño editorial y los libros pop-up.
- Analizar la experiencia y las estrategias de los expertos para la creación de libros pop-up.

Tabla 13.

Datos informativos de los entrevistados

Nombre	País	Ciudad
Silvia Hijano (entrevistado 1)	España	Madrid
Belén Catalano (entrevistado 2)	España	Madrid
Lic. Pamela Ramos (entrevistado 3)	Ecuador	Ambato

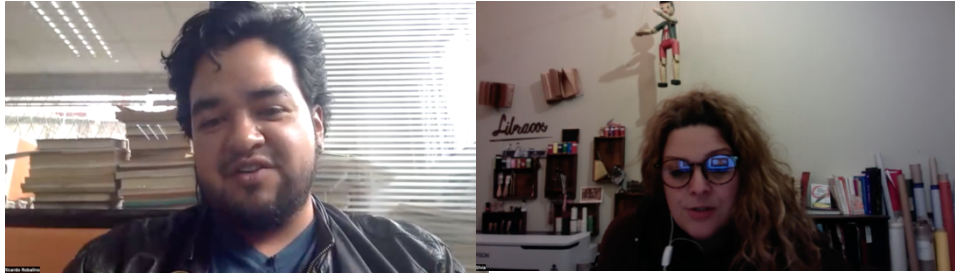


Imagen 68. Entrevista con Silvia Hijano experta en libros pop-up

Fuente. Ricardo Robalino (2023)

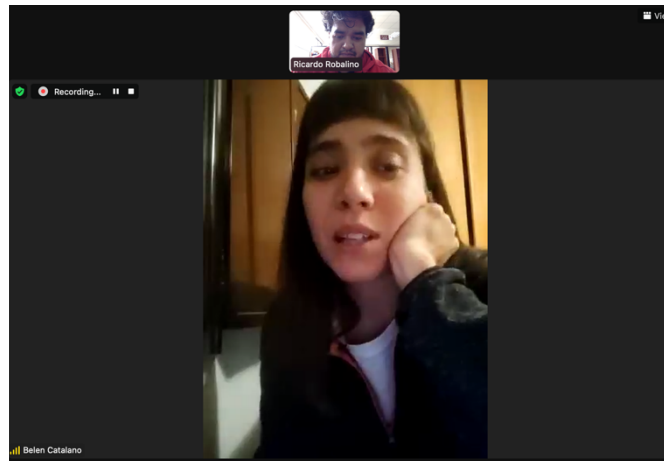


Imagen 69. Entrevista con Belén Catalano experta en libros artesanales

Fuente. Ricardo Robalino (2023)

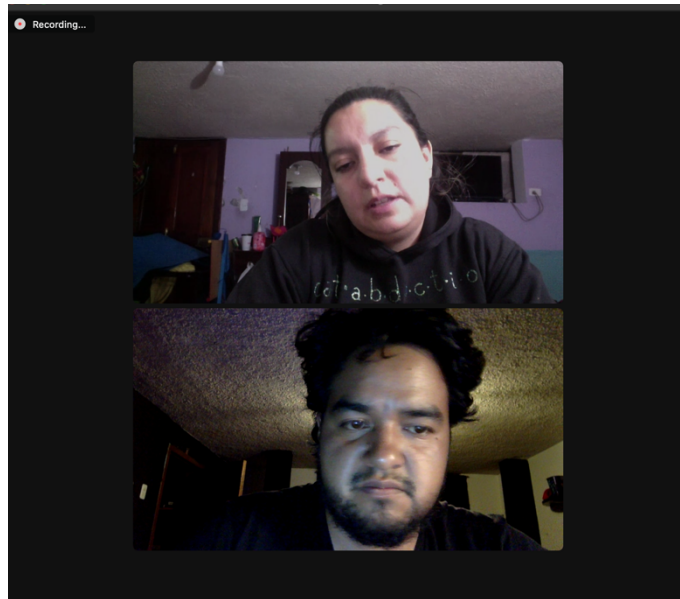


Imagen 70. Entrevista con la diseñadora Pamela Ramos

Fuente. Ricardo Robalino (2023)

1. ¿Qué tipo de elementos gráficos considera adecuado utilizar en un material editorial dirigida a un público infantil de 8-9 años de edad?

Tabla 14.

Resultados entrevista primera pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Está claro que los libros pop up tienen que ser llamativos, los niños al ser una nueva generación, cada vez las cifras han subido de niños que leen en papel, en España tras la pandemia han aumentado las ventas de libros. Este tipo de libros desvincula a los niños de las pantallas y les atrae más, cada vez se lee menos cantidad de texto peor se compra más libros objeto, libros juguete, libros físicos. Al final los elementos gráficos que debemos utilizar tienen que ser llamativos, elementos gráficos que se diferencien y no parezcan que son para bebés, su edad se acerca a la pre</p>	<p>La ilustración puede funcionar muy bien tanto lo que es dibujo con pintura de verdad, acuarelas, acrílicos, como dibujo digital que hoy en día es una herramienta bastante útil. Yo trabajé siempre partiendo de un dibujo original con lápices y pintura y luego pasarlo a digital, luego todo lo que pueda tener mecanismos solapas que se abren que se cierran que giran o mecanismos pop up eso siempre es muy visual y muy atractivo a la hora de atraer la atención de los chicos y chicas, siempre funciona tenga la edad que tenga. Incluso para los adultos cuando vemos</p>	<p>En mi experiencia como diseñadora, pero también como mamá justamente tengo un niño de esa edad, donde le llama bastante la atención tanto lo que es en cromática, personajes sencillos, sin muchos rasgos. Y entiéndase también que cuando se va a ver libros para niños y que sean educativos hay que ser un poco más minuciosos de las extremidades que se colocan es decir tiene que tener los 5 dedos, tienen que tener las partes completas del cuerpo porque es algo educativo, entonces como usuario, como padre también tienes que tomar en cuenta que</p>

adolescencia y quieren huir de lo que es el libro infantil. un formato así raro con figuritas que salen siempre es atractivo me parece, así que siento que esto de las leyendas me parece que esta bueno hacer lo más atractivo no como el típico librito manual no de colegio, sino que haya una interacción visual me parece que es muy importante y que engancha mas es lo que consideran atractivo, los tipos de animaciones que existen hoy día son bastante simples y llaman la atención de una u otra manera, tiene ciertos elementos, características que les llama la atención, sin embargo para lo que es educación tiene que ser bastante construido el concepto de que representa una figura humana o en este caso un animal, una cosa que lleve bastante puntual lo que se quiere comunicar, sin tergiversar, por otro lado los elementos que siempre se deberían incluir es la cromática, elementos fáciles, escenarios simples que acompañen el mensaje.

Análisis

Análisis. Está claro la importancia del uso elementos gráficos llamativos para un público infantil para poder mantener la atención necesaria de los niños y sobresalir en un mundo donde las pantallas y la tecnología están cada vez más presentes. Se destaca la eficiencia del uso de ilustraciones y elementos interactivos como solapas, mecanismos pop-up, además de otros elementos visuales que llaman la atención de los niños animándolos a leer en formatos físicos. Resalta la importancia de que las representaciones graficas cuenten con una cromática adecuada

para el público infantil al igual que las representaciones sean sencillas y precisas para poder transmitir el mensaje e intercambiar la información, señalan que esto se puede lograr utilizando colores, personajes y escenarios simples.

Con esto se puede interpretar la importancia de crear un material educativo interactivo manual que cuente con una estética visual adecuada para un público infantil con el que se puedan transmitir las leyendas tradicionales del Ecuador, incentivando así la lectura y revalorizando la cultura.

2. ¿Qué tipo de material editorial podría ser usado para difundir temas complejos hacia un público objetivo infantil de 8-9 años de edad?

Tabla 15.

Resultados entrevista segunda pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Si se puede utilizar para llamar la atención de temas un poco más largos como el libro de Sherlock Holmes que tiene bastantes páginas y que tiene elementos que se elevan además a mí me parece que son más bonitos todavía, también es verdad que las leyendas las puedes contar en gráfica, ahí hay que jugar con lo que puedas contar al nada más abrir, lo que puedas contar con la interacción que es lo que vas descubriendo de la historia y lo que puedas contar con el texto al final tienes tres pilares fundamentales con los que puedes</p>	<p>Si pero luego también hay adaptaciones, nosotros lo que trabajamos mucho son las adaptaciones de los textos que vamos encontrando o que nos van contando y lo adaptamos un poco también a la mirada contemporánea no que uno tiene que uno trae, también viendo un poco que eso que quiero transmitir de esto, lo voy a transmitir tal cual o que paralelismo puedo establecer con lo que vivimos hoy como para que tengan también un sentido y que la persona también sienta</p>	<p>En este caso que estas tratando de fomentar la lectura podrías intentar con libros, tarjetas, con cuentos de diferentes formatos que es lo que te podría ayudar, para poder comunicar a los niños, sobre todo estudiar mucho lo que hacen en sus tiempos libres, porque ahora es muy raro que un niño lea, es muy raro que le llame la atención del texto como tal, sin embargo, las imágenes siempre les vana. Llamar la atención, entonces una buena manera es atrayéndoles a través de graficas de la parte cromática que sea muy llamativo para</p>

jugar, con el momento sorpresa al nada más abrir la página, con la interacción y con el texto. Entonces puedes dar el peso que necesitar a cada una de las partes, utilizar elementos que descubran para que ellos se sientan parte de la historia lo puedes hacer con elementos de interacción.

una conexión con eso que está leyendo o que le está contando.

El texto va ser diferente para los niños de quinto años como si lo haces para niños más chicos, o adolescentes o un público adulto, decir bueno que lenguaje utilizo, como voy a contar esta historia.

que eso incentive obviamente a la lectura, poner texto muy puntual porque se lee muy poco, no podemos estar ocultos a esa realidad, sí que remos generar que llame la atención se puede utilizar algo más dinámico, haciendo preguntas, que el personaje principal, o algún personaje vaya guiando y contando la historia, haciendo preguntas y comentarios, cajas de respuestas curiosidades, un complemento que llame la atención además de actividades lúdicas, que pueda pintar, que pueda dibujar, que pueda rayar, dentro del texto, puede tomar una marte, recortar y usar, en los diferentes tipos de materiales. Crear completamente una experiencia del construir, hacer que se encariñe con la parte de las leyendas porque es parte de nuestra cultura.

Análisis

Análisis. Se puede apreciar que los medios físicos adecuados para la difusión de leyendas son por excelencia libros, cuentos, tarjetas, en este caso particular se le preste una mayor atención a los libros pop up que por sus mecanismos pueden brindar una mejor interacción y comprensión de temas complejos como lo son las leyendas, además de esto se sugiere el uso de elementos visuales que llamen la atención de los niños además de realizar adaptaciones de los textos para el público objetivo y darle una mirada contemporánea a las historias, es importante crear actividades lúdicas que fomenten la comprensión lectora de los niños se puede utilizar actividades como pintura, recorte o dibujo.

Se respalda la idea de que los libros pop up son una excelente iniciativa para difundir temas complejos, siempre y cuando cumplan con aspectos que tengan relación con el público objetivo al que va dirigido, mantener elementos visuales que llamen la atención y reforzar la comprensión lectora con actividades que ayuden a los niños a comprender mejor el texto y los haga partícipes de la misma.

3. ¿Qué opinión tiene usted de los libros desplegables con figuras tridimensionales o con mecanismos de interacción manual?

Tabla 16.

Resultados entrevista tercera pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Los libros pop up son una gran forma de transmitir mensajes, no solamente para niños sino para adultos también, actualmente los libros que hago en tiradas cortas que son para uso interno no son para un público infantil sino son para comerciales que se desarrollan o para presentar productos como de un hotel con el que estoy trabajando.</p>	<p>Esto que comentábamos del pop up de las pestañas que se pueden cerrar y tal como son formatos que no pasan de moda y que atraen a muchas generaciones, algo lindo algo que este bueno también con un plegado de papel puede ser más tipo origami que tenga diferentes formas de desplegarse por así decirlo. Que no todo el libro sea pop up pero que ciertas partes si se puedan desplegar, como las partes más importantes e la historia.</p>	<p>Personalmente me gustan muchísimo, también llama la atención de los niños porque les permite ir más allá de las ilustraciones, la lectura, llama bastante la interactividad, el poder tocar, el poder sentir, manejar texturas, las viñetas los diferentes estilos de pop up, les permite descubrir muchas más cosas, se vas a entretener a la primera a pesar de que el rango de edad como que ya no están como que para libros para cuentos, buscan algo mucho más saciante, puedes realizar diferentes actividades de libros interactivo</p>

Análisis

Análisis. Los libros pop up son una excelente opción para transmitir no solo historias sino también ideas, ya que su aplicación no está encasillada únicamente al público infantil sino a todas las edades con un enfoque un poco más comercial, la ventaja de estos libros es la versatilidad con la que se manejan y la capacidad de llamar la atención de cualquier persona, la creatividad y el diseño siempre se encuentran presentes en este tipo de libros.

4. ¿Considera usted que el uso de imágenes modeladas en 3D llamarían la atención de un público infantil?

Tabla 17.

Resultados entrevista cuarta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
A pesar de que el modelado 3D tiene una estética que llama la atención y que hay estilos de modelado muy bonitos dependería mucho de qué tipo de leyenda se va contar, con ello podría irme más por la ilustración.	Yo creo que sí, aunque se las haga en soporte papel, pero creo que respecto a las técnicas puede funcionar cualquier técnica siempre y cuando sea atractiva, que comunique lo que realmente quieras comunicar que sea efectiva.	A los niños siempre les va a llamar la atención las caricaturas en sí, pero hay que analizar un poco más de las tendencias que están viendo los niños, así como existen diferentes tipos de ilustración y animación, los niños también se manejan en base a tendencias, de lo que está de moda, vio algún personaje de anime entonces les va a llamar la atención si yo les mando algo en estilo anime pero si están consumiendo justamente algo en 3D te sería rentable, incluso los dibujos mucho más sencillos, el 3D se maneja mucho más para lo que es video juegos, entonces yo creo que sería para un público un poco más adulto.

Análisis

Análisis. Más allá de la utilización del modelado 3D se debe analizar las tendencias que consumen los niños, es decir que dibujos mira, cuáles son las gráficas que tienen, los detalles que usan estos, a partir de ahí se puede plasmar cualquier técnica de ilustración siempre y cuando sea atractiva visualmente para el público infantil y que pueda comunicar de manera efectiva.

5. ¿Cuál sería el estilo de ilustración que usted recomendaría utilizar para un público infantil de 8-9 años de edad? Que características

Tabla 18.

Resultados entrevista quinta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Jugar con estilos de ilustración que lo diferencie de ilustración de libros para niños, trabajar con cosas que les atraigan más como video juegos, que manejan mucho la estética retro, ya que ellos ahora mismo juegan con video juegos pixelados, quizás trabajar con imágenes que no sean tan redondas, sino que se asimile más a lo que se asimile a los videojuegos como dibujos más adultos y sobre todo utilizar elementos que llamen su atención. Un estilo que desvincule el libro para niños netamente.</p>	<p>Creo que las ilustraciones no solo acompañan esto, sino que también tienen mucho que contar, hay veces que no puede ser literal no lo que muestra la imagen a lo que dice el texto la imagen me parece que tiene un papel super importante, la imagen es muy poderosa, a veces no es necesario recurrir al texto.</p> <p>Mostrarles algo familiar como el tema de los videojuegos un poco a eso, que se sientan muy familiarizados.</p>	<p>Hay que analizar un poco más de las tendencias que están viendo los niños, así como existen diferentes tipos de ilustración y animación, los niños también se manejan en base a tendencias, de lo que está de moda, vio algún personaje de anime entonces les va a llamar la atención si yo les mando algo en estilo anime.</p>
<p>Análisis</p>		

Análisis. Los estilos de ilustración son muy variados, pero se recomienda analizar las tendencias que existe en este rango de edad ya que les puede llamar la atención desde un pixel art hasta ilustraciones más elaboradas y con más colores, se recalca la importancia del uso de la ilustración para representar los sucesos del libro y comunicar un mensaje de manera adecuada.

6. ¿Qué tipo de cromática considera usted la adecuada para un target infantil de 8-9 años de edad?

Tabla 19.

Resultados entrevista sexta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
La cromática con colores llamativos es muy importante, pero dependería de la leyenda, si una leyenda es de misterio como en el caso de Sherlock Holmes su cromática será oscura al igual que sus ilustraciones.	Hay que ir explorando esto de la cromática de las paletas de color, ver que funciona, es super amplio y ver cómo se siente cómodo para trabajarlo, no hay como una regla del grupo de chicos al que va dirigido, no se me parece que hay que experimentar y ver que funciona en lo que uno haga, ver en el boceto que tal queda. En las leyendas dependería de en qué lugar está situada la historia, el contexto de la misma el paisaje también va a hablar y a contar algo, ahí decidirás los colores que quieras que tenga tu historia que se comunique la idea.	Siempre van a funcionar los colores complementarios, soy muy fanática de utilizar ese tipo de paleta porque te permite manejar gamas totalmente opuestas entre sí, pero al fin y al cabo son algo que genera armonía, entonces siempre me va a llamar la atención, para todo tipo.

Análisis

Análisis. En el apartado de cromática se menciona la importancia de colores complementarios, que sean muy llamativos para los niños, tomando en cuenta que la elección de la paleta cromática dependería netamente de la historia que se este contando para que tenga relación con la historia y nos genere una armonía en el diseño.

7. ¿Cuál sería su recomendación al momento de seleccionar una tipografía para niños de 8-9 años de edad, que rasgos cree que debería tener y cuál sería el tamaño recomendable para llamar su atención?

Tabla 20.

Resultados entrevista séptima pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>La tipografía dependería de la cantidad de texto como en el libro de Sherlock que es un tamaño normal de 11 - 12 puntos por su alta cantidad de texto, dependería de la leyenda y la cantidad de texto que se maneje.</p>	<p>Mira la imprenta yo le veo más fácilmente porque igual estos son niños que ya saben leer y escribir, entonces se puede utilizar cualquier tipo de tipografía o hay tipografías que hacen los propios diseñadores gráficos o a mano también va a depender del formato, los tamaños jugaran un poco con el formato del libro, una vez maquetado se debería probar.</p>	<p>Tiene que ser primero legible, tiene que ser de preferencia de palo seco porque es más fácil leer, el espaciado y todo eso tienes que ser muy precavido, para que sea amigable, sobre todo, porque ahora vemos un texto bastante grande y ya me da pereza leer, no tenemos una cultura de lectura que lastimosamente es muy malo para los niños. Entonces tiene que ser una letra bastante agradable de preferencia entre más simple mejor, si es que no tienes opción al conseguir una fuente de libre uso, puedes recurrir a la vieja confiale helvética. La tipografía es para niños no</p>

tienes que meterle tanto adorno a menos que sea para títulos no que es diferente, el título siempre tiene que ser algo más alegórico, algo que llame la atención, la portada, pero para el texto mientras sea legible tenga un correcto espaciado en los puntos adecuados de acuerdo al formato en el que se vaya a producir, que usualmente son de 12 puntos u 11 puntos

Análisis

Análisis. Al tener un grupo objetivo en el que ya los niños pueden leer y tener mayor concentración en una actividad, se puede utilizar una mayor cantidad de texto con la que la tipografía tiene que ser legible y se debe usar una tipografía sans serif que presenta una facilidad de lectura, y el tamaño recomendado ya para esta edad es de 11 a 12 puntos que ya es lo normalmente utilizado en libros. Se destaca la utilización de tipografías más ornamentadas para títulos de textos o para el título del libro, ya que deben llamar más la atención.

8. ¿Al momento de maquetar un libro didáctico con mecanismos de interacción manual dirigido a un público infantil, ¿Cuál considera usted que debería ser el porcentaje de texto e imágenes a utilizar considerando que el target es de 8-9 años de edad y el tema son leyendas tradicionales de Tungurahua?

Tabla 21.

Resultados entrevista octava pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
Mira por ejemplo este libro tiene bastante texto es como un libro, libro que tiene ilustraciones y luego tiene un elemento que tiene cierta interacción, luego tiene una carroza pero fijate la cantidad de texto que tiene, fijate que tiene un montonazo de texto para ser un libro pop up y luego tiene elementos que puedes abrir y más cosas, mira la cantidad de texto que tiene, me parece que queda súper bonito esa mezcla de ilustración y texto, hay muy pocos libros así hay poquísimos, a lo mejor para las leyendas	Para esta creo que igual ya pueden darle más tiempo de lectura al texto y que la imagen este ahí como soporte pero que uno pueda desarrollar más la idea de texto, también lo que pasa con las leyendas es que a veces son muy largas. Y te encuentras en la disyuntiva de o acorto la historia y pongo menos información o alargo el libro.	Yo trabajaría un 70-30, 70% Imágenes y 30% Texto, el mejor texto posible, las imágenes llaman mucho la atención y el texto es menor, al ser un material de apoyo me basaría más en la interactividad, que los personajes se muevan y cuenten algo.

también funciona porque hace un libro como de estilo clásico de leyendas con el estilo que tengas, con una estética marcada, lo principal es coger las leyendas de ahí sacar lo que podrías representar y luego hacer una media de decir bueno pues represento eso en un pop up más grande cada cierto tiempo o cada leyenda o que este los textos y que tenga elementos de interacción que se vayan elevando en todas las leyendas o un pop up central que sea de una leyenda representativa.

Análisis

Análisis. El porcentaje de texto claramente depende de la edad a la que se dirija el libro y del contenido que va a tener el mismo, si bien es cierto las leyendas contienen una gran cantidad de texto esta se las puede dividir en una o dos hojas para poder tener una menor cantidad de texto, tomando como referencia el usar un 70% de imágenes y un 30% de texto y se complementaría con mecanismos interactivos que nos ayuden a contar la historia.

9. ¿Desde su experiencia qué tipo de formato considera usted que sería el adecuado para realizar un libro didáctico con mecanismos de interacción manual, considerando la posterior manipulación de un público infantil de 8-9 años de edad?

Tabla 22.

Resultados entrevista novena pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Si son libros cuadrados con las tapas muy gordas les van a parecer de niños, yo creo que el libro vertical ya te parece un libro más de adulto porque el formato vertical ya es formato clásico del libro, yo pasaría totalmente de los formatos cuadrados que si te pones a pensar un cartón formato cuadrado niño pequeño, esquinas redondas niño pequeño, este libros casi del formato de una A4, en este caso si lo produjeras, hay que mirar la producción también, todos los formatos estándar luego sean más anchos o más cortos formato vertical va a ser más</p>	<p>Un libro pop up la verdad es que es pequeño mide 12 por 16 donde se abre como en 180 grados que queda como en una parece y un piso y ahí se forma una escena con unas figuritas que sobresalen y esa historia y mecanismos están pensados como para niños de 7 a 11 años y funciona bien, y es como para contar historias también.</p> <p>Si trabajas con un grupo grande de chicos y todos tiene que ver lo que está pasando talvez si se podría trabajar con tamaños un poco más grandes.</p>	<p>Yo trabaje en formatos 20x20, pero te recomendaría trabajar en un formato A5 es practico es trasportable, dentro de la diagramación te alcanza perfectamente con una imagen con poco texto con un buen tamaño, un tamaño legible, que entraría perfecto en un formato A5 o en un formato 20x20, pero por temas de costo creo que sería conveniente un A5, para que no pierdas espacio cuando hagas un tiraje bastante grande entonces en el 20x20 vas a perder espacio pero en A5 le puedes acomodar de mejor manera y también es cómodo de llevar</p>

barato que un formato horizontal porque las maquinas no están diseñadas para el formato horizontal entonces sería mucho más caro hacer un libro en formato horizontal.

Análisis

Análisis. Los formatos verticales o en formatos fuera de lo común basados en formatos como el A4 o el A5 pueden funcionar muy bien, alejándose un poco de los formatos tradicionales del pop-up como es el formato cuadrado de 20x20 o el pequeño de 12 x16, se debe tomar mucho en cuenta la manipulación y la trasportación del mismo, ya que formatos más grandes pueden complicar su traslado y afectaría directamente a la producción encareciendo el libro ya que su producción seria casi artesanal.

10. ¿Cuál sería su recomendación para realizar un libro pop-up? Qué tipo de mecanismo recomienda para un público infantil...

Tabla 23.

Resultados entrevista decima pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Lo que puedes hacer es meter páginas de texto en las que puedes contar la historia con algunas pestañas o algunos elementos que se eleven, luego uno más general que termine de contar esa leyenda o el principio con un pop up más llamativo o hacer pestañas para contar más historias o partes del desarrollo de la historia.</p>	<p>Mira hay un mecanismo que resulta sencillo a la hora de montarlo que lo trabajamos e talleres con niños que es el pop up en 90° que es el piso y una paredes, en esa pared se apoya las figuritas que van a sobresalir y esto esta bueno porque luego se puede trabajar un taller con ellos en donde se puede trabajar sus propias figuras y hacer su propias creación como que esta bueno también como cierre si planeas una actividad hacerlo con ellos y que vean también que es algo que lo has hecho más profesionalmente pero que también se puede hacer de esta forma.</p>	<p>El hecho de que sea un libro pop up ya es bastante interesante, lo que yo le añadiría es algo digital, algo que te permita hacer un proyecto transmedia que no solo sea difundido en una escuela, sino que sea difundido de forma global, por ejemplo, al libro subirlo a redes social como con capsulas informativas para los niños y que el personaje principal te lleve a una especie de meme en redes, y con lo que la gente también se enteraría que existe mi libro y tiene que comprar. El transmedia funciona bien en los libros porque el libro se enfoca en el storytelling están contando algo y replicando</p>

tienes que extrapolar lo que quieras del texto y que es lo que puedes levantar.

Aprovechar los ángulos, si vas a poner un mecanismo empujador lo más normal es que lo puedas poner en la primera o en la última página puesto a que tú vas a poder forzar el ángulo cuando lo abres con la tapa, si haces algo con 3D te vas a tener que ir al centro de la página.

en diferentes plataformas. Porque ahora la mayoría de libros ya vienen con la plataforma virtual, te dan códigos de acceso a plataformas donde complementan la información. Le añadiría algo digital porque lo niños están super conectados a la tecnología.

Análisis.

Análisis. El uso de mecanismo interactivos para la manipulación de los niños resulta una buena recomendación el uso de pestañas para descubrir el texto, al igual que crear actividades lúdicas y de refuerzo de lectura que permitirán tener un mejor comprensión lectora del libro, además del uso de las tecnologías para poder generar una trascendencia del libro, mezclar la tecnología con el libro físico es decir usar códigos qr que redirijan a otras partes de la historia o actividades que puedan realizar, como un work book.

4.7.2. Resultado de entrevistas a docentes

Objetivo:

- Indagar sobre las metodologías usadas por los docentes, conocer los materiales utilizados por los docentes y su perspectiva de los estudiantes y como usar las narrativas visuales para poder generar nuevo aprendizaje.

Tabla 24.

Datos informativos de los entrevistados

Nombre	País	Ciudad
Lic. Ruth Hernández	Ecuador	Ambato
Lic. Estela Zambrano	Ecuador	Ambato

1. ¿Cómo definiría el termino enseñanza y como mejoraría la experiencia de aprendizaje de los niños?

Tabla 25.

Resultados entrevista primera pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
<p>Primero tenemos que basarnos en el contexto de los niños, como sabemos no todos los niños aprenden de la misma forma y obviamente las enseñanzas hay que adaptarles a las necesidades de cada uno de ellos, para así lograr tener éxito en este proceso de enseñanza- aprendizaje, buscando estrategias, los niños son más audiovisuales, por medio de imágenes, videos los niños siempre tiene una participación neta más que todo.</p>	<p>La enseñanza bueno es impartir el conocimiento a los chicos a que ellos aprendan no lo que ellos desconocen lo que ellos van a aprendiendo, por ejemplo en casa la primera escuela es esa no ellos van aprendiendo, entonces de igual manera aquí en la escuela ellos ya van aprendiendo un poquito más, ya una añadidura un poquito más en lo cultural, en lo que se refiere a la preparación de ellos para la vida de igual forma entonces para que ellos vayan formado y fortaleciendo lo que se les da en la escuela.</p>
	<p>Se mejoraría la experiencia en base a diferentes juegos, diferentes actividades en la que ellos juegan y así hacemos un refuerzo cuando ellos no comprenden buscamos estrategias que a ellos les permitan aprender más y cuando hay niños con necesidades específicas entonces nosotros también tenemos que añadir ciertas actividades que les permitan</p>

aprender más a ellos e inclusive por ende se aplica a todo el grado porque hay niños que ya aprenden a la primera otros niños que tienen un poco más de dificultad en comprender los diferentes tipos de temas.

Análisis e interpretación

Análisis. Se define el termino enseñanza como la sumatoria de conocimientos hacia los niños en este caso y como se puede generar conocimiento, es importante dar a notar que no todos los niños aprenden de la misma manera, ya que hay niños que comprenden los temas a la primera, más hay niños que requieren cierto material de apoyo o dinámicas diferente, esto también se aplica a niños con capacidades diferentes. Se puede mejorar la experiencia de los niños atreves del uso de juegos o material audiovisual con lo que se refuerzan cierto tipo de temas.

2. ¿Actualmente que metodología de enseñanza utiliza en sus clases?

Tabla 26.

Resultados entrevista segunda pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
<p>Nosotros utilizamos como principal la lluvia de ideas como para las experiencias, después proyecciones de imágenes y diálogos acerca de esas imágenes, profundizando más el tema se les hace preguntas para que ellos de todo lo que dicen saquen sus propias definiciones o sus propios conceptos en cuanto al tema que se esté tratando, para profundizar un poco más se realiza actividades a lo largo de la clase utilizando por ejemplo el método del calentamiento, reflexión, después de todo eso hacemos el desarrollo del tema que en este caso sería ya dar a conocer el tema que vamos a tratar con sus conceptos y todo lo que tiene que ver con el contenido de la materia y después para profundizar cuando el tema me permite les pongo videos de acuerdo a lo que tengamos como ejemplos. En este caso como son leyendas por ejemplo</p>	<p>Por ejemplo, tenemos aquí la metodología, el método deductivo, el método científico, tenemos el método heurístico, que son con los que ellos más comprenden.</p>

les podría dar unas tres imágenes y ellos de ahí me escriban una leyenda o a su vez ellos piensan un personaje y en base a eso hacen su historia.

Análisis e interpretación

Análisis. Al hablar de metodologías se menciona algunos métodos principales como el método deductivo, el método científico y el método heurístico, además se menciona la lluvia de ideas la proyección de imágenes y el dialogo sobre las mismas, el método del calentamiento, reflexión y desarrollo del tema. Con este tipo de métodos se asegura la participación activa del estudiante y el refuerzo de temas en la clase.

3. ¿Según su experiencia cuán importante considera el uso de metodologías innovadoras para un adecuado aprendizaje de los niños de 8-9 años de edad?

Tabla 27.

Resultados entrevista tercera pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
<p>Para ellos es muy interesante vivir nuevas experiencias y siempre cuando uno se presenta distintos tipos de estrategias para entrar en la clase se torna emocionante, a comparación de que tomemos siempre lo mismo, entonces ellos ya saben que ya viene preguntas o ya saben esto y todo se vuelve tedioso entonces innovar en ellos es muy importante porque ellos tienen todavía su mente lucida entonces mientras más interesantes sean las actividades ellos más aprenden, más que todo en este caso sería utilizando el aprendizaje significativo y constructivo ellos elaboren para que puedan entender y material lúdico también es muy importante.</p>	<p>Claro por ejemplo dentro de las innovadoras utilizar las Tic, por ejemplo, lo que se hace en clase es pasarle presentaciones en PowerPoint, animaciones, ponerles algunos tutoriales, algunas actividades que les permita trabajar a ellos entonces, eso les encanta a ellos.</p>
Análisis e interpretación.	

Análisis. La importancia de utilizar metodologías innovadoras viene de la necesidad de dinamizar las clases y que no se vuelvan tediosas para los niños ya que ellos tienen una mente muy lúcida e inquieta por lo que con actividades pueden aprender más. Es por ellos que se ocupan diversas metodologías y estrategias como el uso de presentación, animaciones, tutoriales visuales y material lúdico.

4. ¿Cuánto aporta a su metodología de enseñanza un material didáctico físico?

Tabla 28.

Resultados entrevista cuarta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
<p>Si aportaría mucho tener un material que fuera como contando historias y fueran armando la misma si entonces sería muy interesante entonces ellos se van imaginando y van poniendo las piezas o que se yo los personajes o a su vez pueden ir creando un libro, ellos ven y ya pueden ir creando su historia usando su imaginación. Claro que debe ser algo muy llamativo, pero a la vez algo muy sencillo que no les tome mucho tiempo ya que nos establecemos por planificación ya que las clases son de 40 minutos, entonces entre que llegar, tomar lista, etc. entonces hay actividades que cortan esta planificación y ya no tenemos 40 minutos sino 30. Entonces sabemos que los niños captan mucho y tienen toda la atención alrededor de unos 10 a 15 minutos, luego su mente ya se dispersa.</p>	<p>Si me aportaría mucho porque si nosotros utilizamos lo que es didáctico, se trabaja muchas veces el periódico, por ejemplo, que ellos traigan los recortes para armar un anuncio publicitario entonces aparte de lo que se les ilustra ellos ya van practicando, se les da el material para que ellos identifiquen, ellos armen el material.</p>

Análisis e interpretación

Análisis. El uso de un material físico es muy útil al momento de trabajar con niños ya que les va a llamar la atención además de que pueden interactuar con la historia y con su imaginación. Este tipo de materiales debe ser muy llamativo para que logre captar la atención del público objetivo, también hay que tener en cuenta que para realizar este tipo de material debe captar la mayor atención del niño el mayor tiempo posible ya que según estudios la mayor atención de un niño es alrededor de 15 minutos luego de eso ya se distrae y no presta atención al tema que se está tratando.

5. ¿Considera importante utilizar material gráfico o didáctico dentro de una metodología de enseñanza para contar historias o tratar temas complejos?

Tabla 29.

Resultados entrevista quinta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
<p>Sabemos que las leyendas se viene contando de generación en generación pero si tiene ciertas modificación, las han adaptado a las leyendas entonces ahora vemos que por ejemplo la más popular es la leyenda de cantuña, nosotros sabemos que era una leyenda ya grandecita, pero ahora si nos ponemos a leer y a ver esa muy resumida y si sería perfecto por ejemplo por secuencias de imágenes, es decir yo les puedo enseñar una imagen, ellos pueden ver imaginarse y decirme de que se trata, que están diciendo que está pasando y ellos empiezan a crear la leyenda, obviamente no van a ser con las mismas palabras, como digo las leyendas van cambiando de generación en generación y están</p>	<p>Si aportarían bastante, aparte de todo lo que nos ofrecen hoy día antes trabajamos con material gráfico, los mapas, los carteles en donde se exponían las cosas, entonces aprenden muy bien, entonces si hay niños que aprenden mediante gráficos, hay niños que tienen diferentes inteligencias. Entonces yo sí creo que con los materiales gráficos si se puede aprender mucho más.</p>

cambiando ciertas cosas pero la idea es la misma de que le escondió la piedra y el diablo no se lo llevo y eso.

Análisis e interpretación

Análisis. El aporte de un material gráfico es bastante significativo ya que los niños se familiarizan mejor ya aprender ciertos temas de manera más didáctica como con el uso de este material y así desarrollar las diferentes inteligencias de los niños. Ahora en el tema de leyendas no necesariamente debe ser un tema complejo ya que las leyendas han venido sufriendo cierta transformación y adaptación por temas tanto culturales como generacionales, es importante sumarle a esto un material gráfico significativo como imágenes o ilustraciones que llamen la atención del público objetivo.

6. ¿Qué opinión tiene usted de los libros desplegados que contienen figuras tridimensionales o cuentan con mecanismos de interacción manual?

Tabla 30.

Resultados entrevista séptima pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Me parece muy interesante, pero dependiendo porque hay niños que lo van a tomar como un aprendizaje neto, pero hay otros que solo se van a basar en las figuras no, pero me parece interesante más que todo llamativo entonces tal vez para aprenderme algo como me gusta voy a estar ahí y ahí. Entonces si sería un material bueno	Si contribuirían mucho para el aprendizaje de los niños, ellos ya se les va dando ya material gráfico, entonces ellos ya ven el grafico el material el dibujo en el libro entonces ellos ya van detectando de que es lo que se trata de que es lo que se refiere.

Análisis e interpretación

Análisis. Un libro tridimensional con mecanismos es una gran opción para los niños, esto debido a que les va a parecer muy interesante y les va a llamar la atención con lo que relacionaran mejor el tema y de que se trata.

7. ¿De qué manera cree usted que un libro didáctico puede fomentar la creatividad e imaginación de los niños?

Tabla 31.

Resultados entrevista octava pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Por ejemplo, podría empezar con los dibujos no, después una historia escrita donde ellos creen su propia maqueta, su propio dibujo y después una parte para que grafiquen, para que puedan ellos armar su historia para que ellos puedan escribir, no solo que yo abro y veo la imagen 3d y wow ya porque a la final eso va a llamar la atención, entonces debería estar 3D, yo armar, escribir dibujar algo así.	Ellos tienen a veces una imaginación total los niños, que es muy sorprendente, sino que toca encaminarles, y sería mucho mejor con este tipo de material. Se les podría poner actividades para que ellos desarrollen por ejemplo puedan hacer una narración, inventen un cuento ya con eso se puede reforzar la estructura de un cuento la estructura de una narración.

Análisis e interpretación

Análisis. Para poder fomentar la creatividad de los niños es importante generar actividades en el libro que les permite crear algo, por ejemplo, que tenga dibujos, armables, para colorear o para que armen su propia narrativa en base a alguna imagen que se les pueda generar.

8. **¿Qué tipo de imágenes cree usted que podrían captar más la atención de los niños?**

Tabla 32.

Resultados entrevista novena pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Puede ser una mezcla por ejemplo porque el 3D está muy bien, al igual que la ilustración tradicional, dibujada de buena manera con colores vivos les va a llamar la atención.	Si pueden ser las imágenes ilustradas, pero todo dependería de cómo le apliquemos en el material y en la clase.
Análisis e Interpretación	
Análisis. Al momento de generar imágenes se puede utilizar de ambos tipos siempre y cuando cuente con colores vivos, detalles que llamen la atención del público y sea aplicado correctamente al material editorial.	

9. ¿Cuál sería su recomendación para crear un material didáctico con mecanismos de interacción manual y llegar de mejor manera a los niños?

Tabla 33.

Resultados entrevista decima pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Yo podría hacer también como poner un material lúdico, porque ellos están inmersos en este mundo, ahora como estamos inmersos en una educación inclusiva sería bueno tener libros sensoriales que puedan manipular fácilmente también.	Que sea por ejemplo un poco más ilustrado porque a ellos les gusta las imágenes, la combinación de colores, inclusive a veces que viene con armables como rompecabezas que vienen ahí entonces a ellos les gusta. Y con esto ellos van informándose de todo eso, entonces que sea un poco más pintoresco y que puedan tener algo para que ellos interactúen.

Análisis e interpretación

Análisis. En la creación del material didáctico se debe tomar en cuenta que tiene que ser más ilustrado porque una de las partes que más les va a llamar la atención son los gráficos, que contenga cierto tipo de material lúdico como armables para que se mantengan e la historia. Se propone que también se tome en consideración la inclusividad, que sea un libro sensorial y que su manipulación sea fácil.

4.7.3. Resultados entrevistas historiadores y expertos en cultura

Objetivo:

- Recabar información referente a los problemas que enfrenta la difusión y preservación de leyendas en la provincia de Tungurahua.
- Recoger información sobre las leyendas tradicionales que existen en la provincia de Tungurahua.

Tabla 34.

Datos informativos de los entrevistados

Nombre	País	Ciudad
Sr. Critobal Caluña	Ecuador	Chibuleo
Msc. Fernando Endara	Ecuador	Ambato
Lic. Julia Mayorga	Ecuador	Ambato



Imagen 71. Entrevista con Cristobal Caluña experto en cultura de la comunidad Chibuleo

Fuente. Ricardo Robalino (2023)



Imagen 72. Entrevista con Fernando Endara Antropólogo

Fuente. (Legítima Dudas, 2023)



Imagen 73. Entrevista con Julia Mayorga gestora cultural

Fuente. Ricardo Robalino (2023)

1. ¿Como percibe que ha sido afectada la preservación de las leyendas tradicionales de Tungurahua con la llegada de las nuevas generaciones y tecnologías?

Tabla 35.

Resultados entrevista primera pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
Bueno yo pienso que el tiempo el espacio nos viene cambiando no, por ejemplo antes todo era oral, y ahora ya es forma escrita, digitalizada hoy al menos, pero al mismo tiempo toda esa tecnología va matando las neuronas de los seres humanos no, todo lo que era bueno no se va perdiendo por ejemplo cuentos, leyendas tradiciones que contaban los abuelos y a se pierde, lo jóvenes ya desconocen todo estas tradiciones porque todas estas leyendas los cuentos no era así simplemente conversación, era quedaba ejemplo no, era que decía en nuestras	Bueno quizás yo detecto que el hecho del paradigma epistémico y etimológico donde descansa tu idea y tu trabajo es la oposición de una identidad tradicional versus una identidad globalizada, no que se pierde la identidad, la identidad es algo como la vida que se va transformando, en el sentido de que quizás la identidad tradicional de Tungurahua se va trasformando en una nueva identidad tungurahuese, entonces como las leyendas están formando parte o no de esta nueva identidad tungurahuese. Yo creo que las leyendas si y no se están perdiendo, porque es	El patrimonio oral y todos los patrimonios realmente se ven amenazados por el ser humano se aísla debido a la tecnología, si bien la tecnología es una herramienta que puede ayudar en la investigación en el aprendizaje también constituye un elemento enajénate en el sentido de que tener un acceso sin control a la tecnología nos vuelve seres humanos vacíos de contenidos, vacíos de utopías, diferente a una generación anterior en la que el trato con el ser humano era fundamental, ahora es la tecnología lo que prevalece sobre el ser humano y eso tiene que ver con todo un

comunidades al lobo atu, en nuestras comunidades atu significa perezoso, ocioso no, veras no dormirás hasta de día porque te vas a hacer atu, entonces quería decir que ibas a ser un lobo un ocioso, estas cosas a uno para no ser transformado a lobo pues teníamos que levantar a hacer cualquier cosa. Entonces todas estas cosas con la globalización se va perdiendo y a más de eso teníamos algo escrito por lo menos los cuentos y las leyendas pero hoy con la llegada de la tecnología todo se va perdiendo no todo se va asimilando que no son nuestros, que son de otras culturas que se va perdiendo nuestra cultura, por otro lado la forma oral se pierde y no han sido digitalizado o escrito de los textos sino de forma oral y eso se ha ido perdiendo, hoy la juventud ya nadie escribe nadie hace nada, esos han sido de los factores importantísimos de han hecho que nuestra cierto que quizás ya no se las cuenta mucho en los hogares de esta manera más romántica de abuelos a nietos y así sin embargo en las escuelas y colegios si se trabaja el tema de las leyendas, es decir que dentro del pensum de educación de colegio existe el tema de trabajo de las leyendas populares, lo que si falta es engranarnos a las leyendas porque a veces los pedagogos, a veces los educadores cometemos el error de mirar a las tecnologías nuevas como nuestros opositores pensamos que es mala la computadora malo el celular cuando más bien son nuestros aliados, utilizar estas herramientas tecnológicas para la difusión de elementos culturales es la mejor alternativa para visibilizar aquellos elementos, que no es que se están perdiendo, sino que son elementos que quizás están más ocultos porque lo que as se visibiliza son pues los tiktoks de bailes, los trends que se sistema de valores, porque a cambiado el sistema de valores, las personas ya no le dan valor tampoco a la palabra ni escrita ni oral, entonces la palabra ya no es tan importante como era antes, ahora uno puede comunicarse atreves de emoticones por ejemplo y en ese sentido yo creo que es parte del cambio, es parte de la transformación, ahora preservar el patrimonio oral, preservar las leyendas, preservar los conocimientos ancestrales también está afectado no solo por la tecnología sino por una educación que no le da importancia precisamente a esto, o le da una importancia superficial, le da una importancia porque hay que cumplir, en las secuelas en los colegios los profesores están sometidos a un sistema en el que tienen muchísimas cosas que hacer pero no hacen mucho en el sentido de que no les queda tiempo para lo importante, hay que cumplir

cultura se vaya perdiendo los cuentos, leyendas y toda esta tradición que se va dejando y hoy casi se desconoce totalmente. ponen de moda, entonces no es que se pierda sino que se están invisibilizando un poco y utilizar estas herramientas que lo digital, lo tecnológico, me parece que es lo adecuado para volverle a dar esta visibilidad que antaño tenían pues las leyendas de Tungurahua. un pensum al apuro, al corre corre, porque en un empeño del ministerio de cultura en conjunto con el ministerio de educación se vio como la necesidad de volver a ese conocimiento pero son conocimientos vacíos porque los profesores no están preparados para hablar sobre eso y los niños no están interesados ni preparados para conocer sobre eso entonces yo creo que como todo en este momento se necesita una revisión real de que es lo que realmente vale lo que realmente vale preservar, porque no todo lo que es pasado es bueno tampoco.

En un mundo en el que la tecnología nos abruma precisamente las leyendas se deberían preservar precisamente para volver a establecer el contacto con una persona, para reestablecer la capacidad de escuchas, para

reestablecer la capacidad de sentarnos y escucharle a una persona.

Análisis e interpretación

Análisis. Se menciona que las nuevas tecnologías y generación han ido desplazando poco a poco el relato oral de los cuentos y leyendas del Ecuador, en este desplazamiento las nuevas generaciones tienen cierto desconocimiento de las tradiciones. Se realiza un análisis de que la cultura no está perdiendo, la cultura se está transformando, pero es importante ayudar a revalorizar los conocimientos ancestrales del Ecuador. En la educación se puede notar una falta de interés por aprender y quizás por los profesores por darle un énfasis a las tradiciones ya que ellos se basan en un pensum académico que tiene ciertas deficiencias, se recalca que es importante que para la preservación de las leyendas se mezcle de cierta forma con las nuevas tecnologías, lo que ayudaría a la preservación y difusión de las mismas.

2. ¿Qué desafíos se enfrentan al momento de preservar y transmitir las leyendas?

Tabla 36.

Resultados entrevista segunda pregunta.

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Bueno hay algunas cosas que mantenemos por lo menos eso ya se ha digitalizado se ha hecho por lo menos textos que nos ampara a nosotros también tener algunas cosas buenas pero la mayor parte de cosas se ha ido perdiendo, se va desconociendo y hoy la juventud pues ya todos esos desafíos no se han asimilado no.</p>	<p>Bueno primero creo que un poquito de desconocimiento en el sentido de que si estamos al tanto de cuáles son las leyendas de Tungurahua, desde ahí es el desafío, el primer desafío es encontrar, recopilar, buscar estas leyendas.</p> <p>Otro desafío sería la manera de transmisión de estas leyendas que bien podrían solventarse justamente en ideas para preservar estas leyendas, una idea sería generar material didáctico, generar recursos para cierto nivel de educación etc. Entonces yo creo que esos son los grandes desafíos.</p>	<p>La poca capacidad de escucha que tenemos los seres humanos que hemos ido perdiendo la capacidad de relacionarnos con las otras personas que vamos restándole importancia a la otra persona, a lo que me tiene que contar, a lo que me tiene que decir porque hay tanta información que tenemos todo mezclado y confundido, por otro lado que nuestros niños, niñas tienen cero capacidad de lectura, no se ha desarrollado para nada la lectura con los niños con las niñas, nosotros tenemos este proyecto de mediación lectora, de la bici palabras y es difícil con los niños ponerles a leer, una lectura comprensiva, una lectura que</p>

les deje algo porque quieren imágenes colores desde chiquititos están acostumbrados a esos estímulos externos que no encuentran una motivación interna para leer, la poca capacidad de lectura. Que también las generaciones anteriores van desapareciendo y con ello se llevan las leyendas, los cuentos los saberes y no hay ninguna inversión del estado para preservar porque eso debería ser una inversión del estado, el estado tiene que decir que es importante para los ecuatorianos para las ecuatorianas saber y conservar estos saberes, estos conocimientos. Las lenguas se pierden, las lenguas desaparecen, con esas lenguas se pierde saberes, se pierde identidad y así pasa también con las lenguas originarias en la sierra, en la costa que no hay ninguna inversión para preservarles precisamente no

se preguntado, no se ha reflexionado el valor que tiene la preservación.

Análisis e interpretación

Análisis. Como parte de los desafíos que mencionan los expertos podemos destacar que no hay una correcta recopilación de todos estos saberes ancestrales que se han venido transmitiendo de manera oral de generación en generación, con ello no se ha presentado una correcta compilación y preservación de las mismas leyendas ya que muchas no han sido escritas y aún se mantienen en el vocablo popular, los libros que si han sido escritos por varios personajes cuentan con una deficiencia que es la falta de una correcta difusión hacia el público, esto también se junta con una falta de apoyo y una falta de políticas gubernamentales en el ámbito cultural que apoyen a que estos escritores puedan difundir sus textos de diferentes formas. En cuanto a las nuevas generaciones uno de los grandes desafíos es la pérdida de la capacidad de escuchar a los demás, esto en conjunto con que las generaciones antiguas ya van desapareciendo y se ha perdido esta manera clásica de contar historias, cuentos y leyendas reunidos todos en familia.

3. ¿Considera usted que existe suficiente información sobre leyendas tradicionales de Tungurahua?

Tabla 37.

Resultados entrevista tercera pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Pocas tendemos un 30% poquísimas de ahí la mayor parte de cuentos leyendas no, las que han ido en su mayoría en forma oral eso se va perdiendo no y las escuelas y las unidades educativas no hacen algo, también los maestros vayan fomentando y vaya escribiendo y formar parte de la cultura oral pero ya de manera escrita no para que no se vaya perdiendo, nuestras comunidades todavía tenemos cuentos leyendas tracciones de nuestros padres no de nuestros taitas que se dice, de las mamás que nos han conversado a nosotros que se sigue manteniendo y por lo menos eso tenemos en algunas comunidades,</p>	<p>Si, si hay información lo que no hay es un trabajo como más de catalogo más actual o como de compilación, porque hay varias colecciones de leyendas del Ecuador, yo poseo unos 3 libros de leyendas en uno de ellos está dividido en regios costa sierra y amazonia, en otro esta compilado por provincias, entonces si hay información de leyendas, incluso en algunos de los últimos libros que se sacan nuevamente, hay nuevas versiones de leyendas, entonces el a ver si hay lo que no hay es conocimiento más difundido a gran escala, una correcta difusión.</p>	<p>No, no conozco. Ósea nosotros tenemos el interés de preservar el patrimonio oral desde el punto de vista de las artes escénicas. Nuestra estética de grupo este alrededor de la tradición oral ecuatoriana que luego nosotros le ponemos en escena y eso se transforma en un espectáculo teatral, entonces a nosotros la investigación la búsqueda de estas leyendas, nos apoya a la creación escénica. Ahora a nivel de municipio por ejemplo hicieron un esfuerzo por publicar un librito de leyendas de Ambato de varias parroquias.</p> <p>Se hacen esfuerzos eventualmente no hay un proyecto un plan para fortalecer el</p>

esa es la base fundamental, antes de que se pierda seguir escribiendo seguir cristalizando los sueños que tenían nuestros padres en digitalizar no.

conocimiento, la investigación, la difusión de las leyendas y los esfuerzos individuales que se hacen también, pero son esfuerzos eventuales individuales como el nuestro, nosotros tenemos los recursos, realizamos esta investigación, hacemos la publicación y eso a nosotros nos queda como un obra de teatro, pero no hay un proyecto que tenga como objetivo la preservación del patrimonio oral de Tungurahua en ninguna instancia del estado creo yo, ni en el municipio, ni en el gobierno provincial, ni en el ministerio de educación y tampoco es un proyecto de estado, entonces eso digo se hacen esfuerzos pequeñitos independientes, individuales y eso es lo que va sosteniendo al final el patrimonio oral y es importantísimo también que hay nuevas investigaciones que se ve que las leyendas van cambiando de forma dependiendo del lugar y uno puede ir

haciendo una comparación y se ve que es la misma base y la gente le va poniendo sus características y su situación.

Análisis e interpretación

Análisis. La información que tenemos sobre leyendas tradicionales en Tungurahua es muy limitada se señala que puede existir un 30% - 40% de las leyendas copiladas y publicadas, en relación a Ecuador existen quizás unos 5 libros que hablan de ello, pero la mayor problemática que enfrentan es la difusión de estos escritos a gran escala ya que se señala que los esfuerzos que se hacen para sostener la cultura y los saberes ancestrales muchas veces son esfuerzos particulares, mas no porque existe una política ni a nivel municipio, gobierno provincial o ministerio de educación que son las instituciones que si deberían estas 100% interesadas en preservar la cultura regional y nacional.

4. ¿Cuáles son las leyendas de la provincia de Tungurahua que usted conoce?

Tabla 38.

Resultados cuarta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Bueno hay algunas leyendas que nosotros tenemos no al menos de la comunidad de Chibuleo tenemos el cuento de inawuela, el cuento del lobo, tenemos el cuento del llamaaya, zona algunos cuentos que todavía se mantienen no como el cuento de cóndor jaka, así algunas leyendas que en otros pueblos también tienen, por ejemplo, la diablada pillareña que es un poco más reconocida. Por ejemplo, el de la mama Tungurahua, el de taita Chimborazo, de conolongo de otros sectores que aún se mantienen de los páramos de quisapincha de ambatillo sectores que mantienen cuentos y</p>	<p>Bueno por ejemplo hace poco salió un libro llamado leyendas de Izamba de Julia Mayorga entonces ahí por ejemplo en ese libro están recopiladas varias de las leyendas de Izamba incluida por ejemplo la leyenda de la Joaquina que es una leyenda de Pillaro, ese es un trabajo muy recomendable, Pedro Reino también ha escrito varios trabajos novelísticos pero que pueden también ser parecidos a leyendas no como el tema de las Ullingas estas dos señoras que hacían fritada en el camino entre Ambato y Pillaro. En Pillaro tenemos la leyenda de los Llanganates, la leyenda del descabezado, la</p>	<p>Bueno yo de la provincia conozco pocas, más conozco sobre las leyendas de Izamba, pero por ejemplo una leyenda que se repite aquí y en la sierra ecuatoriana, la leyenda del chuzalongo, por ejemplo. Otra leyenda que se repite es la leyenda de la caja ronca, la leyenda del urcuyaya que también es una leyenda que se repite en otras provincias.</p>

leyendas que se siguen manteniendo en forma oral no. leyenda del ñaguille, bueno realmente en la sierra existen una serie de leyendas como la María Angula no que de hecho no tienen un lugar geográfico determinado que pueden ser aplicables a todas las realidades, entonces si hay material para trabajar en cuando a leyendas de aquí de Tungurahua.

Análisis e interpretación

Análisis. Se pueden destacar varias leyendas de la provincia de Tungurahua entre las que se puede mencionar las siguiente: La Mama Tungurahua, los diablos de pillarlo, la leyenda de los Llanganates, el descabezado, la leyenda del ñaguille, la maría angula, la leyenda del urcuyaya, el chuzalongo. Sin embargo, se manifiesta que algunas de las leyendas son generales en toda la sierra, las mismas que se adaptan a la situación de cada lugar y situación.

5. ¿De estas leyendas cuales considera adecuadas para difundirlas hacia un público infantil de 8-9 años de edad?

Tabla 39.

Resultados quinta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Bueno por ejemplo eso podría ser el de la pastora y el cóndor no, esa es la base fundamental para ese tipo de edades de niños, también el cuento del lobo no que tienen cierto mensaje o enseñanza que puede servir a los niños para bien.</p>	<p>Yo creo que para que igual de alguna manera para que esto resuene con la historia del Ecuador y para que no quede digamos si el niño de 8 años ve una leyenda en la escuela y después va donde su abuelito y el abuelito no sabe creo que el abuelito también debería saber de esta leyenda, entonces yo me iría por trabajar las leyendas más conocidas si tengo que elegir entre cuatro o cinco leyendas yo lo que haría es escoger 3 o 4 que sean tradicionales Uñaguille, Los Llanganates esa de ley los Llanganates el tesoro de Rumiñahui, de ahí pondría unas más conocidas como la María Angula, la María</p>	<p>Todas las leyendas son adecuadas para los niños siempre y cuando se evite estos temas de violencia exclusión de discriminación porque las leyendas tienen mucho de eso, por ejemplo la leyenda del chuzalongo que yo conocía en Latacunga esta leyenda decía que el chuzalongo este hombre de las nieves que cuando veía una chica la llevaba y le secuestraba y que de ahí nacían los albinos y esta leyenda a mí me resulta sumamente violenta y como profesora yo no podría contarles de esa forma pero hablarles del chuzalongo como nuestra visión, es igual un ser endemoniado que termina asesinado una</p>

Angula también creo que tiene un familia. Ahora todas las leyendas tienen la componente moralizador para niños de esa edad, así otra general y también elegiría la de la Joaquina que también es de esta zona, como 2 de esta zona y otras dos más generales. María Angula te recomendaría porque el componente moralizador está enfocado a esa edad que los niños y niñas hagan caso a los papás. La leyenda de la mama Tungurahua, el taita Cotopaxi, el rucu Pichincha también se podría mencionar esa leyenda que no es tanto una leyenda es más un mito.

Análisis. Las leyendas tienen la característica principal de tener un contenido moralizador, es así que para ese rango de edad se proponen las siguientes leyendas:

La leyenda de la María Angula

La leyenda de los Llanganates el tesoro de Atahualpa

La leyenda del Chuzalongo

La leyenda de la Joaquina.

La leyenda de la caja ronca.

El cuento de la Mama Tungurahua.

6. ¿Cuál cree usted que sería el medio más adecuado para transmitir las leyendas tradicionales de Tungurahua a niños de 8-9 años de edad?

Tabla 40.

Resultado sexta pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Bueno yo al menos pienso que esto debe ser escrito porque todas estas enseñanzas están en forma oral entonces para que ya tengan textos o digitalizados deben ser atreves de libros, materiales que sean físicos netamente porque todo está de manera oral y esa sería la base fundamental para que, en las escuelas en las librerías, en las bibliotecas tengan este tipo de materiales para que se pueda transmitir, sería para el público no.</p>	<p>Si hablamos de un medio físico, un medio impreso ahí sería por ejemplo un libro pop-up, con modelados 3d que se abra ese podría ser uno otra cosa podría ser algo más interactivo no un artefacto que le permita que cada vez que juegue le permita escanear un código Qr y el código Qr los lleve a un comic, le lleve a un video musical, así full interactivo con códigos Qr, que sea full interactivo, ósea que a más de físico sea conectado a otras cosas con códigos, yo creo que eso llama la atención.</p>	<p>Folletos, cortos, libros cortos, libros ue se puedan mover, con ilustraciones lindas, muchos colores porque a eso están acostumbrados los niños y que sea corto, a los niños hay que considerarles como personas que tienen que moverse, máximo 15 minuto y empiezan a inquietarse, también considerar que están muy acostumbrados a los colores fuertes a los colores intensos y rápidos, hay muchísimas formas de transmitir las leyendas por ejemplo hay técnicas como la lectura en voz alta, el kamishibai, todas estas técnicas que hay ahora para que los niños conozcan.</p>

Básicamente los niños se enganchan cuando hay colores, los libros álbum, por ejemplo, son una maravilla para poder contarles a los niños, permitirles participar también para que se interesen por leer, las fichas.

Análisis e interpretación

Análisis. dentro de los medios físicos que se llegan a proponer para este tipo de edad se encuentra principalmente el uso de libros para poder plasmar los saberes ancestrales y que no se pierdan, luego de ello se propone materiales que llamen la atención de los niños como son folletos cortos, libros interactivos que puedan mover, libros pop up. Teniendo en cuenta que los niños son muy visuales por ello este tipo de materiales deben contener ilustraciones que llamen la atención además de colores vivos.

7. ¿Qué tanto cree usted que aportaría a la preservación de leyendas el uso de libros desplegados con figuras tridimensionales o con mecanismos de interacción manual?

Tabla 41.

Resultados séptima pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Claro por su puesto tiene que ser escrito y tiene que trasmitirlos con imágenes, casi estos cuentos la mayoría son en los pueblos andinos no que son los que más preservan los cuentos. Ya que antes no se tenía luz eléctrica entonces se decía que había almas por ejemplo la caja ronca.</p>	<p>Realmente me parece una idea excelente, no solamente para la preservación sino como para un revalorización de nuestras leyendas no porque el tema, como te decía al principio no es que se pierde la identidad sino que se cambia la identidad y en este tránsito de una identidad más globalizada de pronto se empiezan a valorar y por ende a desvalorizar otra cosa distinta, si la generación de nuestros abuelos valoraba muchísimo las leyendas, quizás en otras generación se valora más el tiktok y se valora menos las leyendas, entonces como puedo yo hacer que atreves de</p>	<p>Perfecto, perfecto los tridimensionales que lindos esos lo niños se enganchan de ley, en más en esa edad se enganchan de ley en estos libros, son lindísimos, además son muy prácticos para transportar, me parece un muy buen recurso.</p>

esto de estas cosas yo que si vuelve a valorar
la identidad.

Análisis e Interpretación

Análisis. Los libros tridimensionales estilo pop-up son una excelente idea para que los niños se enganchen desde el inicio, es un material que no aportaría solamente a la preservación, sino que ayudaría a la revalorización de nuestras leyendas y cultura.

8. ¿Considera que con el uso de imágenes volumétricas o ilustraciones planas se puede aportar a la preservación de las leyendas de la zona?

Tabla 42.

Resultados octava pregunta

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado3
<p>Los libros tienen que tener imágenes para que puedan contar mejor la historia dependiendo del lugar en donde se encuentre como en los páramos, así también se llamaría la atención de los niños.</p>	<p>De alguna manera las dos, una imagen plana la vemos todo el tiempo, a un niño si le va a impactar mucho más la imagen tridimensional, yo me iría por la imagen tridimensional con algún componente digital con la realidad aumentada, con códigos Qr, con todo le trataría de conectar en el mundo en le que estamos cada día hay un nuevo software, hay que hacer con lo que más podamos de tecnología.</p>	<p>Depende del objetivo creo yo con lo niños y niñas, si lo que nosotros queremos es motivar la lectura de ley tiene que ser plano y si es que lo que queremos es permitir que los niños interioricen las leyendas se sientan propietarios de las leyendas se puede ir a las imágenes con la tecnología, hacer comics, por ejemplo, pero ahí ya tendría otro objetivo.</p>
<p>Análisis e interpretación</p>		

Análisis. Se puede concluir que las imágenes planas pueden llegar a contar mejor una historia ya que el producto busca preservar la cultura y fomenta, el uso de la ilustración tradicional conjugado con los libros tridimensionales jugaran un papel decisivo para que lo niños se sientan parte de la leyenda, se menciona que es importante usar también los recursos tecnológicos como es el uso de códigos Qr que los puedan llevar a nuevas historias o personajes y así darle un mayor interés a las leyendas y resaltar el libro dándole una mayor difusión.

4.8. Matriz de triangulación concurrente

Tabla 43.

Matriz de triangulación concurrente

	Entrevistas	Ficha de observación	Análisis Externo e Interno	Teoría
Material editorial	<p>Diseñadora. En este caso que estas tratando de fomentar la lectura podrías intentar con libros, tarjetas, con cuentos de diferentes formatos que es lo que te podría ayudar, para poder comunicar a los niños.</p> <p>Antropólogo. Si hablamos de un medio físico, un medio impreso ahí sería por ejemplo un libro pop-up, con modelados 3d que se abra ese podría ser uno otra cosa</p>	<p>Se puede observar que con el uso del material didáctico editorial aumento considerablemente la participación de los niños, tanto al acatar las instrucciones del docente como al momento de realizar preguntas.</p>	<p>Análisis FODA</p> <p>D4A2. Crear proyectos interactivos haciendo un correcto uso de las narrativas visuales que fomente el estudio y los hábitos de lectura.</p>	<p>Un material editorial nos puede transmitir información como el caso de los libros y periódicos, así como a entretener al público como lo hacen las revistas. Estos contenidos están compuestos por una composición armónica de texto e imagen, con una maquetación y</p>

podría ser algo más interactivo no un artefacto que le permita que cada vez que juegue le permita escanear un código Qr y el código Qr los lleve a un comic, le lleve a un video musical, así full interactivo con códigos Qr.

Gestora Cultural. Folletos, cortos, libros cortos, libros que se puedan mover, con ilustraciones lindas, muchos colores porque a eso están acostumbrados los niños y que sea corto.

estructuración adecuada que se encargue de estimular los receptores del consumidor.
(Zappaterra & Caldwell, 2014)

Libros desplegables

Experta en Pop-up. Los libros pop up son una gran forma de transmitir Los niños se muestran atraídos hacia los prototipos de libros pop up en los que

Análisis FODA
F4A2. Crear material didáctico que motive y cree

Son libros que contiene elementos de papel dentro de las

mensajes, no solamente para niños sino para adultos también.

Diseñadora. llama la atención de los niños porque les permite ir más allá de las ilustraciones, la lectura, llama bastante la interactividad, el poder tocar, el poder sentir, manejar texturas, las viñetas los diferentes estilos de pop up, les permite descubrir muchas más cosas.

Profesora. me parece interesante más que todo llamativo entonces talvez para aprenderme algo como me gusta voy a estar ahí y

se puede destacar que les llama la atención que las cosas se eleven y formen una maqueta.

hábitos de lectura y estudio en los estudiantes.

Ilustraciones detalladas.

Desde la antigüedad las ilustraciones detalladas y elaboradas han sido una parte fundamental en este tipo de libros pop-up. En el año 2023 y 2024 esta tendencia se mantenga, con lo que los artistas podrán crear efectos inusuales impactantes.

BenchMarking. Los libros Pop-up son utilizados en diferentes partes del mundo para contar historias o realizar adaptaciones de series o películas.

páginas que pueden ser manipulados por el lector y que se levantan para simular una estructura tridimensional cuando se abre una página. (Jackson, 2014)

ahí. Entonces si sería un material bueno

Antropólogo. Experto en cultura. Realmente me parece una idea excelente, no solamente para la preservación sino como para una revalorización de nuestras leyendas.

Gestora cultural. Perfecto los tridimensionales que lindos esos lo niños se enganchan de ley, en más en esa edad se enganchan de ley en estos libros, son lindísimos, además son muy prácticos para transportar, me parece un muy buen recurso.

Ilustración	<p>Experta en Pop-up. Jugar con estilos de ilustración que lo diferencie de ilustración de libros para niños, trabajar con cosas que les atraigan.</p> <p>Experta en libros artesanales. Creo que las ilustraciones no solo acompañan esto, sino que también tienen mucho que contar, hay veces que no puede ser literal no lo que muestra la imagen a lo que dice el texto la imagen me parece que tiene un papel super importante, la imagen es muy poderosa, a veces no es necesario recurrir al texto.</p>	<p>Los niños reaccionan de manera positiva hacia las imágenes ilustradas, resaltando en sus propias palabras que les gusta la calidad de la imagen, los detalles que tienen y el realismo de las imágenes dibujadas.</p> <p>También es importante mencionar que lo niños asimilan mucho las ilustraciones al estilo de dibujos de televisión que ellos consumen.</p>	<p>Análisis FODA</p> <p>D4O4. Implementar proyectos innovadores para fomentar el uso de narrativas visuales didácticas.</p> <p>Tendencias. Al tener un público infantil de 8-9 años de edad son familiarizados con los siguientes contenidos transmitidos por tv y por plataformas de streaming:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escandalosos -Bluey -Gravity Falls 	<p>Es todo dibujo o imagen utilizado para ilustrar un documento o mensaje de cualquier tipo, las ilustraciones dentro del Diseño Editoriales son empleadas para transmitir información, contar historias, captar la atención del lector y mejorar la experiencia visual del diseño. (Millán & Sánchez, 2020)</p>
--------------------	--	--	---	---

Diseñadora. Hay que analizar un poco más de las tendencias que están viendo los niños, así como existen diferentes tipos de ilustración y animación, los niños también se manejan en base a tendencias

Docente. Si pueden ser las imágenes ilustradas, pero todo dependería de cómo le apliquemos en el material y en la clase.

Experto en cultura de Chibuleo. Los libros tienen que tener imágenes para que puedan contar mejor la historia dependiendo del lugar en donde se encuentre

-The amazing world of gumbal

-Adventure time

-Teen titans go!

-Ben 10 (2016)

-The powerpuff girls (2016)

En este tipo de series se observa claramente un estilo simple en que se utiliza sombras mínimas y sin mucho detalle.

como en los páramos, así también se llamaría la atención de los niños.

Gestora cultural. si lo que nosotros queremos es motivar la lectura de ley tiene que ser plano y si es que lo que queremos es permitir que los niños interioricen las leyendas se sientan propietarios de las leyendas se puede ir a las imágenes con la tecnología

Cromática	Experta en Pop-up. La cromática con colores llamativos es muy importante, pero dependería de la leyenda, si una leyenda es de misterio como en el	Al presentar los materiales a los niños tanto las ilustraciones como los prototipos de libros desplegables, se puede destacar su interés por los	Análisis FDA F402. Crear procesos que fortalezcan y motiven a los estudiantes a aprender sobre identidad cultural y	Son conjuntos de colores que se seleccionan para un propósito específico, como pintar un cuadro, diseñar una
------------------	--	--	--	--

caso de Sherlock Holmes su cromática será obscura al igual que sus ilustraciones. colores vivos y que combinen. leyendas tradicionales de la provincia. portada, componer una fotografía, etc.; en el caso puntual de los niños, las gamas cromáticas pueden ser una herramienta útil para ayudarles a entender y expresar sus emociones, al igual que sensaciones de diversión y alegría. (Guest , 2018)

Experta en libros artesanales. Hay que ir explorando esto de la cromática de las paletas de color.

Diseñadora. Siempre van a funcionar los colores complementarios, soy muy fanática de utilizar ese tipo de paleta porque te permite manejar gamas totalmente opuestas entre sí, pero al fin y al cabo son algo que genera armonía

Docente. Puede ser una mezcla por ejemplo porque

Tendencias.

Ilustración de Fantasía. En la ilustración de fantasía de puede notar la integración de colores vivos además de detalles y elementos de fantasía como su nombre lo indica, con lo que las historias cobran vida y son más llamativas para cierto público.

el 3D está muy bien, al igual que la ilustración tradicional, dibujada de buena manera con colores vivos les va a llamar la atención.

Formato

Experta en libros Pop-up. Tas la presentación a los niños y que ellos puedan manipular, el formato basado en formato A4 tiene mayor aceptación que el formato basado en A5 esto en opinión de los niños es un tamaño más para clases con el que pueden con su imaginación crear una historia.

yo creo que el libro vertical ya te parece un libro más de adulto porque el formato vertical ya es formato clásico del libro, yo pasaría totalmente de los formatos cuadrados que, si te pones a pensar un cartón formato cuadrado niño pequeño, esquinas redondas niño pequeño, este libro casi del formato de una A4, en este

Tendencias.

Libros pop-up en formatos no tradicionales.

El surgimiento de esta nueva tendencia es claro, ya que los formatos no tradicionales ofrecen una experiencia diferente para los lectores, ya que son más interactivos además de ser visualmente atractivos.

Benchmarking.

Los formatos de los libros cada

El formato básicamente es el tamaño de área con el que contamos para realizar nuestra composición. Los formatos para los diferentes productos editoriales ya vienen casi pre establecidos por lo que los diseñadores se tienen que adaptar a estos

caso si lo produjeras, hay que mirar la producción también.

Experta en libros artesanales. Un libro pop up la verdad es que es pequeño mide 12 por 16 donde se abre como en 180 grados que queda como en una parece y un piso y ahí se forma una escena con unas figuritas que sobresalen y esa historia y mecanismos están pensados como para niños de 7 a 11 años y funciona bien, y es como para contar historias también.

Diseñadora. te recomendaría trabajar en un

uno depende mucho de los para poder componer mecanismos que utilice y la texto e imágenes. información que se quiera (Palacios, 2014) utilizar.

formato A5 es practico es
trasportable, dentro de la
diagramación te alcanza
perfectamente con una
imagen con poco texto con
un buen tamaño, un tamaño
legible, que entraría perfecto
en un formato A5.

CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Descripción general del proyecto

5.1.1. Descripción general del proyecto

El presente proyecto integrador tiene la finalidad de *“Desarrollar un libro didáctico interactivo con mecanismos de interacción manual para la preservación y difusión de leyendas tradicionales de la provincia de Tungurahua en niños de quinto año de educación básica.”*

Para concretar la idea central del proyecto se realizó la investigación bibliográfica. En la que se pudo determinar aspectos teóricos referentes al estado de la cultura en el Ecuador y en la ciudad de Ambato.

En la investigación de campo se realizaron entrevistas a distintos profesionales como: expertos en pop up, diseñadores gráficos, docentes y expertos en cultura o gestores culturales. Con estas entrevistas se han obtenido información valiosa del estado de las leyendas además de aspectos técnicos valiosos para el correcto desarrollo de la propuesta. Además de fichas de observación al público objetivo en la que se pudo definir el formato, cromática, ilustraciones y estilos.

Tras la investigación correspondiente, se diseñará un libro con mecanismos de interacción manual estilo pop up con leyendas tradicionales de Tungurahua. Este libro será dirigido a un público infantil de escuelas particulares.

5.1.2. Objetivos

5.1.2.1. Objetivo general

Diseñar un libro con mecanismos de interacción manual estilo Pop-up, que contenga leyendas tradicionales de la provincia de Tungurahua para niños de quinto años de educación básica.

5.1.2.2. Objetivos específicos

- Definir una línea gráfica y estilo de ilustración adecuada para un público infantil de 8 a 9 años de edad.
- Seleccionar las leyendas tradicionales de la provincia de Tungurahua y adaptarlas para un público infantil de 8-9 años de edad.
- Diagramar un libro con mecanismos de interacción manual que permita una mejor transmisión de la información hacia el público infantil de 8-9 años de edad.

5.1.3. Concepto

El concepto detrás del libro se basa en presentar el misterio que envuelve a las leyendas ecuatorianas, presentándolas de una manera más dinámica y atractiva para el público infantil, Es así como nace “Misterios Andinos -Leyendas tradicionales” una manera diferente para que las nuevas generaciones conozcan las historias tradicionales del Ecuador y con ello poder revalorizar la identidad cultural del país.

Se toma como punto partida la zona centro del Ecuador, es decir la zona andina, de allí su nombre. Más se propone expandir este tipo de proyectos manteniendo la misma esencia de mostrar los misterios del Ecuador, pero en las demás regiones del país, mostrándose de la siguiente manera para cada una:

Región Sierra. Misterios Andinos -Leyendas Tradicionales-

Región Amazónica. Misterios de la Selva -Leyendas Tradicionales-

Región Costa e Insular. Misterios del Mar -Leyendas tradicionales-

La cromática de cada libro se vería afectada a la región a la que se dirige ya que cada una cuenta con una gama diferente de colores:

Sierra-Cromática en tonos naranja.

Amazonia-Cromática en tonos verdes.

Costa e Insular-Cromática en tonos azules.

5.1.4. Descripción Técnica del proyecto

5.1.4.1. Identidad Visual

Se presenta la identidad visual que se desarrolló para el presente proyecto y será utilizada únicamente en el material editorial.

5.1.4.2. Identidad gráfica

El naming para el libro se pensó en dos partes, “Misterios Andinos” refleja un viaje hacia lo desconocido, entre montañas y valles, capturando la esencia de las leyendas que suele ocurrir a altas horas de la noche, por otra parte, se incluye “Leyendas Tradicionales” reforzando el sentido del libro y la preservación y revalorización de las leyendas tradicionales.



**MISTERIOS
ANDINOS**
-LEYENDAS TRADICIONALES-

Imagen 74. Identidad Gráfica-Logotipo

Autor. Robalino Ricardo (2023)



POSITIVO

NEGATIVO

COLOR CORPORATIVO

COLOR CORPORATIVO

Imagen 75. Identidad Gráfica – Colores

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.3. Tipografía

Se optó por una fuente tipográfica San Serif en una variación Bold para mostrar una sensación de solidez y misterio. La tipografía secundaria aporta con un toque de elegancia. Juntas nos envuelven visualmente mostrando la escancia del contenido.

SEYMOUR ONE REGULAR

DOSIS

Tipografía uso primario

Tipografía uso complementario

**A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z

**a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Imagen 76. Identidad gráfica – Tipografía

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.4. Cromática

El color principal que se utiliza es el Naranja el mismo que evoca alegría, juventud e innovación, se lo complementa con el color café que hace un llamado hacia la tierra, lo natural y rustico. Además con colores que refleja la sierra ecuatoriana, las montañas de los andes y la conexión con nuestras raíces.

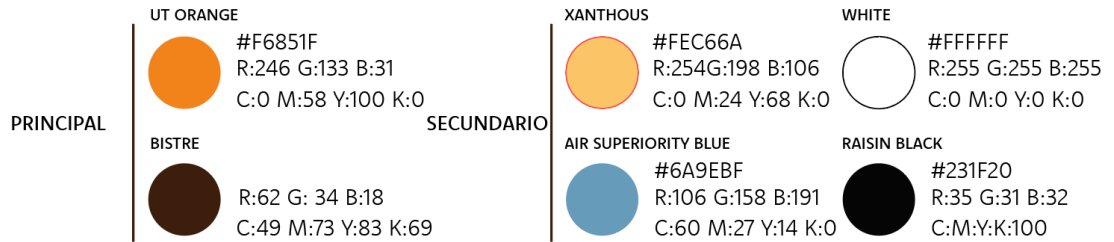


Imagen 77. Identidad gráfica – Cromática

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.5. Texto

La fuente tipográfica seleccionada para el desarrollo del contenido del libro, pertenece a la familia San Serif esto debido a que son más amigables con los niños. Esta tipografía se utilizará en un tamaño de 11 puntos que cumple con los parámetros de legibilidad.

En el caso de títulos se utilizará la misma fuente de la identidad visual del libro para mantener una gráfica constante, aportando fuerza a cada título de cada leyenda.

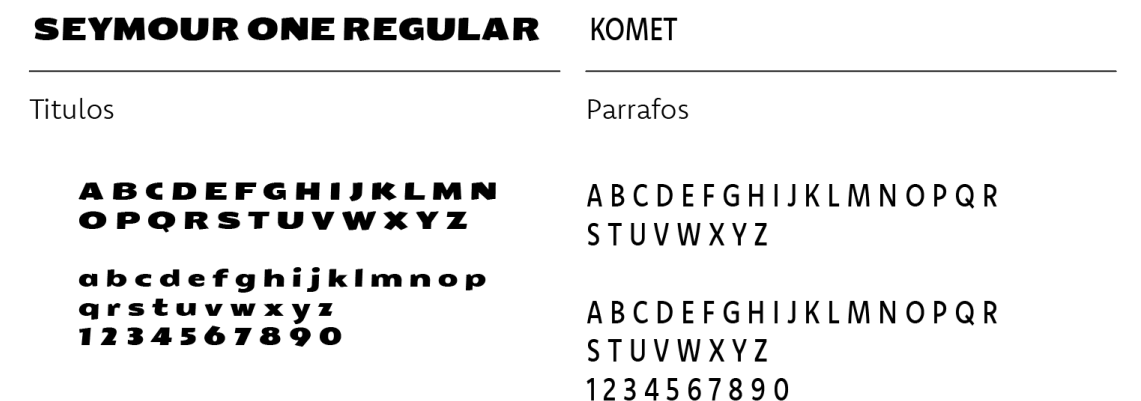


Imagen 78. Tipografía para textos y títulos

Autor. Robalino Ricardo (2023)

JERARQUIZACIÓN	TIPOGRAFÍA	TAMAÑO
A. TÍTULOS DE PRIMER NIVEL	SEYMOUR ONE	50-70 PT
B. SUBTÍTULOS	SEYMOUR ONE	20
C. PÁRRAFO BÁSICO	KOMET REGULAR	12
D. NUMERACIÓN	KOMET REGULAR	10

Imagen 79. Jerarquización de textos

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.6. Formato

Para este formato se tomó en cuenta los mecanismos que se van a utilizar además de la manipulación de los niños frente a este material creando así un formato de tamaño diferente a lo usual. El formato que se propone para este producto editorial es de 17cm x 26cm es un formato basado en la medida A4, es así que se espera tener una mejor manipulación por parte del público objetivo además de facilitar y abaratar costos de producción por parte de las imprentas.

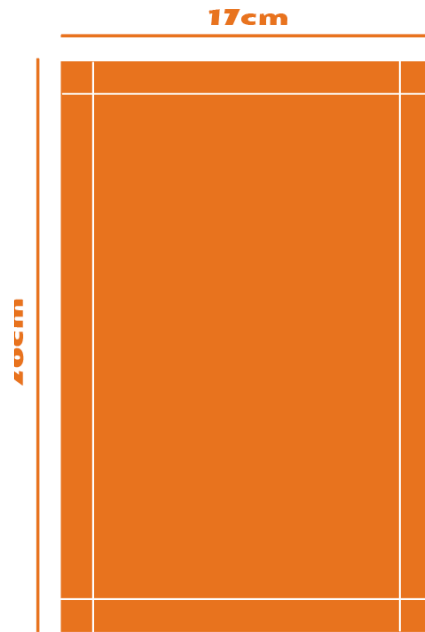


Imagen 80. Formato

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.7. Retícula

La estructura principal consta de una retícula modular de 6 x 8, debido a los elementos con los que tienen que generar variaciones. Se incluye un medianil de 5,3mm. Consta de un margen general de 15mm. Por último, se establece un sangrado de 1cm.

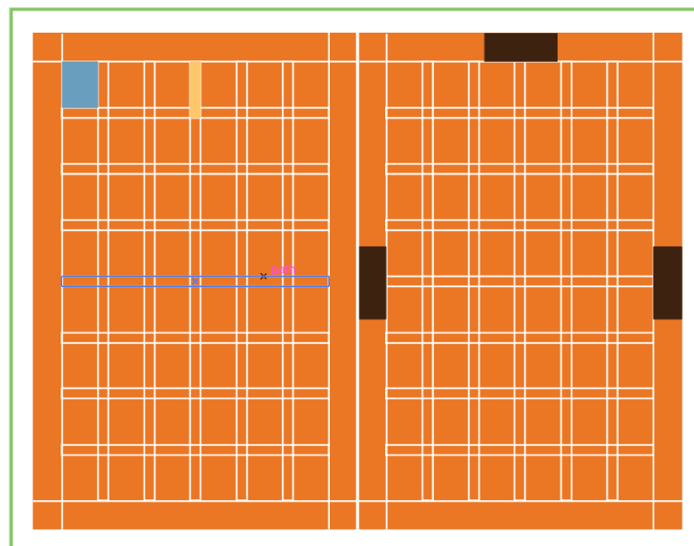


Imagen 81. Retícula

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.8. Acabados

Las hojas internas del producto se realizarán en cartulina plegable de 12 puntos con lo que se tendrá una perfecta movilidad y duración de los mecanismos, la portada se realizará en pasta dura. El producto tendrá un acabado brillante tanto en el externo como interno, el armado del producto será tipo sandwichado para darle mayor rigidez y ocultar los mecanismos.

5.1.4.9. Composición

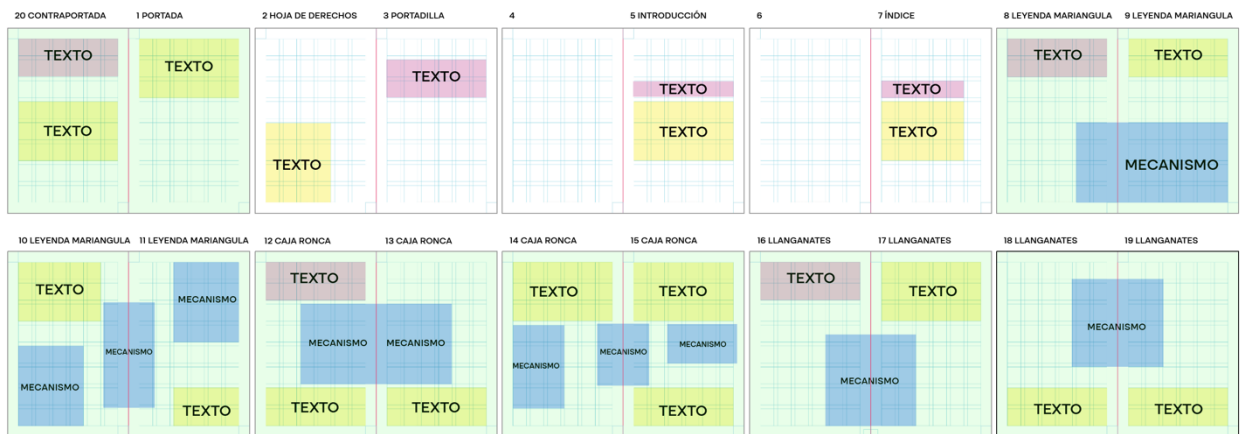


Imagen 82. Planillo

Autor. Robalino Ricardo (2023)

5.1.4.10. Jerarquía

Cada leyenda cuenta con personajes principales o acciones importantes que aportan al desarrollo de la narrativa, es por ello que en cada historia los personajes o paisajes realizan una acción o cuentan con un mecanismo. El objetivo principal es que la gráfica y los mecanismos pop up sean un aporte a la narrativa textual de las leyendas captando de mejor manera la atención del público.

5.1.4.11. Funcionalidad

En las entrevistas a los profesionales se pudo observar la necesidad de preservar estas narrativas ancestrales y transmitir las a las nuevas generaciones, ya que se han venido transmitiendo de forma oral, para llegar al público objetivo se mencionó la necesidad de crear un producto novedoso que logre llamar la atención de los niños. En la observación presentada con los niños se pudo analizar su respuesta positiva a los libros interactivos y la ilustración detallada.

5.1.4.12. Expresión creativa

El producto final del presente proyecto busca dar a conocer las leyendas tradicionales del Ecuador, en especial las adecuadas para los niños y que contengan un componente moralizador, con esto se busca generar una revalorización de las mismas y con ello la transmisión de leyendas a las nuevas generaciones.

5.1.5. Materiales e Insumos y/o productos y servicios

Tabla 44.

Materiales e insumos

Recursos	Descripción
Laptop	Macbook Pro 2015
Software de diseño	Adobe Illustrator
Software de redacción	Microsoft Word
Software de ilustración	Clip Studio Paint
Impresora	Prensa digital Ricoh Pro

Fuente: Elaborado por autor

5.1.6. Presupuesto

Tabla 45.

Presupuesto

Producto/servicio	Valor unitario	Cantidad	Valor Total
Diagramación por pliego	10	10	100
Ilustración por pliego	25	7	175
Diseño de mecanismos Pop up por pliego	10	7	70
Impresión	3,25	15	48,75
Armado	25	1	25
Portada y contraportada	25	1	25
		Total:	443,75

Elaborado por autor

5.1.6.1. Construcción del prototipo

Título del libro

“Misterios Andinos -Leyendas Tradicionales –

Diagramación del libro



Imagen 83. Diagramación del libro

Autor. Robalino Ricardo (2023)

Construcción de los personajes

En la elaboración de este libro se extrajo los personajes de cada los mismos que se diseñador en base a un mismo estilo, el canon de personajes se basa en dos cabezas con sus respectivas variaciones, los personajes cuentan con una colorización en luces y sombras los que generan un efecto 3D, este tipo de personajes hace referencia a las caricaturas de consumen los niños de la edad a la que va dirigida el presente libro.

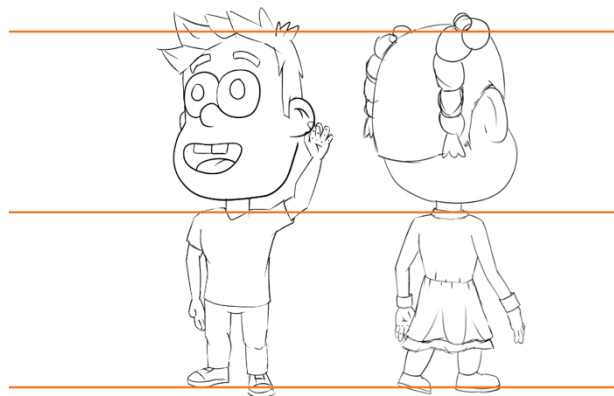


Imagen 84. Canon personajes

Autor. Robalino Ricardo (2023)



Imagen 85. Personajes colorizados

Autor. Robalino Ricardo (2023)

Escenarios

Los escenarios de igual forma que los personajes cuentan con profundidad, luces y sombras dependiendo de la procedencia de la luz, en cada historia el escenario es diferente de acuerdo a la situación y la narrativa.



Imagen 86. Escenario 2 La caja ronca

Autor. Robalino Ricardo (2023)



Imagen 87. Escenario 1 La caja ronca

Autor. Robalino Ricardo (2023)

Mecanismos

En el libro se usan los siguientes mecanismos.

PLEGADO EN PARALELO (ASIMÉTRICOS)

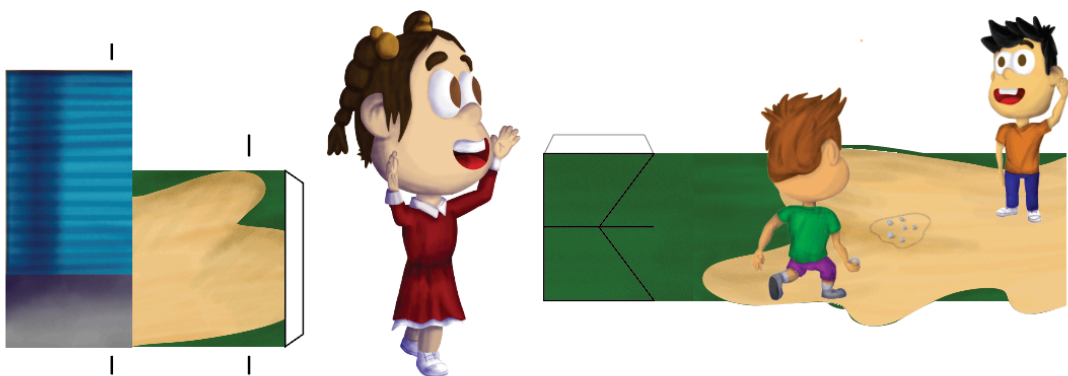


Imagen 88. Plegado en paralelo

Autor. Robalino Ricardo (2023)

PLEGADO EN PARALELO (SIMÉTRICOS)

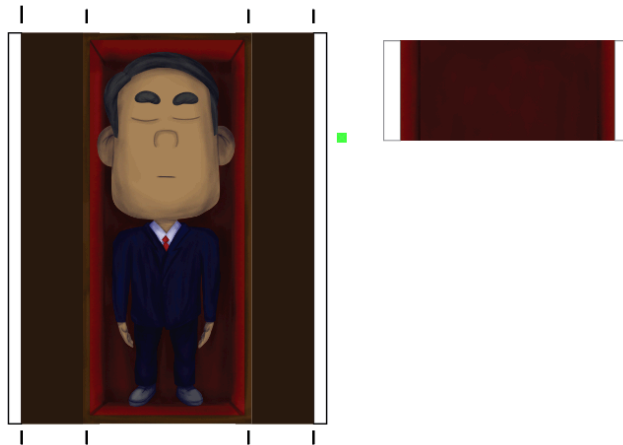


Imagen 89. Plegado en paralelo

Autor. Robalino Ricardo (2023)

TIRADORES

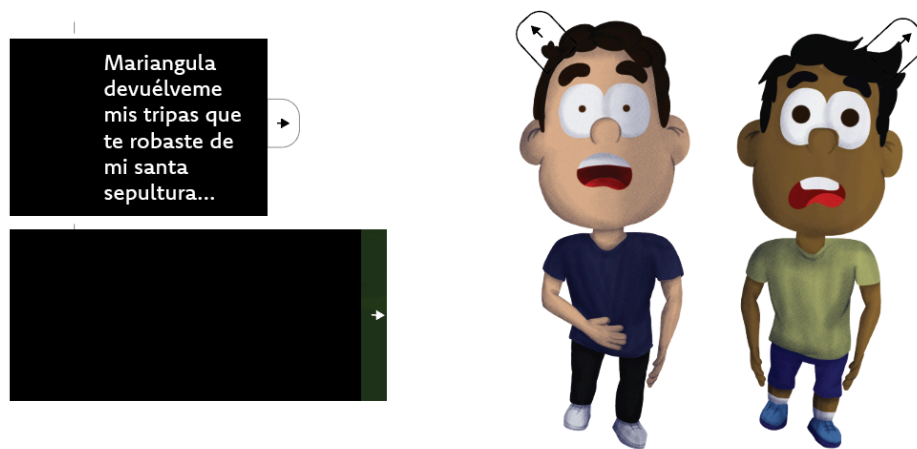


Imagen 90. Tiradores

Autor. Robalino Ricardo (2023)

MECANISMOS DE ELEVACIÓN

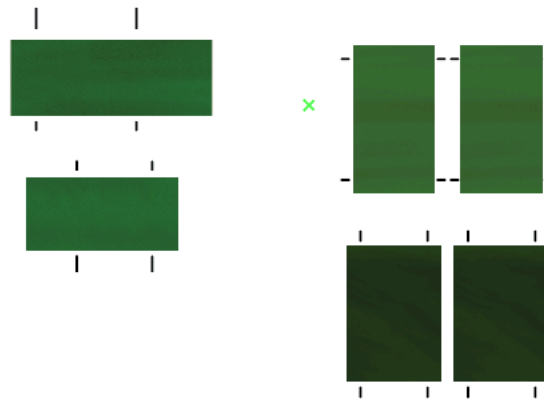


Imagen 91. Mecanismos de elevación

Autor. Robalino Ricardo (2023)

PLIEGUE EN V

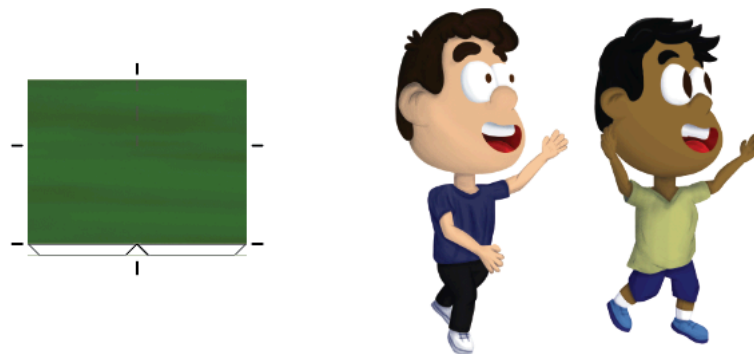


Imagen 92. Pliegue en V

Autor. Robalino Ricardo (2023)

Prototipo



Imagen 93. Portada

Autor. Robalino Ricardo (2023)



Imagen 94. Prototipo Leyenda Mariangula

Autor. Robalino Ricardo (2023)



Imagen 95. Prototipo Leyenda La caja ronca

Autor. Robalino Ricardo (2023)

Se puede visualizar el libro de manera digital y el manual de estilos en el siguiente enlace de Google Drive

https://drive.google.com/drive/folders/1pJPLh1tvbF1wpIVCbLP8eWIGHNaidbC_?usp=sharing

5.1.7. Validación de la propuesta

La propuesta se presentó a los docentes que imparten clases a los niños de quinto año de educación básica, en la que se pudo obtener la siguiente información.



Imagen 96. Validación propuesta

Autor. Ricardo Robalino (2023)



Imagen 97. Validación propuesta

Autor. Ricardo Robalino (2023)

Kevin Andrade

Germánico Ruiz

Estella Zambrano

Un punto clave es que el libro no es muy extenso muchas veces los niños ven el grosor del libro la extensión del libro ya no lo quieren leer no, entonces es muy fundamental esa parte no que el libro no es muy extenso, es muy conciso en las cosas que quiere transmitir, entonces sería muy bueno implementarlo para que los niños mediante el juego, la interactividad ellos puedan aprender de estas culturas, si sería bueno manejar quizás un poco más la letra un poquito más grande

Los gráficos están bien muy llamativos con colores vivos, en relieve.

El hecho de que ya sea manipulable es un plus bastante grande, hay niños que son mucho más quinestésicos entonces les gusta estar solo tocando moneando entonces eso les va a llamar mucho más la atención que sea un libro que se pueda manipular está bastante bien.

El material esta también bastante bueno ya que, si el material fuera muy flácido, los niños tienen a romper muy fácilmente, entonces tiene que ser un material que aguante, el mismo hecho de ser interactivo la manipulación constante tiene que ser un material grueso.

Si igual comparto las cosas, pero si le veo un poquito más atractivo, más manipulable para ellos lo que les va a llamar más la atención.

Análisis

Análisis. Tras tener un feed back por parte de los docentes de quinto año de educación básica de la institución se puede concluir que el material propuesto como una herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales funciona, tanto en formato ya que es un tamaño manipulable, en cuestión a ilustración ya que los colores al ser vivos llaman más la atención de los niños, y de material ya que al ser cartulina plegable tiene bastante resistencia y durabilidad. Este tipo de materiales valen la pena replícalos y continuar su elaboración ya que si ayuda a revalorizar nuestros conocimientos ancestrales.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

La problemática que nace del desconocimiento de las leyendas tradicionales del Ecuador por parte de las nuevas generaciones, lo cual involucra diversos factores tanto sociales, educativos y gubernamentales, lo que desemboca en una pérdida de la identidad cultural del país. En el ámbito social, estos factores se ven afectados por el proceso de globalización que vivimos, además de la adopción de culturas extranjeras como la mexicana que ha tenido un gran impacto en nuestro territorio, otro punto que afecto en el ámbito social, es la apareció del COVID-19 en la que se redujo la población de adultos mayores del país, lo que perjudicó la trasmisión de leyendas a las nuevas generaciones

De igual manera, las distintas entidades gubernamentales como los municipios, casa de la cultura, Ministerio de Cultura y el Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación, son un parte fundamental para la preservación de estos saberes ancestrales, sin embargo, existe una notable deficiencia en la organización de eventos que promuevan las leyendas traccionales, así como una falta de presupuesto para desarrollar proyectos, lo que desemboca en una falta de difusión las leyendas tradicionales del país, afectando directamente a las nuevas generaciones.

En el ámbito educativo se puede concluir que los esfuerzos que realizan las escuelas son mínimos y se ven ligados a una malla curricular en la que las leyendas se muestran tan solo como conceptos y ejemplo para diferenciar entre un mito y una leyenda, pero se les brinda un conocimiento profundo sobre las leyendas tradicionales del Ecuador.

Por otro lado, en conjunto con los docentes de la Unidad Educativa San Pio “X”, los expertos en libros pop up y los gestores culturales, se pudo determinar que existe una deficiencia de conocimiento de las leyendas tradicionales en lo niños, lo que guarda relación con la falta de material específico para los niños que les pueda llamar la atención y ayudar al aprendizaje de las leyendas.

Para concluir, es esencial general interés en los niños por las leyendas tradicionales del Ecuador, entendiendo este contexto el diseño gráfico desempeña un papel crucial en la creación de un libro interactivo estilo pop-up, ya que es una forma llamativa de

transmitir historias a los niños y contribuye significativamente a la difusión y por consiguiente a la preservación y revalorización de las diferentes leyendas tradicionales del Ecuador.

Otro punto importante que se puede concluir es el alto costo que tiene realizar este tipo de productos ya que se los vendría a realizar de manera casi artesanal, ya que en el país no se cuenta con la maquinaria necesaria para realizar los troqueles de tirajes largos de libros pop up.

6.2. Recomendaciones

- Tras haber realizado el correspondiente análisis y recopilación de datos se puede recomendar a las entidades gubernamentales nacionales y seccionales, promuevan espacios para difundir leyendas, además brinden el apoyo necesario a autores de libros, diseñadores, ilustradores para crear proyectos que puedan difundir de diferente manera estas narrativas ancestrales.
- En cuando a las Unidades Educativas se recomienda ampliar su malla curricular para que los docentes puedan explorar estos conocimientos, además de utilizar materiales gráficos que puedan fomentar el interés de los niños por las leyendas tradicionales del Ecuador, asegurando así la preservación de nuestro patrimonio cultural.
- En Ecuador no contamos con la maquinaria necesaria para realizar tirajes largos de libros Pop-up por ello se recomienda generar vínculos con imprentas y editoriales en china, donde tiene la maquinaria y la capacidad operativa para generar este tipo de producciones, a su vez esto impartiría directamente en una reducción de costo en la fabricación de este tipo de libros interactivos.
- Una vez se ha concluido el proyecto se recomienda utilizar esta investigación como base para realizar más proyectos y campañas, se propone realizar una campaña transmedia para poder lograr un mayor impacto con las leyendas ecuatorianas. Abarcando no solo medios físicos sino también medios digitales y redes sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- García Canclini, N. (1987). *Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano*. D.F., México: Grijalbo.
- El Universo. (25 de octubre de 2019). *Cuántas nacionalidades y pueblos indígenas hay en Ecuador*. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/10/25/nota/7575452/cuantas-nacionalidades-pueblos-indigenas-hay-ecuador/>
- UNESCO. (27 de mayo de 2022). *Lanzamiento del concurso "Historias de mi lugar"*. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/news/lanzamiento-del-concurso-historias-mi-lugar>
- Peña Nieto, E. (11 de junio de 2014). *¡Vívelo para creerlo!* Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/ejn/articulos/vivelo-para-creerlo>
- Pérez Ruiz, M. L. (03 de diciembre de 2019). Jóvenes indígenas en América Latina: reflexiones para su investigación desde la antropología. *Anuario Antropológico*, 44(2), 24-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=26476>
- Salguero, P. (13 de mayo de 2019). *Campaña Conversemos en nuestros idiomas*. Obtenido de issuu: https://issuu.com/priscilasalguero/docs/_presentacio_n_lenguas_indi_genas_0df3fc90325c03
- La Hora. (26 de septiembre de 2022). *Jerga mexicana toma fuerza entre los jóvenes ambateños*. Obtenido de La Hora: https://www.lahora.com.ec/tungurahua/jerga-mexicana-toma-fuerza-jovenes-ambatenos/?fbclid=IwAR31LD_VGGLVSE0ZcM82ycfKJF29ti3Re78VgAf7e8qlPqwJBTd7xa3PudM
- Brenes, M. J. (26 de Mayo de 2016). *La globalización amenaza las expresiones culturales latinoamericanas*. Obtenido de EFE: <https://efe.com/espana/2016-05-26/la-globalizacion-amenaza-las-expresiones-culturales-latinoamericanas/>

- Álvarez Buscan, F. B. (2018). *Causas que generan la pérdida de vestimenta cañari en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac (Tesis de grado)*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca.
- Garcés Ulloa, A. B. (2017). *Difusión de contenidos de grupos culturales de Ambato y la innovación social en la ciudad (Tesis de pregrado)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Barrera Sánchez, C. G. (2018). *Semiótica de la cultura indígena Salasaca para la aplicación en el diseño de módulos de exhibición (Tesis de pregrado)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Bermeo Mejía, L. P., & Collado, J. (2021). Globalización y aculturación: la influencia de los medios de comunicación en la Educación Intercultural de Ecuador. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, 2(30), 167-188.
- NU. CEPAL. (2014). : *Los pueblos indígenas en América Latina: avances en el último decenio y retos pendientes para la garantía de sus derechos*. Santiago, Chile: CEPAL.
- Gobierno del Ecuador. (s.f). *Agenda Cultural y Patrimonial*. Obtenido de Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/agenda-cultural-y-patrimonial/>
- TODOPATRIMONIO. (28 de julio de 2020). *Proyecto internacional: Reconéctate con tu cultura. Dibuja tu patrimonio*. Obtenido de TODOPATRIMONIO: <http://todopatrimonio.com/proyecto-internacional-reconectate-cultura-dibuja-patrimonio/>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador de 2008*. Quito: Asamblea Nacional.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de oportunidades 2021-2025*. Quito: Secretaría Nacional de Planificación.
- Asamblea Nacional. (2016). *Ley Orgánica de Cultura*. Quito: Asamblea Nacional.
- Asamblea Nacional. (2013). *Ley Orgánica de Comunicación*. Quito.

- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Asamblea Nacional.
- Armstrong, G., & Kotler, P. (2013). *Fundamentos de Marketing*. México: Pearson Educación.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual* (Segunda ed.). Barcelona: Editorial GG.
- Esteban Talaya, Á., de Madariaga Miranda, J., Narros González, M. J., Olarte Pascual, C., Reinares Lara, E. M., & Saco Vázquez, M. (2008). *Principios de Marketing* (Tercera ed.). Madrid: ESIC EDITORIAL.
- Chandler, D. (1998). *Semiótica para principiantes*. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Editorial GG.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (Séptima ed.). Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Hoyos Ballesteros, R. (2016). *Branding: el arte de marcar corazones*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Costa, J. (2009). *Identidad corporativa*. México: Editorial Trillas.
- Ordoñez Mozo, B. O. (2017). *Estrategias audiovisuales y su vinculación con el turismo de la ciudad de Ambato (Tesis de pregrado)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Nieto Moya, J. P. (2022). *Diseño audiovisual como herramienta de apoyo para erradicar la xenofobia en la ciudad de Ambato (Tesis de pregrado)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Jerez Yansapanta, E. J. (2022). *Campaña de reactivación turística como instrumento para fortalecer el turismo cultural y reconocimiento del mercado artesanal Kayak Raymi del pueblo Salasaka de la provincia de Tungurahua (Tesis de pregrado)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.

- Sterman, A. (2014). *Cómo crear marcas que funcionen : branding paso a paso*. España: Editorial Nobuko.
- Pardo, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*. Pamplona: EUNSA.
- Martínez Abadía, J., & Fernández Díez, F. (2010). *Manual del productor audiovisual*. Barcelona: El Ciervo 96.
- Ferrés, J. (1994). *Vídeo y educación*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Marqués Graells, P. (1995). *Introducción al lenguaje audiovisual*. Barcelona: DIM.
- Sánchez Navarro, J., & Lapaz Castillo, L. (2015). *¿Cómo analizar una película desde un punto de vista narrativo?* Barcelona: Editorial UOC.
- Bestard Luciano, M. (2011). *Realización Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Jakobson, R. (1981). *Lingüística y poética*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Freire Sánchez, A. (2017). *¿Cómo crear un storytelling de marca: De la teoría a la práctica profesional*. Barcelona: Editorial UOC.
- Perona, A. M. (2011). *El aprendizaje del guion audiovisual: Fundamentos, Metodología y Técnicas*. Córdoba: Editorial Brujas.
- Aranda Juárez, D. (2012). *Guión audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Miranda García, F. J. (2015). *Técnicas de guión cinematográfico: la anticipación como acción resolutive (Tesis de doctorado)*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Hart, J. (2001). *La técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Sémblér, C. (2006). *Estratificación social y clases sociales. Una revisión analítica de los sectores medios*. Santiagp: Naciones Unidas.
- Harris, M. (2001). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza Editorial.

- Páramo Morales, D. (2004). *Marketing su esencia conceptual*. Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- Berdichewsky , B. (2002). *Antropología social: introducción*. Santiago: LOM Ediciones.
- Enesco, I. (1995). *La comprensión de la organización social en niños y adolescentes*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Arnaus, R. (1996). *Complicitat i interpretació. El relat d'una etnografia educativa [Complicidad e interpretación. El relato de una etnografía educativa]*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- García Uceda, M. (2008). *Las claves de la publicidad* (Sexta ed.). Madrid: Editorial ESIC.
- Stanton, W., Etzel, M., & Walker, B. (2007). *Fundamentos de Marketing* (Decimocuarta ed.). México D.F: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES.
- Durango, A. (2018). *Mercadotecnia en los Medios Sociales* (Tercera ed.). CreateSpace.
- Rodríguez Soriano, M. O. (2021). Identidad, cultura y etnicidad: una aproximación teórica. Apuntes acerca de la problemática sociocultural e identitaria de los latinos en Estados Unidos. *Novedades en Población*, 16(32).
- Amezcuca, M. (2009). Diversidad cultural ¿Qué nos dice la Investigación? *SciELO*, 18(2).
- Landa, R. (2016). *El diseño en la publicidad*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Fernández Armijo, D. L., & Pauta Campoverde, J. P. (2012). *Propuesta de estrategia de publicidad ATL, BTL y TTL al sector del calzado en el cantón Gualaceo para lograr un posicionamiento en el cantón Cuenca provincia de Azuay (Tesis de pregrado)*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca.
- Escobar, T. (2013). Arte indígena: el desafío de lo universal. *Casa de las Américas*(271), 3-18.
- Veloz Avila, N. I. (1993). Cultura, identidad y política: El nacionalismo y los nuevos cambios sociales, de Ernest Gellne. *Sociológica*, 8(21).
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2023). *Plan Sectorial de Cultura y Patrimonio*. Quito: Ministerio de Cultura y Patrimonio.

- Fuentes, A. (s.f.). *Hitos de la cultura en Ecuador 2022*. Obtenido de Observatorio de Políticas y Economía de la Cultura: <https://observatorio.uartes.edu.ec/2022/12/29/hitos-de-la-cultura-en-ecuador-2022/>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2023). *Rendición de Cuentas 2022*. Quito: Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- PRIMICIAS. (2021). *Casa de la Cultura: núcleos se quedan sin dinero para proyectos en 2021*. Obtenido de PRIMICIAS: <https://www.primicias.ec/noticias/cultura/nucleos-casa-cultura-sin-dinero-2021/>
- Villalva Cassanello, G. (26 de agosto de 2021). *Presupuesto para Eventos Culturales*. Obtenido de La Hora: <https://www.lahora.com.ec/editorial/columnistas-regionales/presupuesto-para-eventos-culturales/>
- MCYP. (s.f.). *Día Nacional de la Cultura en Tungurahua*. Obtenido de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/dia-nacional-de-la-cultura-en-tungurahua/>
- Maisanche, F. (2 de septiembre de 2018). *Los colectivos mostraron su cultura en Tungurahua*. Obtenido de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/actualidad/cultura/colectivos-cultura-tungurahua-jovenes-integracion.html>
- MCYP. (2020). *Ecuador 2020: Plan Integral de Contingencia para las Artes y la Cultura*. Obtenido de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ecuador-2020-plan-integral-de-contingencia-para-las-artes-y-la-cultura/>
- MCYP. (14 de junio de 2022). *El Ministerio de Cultura y Patrimonio presentó los resultados de la Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. Obtenido de Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/>

- Timbela Vargas, K. (2022). *Campaña informativa como aporte para concientizar e informar sobre la importancia del bienestar emocional en adolescentes de 14 a 18 años en la ciudad de Ambato (Tesis de pregrado)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Gobierno Provincial de Tungurahua. (2019). *Agenda Cultural de Tungurahua*. Ambato: Gobierno Provincial de Tungurahua.
- Zambrano Rendón, D. P. (2020). Importancia del diseño gráfico en la cultura de Ecuador: íconos de un imaginario popular. *ComHumanitas*, 11(3), 126-145.
- Terán Pacheco, A. X. (2020). Análisis de los portafolios digitales de diseñadores gráficos ecuatorianos y posibilidades de acceso a mercados nacionales e internacionales, mediante el uso de la red social Behance. *ComHumanitas*, 11(3), 126-145.
- Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Universidad y Sociedad*, 7(3).
- Oré Rocca, C. (2010). La etnicidad y sus usos. Reflexiones acerca de la difusión de la etnicidad. *Identidades, ciudadanías e Estado*, 7.
- Gellner, E. (2020). *Cultura, identidad y política: El nacionalismo y los nuevos cambios sociales*. Barcelona: Barcelona.
- Waisgrais, S., & Sarabia, M. (2008). *Heterogeneidad social y productiva: caracterización del trabajo informal en el Gran Buenos Aires*. Buenos Aires.
- Marramao, G. (2006). *Pasaje a Occidente - Filosofía y Globalización*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Alvargonzález, D. (2002). Del relativismo cultural y otros relativismos. *El Catoblepas*(8), 13.
- Warnier, J.-P. (2001). *La mundialización de la cultura*. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Bolívar, E. (2010). *Definición de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Rama, A. (2004). *Transculturación narrativa en América Latina*. México: Siglo XXI Editores.
- Grueso, D. I. (2003). ¿Qué es el multiculturalismo? *El Hombre y la Máquina*, 20(21), 16-23.
- del Río, A. (2013). *Tawantinsuyo 5.0: Cosmovision Andina*. Estados Unidos: Palibrio LLC.
- Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31.
- Esteinou Madrid, J. (2010). Los medios de información colectivos y la reproducción de la memoria social. *SciELO*, 6(1).
- Austen, J., & Shauna Lynch, D. (2004). *Persuasion*. New York: Oxford World's Classics.
- Laborda Gil, X. (2012). *De retórica: la comunicación persuasiva*. Barcelona: Editorial UOC.
- Angeles Rocca, E. (2020). *El papel de la publicidad social como herramienta educativa (Tesis de grado)*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- Quijada, M., Bernand, C., & Arnd, S. (2001). *Homogeneidad y nación: con un estudio de caso : Argentina, siglos XIX y XX*. España: MaterPrint.
- Hidalgo, J., Schiappacasse, V., Niemeyer, H., Aldunate, C., & Mege, P. (1996). *Culturas de Chile, Volumen 1*. Santiago: Editorial Andres Bello.
- González , K. (25 de julio de 2015). *Influencia de las revistas infantiles en la percepción y comportamiento de los niños: caso de la revista La Pandilla, en relación a las revistas Elé y Veo Veo*. Obtenido de Quito: Universidad de los Hemisferios, 2015: <https://dspace.uhemisferios.edu.ec/items/f0a2732b-797c-4822-905f-a18ad33130c7>
- Santi-León, F. (08 de Febrero de 2019). *Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios*. Obtenido de ciencia UNEMI: <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>

- Sánchez , E. (2021). *ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS EN EL SEGMENTO “APRENDER LA TELE” Y SU APORTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 8 AÑOS*. Obtenido de UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21531/1/TTQ510.pdf>
- Mena, P., & Arreaza, , H. (Octubre de 2018). *Entre nieblas Mitos, historias y leyendas del páramo*. Obtenido de Comunidad Andina: <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43566.pdf>
- GoRaymi. (2021). *Leyendas y cuentos en Provincia de Tungurahua*. Obtenido de GoRaymi: <https://www.goraymi.com/es-ec/tungurahua/leyendas-cuentos/todas-publicaciones-e6ba4c833>
- Montalvo, D. (14 de agosto de 2013). *Ambato cuida su patrimonio cultural*. Obtenido de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador/ambato-cuida-patrimonio-cultural.html>
- Carrillo , P. (3 de octubre de 2018). *Historia, cultura y naturaleza en Ambato*. Obtenido de La Hora: <https://www.lahora.com.ec/noticias/historia-cultura-y-naturaleza-en-ambato/>
- Fabara , F., & Parada , A. (febrero de 2019). *Arquetipos de la narrativa visual escolar como modo de difusión de la identidad nacional ecuatoriana*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29387>
- Tibán Galo Álvaro, & Coque , E. (febrero de 2017). *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*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/25026>
- Quispillo , M., & Escandón, P. (2022). *Narrativa Transmedia y Patrimonio Intangible: Proyecto de una Biblia Transmedia sobre las leyendas tradicionales del Ecuador, dirigida a niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Liceo Policial*

Chimborazo. Obtenido de Universidad Central del Ecuador:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28062>

Suárez, C., & Santos, D. (8 de abril de 2021). *La realidad aumentada como herramienta de difusión de leyendas ambateñas para niños de 8 a 9 años*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario:
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32682>

Pérez, J. (28 de abril de 2021). *DEFINICIÓN DE SOCIEDAD*. Obtenido de Definicion.DE: <https://definicion.de/sociedad/>

Westreicher, G. (1 de septiembre de 2020). *Sociedad*. Obtenido de Economipedia:
<https://economipedia.com/definiciones/sociedad.html>

UNESCO. (10 de Noviembre de 2021). *Presentación del informe sobre los futuros de la educación*. Obtenido de UNESCO : <https://www.unesco.org/es/education>

Contreras, R. (21 de Enero de 2022). *La educación: hacia un derecho humano*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-91932021000100091

Llanga, E., & López, C. (12 de febrero de 2019). *METODOLOGIA DEL DOCENTE Y EL APRENDIZAJE*. Obtenido de Eumed.net:
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/docente-aprendizaje.html#:~:text=M%C3%A9todo%20de%20ense%C3%B1anza%20pedag%C3%B3gico,logro%20de%20los%20objetivos%20propuestos%E2%80%9D>

Izquierdo, C. (2005). *TRADICIÓN ECLESIAL Y TRADICIONES CULTURALES*. Obtenido de Universidad de Navarra: <https://revistas.unav.edu/index.php/scripta-theologica/article/download/13580/12989/>

Uzandivares, G. (1 de julio de 2021). *Charlas Educativas*. Obtenido de scribd:
<https://es.scribd.com/document/512733455/CHARLAS-EDUCATIVAS#>

Packer, A., & Santos, S. (1 de Agosto de 2019). *Ciencia abierta y el nuevo modus operandi de comunicar la investigación – Parte I*. Obtenido de Scielo:

<https://blog.scielo.org/es/2019/08/01/ciencia-abierta-y-el-nuevo-modus-operandi-de-comunicar-la-investigacion-parte-i/>

Klug, M., & Peralta, N. (Abril de 2019). *Tutorías universitarias. Percepciones de estudiantes y personal tutor sobre su uso y funcionamiento*. Obtenido de Scielo: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582019000100319#:~:text=Se%20visualiza%20que%20algunos%20textos,educativa%20\(Rodr%C3%ADguez%2C%202004\).](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582019000100319#:~:text=Se%20visualiza%20que%20algunos%20textos,educativa%20(Rodr%C3%ADguez%2C%202004).)

Franco , P., & Matas, A. (15 de junio de 2019). *Metodologías emergentes e innovadoras*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/334152722_Metodologias_emergentes_e_innovadoras

Real , S., & Ramírez , S. (27 de junio de 2020). *LAS METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA*. Obtenido de Aula de Encuentro: <https://www.repo-ciie.dfie.ipn.mx/pdf/1049.pdf>

Mosquera , I. (28 de enero de 2019). *El aprendizaje por proyectos: una apuesta de futuro con muchos años de recorrido*. Obtenido de unir: <https://www.unir.net/educacion/revista/el-aprendizaje-por-proyectos-una-apuesta-de-futuro-con-muchos-anos-de-recorrido/>

Gorgoso , A. (30 de noviembre de 2020). *¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?* Obtenido de Dosacordes: <https://www.dosacordes.es/web/que-es-el-aprendizaje-basado-en-proyectos/>

Hernández , P., & del Rocío, V. (3 de Noviembre de 2021). *La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000700030

Ventosilla, D., & SantaMaría, H. (27 de febrero de 2021). *Aula invertida como herramienta para el logro de aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios*. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1043.pdf>

- Rawson, M. (February de 2021). *Waldorf Education for the Future: A framework for curriculum practice*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/349493776_Waldorf_Education_for_the_Future_A_framework_for_curriculum_practice
- Dennis, B. (21 de Octubre de 2019). *What Is Thinking-Based Learning?* Obtenido de netcomdirect: <https://www.netcomdirect.com/what-is-thinking-based-learning/>
- Latorre, C., & Vázquez, S. (2 de marzo de 2021). *Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412020000100128
- García, A. (1 de junio de 2021). *Norma social*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/norma-social.html>
- Colomina, C. (diciembre de 2022). *El mundo en 2023: diez temas que marcarán la agenda internacional*. Obtenido de CIDOB50: https://www.cidob.org/es/publicaciones/serie_de_publicacion/notes_internacionales_cidob/283/el_mundo_en_2023_diez_temas_que_marcaran_la_agenda_internacional
- Flores, N. (5 de diciembre de 2022). *¿Qué son los valores sociales?* Obtenido de Tecnológico de Monterrey: <https://blog.maestriasydiplomados.tec.mx/que-son-los-valores-sociales>
- Donalicio, Y. (23 de agosto de 2022). *LA IMPORTANCIA DE LOS VALORES EN NUESTRA SOCIEDAD*. Obtenido de Universidad de Panamá: <https://uphacialaluz.com/2022/08/23/la-importancia-de-los-valores-en-nuestra-sociedad/#:~:text=Algunos%20autores%20lo%20definen%20como%3A&text=%E2%80%9CLos%20valores%20son%20todas%20las,que%20tambi%C3%A9n%20pueden%20ser%20artificiales.>
- Carrasco, E. (septiembre de 2017). *Relación cronológica entre la ley y la realidad social. Mención particular sobre la "elasticidad de la ley"*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-00122017000100015

- Polo , M. (9 de marzo de 2020). *LEY SOCIAL Y VIDA HUMANA*. Obtenido de Universidad Nacional Mayor de San Marcos: <https://letras.unmsm.edu.pe/blog/apuntes/ley-social-y-vida-humana/>
- Sampson, A. (27 de Mayo de 2022). *You're on the guest list: here are the new modern status symbols*. Obtenido de Tatler: <https://www.tatler.com/article/the-new-modern-status-symbols>
- México, B. (21 de junio de 2021). *Berlitz*. Obtenido de Lenguaje, dialecto e idioma - ¿Cuál es la diferencia?: <https://www.berlitz.com/es-mx/blog/lenguaje-dialecto-e-idioma-cual-es-la-diferencia#:~:text=El%20idioma%20es%3A,%2C%20expresiones%2C%20graf%C3%ADa%20y%20coherencia.>
- Peiró, R. (1 de noviembre de 2020). *Economipedia*. Obtenido de Idiosincrasia: <https://economipedia.com/definiciones/idiosincrasia.html>
- Guanipa , L., & Angulo, M. (junio de 2020). *La identidad social en la educación: hacia una participación ciudadana*. Obtenido de Ciencia: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2415-09592020000100155#:~:text=La%20identidad%20social%20se%20muestra,la%20toma%20de%20decisiones%20ciudadanas.
- Rodríguez, R. (3 de Marzo de 2015). *Creencias acerca de la interculturalidad y las prácticas educativas interculturales de los estudiantes universitarios de educación social en el contexto español*. Obtenido de Universidad Pablo de Olavide, España: <https://www.redalyc.org/journal/132/13244824008/html/>
- Lira, V. (1 de marzo de 2020). *Las Tradiciones y su Importancia*. Obtenido de VailDaily: <https://www.vaildaily.com/news/vail-vida-latina/las-tradiciones-y-su-importancia/>
- González , J. (abril de 2019). *Signo y símbolo en la Sociedad, retos educativos*. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2310-02652019000100008#:~:text=Cuando%20un%20signo%20no%20s%C3%B3lo,aleg%C3%B3rica%2C%20se%20conoce%20como%20s%C3%ADmbolo.

- Crossman, A. (5 de Noviembre de 2019). *The Importance Customs in Society*. Obtenido de ThoughtCo.: <https://www.thoughtco.com/custom-definition-3026171>
- Sarricolea, P., & Fuentealba, M. (2021). *NFLUENCIA DEL CLIMA Y LAS ACTIVIDADES HUMANAS SOBRE LOS*. Obtenido de Repositorio UCHILE UNIVERSIDAD DE CHILE: <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/186648/MODERNIDAD-Y-PATRIMONIO.pdf?sequence=1>
- UNESCO. (6 de Agosto de 2021). *Patrimonio material e inmaterial: definición, diferencias y ejemplos*. Obtenido de IGECA: <https://igeca.net/blog/389-patrimonio-material-e-inmaterial-definicion-diferencias-y-ejemplos>
- González , G. (20 de junio de 2019). *Tradición oral como patrimonio cultural intangible de la Ciudad de Texcoco de Mora: Conocer para valorar*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México: <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/105447>
- Meneses , C. (2020). *ANÁLISIS DE TRADICIONES Y EXPRESIONES ORALES DE LA CIUDAD DE EL ÁNGEL COMO FACTOR DE DESARROLLO TURÍSTICO*. Obtenido de rraae: https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UTN_ab082e19cc4d49b644e4f75878079ce3
- Morales, A. (26 de febrero de 2021). *¿Qué es una leyenda?* Obtenido de Diccionario de Dudas: <https://www.diccionariodedudas.com/leyenda/>
- Ortiz, M. (2017). *15 leyendas cortas para niños*. Obtenido de Cultura Genial: <https://www.culturagenial.com/es/leyendas-cortas-para-ninos/>
- Martí, R. (20 de abril de 2023). *Historias de terror: 26 leyendas urbanas que dan mucho miedo*. Obtenido de esquire: <https://www.esquire.com/es/actualidad/a23862741/leyendas-urbanas-halloween/>
- Cinetto, L. (12 de diciembre de 2022). *Leyendas urbanas o las historias escalofrantes que las ciudades cuentan*. Obtenido de TaNtagORra: <https://tantagora.net/es/leyendas-urbanas-o-las-historias-escalofrantes-que-las-ciudades-cuentan/>

- Trios, S. (7 de enero de 2020). *Mito*. Obtenido de Ciencias Sociales Globales : <https://leyderecho.org/mito-2/>
- Pearson, H. (12 de noviembre de 2022). *Top 7 de canciones infantiles en inglés para practicar en el aula*. Obtenido de Pearson: <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/canciones-infantiles-en-ingles>
- Fernández , E. (29 de Enero de 2019). *Los Refranes o Dichos Populares*. Obtenido de Gobierno de Canarias: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceiplosdragos/2019/01/29/los-refranes-o-dichos-populares/>
- Yirda, A. (30 de agosto de 2021). *Poema*. Obtenido de ConceptoDefinicion: <https://conceptodefinicion.de/poema/>
- Imaginario, A. (22 de enero de 2021). *Música*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/musica/>
- Pérez, J. (30 de abril de 2021). *DEFINICIÓN DE TEATRO*. Obtenido de Definicion.DE: <https://definicion.de/teatro/>
- Pérez, M. (22 de julio de 2022). *Definición ›D› Humanidades ? › Danza*. Obtenido de ConceptoDefinicion: <https://conceptodefinicion.de/danza/>
- Apud, I. (octubre de 2019). *Creencias, Rituales y Memoria. Una introducción a la Ciencia Cognitiva de la Religión*. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.edu.uy/pdf/pcs/v9n1/1688-7026-pcs-9-01-182.pdf>
- Méndez, D. (29 de marzo de 2023). *¿Por qué el Ceremonia se llama así? Origen y de dónde viene el nombre del Festival*. Obtenido de tk tikitakas: <https://mexico.as.com/tikitakas/por-que-el-ceremonia-se-llama-asi-origen-y-de-donde-viene-el-nombre-del-festival-n/>
- Nediger, M. (21 de Octubre de 2020). *Cómo usar la comunicación visual: Definición, ejemplos y plantilla*. Obtenido de venngage: <https://es.venngage.com/blog/comunicacion-visual/>

- Casarotto, C. (17 de Noviembre de 2021). *Comunicación visual: entiende qué es, ejemplos y su importancia en las empresas*. Obtenido de rockcontent blog: <https://rockcontent.com/es/blog/comunicacion-visual/>
- Icaza, F. I. (23 de abril de 2019). *El material concreto cómo base del aprendizaje*. Obtenido de GRUPOeducar: <https://www.grupoeducar.cl/noticia/el-material-concreto-como-base-del-aprendizaje/>
- Medialdea, A. (19 de Agosto de 2019). *Diseño y elaboración de material didáctico impreso*. Obtenido de Red Social Educativa: <https://redsocal.rededuca.net/disen-y-elaboracion-de-material-didactico-impreso>
- Martínez, A. (19 de agosto de 2021). *Definición de Lectura*. Obtenido de ConceptoDefinicion: <https://conceptodefinicion.de/lectura/>
- Baratz, C. (6 de mayo de 2019). *La «biblioterapia» usa el poder de los libros y su lectura para tratar de sanar a las personas*. Obtenido de Comunidad Baratz: <https://www.comunidadbaratz.com/blog/la-biblioterapia-usa-el-poder-de-los-libros-y-su-lectura-para-tratar-de-sanar-a-las-personas/>
- Martín , A. (6 de octubre de 2022). *Libros pop-up: características y mejor selección*. Obtenido de eresmama: <https://eresmama.com/libros-pop-up-caracteristicas-y-mejor-seleccion/>
- Blanco , J. (17 de Febrero de 2021). *¿Qué son los medios audiovisuales? Sus características y clasificación*. Obtenido de Free Content: <https://www.ipp.edu.pe/blog/medios-audiovisuales/>
- Ashikuzzaman, M. (18 de marzo de 2023). *Impact of Audio-Visual Materials in Teaching & Learning Process*. Obtenido de Lis Education Network: <https://www.lisedunetwork.com/definition-of-audio-visual-materials/>
- Sarokin, D. (9 de Abril de 2019). *5 Components of Multimedia*. Obtenido de CHRON: <https://smallbusiness.chron.com/5-components-multimedia-28279.html>
- Peiró, R. (1 de enero de 2021). *Emisor (comunicación)*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/emisor-comunicacion.html>

- Giani, C. (18 de noviembre de 2022). *ENCICLOPEDIA de ejemplos*. Obtenido de Emisor, receptor, mensaje, canal, código y situación: <https://www.ejemplos.co/emisor-receptor-mensaje-canal-codigo-y-situacion/>
- Coelho, F. (7 de agosto de 2017). *Significado de Mensaje*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/mensaje/>
- Dingwall, J., & Labrie, C. (octubre de 2018). *Canal de comunicación*. Obtenido de Libre Texts: [https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Ciencias_Sociales/Estudios_de_Comunicacion/Introducci%C3%B3n_a_la_Comunicaci%C3%B3n/Remix%3A_Fundamentos_de_comunicaci%C3%B3n_profesional_\(Dingwall%2C_Labrie%2C_McLennon_y_Underwood\)/01%3A_Fundaciones/01.4%](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Ciencias_Sociales/Estudios_de_Comunicacion/Introducci%C3%B3n_a_la_Comunicaci%C3%B3n/Remix%3A_Fundamentos_de_comunicaci%C3%B3n_profesional_(Dingwall%2C_Labrie%2C_McLennon_y_Underwood)/01%3A_Fundaciones/01.4%20)
- González , P. (23 de abril de 2018). *Código de la comunicación: ejemplos*. Obtenido de UNPROFESOR: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/codigo-de-la-comunicacion-ejemplos-2581.html>
- Workplace. (5 de febrero de 2022). *Explicación de la comunicación empresarial*. Obtenido de Workplace from meta: <https://es-la.workplace.com/blog/comunicacion-empresarial>
- Imaginario, A. (19 de marzo de 2020). *Función expresiva o emotiva*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/funcion-expresiva/>
- Roman, J. (7 de abril de 2021). *La Comunicación Fática*. Obtenido de todo sobre comunicacion: <https://todosobrecomunicacion.com/la-comunicacion-fatica/>
- Montoya, F. (3 de mayo de 2019). *Comunicación Informativa*. Obtenido de SCRIBD: <https://es.scribd.com/document/235338689/COMUNICACION-INFORMATIVA>
- Keung, L. (29 de Mayo de 2022). *60 conceptos básicos de diseño gráfico que deberías saber*. Obtenido de evantotuts+: <https://design.tutsplus.com/es/articles/60-design-terms-you-should-know--cms-34238>
- Decker, A. (15 de febrero de 2023). *What is Branding? Understanding its Importance in 2023*. Obtenido de hubspot blog: <https://blog.hubspot.com/marketing/branding>

- Mccready, R. (23 de Noviembre de 2021). *Las 8 tendencias de diseño gráfico que dominarán el 2022 [Infografía]*. Obtenido de venngage: <https://es.venngage.com/blog/tendencias-de-diseno/>
- Martínez , I. (16 de abril de 2021). *¿Qué es el diseño editorial?* Obtenido de Sigaris: <https://www.sigaris.es/que-es-el-diseno-editorial/>
- Eguaras, M. (12 de Mayo de 2022). *Acabados de impresión para hacer más atractivo tu libro*. Obtenido de Mariana Eguaras Consultoria Editorial: <https://marianaeguaras.com/acabados-de-impresion-para-hacer-mas-atractivo-tu-libro/>
- Moliz, A. (5 de Junio de 2019). *10 RECURSOS TIPOGRÁFICOS PARA DISEÑO EDITORIAL*. Obtenido de Rayitasazules: <https://www.rayitasazules.com/10-recursos-tipograficos-para-diseno-editorial/>
- Martinez, C. (10 de septiembre de 2021). *Qué es la textura y por qué es tan importante en el arte*. Obtenido de yubrain: <https://www.yubrain.com/humanidades/artes-visuales/definicion-de-textura-en-arte/>
- Izquierdo, T. (17 de junio de 2022). *PESO VISUAL: QUÉ ES EL PESO VISUAL EN UNA IMAGEN*. Obtenido de Tania Izquierdo blog: <https://taniaizquierdo.com/peso-visual/>
- De los Santos, R. (3 de febrero de 2018). *Introducción. Conceptos iniciales del Diseño Editorial*. Obtenido de Pensamiento Tipográfico: <https://roxanadelossantos.wixsite.com/disedit/post/introduccion-conceptos-iniciales-del-diseo-editorial>
- Vergara, S. (19 de julio de 2021). *Principios Universales de Diseño: Contraste*. Obtenido de ITDO: <https://www.itdo.com/blog/principios-universales-de-diseno-contraste/>
- Cerdá, S. (12 de Marzo de 2019). *JUSTIFICACIÓN Y ALINEACIÓN DE PÁRRAFOS EN INDESIGN*. Obtenido de Rayitasazules: <https://www.rayitasazules.com/justificacion-y-alineacion-de-parrafos-en-indesign/>

- del Río , B. (20 de Agosto de 2022). *Los elementos clave del diseño gráfico*. Obtenido de Fuego Yamana: <https://www.fuegoyamana.com/elementos-clave-del-diseno-grafico/>
- Ortiz, E. (17 de enero de 2022). *Tipos de imágenes aplicadas en el diseño editorial*. Obtenido de issuu: https://issuu.com/emmortiz/docs/tipos_de_imagenes_aplicadas_en_el_dise_o_editorial
- Cakanel, E. (2 de febrero de 2023). *Las 14 Principales Tendencias en Diseño Gráfico de 2023*<https://userguiding.com/es/blog/tendencias-diseno-grafico/>. Obtenido de UserGuiding: <https://userguiding.com/es/blog/tendencias-diseno-grafico/>
- Millán, B., & Sánchez, N. (marzo de 2020). *La Ilustración & el Diseño Editorial como Medio de Análisis y Estudio de la Ciudad de Lima*. Obtenido de unir: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/11114>
- Lupión, T. (enero de 2019). *Qué es el diseño 3D*. Obtenido de GMOLsolutions: <https://gmolsolutions.com/blog/diseno-3d-y-sus-beneficios/>
- Rodrigo , R. (11 de noviembre de 2020). *Marcas, iconos y símbolos en el diseño gráfico: aplicaciones y ejemplos*. Obtenido de estudiando: <https://estudiando.com/marcas-iconos-y-simbolos-en-el-diseno-grafico-aplicaciones-y-ejemplos/>
- López, A. (23 de marzo de 2022). *¿Qué es Una Infografía? (Ejemplos, Consejos y Cómo Hacer una)*. Obtenido de <https://piktochart.com/es/blog/que-es-una-infografia/>: Piktochart
- Rodríguez, D. (28 de julio de 2023). *Definición de Color*. Obtenido de Concepto Definición: <https://conceptodefinicion.de/color/>
- Carranza , A. (25 de Enero de 2022). *Aprende qué es la psicología del color y ¡dale emoción a tus proyectos!* Obtenido de crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/psicologia-del-color/>

- Mique , E. (Enero de 2022). *LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN EL DISEÑO GRÁFICO*. Obtenido de ESTUDIO MIQUE: <https://www.mique.es/la-importancia-del-color-en-el-diseno-grafico/>
- Losada, H. (3 de junio de 2020). *EL COLOR EN DISEÑO GRÁFICO, ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?* Obtenido de blog HELENA LOSAD: <https://helenalosada.es/el-color-en-el-diseno-grafico-significado-de-los-colores/>
- Llasera, J. (27 de noviembre de 2020). *Los 7 elementos visuales claves del diseño gráfico*. Obtenido de Imborrable: <https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/>
- Casebere, J. (24 de enero de 2021). *Juego de luz y sombra en la Arquitectura*. Obtenido de DominicanInteriorDesigners: https://dominicaninteriordesigners.com/juego_de_la_luz_y_la_sombra/
- Guest , A. (29 de junio de 2018). *¿Qué es el círculo cromático y cuál es su importancia en el diseño?* Obtenido de rockcontent blog: <https://rockcontent.com/es/blog/circulo-cromatico/>
- Carranza, A. (21 de Enero de 2022). *Importancia del color en el diseño: +5 claves para hacer brillar tus proyectos creativos*. Obtenido de crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/sabes-cual-es-la-importancia-del-color-en-tus-disenos-aqui-la-respuesta/>
- Lenis, A. (20 de diciembre de 2021). *Tipografías en diseño gráfico: importancia, tipos y fuentes más usadas*. Obtenido de hHubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/tipografia-diseno-grafico>
- Serrano , S. (21 de septiembre de 2022). *Importancia de la tipografía en el diseño grafico*. Obtenido de miMundoGrafico.e: <https://mimundografico.es/diseno-grafico/importancia-de-la-tipografia-en-el-diseno-grafico/>
- Lorenzo, H. (18 de octubre de 2022). *La importancia de la tipografía en el Diseño Gráfico*. Obtenido de hector.: <https://hectorlorenzo.net/blog/importancia-de-la-tipografia>

- Keung, L. (30 de junio de 2021). *Conceptos básicos de legibilidad y composición tipográfica: ¡Kerning, tracking, interlineado y más!* Obtenido de envatoutus+: <https://design.tutsplus.com/es/articles/readability-and-typesetting-basics-kerning-tracking-leading-and-more--cms-36859>
- Gonzalez, A. (10 de octubre de 2018). *La jerarquía en la tipografía*. Obtenido de Creativos online: <https://www.creativosonline.org/la-jerarquia-en-la-tipografia.html>
- Martins, I. (17 de noviembre de 2021). *La coherencia, un concepto imprescindible de la lingüística del texto*. Obtenido de CastellanoActual: <https://www.udep.edu.pe/castellanoactual/la-coherencia-un-concepto-imprescindible-de-la-linguistica-del-texto/>
- Rivas, S. (13 de marzo de 2021). *Tipografía en el Diseño Gráfico-Web*. Obtenido de seosve: <https://www.seosve.com/tipografia/>
- Gonzalez, S. (22 de octubre de 2019). *¿Qué es un diseño web responsive?* Obtenido de Cyberclick: <https://www.cyberclick.es/que-es/diseno-web-responsive>
- Lenis, A. (20 de diciembre de 2021). *Tipografías en diseño gráfico: importancia, tipos y fuentes más usadas*. Obtenido de Hubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/tipografia-diseno-grafico>
- Fundora, M. (1 de diciembre de 2021). *Consideraciones desde la tipografía para la legibilidad y lecturabilidad de los textos impresos*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2411-99702021000300067
- Durisotti, S. (2021 de noviembre de 3). *¿Qué es la legibilidad? Y por qué es importante para tu sitio web*. Obtenido de Qabiria: <https://qabiria.com/es/recursos/blog/que-es-la-legibilidad#:~:text=Cuando%20hablamos%20de%20legibilidad%2C%20nos,que%20un%20texto%20sea%20legible.>
- Pérez, J., & Merino, M. (31 de marzo de 2022). *DEFINICIÓN DE TIPOGRAFÍA*. Obtenido de Definicion.DE: <https://definicion.de/tipografia/>

- Alonso , A. (enero de 2023). *5 tendencias de diseño para el 2023*. Obtenido de DOMESTIKA: <https://www.domestika.org/es/blog/11047-5-tendencias-de-diseno-para-el-2023>
- Cuetos, F. (12 de febrero de 2021). *¿Qué tipos de letra para niños son mejores cuando aprenden a leer?* Obtenido de Smartick: <https://www.smartick.es/blog/lectura/tipos-de-letra-para-ninos/>
- Vizcaíno-Verdú, A. (7 de junio de 2021). *Diagramación del artículo: Parámetros estéticos*. Obtenido de Club de Editores: <https://www.grupocomunicar.com/wp/club-de-editores/diagramacion-del-articulo-parametros-esteticos/>
- Rivas, N. (14 de enero de 2022). *Formatos y Composición en el Diseño Gráfico-Web*. Obtenido de seosve: <https://www.seosve.com/formatos-y-composicion-diseno/>
- Perea , I. (4 de mayo de 2019). *Importancia de la Retícula en Diseño Gráfico*. Obtenido de Aka Perea Studio: <https://ilkaperea.com/es/2019/05/04/importancia-de-la-reticula-en-diseno-grafico/>
- Estupiñán , D., & Pazmiño , T. (2019). *DISEÑO DE PORTADAS ILUSTRADAS EN CUADERNOS PARA PROMOVER LA EQUIDAD DE GÉNERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 7 AÑOS EN LA ESCUELA MEJÍA EN LA CIUDAD DE QUITO*. Obtenido de Universidad de Israel: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2208>
- Peña , N. (6 de agosto de 2019). *El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica*. Obtenido de Revista Bitácora Urbano Territorial, vol. 30, núm. Esp.2, pp. 101-112, 2019.
- Sotomayor , L., & Rayza , G. (2020). *Análisis de la representación gráfica y narrativa visual de personajes en series animadas de crítica social dirigida al público adulto*. Obtenido de UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS: https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/654627/SotomayorL_R.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Milton , S. (2019). *ANÁLISIS DEL EQUILIBRIO GRÁFICO-NARRATIVO PRESENTE EN LA EXPERIENCIA INTERACTIVA DE LOS VIDEOJUEGOS*. Obtenido de Universidad Católica Santiago de Guayaquil (: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/139886/Sanc%C3%A1n%20-%20An%C3%A1lisis%20del%20equilibrio%20gr%C3%A1fico-narrativo%20presente%20en%20la%20experiencia%20interactiva%20de%20los%20....pdf?sequence=1>
- Huanchicay, M. (2019). *Narratva Visual*. Obtenido de Escuela de Animacion Digital de Santiago de Chile: <https://chilemonos.cl/tesinas/Narrativa%20Visual%20-%20layout%20y%20composicion%20como%20un%20storytelling.pdf>
- Blege, M. (17 de mayo de 2021). *Narrativa gráfica: no es tan difícil de lograr como crees*. Obtenido de crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/narrativa-grafica/>
- Olvera, I. (23 de mayo de 2022). *Narrativa gráfica y hermenéutica. Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372022000100184
- Flores-Figueroa, J. (20 de septiembre de 2019). *Fundamentos para la crítica del diseño gráfico*. Obtenido de NÓESIS. REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES, vol. 29, núm: <https://www.redalyc.org/journal/859/85948714008/html/>
- Peña , N. (2019). *El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica*. Obtenido de Revista Bitácora Urbano Territorial, vol. 30: <https://www.redalyc.org/journal/748/74862683008/74862683008.pdf>
- Pardo , N. (24 de agosto de 2020). *Storytelling: representaciones mediáticas de las memorias en Colombia*. Obtenido de De Gruyter : <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/soprag-2020-0004/html?lang=en>
- Sordo, A. (21 de febrero de 2022). *¿Qué es storytelling? Significado, tipos y estructura*. Obtenido de Hubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/storytelling>

- Eguaras , M. (19 de octubre de 2019). *Las partes de un libro y su terminología*. Obtenido de Mariana Eguaras Consulta Editorial: <https://marianaeguaras.com/las-partes-de-un-libro-y-su-terminologia/>
- Gestal, I. (16 de abril de 2021). *¿Qué es el diseño editorial?* Obtenido de Sigaris: <https://www.sigaris.es/que-es-el-diseno-editorial/>
- Ruiz, A. (29 de enero de 2018). *La importancia del diseño publicitario en las empresas actuales*. Obtenido de ESDESING: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-publicitario/la-importancia-del-diseno-publicitario-en-las-empresas-actuales>
- Arodi , M. (enero de 2020). *El método de diseño aplicado al diseño publicitario, una mirada desde los sistemas complejos*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/340030548_El_metodo_de_diseno_aplicado_al_diseno_publicitario_una_mirada_desde_los_sistemas_complejos
- Sánchez, F. (14 de junio de 2022). *¿Qué es el diseño web? y para qué sirve*. Obtenido de latevaweb: <https://www.latevaweb.com/que-es-diseno-web>
- Birch , N., & Valeanu, A. (20 de diciembre de 2022). *Top Web Design Trends 2023*. Obtenido de designmodo: <https://designmodo.com/web-design-trends-2023/>
- García , Á. (11 de abril de 2019). *Diseño de packaging: ¡Mucho más que simples envases!* Obtenido de INESEM: <https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/disenio-de-packaging/>
- Dufranc, G. (17 de febrero de 2023). *5 claves del diseño gráfico de packaging*. Obtenido de EL EMPAQUE: <https://www.elempaque.com/es/blog/5-claves-del-diseno-grafico-de-packaging>
- González, C. (01 de 03 de 2018). *Una teoría de la sociedad*. Obtenido de culturayrs.unam.mx: <https://www.culturayrs.unam.mx/index.php/CRS/article/view/474>
- Estrada, D., Guarín, J., Riaño, M., Díaz, E., & Cárdenas, G. (2022). *DIDÁCTICA DE MAESTROS Y HABILIDADES COGNOSCITIVAS DE NIÑOS EN INICIO DE*

- EDAD ESCOLAR.* Obtenido de SciELO:
<https://www.scielo.br/j/pee/a/qXYHM4RKBBBnWTRyR485FH/?lang=es>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.* Obtenido de SciELO.br:
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori.* Barcelona: Espasa Libros.
- El Universo. (6 de Junio de 2018). *Revista ¡elé! celebra sus 13 años de divertir y enseñar.* Obtenido de El Universo:
<https://www.eluniverso.com/noticias/2018/06/06/nota/6795449/revista-ele-celebra-sus-13-anos-divertir-ensenar/>
- Norma Infantil y Juvenil. (s.f.). *Cuentos y leyendas de Colombia.* Obtenido de Norma Infantil y juvenil: <https://www.normainfantilyjuvenil.com/co/libro/cuentos-y-leyendas-de-colombia>
- Ediciones UAEM. (2013). *Mitos y leyendas de México I.* Obtenido de Librería digital:
<http://libros.uaem.mx/producto/mitos-y-leyendas-de-mexico-1-epub/>
- El Comercio. (26 de Agosto de 2021). *La Súper Pandilla regresa recargada.* Obtenido de El Comercio:
<https://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/revista-infantes-educativa-pandilla-recetas.html>
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Leyendas y tradiciones.* Obtenido de <https://recursos.educacion.gob.ec/red/leyendas-y-tradiciones/>
- Zappaterra, Y., & Caldwell, C. (2014). *Diseño editorial: Periodicos y revistas / medios impresos y digitales.* Barcelona: Editorial GG.
- Palacios, M. (2014). *Diseño Editorial.* Barcelona: Editorial GG.
- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el diseño editorial?* Barcelona: Index Book.
- Kane, J. (2012). *Manual de tipografía.* Barcelona: Editorial Gustavo Gill.
- Wong, W. (1999). *Principios del diseño en color.* Barcelona: Editorial GG.

- Prieto, S. (2 de abril de 2020). *Análisis interno de una empresa: parámetros a estudiar y herramientas*. Obtenido de pya: <https://grupo-pya.com/analisis-interno-de-una-empresa-parametros-a-estudiar-y-herramientas/>
- Pursell, S. (13 de febrero de 2023). *Análisis FODA de una empresa: qué es, cómo se hace y ejemplos*. Obtenido de hubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/analisis-foda>
- Monroy , A., & Sarango , M. (12 de agosto de 2019). *NARRATIVAS POPULARES, FIESTAS Y GASTRONOMÍA DE ENGABAO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA KICHWA*. Obtenido de unae: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1144/1/Proyecto%20de%20titulacion%20Monroy-Sarango%202019.pdf>
- Martínez, A. (28 de octubre de 2021). *Definición de Matriz FODA*. . Obtenido de ConceptoDefinicion: <https://conceptodefinicion.de/matriz-foda/>.
- Concejo Nacional de Planificación. (2017). *Plan nacional para el buen vivir*. Obtenido de Lexis Finder: https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-11/Documento_Plan-Nacional-Buen-Vivir-2017-2021.pdf
- Toranzos, M. (27 de Mayo de 2023). *Elena Machuca: “el Plan Nacional del Libro sí estará listo en seis meses”*. Obtenido de Expreso.ec: <https://www.expreso.ec/actualidad/elena-machuca-plan-nacional-libro-estara-listo-seis-meses-161764.html>
- Gómez, L. (25 de Enero de 2022). *Dinero para la educación pública: discursos populistas y presupuestos de papel*. Obtenido de Plan V: <https://www.planv.com.ec/historias/sociedad/dinero-la-educacion-publica-discursos-populistas-y-presupuestos-papel>
- Falconí, L. (s.f.). *El dinero para la cultura. Presupuestos del Ministerio de Cultura y Patrimonio en Ecuador en el 2022 y el 2023*. Obtenido de Observatorio de política y economía de la cultura: <https://observatorio.uartes.edu.ec/2022/11/24/el-dinero-para-la-cultura-presupuestos-del-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-en-ecuador-en-el-2022-y-el-2023/>

- Pacheco, M. (20 de Abril de 2020). *Comisión de Educación plantea un descuento de hasta el 50% en las pensiones escolares*. Obtenido de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/asamblea-descuento-educacion-privada-pensiones.html>
- Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación. (14 de Octubre de 2022). *Se presentó en Ambato el libro que recopila cuentos, leyendas, mitos e historias de los barrios de Izamba*. Obtenido de Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación: <http://creatividad.gob.ec/2022/10/14/se-presento-en-ambato-el-libro-que-recopila-cuentos-leyendas-mitos-e-historias-de-los-barrios-de-izamba/>
- Visit Ambato. (3 de Noviembre de 2022). *Visit Ambato*. Obtenido de <https://www.facebook.com/photo?fbid=604157248188432&set=pcb.604164281521062>
- OECD. (03 de Diciembre de 2019). *What Students Know and Can Do*. Obtenido de oecd-ilibrary: <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Cardillo, N. (15 de Septiembre de 2020). *De la escultura tradicional al modelado digital 3D*. Obtenido de Depósito de Investigación Universidad de Sevilla: <https://idus.us.es/handle/11441/106748>
- Domestika. (s.f.). *Breve historia de los libros 'pop-up'*. Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/4992-breve-historia-de-los-libros-pop-up>
- Galindo, C. (8 de Noviembre de 2015). *Diseño y Diagramación de libro Pop Up*. Obtenido de Behance: <https://www.behance.net/gallery/31070193/Libro-Pop-up>
- Sosa, M. (19 de Noviembre de 2020). *DIA DE MUERTOS LIBRO POP-UP*. Obtenido de Behance: https://www.behance.net/gallery/108148935/Dia-de-Muertos?tracking_source=search_projects|libros+pop+up
- Bitacoras Papelería. (s.f.). *Set x 22 hojas ecológicas "Sobre sellado"*. Obtenido de Bitacoras papelería: <https://bitacoraspapeleria.com/products/set-x-22-hojas-ecologicas>
- Pogue, D. (11 de Nov de 2007). *A Galaxy in Your Face* . Obtenido de The New York Times: <https://www.nytimes.com/2007/11/11/books/review/Pogue-t.html>

- kirlew, B. (17 de Diciembre de 2019). *A Curious House | Pop-up Book*. Obtenido de Behance: https://www.behance.net/gallery/89589177/A-Curious-House-Pop-up-Book?tracking_source=search_projects|libros+pop+up
- Oña Villarreal, H., & Ruales de Oña, K. (2004). *Leyendas, tradiciones, relatos, anécdotas, Variedad del Ecuador*. Argudo & Asociados Impresiones.
- Mayorga, J. (2022). *Cuento y Leyendas de Izamba*. Ambato: Arriba el telón.
- Eldredge, G. (2011). *Un país lleno de leyendas*. Quito: Grupo Santillana S. A.
- Eldredge, G. (2008). *Ecuador: Leyendas de nuestro país*. Quito: El Tucán Editores S. A.
- Ediciones Ecuador del Futuro. (2008). *Leyendas Ecuatorianas*. Quito: Ediciones Ecuador del Futuro.
- Calle, M. (1961). *Leyendas del Tiempo Heroico*. Quito: Editorial Industrias Graficas.
- Dávila, G. (2017). *Mitos y leyendas ecuatorianas*. Quito: Talleres Editoriales Radmandi.
- ARIEL. (2020). *Leyendas Ecuatorianas*. Quito: Talleres Editoriales Radmandí.
- Techwalls. (22 de Enero de 2017). *Star Wars: A Pop-Up Guide to the Galaxy - Hardcover Book by Matthew Reinhart*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ZsZqkkB70cE>
- Libros SM España. (21 de Noviembre de 2012). *El palacio de las hadas*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=IIHTHDdQd8U>
- Lehaluan. (11 de Julio de 2008). *The Wonderful Wizard of Oz popup book*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=T2CI8wuvw4o>
- Simon & Schuster Books. (26 de Octubre de 2010). *Beauty & the Beast: A stunning classic pop-up from Robert Sabuda!* Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=cTQLGyaOAc>
- Agapea.com. (26 de Septiembre de 2012). *"El Principito" - Ediciones Salamandra*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=hzLCMtDeSPk>

- Ruiz, M. (8 de Septiembre de 2023). *Libros pop-up o libros desplegados: selección*.
Obtenido de Estandarte: https://www.estandarte.com/noticias/varios/los-mejores-libros-pop-up-o-desplegados-videos_1404.html
- Paz, B. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.
- Ruiz, J. (2013). *Metodología de la investigación cualitativa*. Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Yáñez, B. (Octubre de 2020). *La narrativa como recurso metodológico dinamizador del aprendizaje*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7839449>
- Alvarado, A. (Julio de 2023). *Aplicación del diseño editorial para la difusión de Terapias Asistidas con Animales enfocadas en niños con Trastorno de Espectro Autista (TEA) en la ciudad de Ambato*. Obtenido de Repositorio Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39557>
- Asamblea Nacional. (22 de Junio de 2020). *Ley Organica de Apoyo Humanitario*. Obtenido de LEXIS FINDER: https://www.emov.gob.ec/sites/default/files/transparencia_2020/a2_41.pdf
- El Comercio. (28 de Abril de 2022). *Avatar 2 ya tiene fecha de estreno y título*. Obtenido de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/tendencias/cine/avatar2-fecha-estreno-titulo-disney.html>
- Blizzard Entertainment. (7 de Agosto de 2023). *Da tus primeros pasos en Classic Extremo*. Obtenido de Blizzard: <https://news.blizzard.com/es-mx/world-of-warcraft/23988130/da-tus-primeros-pasos-en-classic-extremo>
- Castillo, A. (19 de Mayo de 2023). *Calendario Nintendo Switch 2023 después de Zelda Tears of the Kingdom*. Obtenido de AS: <https://as.com/meristation/noticias/calendario-nintendo-switch-2023-despues-de-zelda-tears-of-the-kingdom-n/>
- Vazquez, M. (s.f.). *Low poly: el arte poligonal que triunfa en los videojuegos y más allá*. Obtenido de Domestik: <https://www.domestika.org/es/blog/2232-low-poly-el-arte-poligonal-que-triunfa-en-los-videojuegos-y-mas-alla>

- I Visual. (5 de Julio de 2023). *Modelado en 3D: Técnicas y Estilos*. Obtenido de ivisual: <https://ivisualformacion.com/blog/tutoriales/modelado-en-3d-tecnicas>
- Okdiario. (31 de Diciembre de 2021). *Los pasos que debes hacer para dibujar una caricatura* . Obtenido de Ok Diario: <https://okdiario.com/howto/como-dibujar-caricatura-3630454>
- Kenny. (12 de Febrero de 2023). *43/365*. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/charactercube/>
- gdefon. (s.f.). Obtenido de gdefon: http://es.gdefon.com/download/Anime_acuario_Pescado/13543/1920x1200
- Alisared87. (14 de Junio de 2018). *Comics Pop Art Signs Set Vol 2*. Obtenido de Creative Fabrica: <https://www.creativefabrica.com/es/product/comics-pop-art-signs-set-vol-2/>
- Pedraza, N. (s.f.). *Ilustración digital*. Obtenido de Noelia Pedraza: <https://noeliapedraza.com/ilustracion/>
- Guinness, H. (2 de August de 2023). *How to use DALL·E 2 to create AI images*. Obtenido de Zapier: <https://zapier.com/blog/how-to-use-dall-e-2/>
- Siddik, J. (27 de Junio de 2023). *90s space psychedelia - poster & print design*. Obtenido de Behance: <https://www.behance.net/gallery/174032879/90s-space-psychedelia-poster-print-design>
- Cousins, C. (9 de Noviembre de 2020). *Remarkable experimental typefaces and how to use them*. Obtenido de Wix: <https://www.wix.com/studio/blog/experimental-typefaces>
- Legítima Dudas. (15 de Septiembre de 2023). *Legítimas Dudas 🗣️ Fernando Endara comenta sobre la Diablada Pillareña 🇵🇷 la FFF 🍎🌻 y otros temas 😎*. Obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=_J62qmOEu3w
- Jackson, P. (2014). *La magia del papel: corte y plegado para diseños pop-up*. Barcelona: Promopress.

- Finch, K. (2013). *La ingeniería del papel al descubierto*. Barcelona: Promopress.
- Mister Paper . (18 de Diciembre de 2017). *Pop-Up Tutorial 03 - Plegados en V*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Tgeubei8qzM>
- Sala de máquinas. (s.f.). *Introducción a la Ingeniería en Papel*. Obtenido de Sala de máquinas: <http://salademaquinas.cl/talleres/introduccion-a-la-ingenieria-en-papel/>
- 2023 Sale online. (s.f.). *Taller: Creación de Pop Ups [Ingeniería de papel I] ~ Pilar Barrios Varela*. Obtenido de 2023 Sale online: <https://stores.2023saleonline.ru/content?c=ingenieria+del+papel+pop+up&id=1>
- Pacheco, J. (Marzo de 2015). *Ilustración infantil en Cuenca*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/22245>
- Vite, W. (2012). *Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/389>

ANEXOS

Anexo 1. Formato entrevistas.



Tema: “Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”

ENTREVISTA EXPERTOS EN DISEÑO EDITORIAL (POP UP)

1. ¿Qué tipo de elementos gráficos considera adecuado utilizar en un material editorial dirigida a un público infantil de 8-9 años de edad?
2. ¿Qué tipo de material editorial podría ser usado para difundir temas complejos hacia un público objetivo infantil de 8-9 años de edad?
3. ¿Qué opinión tiene usted de los libros desplegados con figuras tridimensionales o con mecanismos de interacción manual?
4. ¿Considera usted que el uso de imágenes modeladas en 3D llamarían la atención de un público infantil?
5. ¿Cuál sería el estilo de ilustración que usted recomendaría utilizar para un público infantil de 8-9 años de edad? Que características
6. ¿Qué tipo de cromática considera usted la adecuada para un target infantil de 8-9 años de edad?
7. ¿Cuál sería su recomendación al momento de seleccionar una tipografía para niños de 8-9 años de edad, que rasgos cree que debería tener y cuál sería el tamaño recomendable para llamar su atención?

<p>8. Al momento de maquetar un libro didáctico con mecanismos de interacción manual dirigido a un público infantil, ¿Cuál considera usted que debería ser el porcentaje de texto e imágenes a utilizar considerando que el target es de 8-9 años de edad y el tema son leyendas tradicionales de Tungurahua?</p>
<p>9. ¿Desde su experiencia qué tipo de formato considera usted que sería el adecuado para realizar un libro didáctico con mecanismos de interacción manual, considerando la posterior manipulación de un público infantil de 8-9 años de edad?</p>
<p>10. ¿Cuál sería su recomendación para realizar un libro pop-up? Qué tipo de mecanismo recomienda para un público infantil...</p>





Tema: “Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”

ENTREVISTA PARA DOCENTES

1. ¿Cómo definiría el termino enseñanza y como mejoraría la experiencia de aprendizaje de los niños?
2. ¿Actualmente que metodología de enseñanza utiliza en sus clases?
3. ¿Según su experiencia cuán importante considera el uso de metodologías innovadoras para un adecuado aprendizaje de los niños de 8-9 años de edad?
4. ¿Cuánto aporta a su metodología de enseñanza un material didáctico físico?
5. ¿Considera importante utilizar material gráfico o didáctico dentro de una metodología de enseñanza para contar historias o tratar temas complejos?
6. ¿Qué opinión tiene usted de los libros desplegados que contienen figuras tridimensionales o cuentan con mecanismos de interacción manual?
7. ¿De qué manera cree usted que un libro didáctico puede fomentar la creatividad e imaginación de los niños?
8. ¿Qué tipo de imágenes cree usted que podrían captar más la atención de los niños?

Imágenes con volumen, Ilustraciones planas, Fotografía



<p>9. ¿Cuál sería su recomendación para crear un material didáctico con mecanismos de interacción manual y llegar de mejor manera a los niños?</p>
<p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO</p>  <p>FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA</p>  <p>CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO</p>
<p>Tema: “Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica.”</p>
<p>ENTREVISTA PARA HISTORIADORES Y EXPERTOS EN CULTURA</p>
<p>1. ¿Como percibe que ha sido afectada la preservación de las leyendas tradicionales de Tungurahua con la llegada de las nuevas generaciones y tecnologías?</p>
<p>2. ¿Qué desafíos se enfrentan al momento de preservar y transmitir las leyendas?</p>
<p>3. ¿Considera usted que existe suficiente información sobre leyendas tradicionales de Tungurahua?</p>
<p>4. ¿Cuáles son las leyendas de la provincia de Tungurahua que usted conoce?</p>
<p>5. ¿De estas leyendas cuales considera adecuadas para difundirlas hacia un público infantil de 8-9 años de edad?</p> <p style="text-align: center;">Leyenda de la mamá Tungurahua, La Joaquina, El Uñaguille, El Chuzalongo, El tren negro</p>
<p>6. ¿Cuál cree usted que sería el medio físico más adecuado para transmitir las leyendas tradicionales de Tungurahua a niños de 8-9 años de edad?</p>

<p>7. ¿Qué tanto cree usted que aportaría a la preservación de leyendas el uso de libros desplegables con figuras tridimensionales o con mecanismos de interacción manual?</p>
<p>8. ¿Considera que con el uso de imágenes volumétricas o ilustraciones planas se puede aportar a la preservación de las leyendas de la zona?</p>

Anexo 2. Enlace a entrevistas.

<https://drive.google.com/drive/folders/1gQzqRWqByV3ANoj6wqIY5K6AAay4WuIm?usp=sharing>

Anexo 3. Fichas de observación

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO		 fda FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA		
Tema: "Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica."				
FICHA DE OBSERVACIÓN QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA "A"				
La presente ficha de observación se aplicará a los niños y niñas de quinto año de educación básica que cuenta con el previo y respectivo conocimiento de las autoridades de la institución, así mismo con el consentimiento y respectivo permiso. De acuerdo a los indicadores de la ficha, que se evalúan de 1 a 4, siendo 4 el valor más alto y 1 el valor más bajo. Los indicadores hacen referencia a la frecuencia con la que suceden estos fenómenos dentro del aula.				
CONSIGNA	INDICADORES			
	1	2	3	4
1. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en basados en formato A4?				X
2. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en basados en formato A5?			X	
3. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes ilustradas?				X
4. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes realizadas con modelado 3D?			X	
5. ¿Se observa mayor participación por parte de los niños al utilizar material didáctico editorial?				X
6. Responden positivamente a las indicaciones de los maestros durante la clase.				X
7. Se presentan preguntas por parte de los niños durante la manipulación del material				X
8. Los niños y maestros se relación bien en el aula de clases al usar material editorial didáctico.				X
9. De acuerdo a la interacción de los niños con los libros, ¿Qué tan atractivos y fáciles les resulta?				X

grande para
ellos.

historia,
imaginación para
crear.

calidad de
material
diseno

realismo
perspectiva
detalles
realismo

Estela...
1801901777



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Tema: "Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica."

FICHA DE OBSERVACIÓN QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA "B"






La presente ficha de observación se aplicará a los niños y niñas de quinto año de educación básica que cuenta con el previo y respectivo conocimiento de las autoridades de la institución, así mismo con el consentimiento y respectivo permiso. De acuerdo a los indicadores de la ficha, que se evalúan de 1 a 4, siendo 4 el valor más alto y 1 el valor más bajo. Los indicadores hacen referencia a la frecuencia con la que suceden estos fenómenos dentro del aula.

CONSIGNA	INDICADORES			
	1	2	3	4
1. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en basados en formato A4?				X
2. ¿Cuánto interés muestran los niños en el uso de libros en basados en formato A5?			X	
3. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes ilustradas?				X
4. ¿Cuánto interés muestran los niños por imágenes realizadas con modelado 3D?				X
5. ¿Se observa mayor participación por parte de los niños al utilizar material didáctico editorial?			X	
6. Responden positivamente a las indicaciones de los maestros durante la clase.				X
7. Se presentan preguntas por parte de los niños durante la manipulación del material			X	
8. Los niños y maestros se relacionan bien en el aula de clases al usar material editorial didáctico.				X
9. De acuerdo a la interacción de los niños con los libros, ¿Qué tan atractivos y fáciles les resulta?				X

colores de los
y de tamaño de los
cambios visuales con
colores, detalles
realismo
tamaño pequeño
participación
los libros de edición
el estilo y el diseño
lo asimilan con
sentido de la cosa
o sea, cambios

[Handwritten signature]
180/901777

Anexo 4. Asistencia a la validación de la propuesta

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO				
 FDYA FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA				
<p>Tema: "Las narrativas visuales como herramienta de aprendizaje para preservar las leyendas tradicionales del Ecuador, en niños de quinto año de educación básica."</p>				
<p>El presente Focus Group se realizará con los docentes que imparten clase a los niños y niñas de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa San Pio "X" que cuenta con el previo y respectivo conocimiento de las autoridades de la institución, así como el consentimiento y respectivo permiso.</p>				
FOCUS GROUP				
<p>Fecha: 30/01/24 Hora: 14:00</p>				
Nombre y Apellido	Cargo	Cedula de identidad	Firma	
Kevin Andrade	Docente	1303514999		
Stefanica Davis	Docente	1804741035		
Yolanda Stambrous	Docente	1801901794		

Anexo 5. Enlace audio validación de la propuesta

<https://drive.google.com/drive/folders/1YMM7rYv1QUM6sympRZPDcEuZw4GcOSXm?usp=sharing>

Anexo 6. Manual estilos y Libro Misterios Andinos digital

https://drive.google.com/drive/folders/1pJPLh1tybF1wpIVCbLP8eWIGHNaidbC_?usp=sharing