



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Título de la investigación:

Cuento pop-up bilingüe, basado en leyendas tradicionales Kichwas, para desarrollar la identidad cultural de los niños de 4to de Educación Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca”

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado/a en Diseño gráfico

Autor:

Romero Bunshe Andrea Karolina

Tutora:

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador. 2025
DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Andrea Karolina Romero Bunshe, con cédula de ciudadanía 1600726846, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Cuento pop-up bilingüe, basado en leyendas tradicionales Kichwas, para desarrollar la identidad cultural de los niños de 4to de Educación Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Así mismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 06 de noviembre de 2025.



Andrea Karolina Romero Bunshe
C.I: 1600726846

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mg. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa** catedrático adscrito a la Facultad de ciencias de la educación, humanas y tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **Cuento pop-up bilingüe, basado en leyendas tradicionales Kichwas, para desarrollar la identidad cultural de los niños de 4to de Educación Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca”**, bajo la autoría de **Andrea Karolina Romero Bunshe**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 06 días del mes de noviembre de 2025



Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **"Cuento pop-up bilingüe, basado en leyendas tradicionales Kichwas, para desarrollar la identidad cultural de los niños de 4to de Educación Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Camilo Huatatoca"**, presentado por **Andrea Karolina Romero Bunshe**, con cédula de identidad número **1600726846**, bajo la tutoría de **Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 06 de noviembre de 2025.

Mg. William Javier Quevedo Tumailli
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Ana Belén Soria Llamuca
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Gabriela Maribel Puentes Orozco
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **ROMERO BUNSHE ANDREA KAROLINA** con CC: **1600726846**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de Investigación titulado **"CUENTO POP-UP BILINGÜE, BASADO EN LEYENDAS TRADICIONALES KICHWAS, PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS NIÑOS DE 4TO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "CAMILO HUATATOCA"**, cumple con el 4%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de julio de 2025

Mgs. Marcela Cadena Figueroa
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a mis padres que han sido un pilar fundamental a lo largo de mi carrera universitaria, ya que gracias a su cariño y esfuerzo la he podido culminar.

A mis hermanos, Cristina y Rafael, que en muchas ocasiones me han apoyado económica y moralmente.

Y a todos esos amigos que aunque no lo saben me ayudaron bastante en varias ocasiones a no rendirme con sus consejos y ánimos.

Andrea Karolina Romero Bunshe

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por permitirme haber tenido una gran experiencia durante mi carrera universitaria, gracias a la hermosa y poderosa UNACH por permitirme convertirme en una profesional, gracias a cada profesor que fue parte de esta trayectoria.

Un profundo agradecimiento a mi tutora Mg. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa ya que fue un pilar fundamental mediante su dedicacion y guia durante este proyecto.

A mi familia y amigos que gracias a su motivacion y apoyo pude culminar con este proyecto, y a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca” por abrirme sus puertas y su apoyo para la investigación.

Andrea Karolina Romero Bunshe

INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN	
ABSTRACT.....	
CAPÍTULO I.....	16
1. INTRODUCCIÓN	16
1.1 Introducción	16
1.2 Planteamiento del problema.....	16
1.3 Justificación	17
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo General.....	17
1.4.2 Objetivos Específicos.....	17
CAPÍTULO II	18
2. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 Identidad Cultural	18
2.1.1 Importancia de la identidad cultural en la niñez	18
2.1.2 Elementos que conforman la identidad cultural.....	18
2. 2 Leyenda.....	20
2.2.1 Características de la leyenda.....	20
2.2.2 Tipos de Leyenda	20
2.3 Ilustración Digital	21
2.3.1 Características de la ilustración digital	22
2.3.2 Tipos de ilustración digital.....	22
2.4 Ilustración Tradicional	23
2.4.1 Técnicas de ilustración tradicional.....	23
2.5 La Ilustración Infantil	24
2.6 Diseño Editorial	24
2.6.1 Elementos principales del diseño editorial.....	24
2.6.2 Maquetación.....	26
2.7 Libro Pop up	26
2.7.1 Características del pop-up.....	26

2.7.2 Tipos de mecanismos del pop-up	28
2.7.3 Importancia del libro pop-up en el ámbito educativo.....	29
2.8 El Cuento.....	29
2.8.1 Elementos del cuento.....	30
2.8.2 Estructura del cuento	31
2.8.3 Tipos de cuento.....	32
2.8.4 Ventajas del cuento como herramienta educativa.....	33
2.9 Investigaciones anteriores relacionadas con la elaboración de un cuento pop-up.....	34
2.9.1 El libro Pop up como herramienta didáctica de difusión de leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador para niños de cuarto grado de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Rafael Aguilar”.....	34
2.9.2 Diseño de Material Didáctico Pop Up para el Aprendizaje y Práctica de Valores en Niños de Educación Inicial	35
2.9.3 Cuento infantil basado en las leyendas tradicionales para estimular la lectura en niños de 4 y 5 años de la Unidad Educativa Gualaceo, año lectivo 2020-2021	36
CAPITULO III	37
3. METODOLOGÍA.....	37
3.1 Tipo de investigación.....	37
3.2 Diseño de investigación.....	37
3.3 Enfoque de investigación	37
3.4 Técnicas de recolección de datos.....	37
3.4.1 Entrevista.....	37
3.4.2 Cuestionario de Preguntas	38
3.4.3 Encuesta.....	38
3.4.4 Cuestionario de preguntas	38
3.4.5 Observación.....	38
3.4.6 Ficha de observación	38
3.4.7 Etnografía	38
3.4.8 Pizarra gráfica.....	39
3.5 Población de estudio y tamaño de muestra.....	39
CAPITULO IV	40
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	40
4.1 Interpretación y resultados de instrumentos aplicados	40
4.2 Entrevista al docente tutor de 4to grado.	40
4.3 Entrevista a experta en ilustración digital.....	43
4.4 Entrevista a diseñador gráfico	45

4.5 Encuesta a los niños de 4to grado de educación básica	48
4.6 Ficha de observación.....	54
4.7 Pizarras Gráficas	56
4.8 Proceso de diseño.....	58
4.9 Causa primera	58
4.9.1 Público objetivo	58
4.10 Causa formal.....	59
4.10.1 Manuscrito	60
4.10.2 Storyboard.....	61
4.10.3 Moodboard.....	62
4.10.4 Bocetaje.....	63
4.10.5 Diseño de personajes.....	67
4.10.6 Diseño de escenarios	69
4.10.7 Tipografía.....	71
4.10.8 Cromática	72
4.10.9 Sistema de retículas y diagramación.....	72
4.10.10 Formato	73
4.10.11 Anidamiento.....	73
4.10.12 Portada y contraportada.....	74
4.10.13 Materiales.....	76
4.10.14 Mecanismos	77
4.10.15 Troquelado	77
4.10.16 Ensamblaje.....	77
4.11 Causa material.....	79
4.12 Causa técnica.....	79
4.13 Producto final.....	80
CAPITULO V.....	85
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1 Conclusiones	85
5.2 Recomendaciones.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍAS.....	86
ANEXOS.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Elementos de la identidad cultural.....	18
Tabla 2 Elementos del diseño editorial.....	25
Tabla 3 Mecanismos del pop up	28
Tabla 4 Elementos del cuento	30
Tabla 5 Segmentación del público objetivo.....	58
Tabla 6 Criterios para la propuesta	59
Tabla 7 Materiales.....	79
Tabla 8 Herramientas.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Estructura del cuento.....	31
Gráfico 2 Análisis de datos de la pregunta 1	48
Gráfico 3 Análisis de datos de la pregunta 2.....	49
Gráfico 4 Análisis de datos de la pregunta 3.....	49
Gráfico 5 Análisis de datos de la pregunta 4.....	50
Gráfico 6 Análisis de datos de la pregunta 5.....	51
Gráfico 7 Análisis de datos de la pregunta 6.....	52
Gráfico 8 Análisis de datos de la pregunta 8.....	53
Gráfico 9 Moodboard de conducta.....	56
Gráfico 10 Coolboard.....	56
Gráfico 11 Branboard.....	57
Gráfico 12 Proceso de diseño de Marta Serrano	60
Gráfico 13 Conversación con los ancianos originarios del cantón	61
Gráfico 14 Storyboard Los baños curativos del río Piatúa.....	62
Gráfico 15 Moodboard.....	63
Gráfico 16 Boceto de la página 1	64
Gráfico 17 Boceto de la página 2	64
Gráfico 18 Boceto de la página 3	65
Gráfico 19 Boceto de la página 4.....	65
Gráfico 20 Boceto de la página 5.....	65
Gráfico 21 Boceto de la página 6.....	66
Gráfico 22 Diseño de personajes.....	67
Gráfico 23 Diseño de personajes 2.....	67
Gráfico 24 Diseño de Personajes 3	68
Gráfico 25 Diseño de escenarios.....	69
Gráfico 26 Diseño de escenarios 2.....	70
Gráfico 27 Diseño de escenarios 3.....	70
Gráfico 28 Diseño de escenarios 4.....	70
Gráfico 29 Tipografía.....	71
Gráfico 30 Paleta cromática	72
Gráfico 31 Sistema de retículas.....	73
Gráfico 32 Anidamiento.....	74
Gráfico 33 Portada	75
Gráfico 34 Portada y Contraportada	76
Gráfico 35 Piezas troqueladas y dobladas.....	77
Gráfico 36 Ensamblaje.....	78
Gráfico 37 Ensamblaje 2.....	78
Gráfico 38 Portada y Contraportada	80
Gráfico 39 Pagina 1.....	80
Gráfico 40 Solapa Página 1	81
Gráfico 41 Texto dentro de la Solapa.....	81
Gráfico 42 Página 2.....	82
Gráfico 43 Página 3.....	82

Gráfico 44 Página 4 82

Gráfico 45 Página 5 83

Gráfico 46 Vista fontal del cuento 83

RESUMEN

El proyecto de investigación se desarrolló en el cantón Santa Clara, en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca” y analiza la importancia de la identidad cultural en la educación infantil y cómo el uso de un libro pop-up basado en leyendas tradicionales kichwas, puede fortalecer la identidad cultural en los niños.

Mediante instrumentos de recolección de datos como entrevistas, encuesta y ficha de observación, se identificó la poca familiaridad de los niños con su cultura y la carencia de material didáctico empleado por parte de los docentes de la Unidad Educativa.

Como resultado y aplicando la metodología de Robert Scott, combinado con el método de Marta Serrano propuesto en el libro pop-up: “La arquitectura del libro móvil ilustrado”, se diseñó el cuento pop-up bilingüe con ilustraciones atractivas para mejorar el aprendizaje y la conexión con la cultura de muchas comunidades.

Palabras clave: Identidad cultural, leyendas kichwas, educación infantil, material didáctico, cuento pop-up.

ABSTRACT

The research project was developed in the Santa Clara canton, in the Intercultural Bilingual Community Education Unit “Camilo Huatatoca” and analyzes the importance of cultural identity in children's education and how the use of a pop-up book based on traditional Kichwa legends can strengthen cultural identity in children. Through data collection instruments such as interviews, survey and observation form, the lack of familiarity of the children with their culture and the lack of didactic material used by the teachers of the Educational Unit were identified. As a result, and applying Robert Scott's methodology, combined with Marta Serrano's method proposed in the pop-up book: “The architecture of the illustrated mobile book”, a bilingual pop-up story with attractive illustrations was designed to improve learning and the connection with the culture of many communities.

Keywords: Cultural identity, Kichwa legends, early childhood education, educational materials, pop-up book.



Reviewed by:
Mgs. Hugo Solis V.
ENGLISH PROFESSOR

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción

En la actualidad, la globalización y el veloz avance de la tecnología ha generado una tendencia hacia la estandarización cultural, en donde las culturas locales corren el riesgo de extinguirse. En este contexto, la preservación de las culturas indígenas se ha convertido en una prioridad importante para asegurar que las futuras generaciones mantengan un sentido de pertenencia y aprecio hacia sus raíces. Puesto que la identidad cultural no solo determina quienes somos, sino que también fortalece nuestra percepción del mundo y nos conecta con nuestras raíces.

El cuento pop-up bilingüe basado en leyendas tradicionales kichwas se presenta como un material didáctico novedoso y efectivo para satisfacer esta necesidad en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Camilo Huatatoca". Este proyecto de investigación no solo espera enseñar a los niños acerca de su herencia cultural, sino que también busca involucrarlos en un proceso de aprendizaje con una experiencia interactiva y visualmente atractiva.

La metodología implementada en este trabajo de investigación es la de Robert Scott que cuenta con cuatro causas.

En la causa primera se identifica el motivo del diseño y se levanta información en la causa formal se establece el proceso creativo para la realización del cuento en donde se emplea el método de Martha Serrano propuesto en el libro Pop-up: La arquitectura del libro móvil ilustrado, para la resolución de proyectos en donde contempla la fase de la ideación hasta la producción de un prototipo funcional; en la causa material se determina los materiales a usar en la impresión del cuento y por último en la causa técnica se identifican los softwares de diseño a utilizar para la creación de las ilustraciones.

Al implementar este trabajo de investigación, se espera contribuir significativamente al desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural de los niños de 4to grado, brindándoles una herramienta educativa atractiva y funcional.

1.2 Planteamiento del problema

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Camilo Huatatoca" enfrenta el desafío de fortalecer la identidad cultural de sus estudiantes, especialmente en el contexto de la preservación y apreciación de las tradiciones y leyendas Kichwas. Si bien existe un currículo que aborda sobre aspectos culturales, se demuestra la necesidad de implementar estrategias más efectivas y atractivas que promuevan una conexión significativa con la herencia cultural Kichwa.

La falta de recursos didácticos pertinentes y la limitada participación de los estudiantes en actividades que fomenten el conocimiento y valoración de las leyendas tradicionales Kichwas son aspectos que limitan el desarrollo de una identidad cultural sólida en los niños de 4to grado.

Con este cuento Pop-up se presenta la solución ante este problema, ya que, al existir una interactividad entre el lector y el cuento se genera una conexión permitiendo así una mayor atracción visual pues el contenido del cuento no se presenta de golpe si no creando un orden de lectura dejando así que el niño descubra de a poco los elementos. Otro factor importante es la contribución para generar el efecto sorpresa en el lector multiplicando las posibilidades de lectura (Serrano, 2019, p. 84)

1.3 Justificación

La globalización ha contribuido a la pérdida progresiva de las costumbres y tradiciones kichwas, afectando la valoración y práctica de su cultura. Frente a esta problemática, el cuento pop-up bilingüe basado en leyendas tradicionales kichwas se presenta como una herramienta efectiva para incentivar el aprendizaje cultural mediante una experiencia visual e interactiva.

Este recurso permite a los estudiantes explorar sus raíces de manera lúdica, promoviendo el sentido de pertenencia y orgullo por su herencia ancestral. Además, al combinar narración, ilustración y elementos tridimensionales, el cuento pop-up fomenta la curiosidad y el interés de los niños en su cultura, asegurando un aprendizaje más significativo y atractivo.

La implementación de este material en el aula contribuirá no solo a la educación intercultural, sino también al rescate y preservación del legado Kichwa para las futuras generaciones.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Elaborar un cuento pop-up a partir de leyendas kichwas para contribuir al desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural los niños/as de 4to de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Camilo Huatatoca".

1.4.2 Objetivos Específicos

- Recopilar los referentes teóricos que justifican la necesidad de contribuir al desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural.
- Evaluar el estado actual del desarrollo de la identidad cultural de los niños/as de 4to de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Camilo Huatatoca".
- Diseñar los elementos que conforman el cuento pop-up, aplicando principios creativos y narrativos

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Identidad Cultural

La identidad cultural es la agrupación de elementos culturales los cuales permiten a una persona o grupo expresarse, identificarse y ser reconocido. Comprende, a su vez, dos derechos enlazados los cuales son el derecho a la cultura y el derecho a la identidad. En donde, el derecho a la cultura protege la cultura en si misma; y el derecho a la identidad, por su parte, busca proteger el sentido de pertenencia de una cultura específica, asegurando que la persona sea valorada y respetada en su contexto cultural (Faundes, 2019, p. 51).

2.1.1 Importancia de la identidad cultural en la niñez

La identidad cultural es un aspecto esencial del desarrollo infantil. Al apoyar a los niños en la exploración y comprensión de su propia cultura, así como de otras culturas, podemos ayudarlos a convertirse en individuos seguros, compasivos y globalmente conscientes.

La identidad es una parte fundamental del desarrollo humano y juega un papel esencial en la infancia. Esta sección examina la importancia de la identidad cultural en los niños, basándose en diversos estudios y teorías. La identidad cultural ayuda a los niños a comprenderse a sí mismos y a su entorno y les da un sentido de pertenencia. Esto es particularmente importante en sociedades multiculturales donde los niños suelen estar expuestos a diferentes influencias culturales (Mata, 2009, p. 3).

2.1.2 Elementos que conforman la identidad cultural

La identidad cultural es un concepto complejo que abarca una amplia gama de elementos.

Algunos de los elementos más importantes que conforman la identidad cultural incluyen:

Tabla 1 Elementos de la identidad cultural

Elementos	Descripción
La Lengua:	Es uno de los elementos más importantes de la identidad cultural. Nos permite comunicarnos y expresar ideas, valores y creencias. La lengua también puede transmitir historia y tradición.
Religión	Juega un papel importante en la identidad cultural de muchas personas. Proporciona un marco de valores y creencias que guía nuestra forma de ver el mundo. Las prácticas religiosas también pueden unir a las personas y crear un sentido de comunidad.
Etnicidad	La etnicidad es el origen o la afiliación a un grupo de personas que comparten una historia, cultura y

	lengua comunes. La etnicidad puede ser una fuente de orgullo y pertenencia, y también puede influir en nuestras experiencias de vida.
Tradiciones	Son prácticas o costumbres que se transmiten de generación en generación. Pueden ser religiosas, culturales o familiares. Las tradiciones ayudan a conectar a las personas con su pasado y les dan un sentido de identidad.
Valores	Son los principios morales y éticos que guían nuestro comportamiento. Los valores culturales son los valores que son compartidos por un grupo de personas. Estos valores pueden influir en nuestras decisiones sobre cómo vivimos nuestras vidas.
Símbolos	Son objetos o imágenes que representan algo más. Los símbolos culturales pueden representar una nación, una religión, un grupo étnico o una idea. Los símbolos pueden ser una fuente de orgullo y unidad para las personas que comparten una identidad cultural común.
Arte y música	son expresiones de la cultura que pueden reflejar los valores, creencias y experiencias de un grupo de personas. El arte y la música también pueden ser una fuente de entretenimiento y disfrute.
Gastronomía	es la cocina tradicional de una cultura. Los alimentos que comemos pueden reflejar nuestra historia, nuestro entorno y nuestros valores. La gastronomía también puede ser una forma de unir a las personas y celebrar ocasiones especiales.
Vestimenta	es una forma de expresión cultural que puede reflejar nuestro origen étnico, nuestra religión o nuestras preferencias personales. La vestimenta también puede usarse para hacer una declaración o para mostrar nuestro apoyo a un equipo o causa.
Costumbres sociales	Son las normas y expectativas que rigen el comportamiento en una cultura. Estas costumbres pueden variar mucho de una cultura a otra. Es importante conocer las costumbres sociales de una cultura para evitar malentendidos y ofender a los demás.

Fuente: Kiss, T. (2024).

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

2. 2 Leyenda

La leyenda no solo entretiene, sino que también sirve como un vehículo para la transmisión de conocimientos y valores culturales.

La leyenda es un género narrativo que se distingue por su estrecha relación con la realidad y su capacidad para transmitir creencias y valores de una comunidad. A diferencia de otros géneros como el mito, que se enfoca en explicar verdades sagradas y orígenes cósmicos, la leyenda se basa en hechos que, aunque a menudo extraordinarios o sobrenaturales, se presentan como posibles y creíbles dentro del contexto cultural en el que se narran (Lagos, 2021, p. 3).

2.2.1 Características de la leyenda

Las leyendas son significativas en la cultura popular como una forma de entretenimiento y también como una forma de hacer que los niños aprendan algunas morales. La palabra tiene peso, como cuando un testigo cuenta una experiencia de un suceso sobrenatural, y enseña lecciones morales a los miembros (Lagos, 2021, p. 4).

Lagos (2021) destaca que: “las leyendas están basadas y han sido transmitidas a través del tiempo a través de la tradición oral, lo cual hace que se adapten a nuevas situaciones y al mismo tiempo conserven su espíritu” (p.5).

Esta capacidad de adaptación y transmisión oral es una característica esencial que distingue a las leyendas de otros géneros narrativos.

Poncela (2020) menciona que “Las leyendas no solo reflejan las creencias de una comunidad, sino que también sirven como mecanismos para mantener la identidad cultural. Estas narraciones permiten a los miembros de una comunidad compartir experiencias comunes, soltar miedos y crear vínculos emocionales” (p.5).

En tiempos de incertidumbre y cambio, las leyendas ofrecen un refugio emocional y una manera de reconectar con las raíces culturales y las tradiciones compartidas. Esto subraya la importancia de las leyendas no solo como relatos históricos o fantásticos, sino también como herramientas esenciales para la construcción y el mantenimiento de la identidad cultural.

2.2.2 Tipos de Leyenda

Según algunos estudios, las leyendas pueden clasificarse en varias categorías, incluyendo leyendas etiológicas, históricas, religiosas, locales y urbanas. Esta clasificación nos permite entender mejor cómo las leyendas reflejan y moldean nuestras percepciones del mundo y nuestra identidad colectiva.

Magan (2016) define que “Con esta clasificación no se agota ni mucho menos el caudal de leyendas que podemos ofrecer en nuestras aulas tanto para ser leídas, comentadas y relacionadas con otros géneros narrativos de la tradición oral o de autor” (p. 400).

Leyendas etiológicas: se encargan de dar una explicación, a menudo basada en la mitología o la tradición popular, a los orígenes de elementos naturales como montañas, ríos, lagos o incluso fenómenos celestes. Estas narraciones nos permiten comprender la forma en que las culturas han interpretado el mundo que las rodea y cómo han integrado estos elementos en su cosmovisión.

Leyendas históricas: se inspiran en hechos o personajes reales del pasado, pero a menudo los adornan con elementos ficticios o fantásticos. Estas narraciones nos permiten conocer de manera más vívida y accesible eventos históricos, acercándonos a las personas que los vivieron y a su forma de vida.

Leyendas religiosas: se basan en las creencias y tradiciones de diferentes religiones, narrando historias sobre figuras sagradas, milagros o eventos religiosos. Estas narraciones juegan un papel fundamental en la transmisión de valores y creencias, fortaleciendo la fe y la conexión con lo divino.

Leyendas locales: están profundamente establecidas a un lugar específico, ya sea un pueblo, una ciudad o una región. Estas narraciones cuentan historias sobre lugares emblemáticos, personajes célebres o eventos memorables que han marcado la identidad de la comunidad.

Leyendas urbanas: son historias de ficción que se presentan como si fueran reales, a menudo a través de rumores, cadenas de correos electrónicos o redes sociales. Estas narraciones suelen abordar temas de miedo, misterio o lo inexplicable, reflejando las inquietudes y preocupaciones de la sociedad actual.

2.3 Ilustración Digital

La ilustración digital es una forma moderna de arte y comunicación que ha evolucionado significativamente con el avance de las tecnologías digitales. A diferencia de las ilustraciones tradicionales, que se crean a mano utilizando herramientas físicas como lápices y pinceles, la ilustración digital se realiza a través de software y dispositivos electrónicos. Esto permite una mayor flexibilidad y precisión en el proceso creativo, así como la posibilidad de realizar ediciones rápidas y eficaces (Lagos, 2023, p. 20).

Esto la diferencia de otras formas de arte, que pueden no tener un propósito comunicativo tan claro. La ilustración digital debe ser agradable para el espectador y cumplir con las necesidades del cliente, lo que la convierte en una disciplina altamente especializada y orientada al servicio. Así, la ilustración digital se posiciona como un recurso invaluable tanto en el ámbito artístico como en el comercial, cumpliendo múltiples funciones y adaptándose a un mundo cada vez más digitalizado.

2.3.1 Características de la ilustración digital

La principal característica de la ilustración digital es que las obras se crean en el ordenador, utilizando programas informáticos específicos y mecanismos como el mouse, el lápiz óptico y la pizarra digital. No se trata de corregir imágenes con la ayuda de un ordenador, ni de digitalizar bocetos dibujados a mano, sino que el artista los crea directamente en la pantalla (puede utilizar un boceto similar), dando lugar a menudo a imágenes cuyos vectores son el producto vectorial de la suma de los millones de trazos independientes que componen la ilustración cuando se combinan con ella (López, 2015, p. 6).

Por su parte, Menza (2016) menciona que una de las características de la ilustración es: “la representación de textos, ya sean libros, cómics, guiones o conceptos; expresión y comunicación visual para inducir un pensamiento al observador, uso de técnicas y materiales artísticos para mejorar la transmisión de información (p. 279).

2.3.2 Tipos de ilustración digital.

Existen muchos tipos de ilustración digital, cada uno con su propio estilo y conjunto de técnicas únicas. Algunos de los tipos de ilustración digital más comunes incluyen:

Ilustración Editorial: En el mundo de las publicaciones, la ilustración editorial se presenta como un aliado invaluable, complementando y enriqueciendo el contenido de revistas, periódicos, libros y cómics. A través de imágenes cuidadosamente elaboradas, los ilustradores digitales colaboran estrechamente con editores y escritores para dar vida a conceptos, personajes y atmósferas, estableciendo un diálogo visual que enriquece la experiencia del lector. Esta simbiosis entre texto e imagen ha expandido las fronteras creativas, dando lugar a estilos únicos y cautivadores que dejan una huella imborrable en la memoria del público.

Ilustración Publicitaria: En el ámbito publicitario, la ilustración digital se ha convertido en una herramienta de gran poder. Los ilustradores digitales tienen la capacidad de crear imágenes impactantes y llamativas que capturan la atención del público objetivo y transmiten mensajes de manera clara y convincente. Ya sea en anuncios impresos, vallas publicitarias o campañas en línea, la ilustración digital permite a los artistas dar vida a las ideas y conceptos de las marcas, creando una conexión emocional duradera con los consumidores. De esta manera, las marcas logran establecer una identidad visual única y memorable, diferenciándose en un mercado cada vez más competitivo.

Ilustración Científica: En el campo de la ciencia y la medicina, la ilustración digital juega un papel fundamental en la representación visual de conceptos complejos. Los ilustradores digitales trabajan en estrecha colaboración con científicos, investigadores y médicos para crear ilustraciones detalladas y precisas que comunican de manera efectiva información compleja. Desde intrincadas ilustraciones anatómicas hasta representaciones de fenómenos científicos, la ilustración digital se convierte en una herramienta invaluable para la divulgación científica

y la educación. De esta manera, el conocimiento científico se hace accesible a un público más amplio, promoviendo la comprensión y el avance del saber en beneficio de la sociedad

Ilustración en Videojuegos: Los videojuegos ofrecen un amplio espacio para la creatividad, donde la Ilustración Digital es esencial para desarrollar mundos virtuales envolventes. Los ilustradores digitales trabajan junto a los diseñadores de juegos para crear personajes, escenarios, arte conceptual y otros elementos visuales que enriquecen la narrativa del juego. Esta ilustración en videojuegos abarca desde estilos realistas hasta enfoques más caricaturescos, ajustándose a las necesidades y visión específica de cada proyecto.

2.4 Ilustración Tradicional

A diferencia de la ilustración digital, la ilustración tradicional, se distingue por sus técnicas y estilos diversos.

La ilustración tradicional se crea manualmente, utilizando herramientas físicas como lápices, tintas, acuarelas, óleos y grabados, esta forma de arte permite una conexión más directa entre el artista y la obra, transmitiendo una sensibilidad y una textura únicas que son difíciles de replicar digitalmente, y abarca una amplia gama de temas y estilos (García, 2004, p. 1).

2.4.1 Técnicas de ilustración tradicional

En la ilustración tradicional existen diversas técnicas pero de las más reconocidas son el grafito, acuarela, óleo, acrílico, carboncillo y pastel.

Grafito: se refiere a una técnica que utiliza lápices de diferentes durezas para así crear líneas, sombras y texturas, el carboncillo es una técnica ideal para bocetos, retratos y estudios de luz y sombra debido a su precisión y facilidad de uso.

Acuarela: se basa en pigmentos de pintura diluidos en agua, logrando así transparencias y efectos fluidos, es perfecta para paisajes y arte conceptual por su ligereza y luminosidad.

Óleo: es una técnica de pintura densa con base de aceite, lo que da profundidad y brillo a los colores, es ideal para pinturas realistas, retratos, y arte con efecto de capas.

Acrílico: es una técnica de secado rápido y soluble en agua, es ideal para trabajos sobre lienzo, madera o papel, y siendo muy usado en técnicas mixtas.

Carboncillo: por su alta capacidad para crear contrastes profundos, esta técnica es utilizada en retratos y bocetos dramáticos, aunque requiere fijador para evitar manchas.

Pastel: en esta técnica existen dos tipos, el seco que permite mezclar colores y crear efectos suaves, mientras que el graso es más intenso y duradero, estos dos tipos son ideales para retratos, paisajes, ilustraciones vibrantes y con efecto aterciopelado.

2.5 La Ilustración Infantil

Las ilustraciones, como componente fundamental de los libros infantiles, deben considerarse cuidadosamente para garantizar que promuevan un desarrollo positivo.

Makai (2021) argumenta que la ilustración es esencial para despertar la atención e interés de los niños por la lectura y así fomentar un amor duradero por los libros (p. 4).

Las ilustraciones en los libros infantiles son herramientas esenciales para poder ayudar a los niños a canalizar sus emociones, miedos y ansiedades, pues mediante narrativas y elementos visuales atractivos, los niños desarrollan la inteligencia emocional y el razonamiento moral, aprendiendo sobre temas complejos como la lealtad y la traición (Ismail, 2023)

Por su parte Wilt (2002) nos dice que las ilustraciones pueden mejorar la competencia lingüística, la comprensión de historias y el razonamiento causal en la educación infantil temprana (p. 3).

En definitiva, las ilustraciones en los libros infantiles no son solamente decorativas; son parte importante del proceso narrativo y desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil y al seleccionar cuidadosamente libros con ilustraciones diversas y apropiadas para su edad, los adultos pueden garantizar que los niños interactúen con la literatura de una manera que fomente un crecimiento emocional positivo.

2.6 Diseño Editorial

El diseño editorial se enfoca en estructurar el contenido de publicaciones como libros, revistas o periódicos. Su objetivo es cautivar visualmente al lector, darle personalidad al contenido y facilitar la legibilidad del texto.

Por otra parte, Zanon (2007) nos dice que:

El diseño editorial es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio, texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios (p. 1).

En otras palabras el diseño editorial es una disciplina esencial para la comunicación efectiva en el mundo actual. Su capacidad para captar la atención, transmitir personalidad, facilitar la lectura y adaptarse a diferentes formatos la convierte en una herramienta indispensable dentro del diseño gráfico.

2.6.1 Elementos principales del diseño editorial

El diseño editorial se compone de elementos que se juntan para así crear una experiencia visual efectiva. Entre esos elementos se destacan:

Tabla 2 Elementos del diseño editorial

Elementos	Descripción
Formato	Es la piel que envuelve al contenido, y viene en diferentes formas y tamaños. Depende del tipo de publicación, del contenido que lleva y, sobre todo, de cómo se va a producir. No es lo mismo un libro impreso en una imprenta tradicional que uno digital que se va a leer en una tablet.
Retícula	Se trata de un conjunto de líneas y guías que sirven para colocar los diferentes elementos, como si fuera un tablero de juego, es una herramienta fundamental para que las páginas estén equilibradas y el contenido bien organizado.
Tipografía	Tiene que ser atractiva, interesante y fácil de leer. Si se usa bien, puede transmitir diferentes emociones, es como un lenguaje que hay que aprender a dominar.
Color	Dependiendo los colores que se vayan a utilizar puede cambiar por completo la forma en que se ve una publicación y la fuerza con que llega su mensaje, los colores pueden incluso despertar emociones y sensaciones, además, ayudan a que el contenido y la forma vayan de la mano, por ejemplo, si se usan colores cálidos, la publicación se verá más cercana y acogedora; si se usan colores fríos, se verá más seria y profesional.
Elementos gráficos	Son los accesorios del diseño: dibujos, tablas, gráficos, infografías, todo lo que no sea texto o imagen, ayudan a explicar mejor el mensaje, complementan el contenido y hacen la publicación más atractiva.

Fuente: Omarza, C. (2018).

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

2.6.2 Maquetación

La maquetación es la disposición de los elementos de un diseño con relación al espacio que se esté dispone, pero siguiendo el mismo esquema de diseño. Su objetivo es presentar todos los elementos visuales y de texto de forma que el lector entienda el mensaje con el mínimo esfuerzo posible, permitiendo que así el lector pueda moverse visualmente de una forma fácil por una información relativamente compleja. La maquetación tiene en cuenta consideraciones prácticas y estéticas del producto como la visión que se tendrá del contenido, independientemente de si el formato es una revista, una página web, un gráfico de televisión o una botella de shampoo (Ormaza, 2018, p. 26).

Más allá de la simple disposición de elementos, la maquetación se revela como una herramienta poderosa para evocar emociones y establecer un vínculo profundo con el lector. Un diseño meticuloso de cada página tiene el potencial de despertar sensaciones, transmitir mensajes sutiles e incluso influir en nuestras percepciones. En esencia, la maquetación es el arte de fusionar diseño y funcionalidad para dar vida a una experiencia inolvidable para el lector. Cada página maquetada con destreza se convierte en una invitación a sumergirse en un mundo de ideas, emociones y conocimientos, cautivando la atención y dejando una huella imborrable en la memoria.

2.7 Libro Pop up

El libro pop-up, conocido también como libro tridimensional o interactivo, es una obra que se caracteriza por su capacidad de transformar una página bidimensional en una experiencia tridimensional. Esta transformación se logra mediante la ingeniería del papel, donde se utilizan diversas técnicas para crear efectos de profundidad y movimiento (Luterman, 2018, p. 4).

Los libros pop-up abarcan también una amplia gama de temáticas, desde cuentos infantiles hasta obras de arte abstractas. Su versatilidad permite explorar diversos géneros literarios y estilos artísticos, convirtiéndolos en un recurso invaluable para la educación, el entretenimiento y la expresión creativa.

2.7.1 Características del pop-up

Las características de los libros pop-up los distinguen de otros tipos de libros. Estos libros combinan texto, imagen y movimiento para crear una narrativa que va más allá de lo meramente escrito. Las imágenes tridimensionales y los elementos móviles no solo complementan el texto, sino que también añaden una capa adicional de significado y emoción a la historia (Barrios et al., 2018, p. 1).

En resumidas cuentas los libros pop-up se diferencian de otras obras literarias gracias a sus características únicas que invitan a una experiencia interactiva y sensorial. Algunas características que los convierten en piezas tan especiales son:

La magia del movimiento: A diferencia de las páginas planas de un libro tradicional, los pop-up cobran vida al desplegarse, revelando figuras tridimensionales y elementos móviles que saltan de las páginas. Esta interacción física con el libro no solo atrae la atención del lector, sino que también lo convierte en un participante activo en la historia.

Dimensión a las palabras: Las imágenes tridimensionales que emergen de los pop-up no solo son llamativas, sino que también juegan un papel crucial en la narrativa. Estas ilustraciones en relieve aportan profundidad y contexto a las historias, permitiendo al lector visualizar escenarios, personajes y objetos de una manera más vívida y memorable.

Una narrativa enriquecida: Los elementos móviles de los pop-up no son simples adornos; son herramientas que enriquecen la experiencia de lectura. Al interactuar con estos elementos, el lector no solo descubre nuevos detalles de la historia, sino que también participa activamente en su desarrollo, creando una conexión más profunda con la trama y los personajes.

Estimulando la imaginación: Los pop-up, con su naturaleza interactiva y visualmente atractiva, tienen un gran poder para estimular la imaginación de los lectores, especialmente de los más pequeños. Al abrir las páginas y descubrir las sorpresas que se esconden en su interior, se desata un torrente de creatividad e inventiva, invitando a los niños a imaginar mundos fantásticos y posibilidades infinitas.

Un puente entre el arte y la literatura: Los libros pop-up se erigen como un puente entre el arte y la literatura. Las elaboradas ilustraciones tridimensionales y los ingeniosos mecanismos de movimiento convierten a estos libros en pequeñas obras de arte que invitan a la contemplación y admiración, además de a la lectura y disfrute de la historia.

Una experiencia multisensorial: La lectura de un libro pop-up no se limita a la vista. La interacción física con los elementos móviles, la textura del papel y las sorpresas que se descubren al abrir las páginas involucran diversos sentidos, creando una experiencia multisensorial que enriquece aún más la conexión del lector con la historia.

Un legado de creatividad: Los libros pop-up han dejado un legado de creatividad e innovación que continúa inspirando a artistas y diseñadores de todo el mundo. Desde las técnicas tradicionales de troquelado y plegado hasta las creaciones vanguardistas con elementos electrónicos y realidad aumentada, estos libros demuestran la capacidad del ingenio humano para transformar la experiencia de la lectura en algo mágico y memorable.

En efecto, los libros pop-up representan un universo de posibilidades narrativas y experiencias únicas que los convierten en piezas invaluable en el mundo de la literatura infantil y adulta. Su capacidad para combinar texto, imagen y movimiento de forma creativa e interactiva los

convierte en herramientas valiosas para estimular la imaginación, el aprendizaje y el disfrute de la lectura en personas de todas las edades.

2.7.2 Tipos de mecanismos del pop-up

Para comprender mejor la diversidad de estos libros, podemos clasificarlos según los tipos de mecanismos que utilizan:

Tabla 3 Mecanismos del pop up

Mecanismos	Descripción
Solapas	Es una pieza plana, usualmente de cartón duro, que al levantarse o desdoblarse revela una ilustración oculta.
Lengüetas	La historia y las ilustraciones cambian al tirar, deslizar o empujar diversas lengüetas de papel o tela.
Túnel o peep-show	Tiene dos tapas de cartón en cada extremo y, al abrirlas, el papel interior se despliega en forma de acordeón, creando una sensación de profundidad. Al mirar a través de él, las páginas troqueladas se ven en un formato tridimensional.
Carrusel	Las tapas del libro pueden abrirse hasta 360 grados, dándole una apariencia de estrella o tiovivo. Las ilustraciones y textos se muestran a lo largo del eje que forman los bordes del libro.
Tridimensional	Este libro es plano cuando está cerrado, pero en su interior contiene una figura que se levanta al abrirlo, pueden ser figuras como un castillo, un dragón, un barco, una ciudad, un monstruo, etc.
Imágenes transformables	Pueden ser de forma circular, horizontal o vertical. En el primer caso, funciona mediante discos ilustrados que, al girarlos, transforman una imagen en otra. En los otros dos casos, una lengüeta se utiliza para deslizar las imágenes.
Ruleta	Consiste en discos giratorios que, al moverlos, hacen que una página dé paso a la siguiente.

Imágenes combinadas	Cada página está dividida o cortada en varias secciones, permitiendo combinar las imágenes al pasar de página, como cabello, ojos, nariz y boca que crean rostros diferentes.
Escenario	Al pasar cada página, se forma un escenario o teatrillo por capas, con distintos decorados, personajes y situaciones ilustradas.

Fuente: Montero, (2016).

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

2.7.3 Importancia del libro pop-up en el ámbito educativo

Rizkiyah et al. (2023) enfatizan que:

La importancia de los libros pop-up en el ámbito educativo ha sido ampliamente documentada. Estos libros no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también mejoran su comprensión y retención de información. Por ejemplo, se ha demostrado que los libros pop-up pueden aumentar la memoria de los estudiantes en un 70.7% (p. 5).

Además, al combinar texto, imagen y movimiento, estos libros ofrecen múltiples formas de aprendizaje, lo que los hace especialmente útiles para explicar conceptos abstractos de manera concreta y visual.

2.8 El Cuento

El cuento, como forma literaria, posee una rica historia y una estructura única que ha capturado la atención de críticos y lectores por igual. A menudo, se percibe a los cuentos como el cemento entre los bloques más grandes de la obra de un autor, ofreciendo conexiones interpretativas entre otros géneros y las obras principales del autor, como las novelas (Neale, 2012, p. 2).

Esta percepción subraya la importancia de los cuentos no solo por su contenido, sino también por su capacidad para enriquecer la comprensión de la obra completa de un autor.

Tucan (2014) por su parte nos dice que:

Definir el cuento ha sido un desafío constante para los críticos literarios. Muchas veces, se compara con la novela, pero esta comparación tiende a reducir el cuento a una forma más condensada de la novela, sin reconocer su valor propio. La brevedad del cuento, aunque innegable, no debe ser vista solo como una característica intrínseca, sino como

una propiedad que resalta en comparación con otras formas literarias. Esta brevedad exige que los escritores utilicen técnicas estilísticas especiales y una economía de estilo que no siempre se encuentran en otros géneros literarios (p. 6-7).

Dicho de otro modo la brevedad del cuento, lejos de ser una limitación, se convierte en un lienzo en blanco donde cada palabra, cada frase, cobra una relevancia inusitada. Es en este espacio reducido donde el autor debe desplegar su maestría narrativa, condensando emociones, creando atmósferas y desarrollando personajes complejos en un tiempo acotado.

2.8.1 Elementos del cuento

Los elementos del cuento son los componentes esenciales que forman parte de su estructura y narrativa. Estos incluyen:

Tabla 4 Elementos del cuento

Elementos	Descripción
Tema	Es el concepto fundamental que el autor quiere comunicar sobre algún aspecto de la vida, como el amor, el odio, la amistad o la libertad, entre otros. El tema principal puede ser una idea específica o abstracta en la narrativa, ya sea algo tangible, como un objeto particular, o algo intangible, como la libertad o el amor. Habitualmente, los cuentos tratan sobre valores universales como tema central, lo que les permite atraer a una mayor cantidad de lectores. No se debe confundir tema con historia.
Historia	Se estructura en tres partes: principio, desarrollo (nudo) y desenlace (final). En el desarrollo se encuentra el conflicto, que es el problema central de la historia, y también el clímax, que es el momento de mayor tensión.
Ambientación o escenario	Está relacionado con el tiempo y el espacio en los que ocurren los eventos. El tiempo ubica al lector en una época específica y guía el progreso de la historia, permitiendo que avance desde segundos hasta siglos, según el ritmo que el autor haya decidido. Existen dos tipos de ambiente: Ambiente físico: Es el lugar en sí mismo, donde los personajes existen, viven o se desplazan. Ambiente psicológico: Es la atmósfera o el clima emocional y psicológico en el que se desarrollan los acontecimientos.

Personajes	Son creaciones imaginarias del autor cuya función es transmitir emociones a través de su lenguaje y acciones. Son los responsables de los acontecimientos del cuento y poseen características definidas que los identifican.
Acción	Es la narración de los eventos que se van desarrollando y entrelazando entre sí. Estos eventos pueden ser físicos o mentales. La acción se compone de hechos que deben estar cuidadosamente conectados en un orden coherente.
Estilo	Es la forma particular en que el autor expresa sus pensamientos y emociones. Cada escritor y narrador tiene su propio modo de relatar los acontecimientos, pensamientos y acciones. El estilo es lo que define principalmente a cada escritor.
Narrador	El narrador es un personaje creado por el autor cuya misión es contar la historia. Existen tres tipos de narrador: Narrador de 3ª Persona: • Narrador Omnisciente: Conoce todos los detalles de los hechos, su conocimiento es total y absoluto. • Narrador Observador: Relata solo lo que puede observar. Narrador de 1ª Persona: • Narrador Protagonista: El narrador es también el protagonista de la historia, ya sea una autobiografía real o ficticia. • Narrador Personaje Secundario: El narrador es un testigo que ha presenciado el desarrollo de los hechos. Narrador de 2ª Persona: • Crea el efecto de estar contándose la historia a sí mismo o a un yo desdoblado.
Atmosfera	Es el entorno específico donde se desarrollan los eventos del cuento. Debe transmitir la sensación o el estado emocional dominante en la historia, como misterio, violencia, tranquilidad o angustia.
Trama	Es el orden en que el narrador presenta las partes de la historia, ya sea cronológicamente o comenzando por el conflicto.

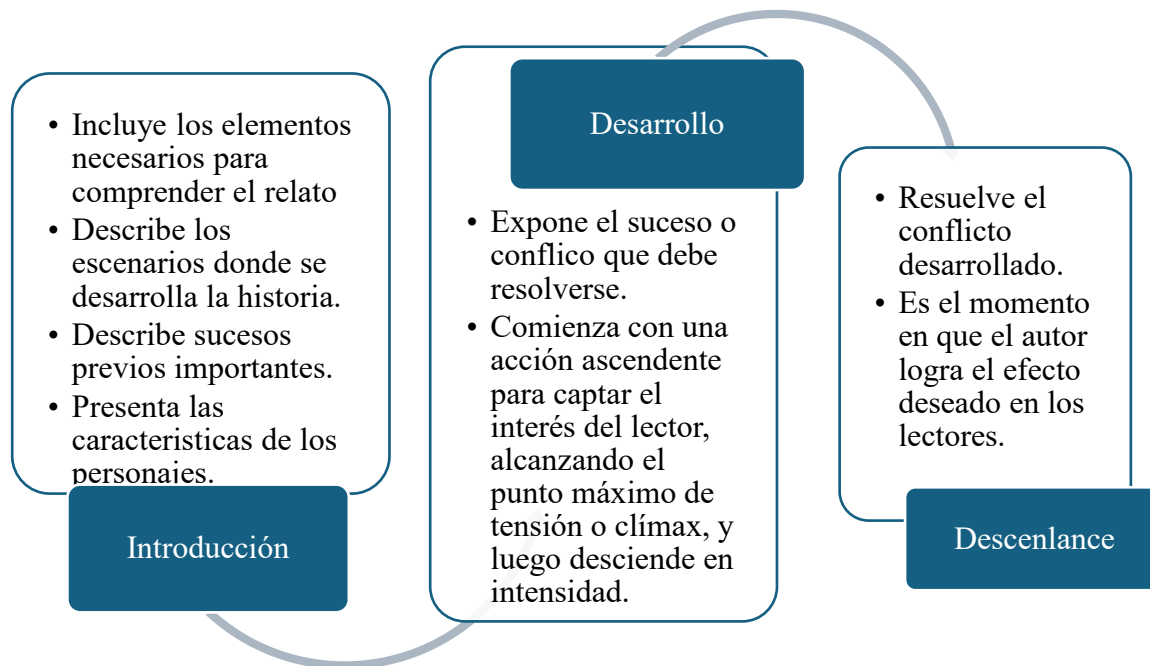
Fuente: Elizarraras, C. (2017).

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

2.8.2 Estructura del cuento

Su estructura se divide en tres partes esenciales las cuales son:

Gráfico 1 Estructura del cuento



Fuente: Elizarraras, C. (2017).

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

2.8.3 Tipos de cuento

Flores (2023) nos dice que “existen 2 tipos de cuentos: el popular y el literario. Pero dentro de cada uno de estos tipos, yacen subtipos” (p. 1).

Cuento popular

Es una breve narración que se transmite oralmente de generación en generación y de un pueblo a otro. Estas historias generalmente relatan hechos imaginarios y llevan consigo un mensaje.

Por lo tanto, podemos decir que se trata de un cuento de creación colectiva cuyo origen real se desconoce, ya que la versión que ha llegado hasta nosotros es una versión alterada. De hecho, es común que la autoría de estos cuentos sea desconocida.

Existen diferentes tipos de cuentos populares que se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Cuento de hadas:** El origen de estas historias es popular y se inspira en personajes del imaginario de la fantasía para transmitir un mensaje que resuene en la mente de la sociedad. Por esta razón, en este tipo de cuentos aparecen seres fantásticos como hadas, elfos, duendes, entre otros, que son los protagonistas o personajes destacados de las historias.

- **Fabulas:** Son cuentos protagonizados por animales u objetos inanimados que tienen una finalidad educativa con motivaciones morales. Estas historias están dirigidas principalmente a los niños y tienen características muy especiales.
- **Mitos y leyendas:** Este tipo de historia se basa en la realidad, pero se le añaden toques literarios y recursos estilísticos para lograr un efecto más impactante entre el público.

Cuento literario

Son otra forma de narrativa clásica y tradicional. A diferencia de los cuentos orales, estos están escritos, lo que significa que tienen una estructura, un argumento y personajes específicos establecidos. Cada parte del cuento está claramente definida y organizada. Además, tienen un autor que firma la historia, convirtiéndolos en productos individuales en lugar de creaciones colectivas.

Existen diferentes tipos de cuentos literarios que se pueden clasificar de la siguiente manera:

Cuentos de suspense y misterio: Son relatos que pueden involucrar detectives, crímenes, o tramas policíacas, caracterizándose por tener argumentos meticulosamente elaborados y una narrativa clara y directa.

Cuentos infantiles o para adultos: Los cuentos infantiles están diseñados para niños, usualmente incluyendo elementos de magia o fantasía para narrar historias. En cambio, los cuentos para adultos están dirigidos a un público más maduro. Son narrativas más complejas que pueden abordar una variedad de temas.

Cuentos históricos: Estos cuentos combinan hechos reales con elementos ficticios, con el propósito de entretener mientras presentan algún acontecimiento histórico que el autor considera relevante.

Microrrelatos: Consisten en relatos breves que transmiten una idea de forma poética y literaria. Con personajes simples, buscan expresar ideas de manera original, ya sea mediante lenguaje poético, ironía, sorpresa, entre otros recursos.

Cuentos fantásticos: Son narraciones creadas por un autor con un desarrollo y desenlace predefinidos. Suelen incluir seres fantásticos y sobrenaturales, tanto de los cuentos de hadas como de otros mundos imaginarios, como gnomos, elfos, brujas, extraterrestres, fantasmas, entre otros.

2.8.4 Ventajas del cuento como herramienta educativa

El uso del cuento como herramienta educativa ha demostrado ser una estrategia efectiva para el desarrollo integral de los niños en diversas etapas de su formación. Los cuentos, al ser narraciones breves y de trama sencilla, permiten a los niños comprender el mundo que les rodea y los peligros que este puede contener. Un ejemplo claro es el cuento de Caperucita Roja, que advierte sobre los riesgos de hablar con extraños y salir del hogar sin precaución (Morillas et al., 2019, p. 2).

Además, los cuentos ayudan a los niños a organizar el tiempo en partes reconocibles, lo cual les brinda seguridad y facilita su comprensión del entorno.

La literatura infantil, en particular los cuentos, juegan un papel crucial en la formación de la competencia comunicativa y expresiva de los niños. En el primer ciclo de la educación preescolar, se promueve el desarrollo de la competencia comunicativa y la expresión oral a través de actividades que combinan literatura, cultura y emociones. Los maestros diseñan actividades basadas en cuentos que no solo fomentan la lectura, sino también la creación de materiales literarios propios, lo cual contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo (Morillas et al., 2019, p. 4).

De esta manera, los cuentos se convierten en una herramienta poderosa para mejorar la expresión oral y escrita desde edades tempranas.

Díaz et al (2018) nos expresa que “los cuentos también son fundamentales en la enseñanza de valores y en la formación de la conducta de los niños. Durante la etapa de educación infantil, los cuentos son utilizados para transmitir valores como la cooperación y la ayuda mutua” (p. 18). Por tanto, los cuentos no solo entretienen, sino que también educan y forman a los futuros ciudadanos.

Por su parte Ortiz et al (2014) nos dice que:

El uso de cuentos en el aula favorece el desarrollo social y emocional de los niños. Los cuentos permiten que los niños comprendan roles y valores, y actúan como un medio para transmitir ideas, conjeturas y aprendizajes. La interacción con los personajes y las tramas de los cuentos contribuye a que los niños desarrollen habilidades sociales y mejoren su capacidad de empatizar con los demás. Además, los cuentos fomentan el trabajo colaborativo y el diálogo en el aula, creando un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral del niño (p. 12).

Es por eso por lo que el cuento es una herramienta educativa integral que beneficia múltiples aspectos del desarrollo infantil.

2.9 Investigaciones anteriores relacionadas con la elaboración de un cuento pop-up

Se analizaron 3 tesis enfocadas en la elaboración de libros pop-up para niños, que serán mencionados a continuación:

2.9.1 El libro Pop up como herramienta didáctica de difusión de leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador para niños de cuarto grado de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Rafael Aguilar”

Como primera investigación se eligió a Pérez (2022), el enfoque de la investigación se centra en satisfacer las necesidades del sistema educativo y del usuario final (los niños de cuarto grado). El proyecto se fundamenta en una extensa recolección de información, utilizando entrevistas con informantes clave, docentes y material bibliográfico.

El uso la metodología de proceso creativo para la solución de problemas de Bernd Löbach, la cual está estructurada en tres etapas:

- **Preparación:** en esta primera etapa hizo una recopilación y análisis de información sobre la problemática. Y también un análisis de la necesidad, relación social entre sujeto y objeto, un análisis de mercado y función práctica del objeto.
- **Incubación:** en esta segunda etapa realizo el planteamiento de criterios de diseño mediante un esquema fundamentado y determino los componentes gráficos del proyecto.
- **Iluminación:** en esta tercera etapa hizo la ejecución de la propuesta y corrección de errores, con énfasis en el aspecto funcional.

La metodología de Bernd Löbach la combino con la metodología de "La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil" de Marta Serrano, quien permite adaptar y aplicar los elementos fundamentales del diseño para desarrollar un producto funcional y educativo. Esta investigación se traduce en un objeto de diseño que cumple con las expectativas pedagógicas y culturales.

2.9.2 Diseño de Material Didáctico Pop Up para el Aprendizaje y Práctica de Valores en Niños de Educación Inicial

La segunda investigación de Guevara (2021) fue realizada en la ciudad de Riobamba en el Centro de Educación Inicial "Mis Primeros Amigos". Esta tesis se enfocó en el diseño de material didáctico innovador que promueva la educación en valores en niños pequeños a través del uso de libros Pop Up. Se recopiló información mediante la observación y entrevistas a docentes y expertos en diseño gráfico e ilustración, y se realizaron encuestas a los estudiantes de educación básica del centro inicial. El objetivo era establecer las características de estilo y lenguaje gráfico adecuados, siendo estos la ilustración infantil y el cómic, utilizando la metodología de Scott.

El estudio se centró en cómo los elementos visuales, específicamente a través del formato Pop Up, pueden captar la atención de los niños y facilitar el aprendizaje de valores importantes de una manera lúdica y efectiva. El producto final de la investigación fue un material didáctico Pop Up que incluye escenarios diseñados específicamente para fomentar valores como la amistad, la honestidad, el respeto, y la responsabilidad. Estos valores se representan a través de personajes de superhéroes, que son identificables y admirados por los niños. Se pretendió que estos materiales no solo sirvan como herramientas educativas, sino que también se integren de manera significativa en el entorno de aprendizaje de los niños, promoviendo un desarrollo integral que incluya aspectos éticos y sociales.

2.9.3 Cuento infantil basado en las leyendas tradicionales para estimular la lectura en niños de 4 y 5 años de la Unidad Educativa Gualaceo, año lectivo 2020-2021

Como tercera y última investigación se eligió a Zaruma (2022), esta tesis presenta una propuesta innovadora que utiliza el cuento infantil como un recurso lúdico-didáctico para fomentar el hábito de la lectura en niños de 4 a 5 años. La técnica utilizada incluye el pop-up y el arte del papel cortado, que buscan captar la atención de los niños mediante ilustraciones y movimiento, logrando asombro y una mejor asimilación del contenido.

La investigación sigue un enfoque cualitativo con una perspectiva descriptiva. Utiliza:

- **Observación directa:** Para analizar contextos educativos mediante el uso de los sentidos del investigador.
- **Diario de campo:** Para registrar diariamente las observaciones y procedimientos de los niños en el ambiente educativo.
- **Entrevista estructurada:** Aplicada a docentes para obtener respuestas cortas y precisas sobre la problemática educativa.

Se fundamenta teóricamente en autores y fuentes académicas relevantes y emplea la técnica de indagación documental para desarrollar una propuesta de mejora basada en la literatura infantil

La tesis destaca la importancia de utilizar recursos lúdicos e innovadores en la educación infantil para captar la atención de los niños y fomentar habilidades cognitivas y emocionales esenciales. La implementación de cuentos pop-up basados en leyendas tradicionales no solo enriquece el aprendizaje, sino que también preserva y difunde la cultura ecuatoriana. Esta investigación proporciona un marco sólido para la creación de materiales didácticos atractivos y eficaces, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo para los niños en sus primeras etapas de desarrollo educativo.

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

Se utiliza una investigación descriptiva ya que se enfoca en describir las características de una situación específica y entender cómo se manifiestan en un contexto particular. En este caso, el objetivo es describir cómo los cuentos pop-up basados en leyendas tradicionales kichwas pueden contribuir en el desarrollo de la identidad cultural de los niños de 4to año de educación básica.

3.2 Diseño de investigación

El diseño metodológico es no experimental, ya que la investigación no manipula variables de manera controlada, sino que observa y analiza situaciones tal como se presentan en el entorno educativo.

3.3 Enfoque de investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto y en el desarrollo se aplicaron instrumentos tales como son las entrevistas, encuestas y ficha de observación para así profundizar en la comprensión de situaciones complejas en el contexto educativo y cultural de los niños de 4to año de educación básica.

3.4 Técnicas de recolección de datos

3.4.1 Entrevista

Se realizará una entrevista al docente tutor de 4to grado para así recabar información verídica acerca de la relación de los niños con su identidad cultural Kichwa en el contexto actual, así como también la importancia de la difusión de leyendas tradicionales en la formación de esta identidad y que materiales didácticos son utilizados para su enseñanza.

Una segunda entrevista se realizará a una experta en ilustración digital para obtener información específica sobre el diseño e ilustración de un cuento pop-up, con enfoque en la elección del estilo visual, composición, paleta cromática y técnicas de ilustración.

Una tercera y última entrevista se realizará a un diseñador gráfico para recopilar información a profundidad sobre el proceso de diseño respecto a aspectos técnicos, estéticos y narrativos específicos en la creación de un libro pop-up.

3.4.2 Cuestionario de Preguntas

Se elaborará una lista de preguntas claras y ordenadas, dirigidas a los docentes y expertos en diseño gráfico e ilustración, con el fin de recabar información relevante sobre la relación de los niños con la identidad cultural Kichwa, así como sobre el uso de materiales didácticos y criterios de diseño pertinentes en la creación de un cuento pop-up. Este cuestionario permitirá profundizar en aspectos educativos, visuales y narrativos que contribuyan a la elaboración de una propuesta pertinente y significativa.

3.4.3 Encuesta

Se realizará un conjunto de preguntas a los niños de 4to grado en donde las preguntas estarán escritas de forma organizada, coherente y estructuradas, con el objetivo de que con esa información sirva como referencia para la creación del cuento pop-up.

3.4.4 Cuestionario de preguntas

Se elaborará una lista de preguntas adecuadas para los niños, redactadas con un lenguaje claro y comprensible, estas preguntas permitirán conocer su opinión sobre temas relacionados con su identidad cultural y las leyendas tradicionales, con el fin de tomar en cuenta sus ideas y conocimientos en el desarrollo del cuento pop-up.

3.4.5 Observación

Se realizará una observación a las clases del docente tutor con el propósito de analizar cómo se desarrolla la enseñanza en relación con la identidad cultural Kichwa y cómo participan los niños durante las actividades escolares, también se prestará atención al uso de materiales didácticos y al ambiente del aula, con el fin de reconocer elementos que puedan servir de base para la propuesta del cuento pop-up.

3.4.6 Ficha de observación

Se realizará una ficha de observación con el objetivo de diferenciar los materiales educativos utilizados en la enseñanza y el aprendizaje en los niños de 4to de Educación Básica, así como identificar si se imparten contenidos relacionados con la identidad cultural.

3.4.7 Etnografía

Se llevará a cabo una observación directa en el aula con el fin de comprender el comportamiento de los niños dentro del espacio educativo, esta técnica permitirá identificar sus formas de interacción, intereses visuales y elementos del entorno que llaman su atención y será clave para orientar decisiones relacionadas con el diseño y contenido del proyecto.

3.4.8 Pizarra gráfica

Es una recolección de muestras gráficas, así como son las fotografías donde esto servirá para un estudio, el cual permitirá llegar a conclusiones propias y así poder obtener resultados verídicos.

3.5 Población de estudio y tamaño de muestra

El tipo de muestreo empleado se clasifica como no probabilístico/intencional, por conveniencia, en tanto se ha decidido seleccionar a los estudiantes de 4to de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca” que son 21 estudiantes y además de los niños también se tomara en cuenta al docente tutor del aula, esta selección se fundamenta en la relevancia de los sujetos para el estudio, ya que se busca contribuir con el cuento pop-up durante una etapa crucial para el desarrollo de la identidad cultural de los niños.

CAPITULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Interpretación y resultados de instrumentos aplicados

Se aplicaron los instrumentos descritos en los anexos 1, 2, 3, 4 y 5 del presente documento en el cual se obtuvieron los siguientes resultados.

4.2 Entrevista al docente tutor de 4to grado.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA A DOCENTE

Objetivo: conocer cuál es la relación de los niños con su identidad cultural Kichwa en el contexto actual, así como también la importancia de la difusión de leyendas tradicionales en la formación de esta identidad y que materiales didácticos son utilizados para su enseñanza.

Entrevistado: Alex Proaño, tutor de 4to grado

Entrevistador: Andrea Romero

Preguntas

1. ¿Cómo describiría la relación que mantienen los niños con su identidad cultural en el contexto actual?

Muy buenos días, en la actualidad se ha visto que en los niños ha mermado la identidad actual con la cultural, porque muchos de ellos ya han dejado las prácticas tradicionales no, como se sabe, se ha culturizado, hoy en día son muy pocos los estudiantes que mantienen su identidad cultural, como son las costumbres y tradiciones, la tecnología y la actualidad, todo eso ha mermado lo que es cultura.

2. ¿Qué aspectos de la identidad cultural (lengua, costumbres, valores, creencias) observa que se encuentran más debilitados o menos valorados en los niños?

El idioma, la lengua materna, lo que es el kichwa, dependiendo de la nacionalidad, lo que es la elaboración de artesanías, lo que son las mujeres, todo eso, por falta de las prácticas prácticamente de los padres de familia, ha ido cuesta para abajo y pienso que a futuro es algo muy grave, ¿no? Porque se puede perder la identidad cultural.

3. ¿Consideraría usted importante la difusión de leyendas tradicionales en la formación de la identidad cultural de los niños? ¿Por qué?

Sí, yo pienso que es muy importante que se mantenga esto y que haya alternativas para que se mantenga esta identidad cultural dentro de la educación, porque si no mantenemos nosotros lo que verdaderamente, prácticamente lo que somos, ¿no? Nuestros orígenes, ¿a dónde vamos a llegar?

4. ¿De qué manera cree que la difusión de estas leyendas contribuye al sentido de pertenencia y orgullo cultural?

Pienso que de una manera muy importante porque nos vamos a apropiar, ¿no? Entonces, a través de leyendas, como usted lo viene diciendo ayudaría al estudiante a despertarse, ayudaría al estudiante, como digo, a interesarse más en nuestra cultura y ponerlo en práctica, ¿no? Y no perder esa identidad.

5. ¿Qué leyendas tradicionales kichwas conoce usted y cuál es la que considera de mayor relevancia para los niños?

De mi punto de vista, hay varias leyendas dentro de las nacionalidades, pero las que más conozco son, por ejemplo, el pintintun, la mujer boa, de las que más recuerdo, cómo se crearon los animales, toda esta cuestión es lo que he venido conociendo hasta el momento, hay muchas más, pero eso se ha ido perdiendo, lo que es el texto, había antes un libro que mostraba todas las leyendas nacionales. Entonces, hasta como docente uno no hay esa información que nosotros podamos utilizar.

6. ¿Qué materiales didácticos utiliza actualmente para captar la atención de los niños durante las clases?

Juegos lúdicos, pictogramas en momentos, dinámicas en donde el niño muestre interés, donde el niño sea partícipe, eso es lo que a ellos más les interesa, porque ir a lo teórico, entonces el niño se cansa, entonces no llama mucho la atención, entonces el niño hay que realizar ese tipo de actividades.

7. ¿Considera que estos materiales son suficientes y adecuados para lograr una transmisión efectiva de enseñanza?

No, no son suficientes, son estrategias, pienso yo, tradicionales porque hoy en la actualidad tenemos a la mano los TICs y todo al alcance, entonces, sí sería factible que haya otras formas, otras alternativas para captar la atención de los estudiantes.

8. ¿Conoce o ha experimentado con el uso de libros pop-up u otros recursos interactivos en el aula?

No, me para ser sincero no, es la primera vez que escucho esa aplicación o ese cuento, solo he utilizado lo que es el Infocus y PowerPoint, nada más.

Conociendo un poco más sobre el libro 3D:

9. ¿Cuáles cree que serían las ventajas de incorporar libros pop-up como material complementario en la enseñanza y aprendizaje de los niños?

Primero porque ese material que está en 3D captaría mucho la atención de los estudiantes, sería algo nuevo para ellos, algo fascinante, algo relevante y también, incluso para los estudiantes que a veces no muestran interés en los estudios, sería como que más interesante para ellos.

Conclusión preliminar

En la entrevista realizada al docente tutor Alex Proaño, se pudo conocer que, la identidad cultural Kichwa entre los niños ha disminuido, esto se debe a la influencia actual de la tecnología y la falta de continuidad de tradiciones por parte de los padres. El idioma Kichwa es uno de los aspectos más afectados y está en riesgo de desaparecer en las nuevas generaciones.

Para el tutor, la difusión de leyendas tradicionales kichwas es vista como un elemento clave para poder fortalecer la identidad y el sentido de pertenecía cultural en los niños, ya que, a través de las mismas se podría crear una conexión con sus raíces de una manera más significativa, sin embargo, la falta de recursos didácticos adecuados dificulta la enseñanza efectiva de los contenidos establecidos, aunque el tutor si emplea estrategias como juegos lúdicos y pictogramas, reconoce que no son suficientes y menciona que el uso de libros pop-up podría representar una solución efectiva para que el aprendizaje sea más atractivo e inmersivo para los niños.

4.3 Entrevista a experta en ilustración digital



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA A EXPERTA EN ILUSTRACIÓN DIGITAL

Objetivo: Obtener información específica sobre el diseño e ilustración de un cuento pop-up, con enfoque en la elección del estilo visual, composición, paleta cromática y técnicas de ilustración.

Entrevistado: Viviana Cuenca

Entrevistador: Andrea Romero

Preguntas

1. **¿En la encuesta realizada a los niños se dio como resultado un gusto por el estilo flat y kawai, cómo se podría adaptar estos dos estilos en un cuento para hacerlo atractivo y funcional?**

El estilo Cartoon sería el más adecuado para el público objetivo porque los ojos de los niños no captan tantos colores como lo haría un adulto, entonces estaría muy bien el estilo cartón ya que maneja colores planos, sin mucho detalle y son colores básicos.

2. **¿Qué referentes visuales o ilustradores recomendaría estudiar para definir ese estilo adecuado para el cuento?**

El Capitán Escudo, no recuerdo bien exactamente el nombre, pero es una revista de aquí de Ecuador que hace como tipo historietas sobre un personaje que es el Capitán Escudo, que es un personaje de aquí de Ecuador, ellos manejan como que un estilo cómic, medio cartón, tal vez te podría servir de referencia.

3. **¿Cómo se podría equilibrar la simplicidad del diseño con la necesidad de representar detalles importantes en la historia?**

Establecer los elementos principales del cuento como momentos importantes en la historia, no hacer mucho, es decir ir al punto de la historia, no darse muchas vueltas, porque los niños no van a leer mucho texto en esa edad, entonces se van a centrar más en la imagen que en el texto.

4. **¿Qué tamaño de texto sería el adecuado para una mejor visibilidad de información dentro del cuento y que tipografía sería la correcta?**

La tipografía debe ser de ley sin serifa, redonda para mayor legibilidad, el tamaño de letras sí podría variar dependiendo del título y luego el contenido del texto en general. Para títulos podría ser en tamaño 20 pt y para textos, 12, 14 más o menos.

5. ¿Cuál es la proporción ideal entre los personajes y el fondo para que las escenas sean claras y equilibradas?

Ahí depende de la escena en la que vas a ilustrar, si mayoritariamente va a tomar el personaje en todas las escenas, podría ser un 70% en referente al fondo. Si la escena ya es un fondo, pues ahí ya el personaje no va a estar en prioridad. Así que dependería de lo que vas a dibujar.

6. ¿Qué paleta de colores recomendaría para un cuento dirigido a niños?

Para niños siempre son buenos los colores vibrantes es decir una paleta de colores básica. Cálidos, pueden ser.

7. ¿Qué software o herramientas recomienda para diseñar ilustraciones destinadas a libros pop-up?

Para una mayor precisión de ilustración te recomendaría una tableta grafica pero claro si está dentro de tus posibilidades pero de ahí el software más adecuado y el que más se maneja para ilustraciones sería adobe ilustrador.

8. ¿Qué cuidados se deben tener al diseñar para garantizar que las ilustraciones se vean bien en papel?

Tú quieres hacer un pop-up, es más más complicado más costoso más demorado para la pasta de ley pasta dura porque eso debe resistir ya que el pop up va a ser de bastante manipulación por parte del niño entonces eso podría ser muy sustentable, las hojas para el que aguante podría ser cartulina que aguanta dobleces debe ser una cartulina gruesa por ejemplo de unos 180 a 300 gr para que igual aguante no sé cómo voy a hacer la estructura del pop up y la portada debe ser también laminada.

Conclusión preliminar

Viviana Cuenca, destaca la importancia de adaptar el estilo visual del cuento pop-up a las preferencias del público infantil, recomendando un estilo Cartoon con colores planos y vibrantes para captar mejor la atención de los niños. Sugiere que la simplicidad en la ilustración es clave, centrándose en los elementos esenciales de la historia para no sobrecargar la composición. La proporción entre personajes y fondos debe ajustarse según la escena, priorizando a los protagonistas cuando sea necesario.

En cuanto a la tipografía, recomienda fuentes sin serifa, redondeadas y con tamaños adecuados para mejorar la legibilidad. En cuanto a la paleta cromática recomienda una con colores cálidos pero vibrantes. Para el proceso de diseño, destaca la utilidad de

herramientas como Adobe Ilustrador y tabletas gráficas para una mayor precisión. Además, subraya la importancia de elegir materiales resistentes para la impresión del libro, sugiriendo papel grueso de entre 180 y 300 gramos y una portada laminada y en pasta dura para garantizar su durabilidad.

4.4 Entrevista a diseñador gráfico



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

ENTREVISTA DISEÑADOR GRÁFICO

Objetivo: Recopilar información a profundidad sobre el proceso de diseño respecto a aspectos técnicos, estéticos y narrativos específicos en la creación de un libro pop-up.

Entrevistado: Juan Carlos Romero

Entrevistadora: Andrea Romero

Preguntas:

1. ¿Cómo define la importancia del diseño gráfico en la creación de un libro pop-up?

El diseño gráfico es fundamental en un libro pop-up porque cada elemento visual debe no solo atraer visualmente, sino también funcionar en el plano tridimensional y también el diseño gráfico guía la experiencia del lector al convertir una historia en una aventura visual interactiva, es clave para armonizar el arte y la mecánica, dando vida a la narrativa a través de colores, formas y movimientos.

2. ¿Qué factores considera al conceptualizar un cuento pop-up desde la perspectiva del diseño?

En primer lugar, pienso en cómo cada escena ayudará a contar la historia y sorprender al lector, es importante tener claro qué elementos visuales y narrativos son los protagonistas en cada página y cómo estos interactuarán con las distintas capas y pliegues del diseño pop-up, también considero factores como la durabilidad, los materiales y la sencillez en el montaje, en este caso sería mejor un montaje en plegado V en 180°.

3. ¿Cuáles son los pasos principales que sigue para transformar un guion o historia en elementos visuales interactivos?

Primero, analizo la historia y destaco las partes clave de la narrativa que quiero que sobresalgan, luego, hago bocetos para visualizar cómo se pueden construir estas escenas en formato tridimensional, después, trabajo en prototipos básicos para ver cómo se pueden levantar y mover los elementos al abrir cada página, y finalmente ajusto detalles de color y forma para que todo encaje de forma atractiva y funcional.

3. ¿Qué herramientas o software utiliza en el proceso de diseño de elementos tridimensionales para libros pop-up?

Utilizo principalmente Adobe Ilustrador para crear los elementos gráficos y, en ocasiones, Blender para visualizar y modelar los componentes tridimensionales, también empleo herramientas de prototipado físico, como cortadoras de papel y materiales para crear muestras manuales que pruebo directamente en papel antes de pasar a la producción final.

4. ¿Cómo balancea los aspectos estéticos con la funcionalidad del diseño para que los elementos pop-up sean duraderos y seguros?

Mantengo un equilibrio asegurándome de que los elementos visuales sean atractivos, pero también estructuralmente sólidos, uso formas simples que tengan el menor número posible de pliegues débiles, y escojo papeles y adhesivos adecuados para evitar roturas, los elementos no deben solo verse bien, sino también soportar el uso frecuente y ser seguros para todas las edades.

5. ¿Cómo integra la narrativa del cuento en el diseño de cada página para que los elementos pop-up mejoren la experiencia del lector?

Cada página debe reflejar un momento clave de la historia y estar diseñada para resaltar esos puntos importantes, integro la narrativa en los pop-ups mediante el uso de escenas detalladas y personajes expresivos, permitiendo que los lectores experimenten el cuento de manera envolvente, también aprovecho el diseño para controlar el ritmo de la historia, creando un flujo visual que sigue el desarrollo de la trama.

6. ¿Qué desafíos técnicos ha encontrado al diseñar para cuentos pop-up y cómo los ha resuelto?

Uno de los mayores desafíos es asegurar que los pliegues y los mecanismos se alineen correctamente y funcionen sin problema, he resuelto esto mediante la creación de prototipos múltiples y pruebas de apertura y cierre, también he encontrado dificultades en la selección de materiales, y para superarlo, realizo pruebas de resistencia con distintos tipos de papel y adhesivos antes de llegar a la versión final.

7. ¿Cuál es el rol del color, la textura y los materiales en la percepción y funcionalidad de un cuento pop-up?

El color y la textura son esenciales para crear atmósferas y sensaciones en cada escena, ayudando a que los personajes y entornos cobren vida, los materiales también son cruciales para la durabilidad; el papel debe ser lo suficientemente fuerte como para resistir el movimiento y la manipulación, mientras que el color tiene que permanecer vibrante a lo largo del tiempo.

8. ¿Cómo prueba o prototipa los elementos pop-up antes de la producción final para asegurar su correcto funcionamiento?

Suelo hacer prototipos físicos en papel más delgado para probar el movimiento de cada elemento, estos prototipos me ayudan a ajustar las dimensiones y ángulos de cada pliegue.

Conclusión preliminar

El diseñador gráfico menciona que, el proceso de diseño comienza con la conceptualización de la historia, identificando los momentos clave y transformándolos en estructuras interactivas mediante bocetos y prototipos, sugiere herramientas como Adobe Ilustrador y Blender para la fase de diseño, apoyándose también con pruebas manuales para garantizar la precisión de los pliegues y la resistencia de los materiales. Además, el color, la textura y los materiales juegan un papel fundamental en la percepción del cuento, no solo aportando atractivo visual, sino también asegurando su durabilidad y usabilidad. Menciona que el plegado más recomendable es el plegado en V de 180°.

4.5 Encuesta a los niños de 4to grado de educación básica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

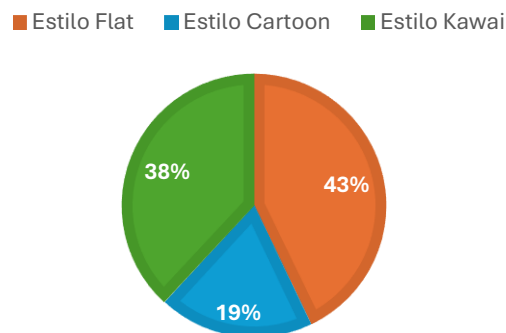
ENCUESTA ESTUDIANTES

Objetivo: recopilar información acerca de los gustos respecto a un cuento pop-up de los niños/as de 4to grado de Educación Básica.

Pregunta 1:

¿Qué tipo de ilustración de personajes te gustaría más para un cuento?

Gráfico 2 Análisis de datos de la pregunta 1

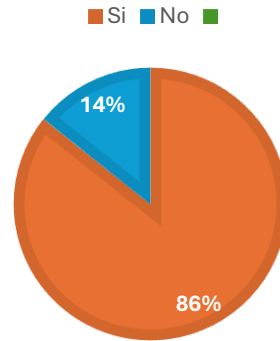


El estilo Flat es el preferido por la mayoría de los encuestados, aunque con una diferencia moderada frente al estilo Kawai, esto podría indicar que los niños valoran ilustraciones simples y modernas (Flat), pero también muestran afinidad por estilos más adorables y expresivos como el Kawai. El estilo Cartoon, aunque sigue siendo importante, es el menos popular. Esto sugiere que el diseño del cuento debería considerar una mezcla entre Flat y Kawai para maximizar la aceptación.

Pregunta 2

¿Te gustaría que el cuento tenga texturas que puedas tocar?

Gráfico 3 Análisis de datos de la pregunta 2



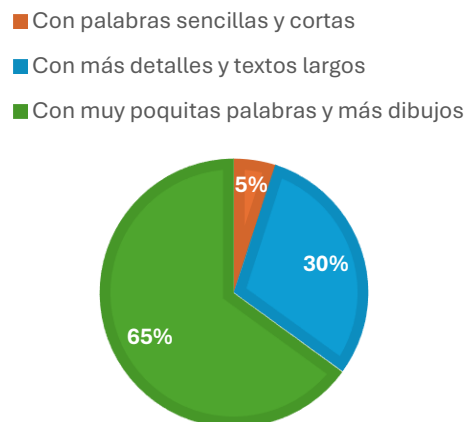
*

La gran mayoría de los niños muestra mayor interés por cuentos que incluyan texturas táctiles, lo que destaca la importancia de ofrecer experiencias interactivas que estimulen múltiples sentidos, aunque una pequeña parte prefiere superficies lisas, esto puede reflejar preferencias personales hacia un diseño más simple o menos estimulación sensorial. Un diseño equilibrado podría incluir texturas estratégicas que sean relevantes para la narrativa, evitando sobrecargar la experiencia.

Pregunta 3

¿Cómo prefieres que se cuente la historia?

Gráfico 4 Análisis de datos de la pregunta 3



La mayoría de los niños prefiere historias con muy pocas palabras y un enfoque predominante en los dibujos, lo que demuestra una inclinación hacia lo visual como medio principal de

comunicación, esto refleja la necesidad de un diseño en el que las ilustraciones no solo acompañen, sino que narren la historia, permitiendo a los lectores interpretar y explorar los detalles por sí mismos, aunque algunos prefieren textos más detallados, es importante que estos no resten protagonismo a los aspectos visuales, ya que un equilibrio adecuado puede atraer a aquellos que disfrutan de la lectura sin alejar a quienes priorizan los dibujos.

Pregunta 4

¿Cuáles son tus colores favoritos?

Gráfico 5 Análisis de datos de la pregunta 4



Las respuestas muestran una diversidad en las preferencias de colores, siendo los más populares el azul, el rojo y el morado, esto puede interpretarse como una inclinación hacia colores llamativos y emocionalmente cálidos que suelen transmitir calma, pasión o creatividad, aspectos que conectan con la imaginación de los niños. El azul y el celeste, asociados con serenidad y confianza, resaltan como favoritos predominantes, lo que podría influir en la elección de la paleta de colores para el diseño del cuento. Por otro lado, colores como el verde, el amarillo y el rosado tienen menor frecuencia, pero representan opciones que podrían complementar la paleta primaria para captar la atención de una audiencia más amplia. Este

rango de colores ofrece una base sólida para crear un diseño atractivo, vibrante y visualmente equilibrado.

Pregunta 5

Gráfico 6 Análisis de datos de la pregunta 5

¿Cuál es tu dibujo animado favorito?

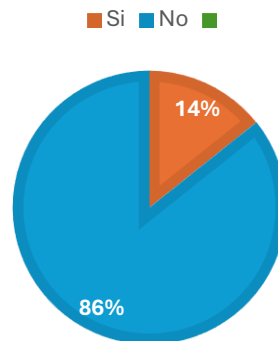


Las respuestas destacan una inclinación hacia personajes icónicos y narrativas de héroes o figuras admirables, como Goku, Iron Man, Superman y Spiderman, que reflejan un interés en historias de aventuras y valentía. Además, personajes como La Sirenita, Barbie y La Princesa Sofía demuestran que también hay una conexión con temas de fantasía y mundos mágicos, mientras que opciones como Shrek y Bob Esponja añaden un toque de humor y entretenimiento ligero, esta diversidad en las elecciones sugiere que los niños se sienten atraídos por personajes con características claras y roles definidos, ya sea como héroes, modelos aspiracionales o figuras humorísticas, para el diseño del cuento, esto podría implicar la creación de personajes memorables con rasgos distintivos, como héroes locales o figuras encantadoras que puedan captar la atención y resonar con las preferencias de los niños, integrar estos elementos asegurará una conexión emocional más profunda y un mayor interés en la narrativa.

Pregunta 6

¿Conoces las leyendas tradicionales del cantón?

Gráfico 7 Análisis de datos de la pregunta 6



El conocimiento generalizado sobre las leyendas tradicionales sugiere que estas historias ya forman parte de la cultura y del entorno educativo de los niños, esto es una ventaja para el cuento, ya que puede conectar con experiencias y narrativas familiares, reforzando su interés, sin embargo, un grupo menor que no está familiarizado con estas leyendas destaca la importancia de incluir elementos educativos que presenten estas historias de manera clara y accesible, esto garantizaría que el cuento no solo entretenga, sino que también enriquezca el conocimiento cultural de todos los lectores.

Pregunta 7

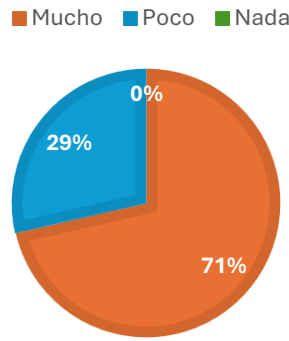
Si respondiste SI, ¿Qué leyendas tradicionales conoces?

Aunque la mayoría de los niños afirmaron conocer leyendas tradicionales, un porcentaje significativo de ellos no recuerda los nombres específicos. Este dato podría indicar que, si bien hay exposición a las leyendas, esta no siempre es lo suficientemente profunda como para dejar una impresión duradera o facilitar la retención de detalles, esto subraya la importancia de que el cuento pop-up no solo presente estas leyendas, sino que lo haga de una manera memorable y atractiva.

Pregunta 8

¿Qué tanto te gustaría conocer sobre las leyendas tradicionales del cantón mediante este cuento?

Gráfico 8 Análisis de datos de la pregunta 8



Existe un interés mayor por aprender más sobre las leyendas tradicionales a través del cuento, esto nos da la oportunidad de utilizar el cuento como una herramienta educativa y de preservación cultural, especialmente si se presenta de forma creativa e interactiva, la ausencia de poco desinterés da luz verde para abordar estas temáticas.

Conclusión preliminar

Los estilos Flat y Kawai son los preferidos, lo que indica que se sienten más atraídos por ilustraciones simples, modernas y adorables. Este dato sugiere que un diseño que mezcle ambos estilos podría maximizar el atractivo visual del cuento.

La mayoría de los niños valora la inclusión de texturas táctiles, destacando la importancia de experiencias multisensoriales.

Los niños prefieren historias con pocas palabras y un enfoque en las ilustraciones, lo que resalta la necesidad de un diseño en el que los elementos visuales sean los principales narradores.

Colores como el azul, rojo y morado son los favoritos, lo que puede guiar la paleta cromática del cuento hacia tonos llamativos y emocionalmente atractivos y colores complementarios como el verde y amarillo podrían ser utilizados para equilibrar y enriquecer el diseño.

Aunque la mayoría de los niños han odio hablar de leyendas tradicionales, muchos no recuerdan nombres específicos, lo que destaca la necesidad de que el cuento pop-up presente estas historias de manera memorable.

Existe un alto interés por aprender más sobre las leyendas del cantón, lo que hace que el cuento sea una herramienta clave para la educación y preservación cultural y este interés demuestra que la temática está bien alineada con las necesidades y deseos del público objetivo.

4.6 Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Diferenciar los materiales educativos utilizados en la enseñanza y el aprendizaje en los niños de 4to de Educación Básica, así como identificar si se imparten contenidos relacionados con la identidad cultural.

Nombre del Observador: Andrea Romero

Fecha de Observación: 06-03-2025

Nombre del Docente: Alex Proaño

Grado/Nivel: 4to de Educación Básica

Aspectos por observar	Si	No	Observaciones
El aula cuenta con elementos visuales relacionados con la cultura kichwa (afiches, murales, imágenes, textos en kichwa, etc.).	x		El aula cuenta con una cantidad mínima de textos en kichwa, los únicos que posee son de los días de la semana.
Los niños muestran interés y participación en la clase.	x		Los niños al principio de la clase se encuentran motivados y participando con mucho interés, pero a medida que va avanzando la clase uno que otro niño se desinteresa y empieza a realizar otro tipo de actividades.
Se evidencian prácticas culturales (saludos en kichwa, cantos, costumbres) en la dinámica de la clase.		x	Durante toda la clase no se mencionó ni una palabra en Kichwa, aunque si se preguntó a los niños los números en Kichwa, no supieron pasar del 3 y el profesor no profundizó más que eso.
El docente hace uso de material impreso como libros, cuentos, fichas, carteles, ilustraciones.	x		El docente hace uso de material impreso como fichas con diferentes juegos e ilustraciones para que el niño se interese más en la actividad.
El docente hace uso de material audiovisual como videos, canciones, audios, diapositivas.		x	

El docente hace uso de material manipulativo o interactivo como juguetes educativos, entre otros.		x	
Se emplean estrategias para motivar la participación de todos los niños.	x		El docente emplea el juego llamado el barquito de papel cuando observa que los niños empiezan a distraerse, el juego consiste en preguntar del algún tema relacionado a la clase por ejemplo palabras agudas con la inicial de alguna letra.
El docente incentiva la participación de los niños mediante preguntas o actividades dinámicas.	x		El docente si pregunta a los niños durante la clase para mantener la participación de todos.
Se incluyen experiencias o testimonios de la comunidad Kichwa en la enseñanza.		x	
Se explican valores, costumbres o tradiciones propias de la cultura Kichwa.		x	

Conclusión preliminar

El aula cuenta con recursos didácticos limitados en cuanto a la enseñanza de la cultura kichwa, si bien se utilizan materiales impresos con juegos e ilustraciones para captar el interés de los niños, la presencia de elementos visuales en Kichwa es mínima y las prácticas culturales, como el uso del idioma, saludos o costumbres, son escasas o inexistentes dentro de la dinámica de la clase.

Se observó que los niños muestran interés y participan activamente al inicio de la clase, pero a medida que avanza, algunos pierden el interés, lo que sugiere la necesidad de estrategias más dinámicas y envolventes, aunque el docente emplea juegos y preguntas para mantener la motivación, el uso de material audiovisual y manipulativo es inexistente, lo que podría limitar la diversidad de experiencias de aprendizaje.

Además, no se incluyen testimonios ni experiencias directas de la comunidad Kichwa en la enseñanza, y no se explican valores, costumbres o tradiciones propias de esta cultura, lo que evidencia una falta de enfoque en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes.

4.7 Pizarras Gráficas

Gráfico 9 Moodboard de conducta



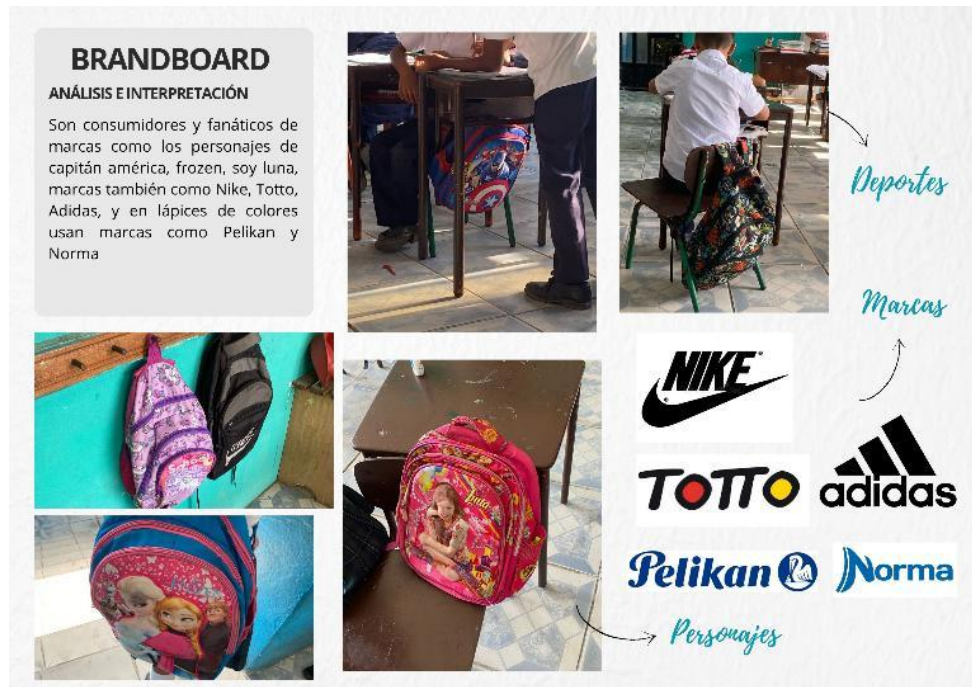
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 10 Coolboard



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 11 Branboard



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Conclusión general de las pizarras gráficas:

El aula de clases no solo es un lugar de aprendizaje académico, sino que también es un reflejo de las dinámicas sociales, expresiones individuales y preferencias de los estudiantes, como se pudo observar los niños se aburren fácil ya que el material utilizado para captar su atención es deficiente y poco atractivo para ellos, por tal motivo es considerado ideal un material didáctico más interactivo para que los niños se concentren más y tener toda su atención.

4.8 Proceso de diseño

Según el libro Fundamentos del diseño, el método propuesto por Robert Scott se basa en cuatro causas:

Causa primera: Define la finalidad que cumplirá el diseño, permitiendo analizar su propósito y el motivo por el cual se realiza, es decir, por qué y para qué se diseña.

Causa formal: Corresponde al momento en que el diseño empieza a tomar forma, buscando un equilibrio entre lo consciente y lo intuitivo. Este proceso incluye la bocetación, la visualización preliminar, la selección de materiales y la manera de ensamblar el producto.

Causa material: Se refiere a la elección de los materiales, ya que la forma depende de ellos. A partir del material seleccionado se determinan las técnicas y herramientas más adecuadas para continuar con el proceso.

Causa técnica: Implica la aplicación de las técnicas y herramientas apropiadas, de acuerdo con los materiales y el tipo de proyecto que se desea desarrollar, con el fin de concretar el diseño. (Robert, 1950)

4.9 Causa primera

El presente proyecto plantea la elaboración de un cuento pop-up bilingüe basado en leyendas tradicionales kichwas para contribuir al desarrollo de la identidad cultural de los niños de 4to de educación básica, tomando en cuenta que los materiales didácticos existentes no cuentan con las características necesarias para el desarrollo de la identidad; se propone el uso de este material didáctico tridimensional.

4.9.1 Público objetivo

La propuesta está dirigida a los niños de 4to grado de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca” del Cantón Santa Clara, en donde el total de niños son 21.

Tabla 5 Segmentación del público objetivo

Perfil demográfico	
Ocupación	Estudiantes
Grado o nivel educativo	Educación Básica
Edad	8 a 9 años
Género	Masculino y Femenino
Ubicación Geográfica	
País	Ecuador
Provincia	Pastaza
Cantón	Santa Clara
Parroquia	Santa Clara

Perfil pictográfico y cultural	
Clase social	Media - Baja
Etnia	Indígena y mestiza
Personalidad	
Los niños de 4to grado de Educación Básica durante las clases son muy dinámicos y participativos, uno que otro niño suele tener un comportamiento indiferente ante la clase ya que los temas impartidos no son de relevancia para ellos y se distraen fácilmente con otras actividades como pintar o dibujar.	

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025

La propuesta estará creada en base a estos criterios:

Tabla 6 Criterios para la propuesta

Criterios generales	
Leyenda	Los baños curativos del río Piatúa
Idioma	Español y Kichwa
Concepto	Misterio
Formato	A4
Estilo de ilustración	Estilo Cartoon
Cromática	Colores cálidos y vibrantes
Tipografía	Letters for Learners
Plegado	180° plegados en V
Ensamblaje prototipo	Ensamblaje de pop-up de Marta Serrano

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10 Causa formal

Para el proceso creativo de diseño y ensamblaje de este cuento Pop-up se empleó el método de Marta Serrano propuesto en el libro Pop-up: La arquitectura del libro móvil ilustrado, el cual contempla diez fases pero no se consideró las tres últimas etapas ya que estas se enfocan en la distribución y comercialización, y este proyecto no será para producción masiva.

Gráfico 12 Proceso de diseño de Marta Serrano



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Información aplicada al diseño

4.10.1 Manuscrito

La leyenda fue seleccionada mediante una conversación con los ancianos originarios del cantón Santa Clara, en donde todos coincidían con la historia y los hechos ocurridos.

Una vez que se seleccionó la historia a ser representadas en el cuento, se hizo las adaptaciones pertinentes, sin embargo, al ser este proyecto dirigido al ámbito educativo se mantendrá la estructura de las leyendas para facilitar a los docentes el uso de este material.

La leyenda escogida fue la siguiente:

Los baños curativos del río Piatúa

En un valle rodeado de montañas verdes y cielos despejados, vivía el sabio chamán Juan. Era conocido por su calma y su profundo conocimiento de los secretos de la naturaleza.

Una noche de luna llena, una madre llegó a su choza con su hijo, Turi, quien ardía en fiebre.

—¡Chamán Juan, mi hijo necesita su ayuda! — rogó la mujer, con los ojos llenos de lágrimas.

Juan asintió.

—El río sagrado nos ayudará. Prepara a Turi, partiremos al amanecer. —

Juan guió a la madre y al niño hacia el río, al llegar Juan se agachó, buscando una piedra negra en el lecho del río. Cuando la encontró, la sostuvo en sus manos y murmuró palabras en un idioma ancestral.

Juan sumergió a Turi en el agua y frotó la piedra negra desde la frente hasta los pies del niño, repitiendo sus cánticos.

—El río llevará la fiebre y el mal aire lejos de su cuerpo, — dijo el chamán, mientras la corriente parecía acompañar sus palabras.

Después de media hora, Juan sacó a Turi del agua y lo colocó sobre una gran piedra plana junto a la orilla. Poco a poco, un vapor tibio comenzó a salir del cuerpo del niño, como si la enfermedad misma estuviera escapando.

La madre observaba maravillada cómo el color regresaba al rostro de su hijo y su respiración se volvía tranquila.

—El vapor es la enfermedad dejando su cuerpo, — explicó Juan. —El río Piatúa ha purificado su espíritu y su cuerpo.

Desde aquel día, Turi creció sano y lleno de energía, y el río Piatúa se convirtió en un lugar sagrado donde muchos acudían al amanecer para renovar su energía y limpiar sus cuerpos.

Juan continuó cuidando a su gente y enseñando el ritual del río, asegurándose de que el poder curativo del agua cristalina no se olvidara. Y así, el río Piatúa siguió siendo un refugio de esperanza, susurrando sus secretos a quienes llegaban con fe.

Gráfico 13 Conversación con los ancianos originarios del cantón

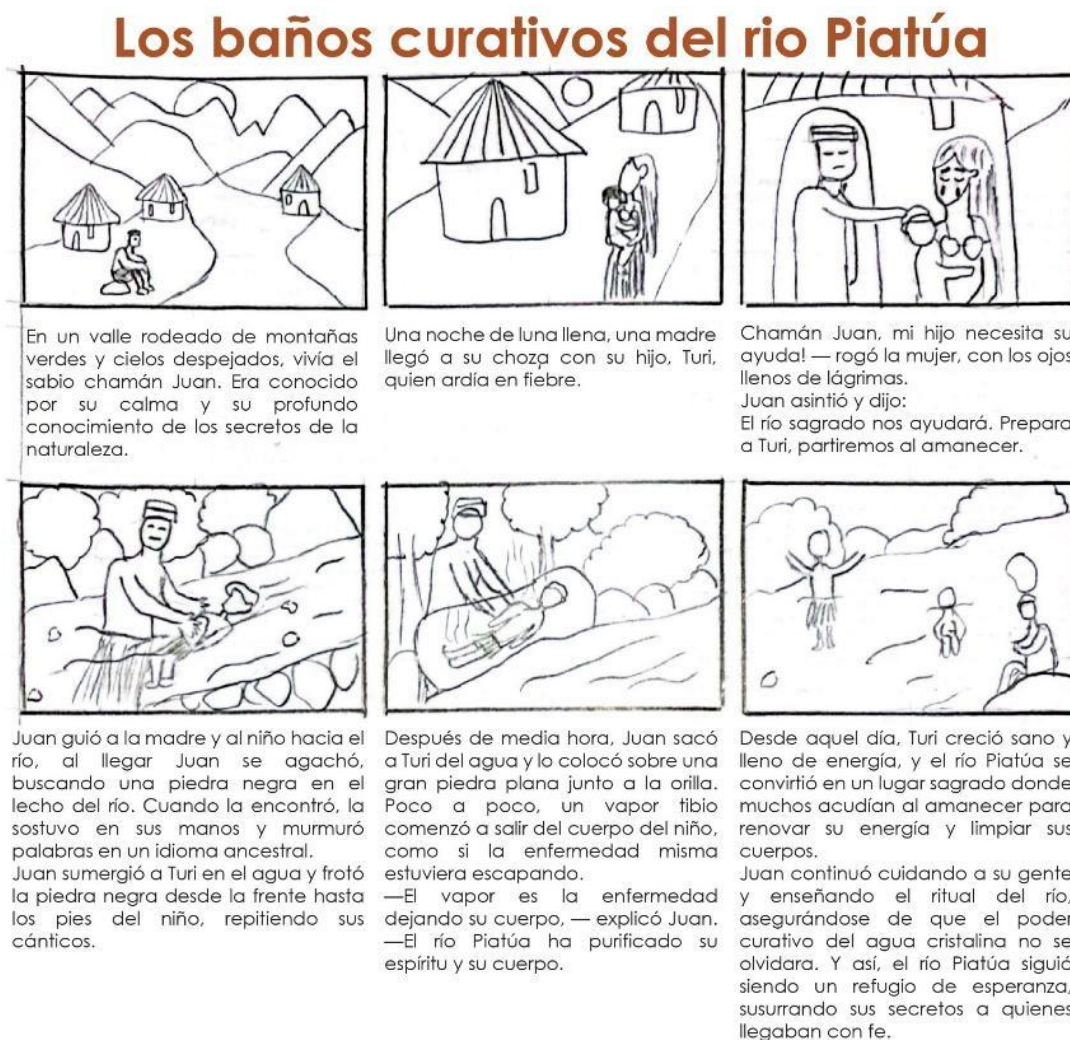


Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.2 Storyboard

Tras seleccionar la leyenda, se creó un storyboard para identificar las escenas más importantes de la historia y acelerar así el desarrollo del cuento. En esta fase también se determinaron los elementos que formarían parte de cada escena. Una vez finalizado este proceso, se comprobó que la narración fuera clara y comprensible y que las escenas pudieran representarse mediante los distintos mecanismos emergentes.

Gráfico 14 Storyboard Los baños curativos del río Piatúa



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.3 Moodboard

Antes de comenzar el proyecto, se creó un moodboard para representar las ideas y conceptos que se reflejó en el diseño general final. Las imágenes seleccionadas en esta fase se basaron en los criterios expuestos en el capítulo anterior y, además, se tuvieron en cuenta las distintas obras de los autores mencionados como referencias para el proyecto.

Gráfico 15 Moodboard



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.4 Bocetaje

Con el guion gráfico como base del diseño, se comenzó el proceso de bocetos, en esta fase, se dibujaron en las páginas las escenas más importantes de la historia, siguiendo lo esbozado en el storyboard. Dado que se trataba de un modelo tridimensional, aquí se determinaron los contornos principales de los personajes, el escenario, la ubicación del texto y la mecánica que se utilizaría, con pliegues en V resaltados para servir de apoyo. Las proporciones de cada elemento se adaptaron al espacio y a su colocación, garantizando una composición armoniosa que favorece el ritmo de lectura.

Gráfico 16 Boceto de la página 1



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 17 Boceto de la página 2



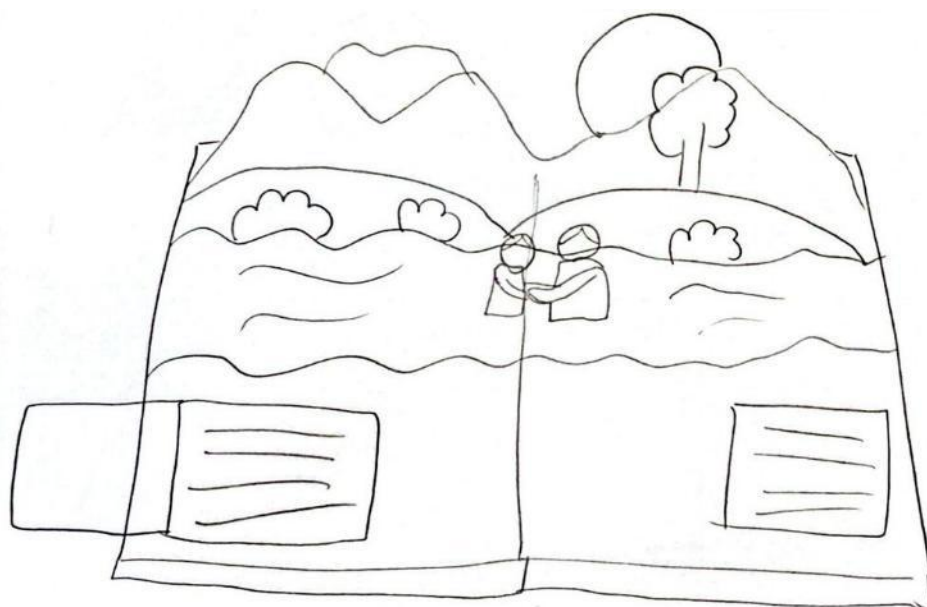
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 18 Boceto de la página 3



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 19 Boceto de la página 4



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 20 Boceto de la página 5



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 21 Boceto de la página 6



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

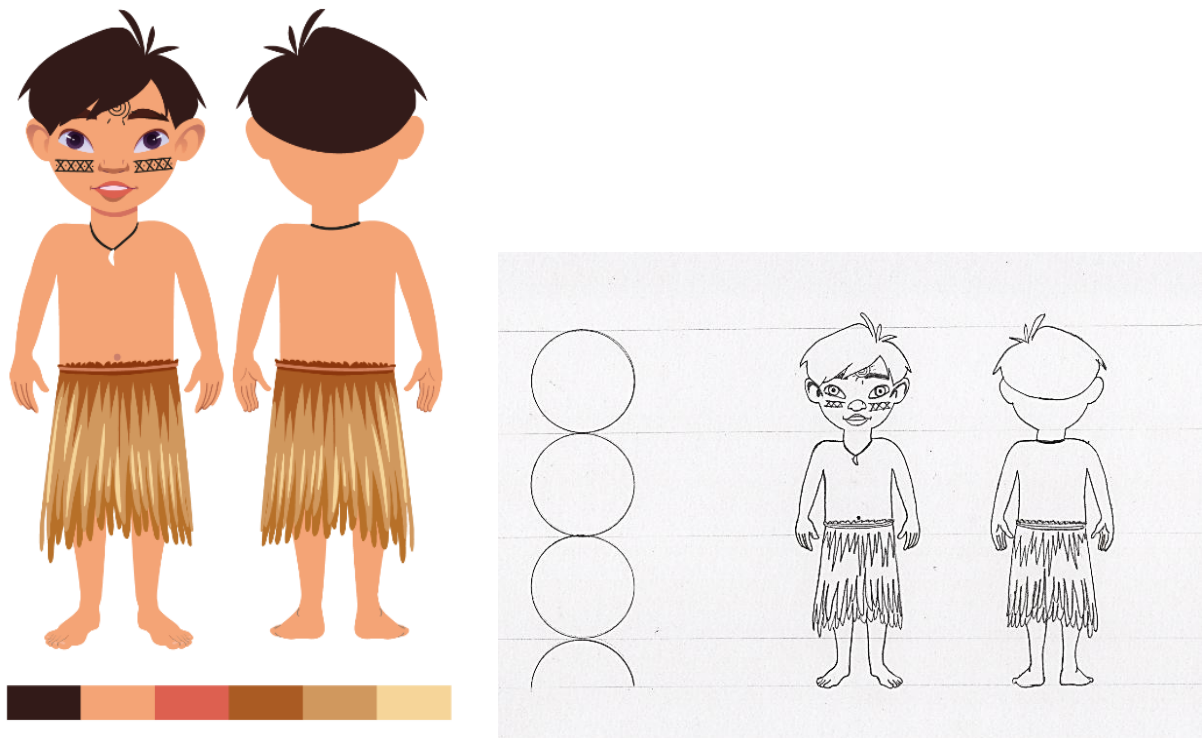
Concreción sistema gráfico

4.10.5 Diseño de personajes

Las ilustraciones de los personajes desempeñan un papel fundamental a la hora de ayudar a los niños a conectar la historia con su entorno. Si los personajes no reflejan las características de su lugar de origen, esto puede llevar a percepciones erróneas y a asociar la historia con un contexto desconocido.

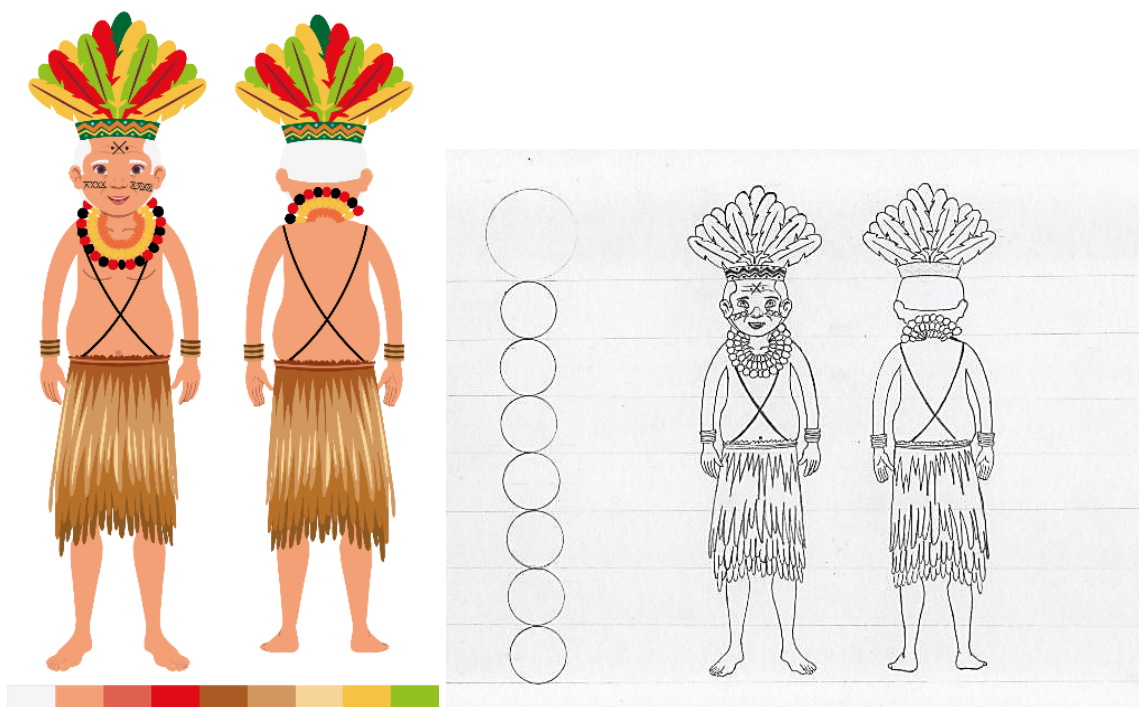
Para representarlos se utilizaron fotografías de personas de la región donde se ambientan los cuentos y se extrajeron sus rasgos más característicos, sobre todo en cuanto a vestimenta y complementos típicos.

Gráfico 22 Diseño de personajes



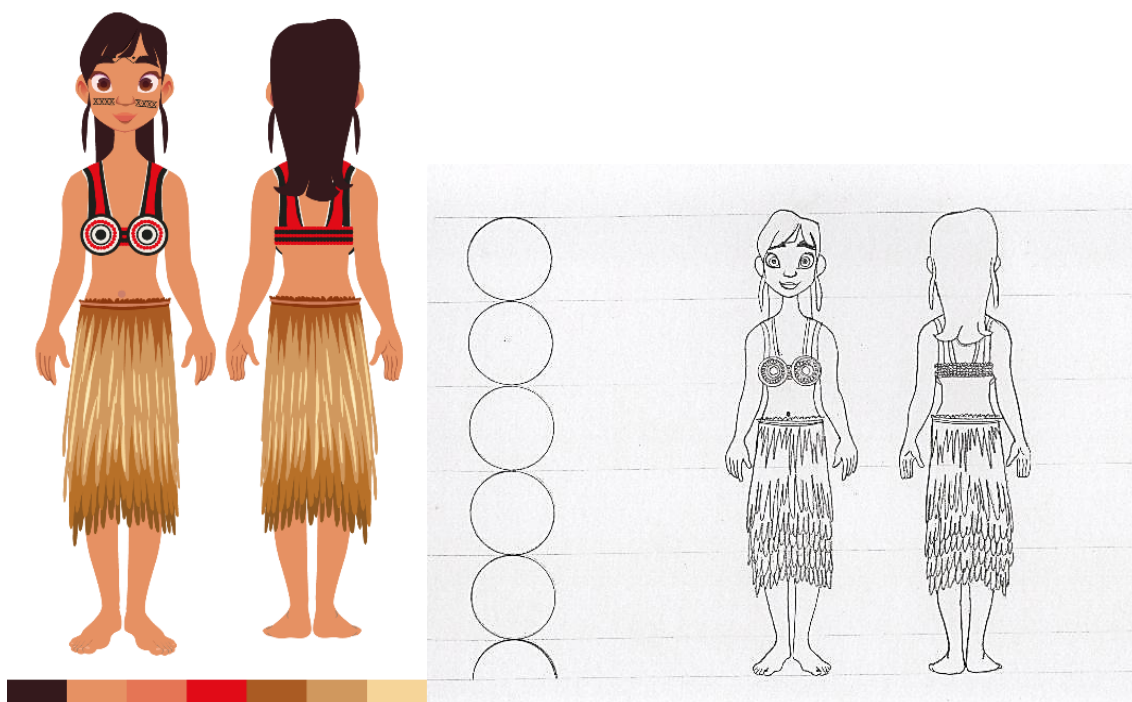
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 23 Diseño de personajes 2



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 24 Diseño de Personajes 3



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025

4.10.6 Diseño de escenarios

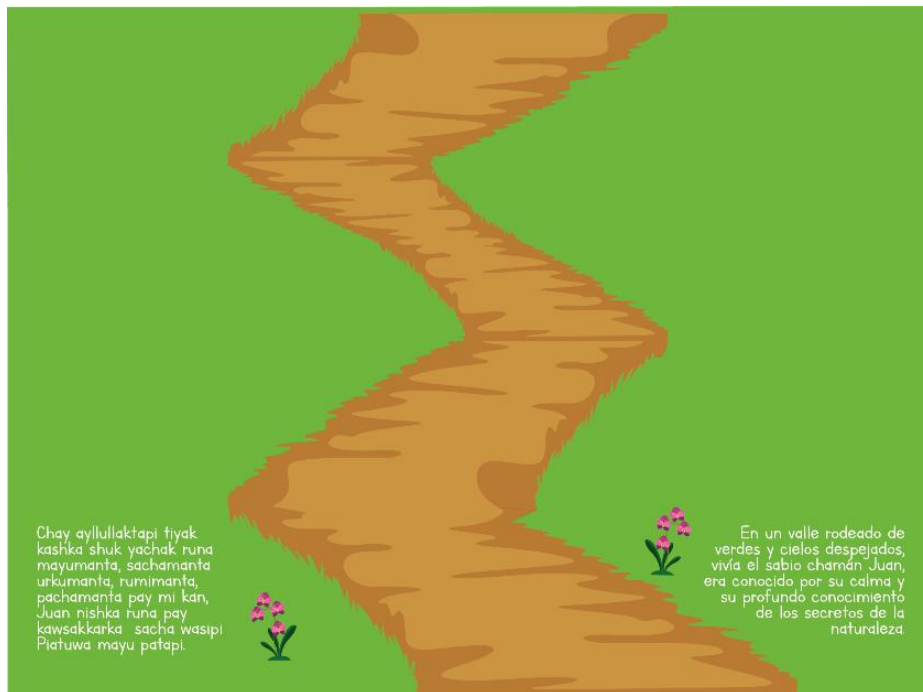
El diseño de los escenarios se basó en las descripciones extraídas de la leyenda, identificando los elementos esenciales para la historia. Además, se utilizaron fotografías de los lugares donde se desarrollan los relatos para crear composiciones más fieles al entorno.

Las figuras presentan líneas orgánicas para acentuar la sensación de movimiento, mientras que las formas fueron simplificadas con el propósito de facilitar la comprensión visual y dirigir la atención del niño hacia la historia.

Para generar un efecto de profundidad, cada escena se compone de múltiples capas, en las cuales se distribuyen diversos elementos.

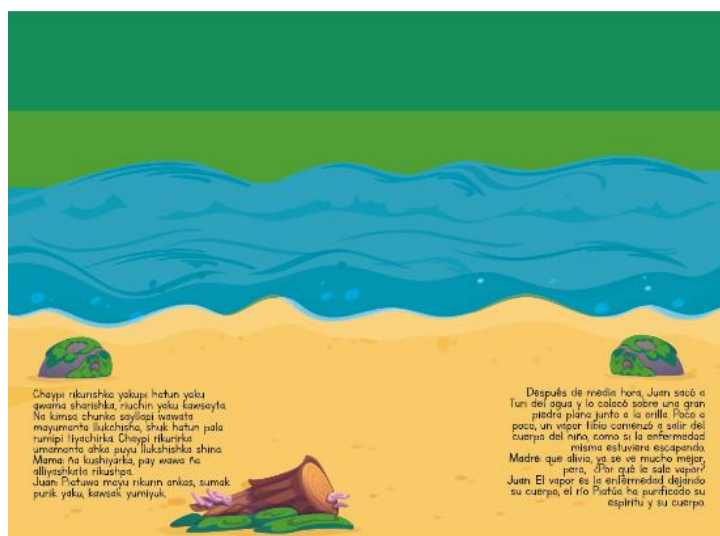
También se añadieron detalles dinámicos, como hojas flotando, césped y ondas en el agua, para aportar mayor riqueza visual y movimiento a cada plano.

Gráfico 25 Diseño de escenarios



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 26 Diseño de escenarios 2



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 27 Diseño de escenarios 3



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 28 Diseño de escenarios 4



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.7 Tipografía

Para el cuento se seleccionó la tipografía "Letters for Learners" debido a su diseño claro, legible y amigable, sus formas simples y redondeadas facilitan el reconocimiento de letras por parte de los niños, lo que la convierte en una herramienta efectiva para apoyar el aprendizaje de la lectura.

Su estilo se asemeja a la escritura manuscrita básica que se enseña en los primeros años escolares, reforzando la familiarización con la forma correcta de cada carácter.

Incluye mayúsculas, minúsculas, números y caracteres especiales como la ñ, lo que permite su uso en textos educativos en español sin perder coherencia visual.

El interlineado se ajustó para crear una mayor separación entre líneas, permitiendo una lectura más fluida y cómoda.

Gráfico 29 Tipografía

Letters for Learners
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 123456789

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.8 Cromática

Se empleó una paleta de colores vibrantes para crear armonía y fluidez, ya que estos colores generan un mayor enfoque visual en el público infantil.

Se dio prioridad al uso de colores planos para facilitar la identificación de los elementos. Además, los colores fueron distribuidos estratégicamente para generar contraste entre las distintas capas, permitiendo que cada elemento se destaque de manera clara dentro de la composición.

Gráfico 30 Paleta cromática



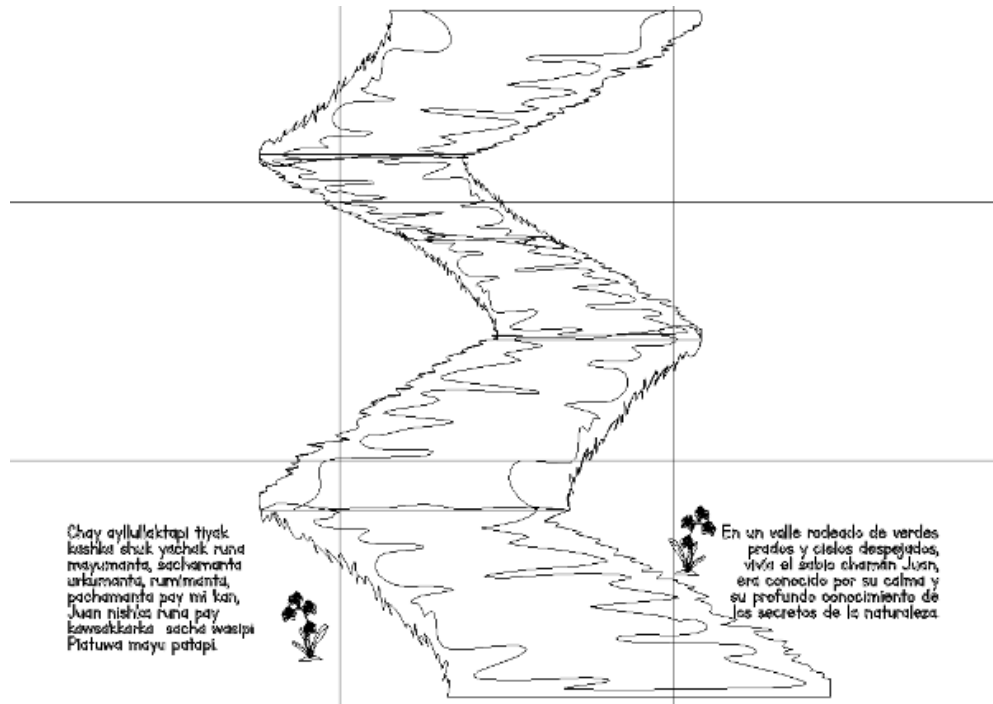
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.9 Sistema de retículas y diagramación

Para garantizar una lectura clara y ordenada dentro del libro, fue fundamental establecer una correcta jerarquización del contenido. Esto permitió presentar los elementos de manera estructurada y coherente. Para lograrlo, se empleó una retícula jerárquica asimétrica, proporcionando uniformidad al sistema gráfico.

Esta retícula facilitó la distribución homogénea del contenido a lo largo del libro, creando una composición armoniosa. Se diseñó a partir de un rectángulo subdividido en cuatro partes a lo ancho y tres a lo alto, organizando tanto las ilustraciones como el texto de manera equilibrada. De este modo, se mantiene la proporción en toda la colección, ayudando al niño a identificar el sistema gráfico utilizado y favoreciendo una experiencia de lectura intuitiva.

Gráfico 31 Sistema de retículas



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.10 Formato

Dado que este libro está orientado al ámbito educativo, se adoptará la norma ISO 216 / DIN 476, que define las dimensiones óptimas del papel para maximizar su uso y minimizar desperdicios innecesarios.

Considerando el funcionamiento y el espacio requerido por los mecanismos del libro Pop-up, se utilizará el formato A4. Esta elección permitirá mantener una proporción adecuada en relación con el volumen total del libro y, al mismo tiempo, facilitará su manipulación por parte del público objetivo.

4.10.11 Anidamiento

Una vez finalizadas las ilustraciones de todos los elementos de los escenarios, así como la diagramación de los mecanismos y elementos adicionales, se llevó a cabo el proceso de anidado. Este proceso consistió en distribuir estratégicamente las distintas piezas que conforman el libro para su impresión, buscando optimizar el uso del material y reducir al máximo los desperdicios.

Durante esta etapa, se aseguraron sobrepases en todas las ilustraciones para evitar bordes sin color al momento del troquelado. Cabe destacar que el anidamiento se realizó considerando la técnica de impresión y el método de corte empleados en este proyecto.

Gráfico 32 Anidamiento



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.12 Portada y contraportada

Para la portada del libro, se buscó captar la atención del lector destacando la escena más emblemática de la historia como elemento principal. Además, se incluyó el título del relato, la serie a la que pertenece dentro de la colección, un indicativo sobre el tipo de libro y el nombre del autor.

El lomo del libro continúa con parte de la ilustración como elemento decorativo y en la contraportada, se integró una parte de la ilustración principal como detalle visual.

La impresión de la portada y contraportada se realizó sobre papel couché y posteriormente laminado para proveer una mayor resistencia al libro.

Gráfico 33 Portada



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 34 Portada y Contraportada



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Prototipado Final

4.10.13 Materiales

Los materiales usados para este cuento deben otorgar la mayor resistencia a la manipulación, por lo que se utilizó papel couché de 300gr ya que ofrece una rigidez y resistencia necesaria para soportar los pliegues y cortes, su grosor garantiza que las piezas móviles se mantengan firmes y duraderas, evitando que se deformen con el uso, su superficie satinada o brillante permite una excelente reproducción del color, lo que realza las ilustraciones y hace que el cuento sea visualmente atractivo, captando mejor la atención de los niños.

Se utilizó cartón rígido para el soporte de cada página del cuento para una mayor firmeza al momento de ser manipulado.

4.10.14 Mecanismos

Los mecanismos son aquellos que se encargan de proporcionar el movimiento dentro de un cuento Pop-up, entre más complejos sean estos, más probabilidad hay que se rompan, por lo que se debe trabajar con mecanismos básicos para evitar cualquier tipo de daño en el cuento puesto que está dirigido a niños, y se llegó a la conclusión de usar el plegado en V para generar tridimensionalidad y movimiento.

4.10.15 Troquelado

Una vez finalizada la impresión de todas las piezas del cuento en láminas se continuo con el troquelado en el cual se realiza los cortes y doblados de cada una de las piezas antes de proceder con el armado final, el troquelado se realizó de manera manual.

Gráfico 35 Piezas troqueladas y dobladas



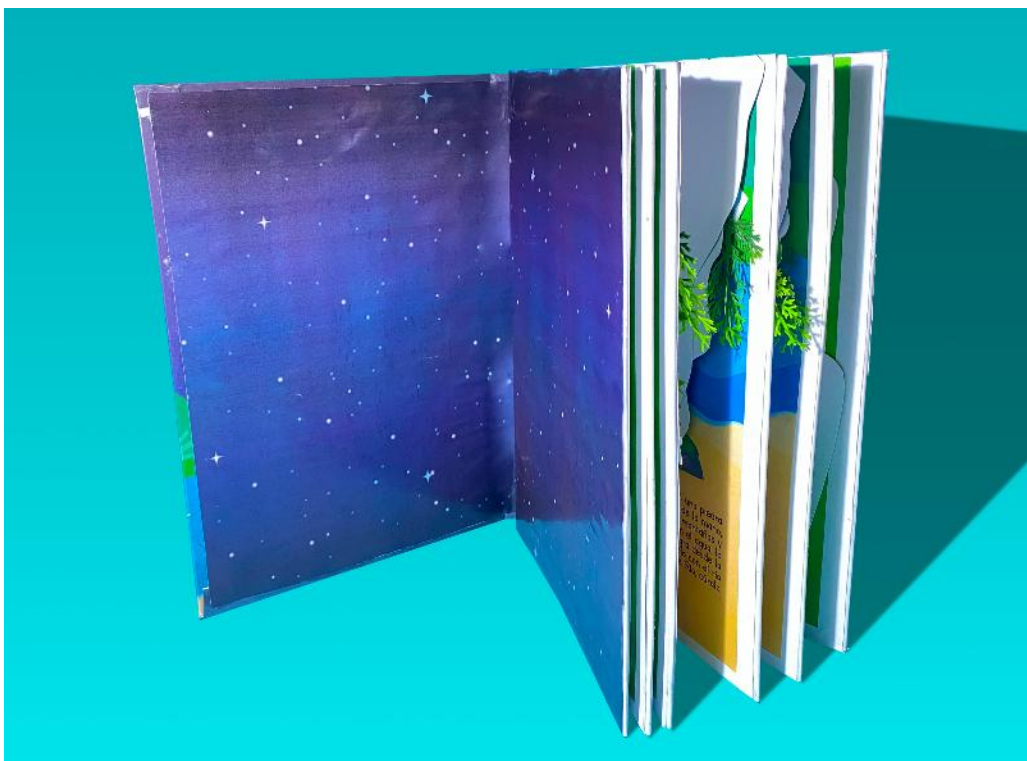
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.10.16 Ensamblaje

Una vez finalizado todos los procesos anteriores se prosiguió con el ensamblaje del cuento; como primer paso se pegó en las bases de cartón las láminas que servirán como soporte de cada mecanismo, posteriormente se fijó las bases como si fuera un cuaderno, después de haber verificado que el libro tenga un funcionamiento adecuado se procedió con el ensamblaje de cada uno de los mecanismos del cuento.

Como último, se verificó en diversas ocasiones que el cuento funcione correctamente y no presente inestabilidad en los mecanismos.

Gráfico 36 Ensamblaje



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 37 Ensamblaje 2



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.11 Causa material

Los materiales son establecidos por todas las características que se quieren brindar al producto final; un cuento pop-up tiene elementos físicos tridimensionales en el cual cada página requiere de un empastado para su fácil manipulación, cada elemento requiere que sea duradero y brindar calidad.

Tabla 7 Materiales

Elementos	Recursos de impresión	Otros recursos para el ensamble
Portada y Contraportada	2 cartones tamaño A4 Papel adhesivo Papel couché A3 de 300gr	• Cuter • Regla • Silicona fría y caliente • Papel adhesivo transparente • Cartulinas • Tijeras • Goma
Paginas internas del cuento	6 cartones tamaño A4 20 láminas de papel couché A3 de 300gr	
Personajes y otros elementos	2 láminas de papel couché A3 de 300gr	

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.12 Causa técnica

Tabla 8 Herramientas

Hardware	
Cámara de celular	Para fotografías del producto final
Laptop	Para la realización de las ilustraciones de escenarios y personajes
Impresora a laser	Para la impresión de personajes, escenarios y demás elementos del cuento, esta impresión es de mayor calidad
Software	
Adobe Ilustrador	Utilizado para la ilustración de personajes, escenarios; y para la maquetación del cuento
Adobe Photoshop	Utilizado para la edición de las fotografías tomadas al producto final

Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

4.13 Producto final

Gráfico 38 Portada y Contraportada



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 39 Pagina 1



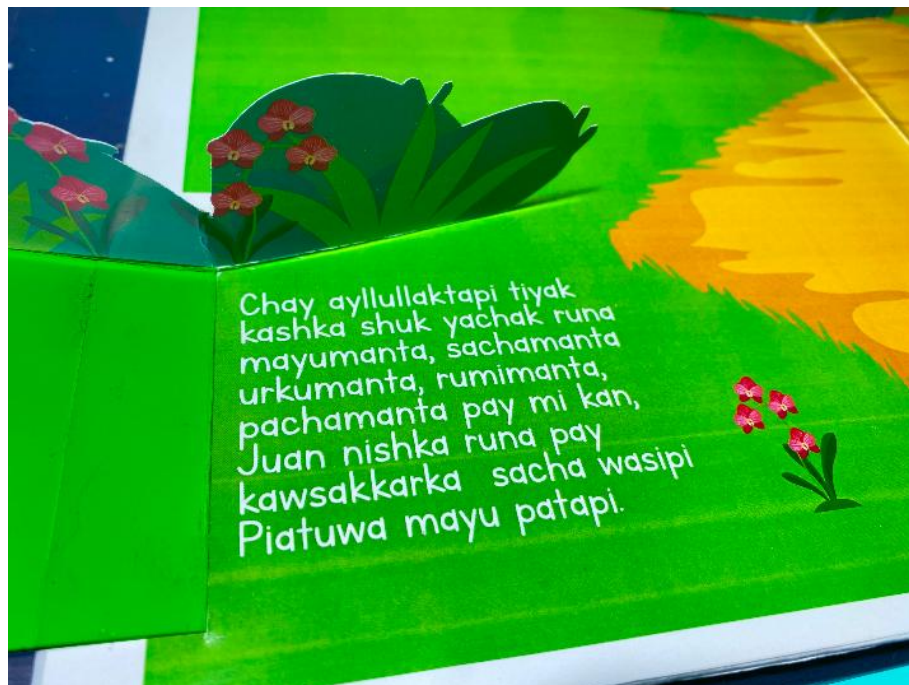
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 40 Solapa Página 1



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 41 Texto dentro de la Solapa



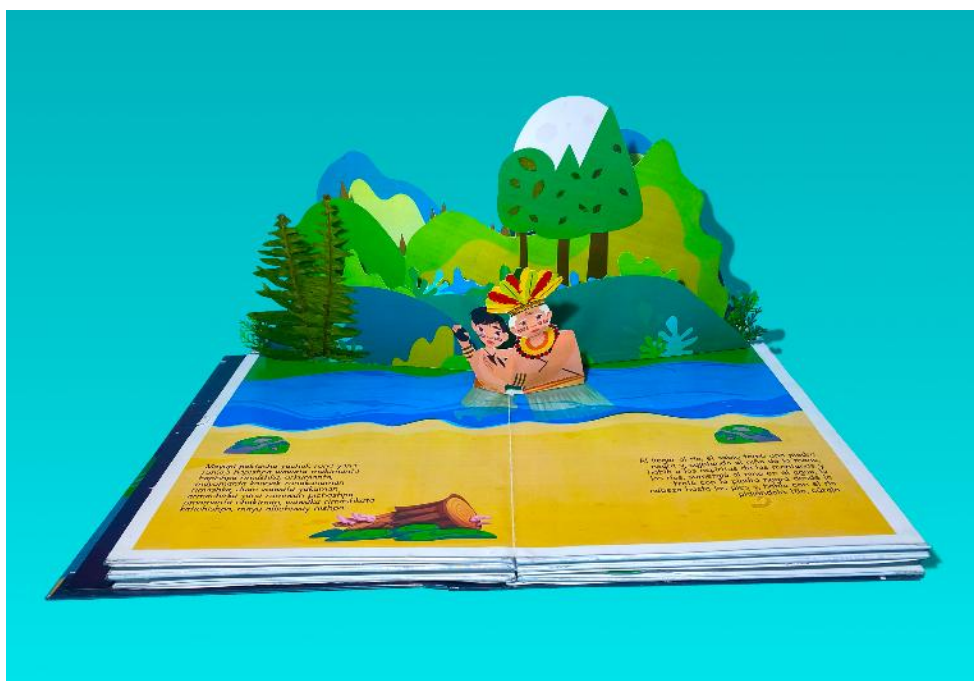
Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 42 Página 2



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 43 Página 3



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 44 Página 4



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 45 Página 5



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

Gráfico 46 Vista fontal del cuento



Elaborado por: Romero Bunshe, Andrea, 2025.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- La investigación ha evidenciado que la identidad cultural es un componente esencial en la formación de los niños, permitiendo fortalecer el sentido de pertenencia y la valoración de sus raíces; y que las leyendas kichwas son un recurso educativo valioso, ya que transmiten valores y conocimientos de generación en generación.
- A través de las encuestas y entrevistas aplicadas, se identificó que, si bien los niños están familiarizados con la existencia de leyendas tradicionales, no tienen un conocimiento profundo de ellas, también la escasez de materiales didácticos interactivos en la institución educativa limita la transmisión sobre sus raíces.
- La creación del cuento pop-up basado en leyendas kichwas se consolidó como una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje y la identidad cultural de los niños pues la incorporación de elementos visuales llamativos, texturas interactivas y una estructura narrativa sencilla pero envolvente garantiza un mayor interés y participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

- Se sugiere que los docentes incorporen de manera sistemática las leyendas kichwas en sus planes de estudio, utilizándolas como herramientas pedagógicas para fortalecer la identidad cultural de los niños y fomentar el respeto por sus raíces.
- Es recomendable que la unidad educativa desarrolle y adquieran materiales didácticos interactivos relacionados con las leyendas kichwas, como cuentos ilustrados, actividades lúdicas y recursos digitales, para enriquecer la enseñanza y garantizar una mayor comprensión de su patrimonio cultural.
- Se recomienda seguir implementando y promoviendo el uso de cuentos pop-up y otros recursos didácticos innovadores en el aula, ya que estos favorecen la motivación, el aprendizaje significativo y la apropiación de la identidad cultural a través de experiencias sensoriales y narrativas atractivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrios et al. (2018). La construcción del discurso en los libros pop-up. Texto, imagen y movimiento, (p. 1). <https://doi.org/10.24215/24691488e017>.
- Camacho, D.V.G. (2023). Eclecticismo literario: los recursos de la leyenda y el cuento maravilloso en "La sirena" de Justo Sierra, (p. 6). <https://doi.org/10.36798/critlit.v0i27.470>
- Elisava. (2024, 28 febrero). Diseño editorial: Todo lo que debes saber. <https://www.elisava.net/disenio-editorial-todo-lo-que-debes-saber/>
- Elizarraras, C. (2017). Taller de lectura. Universidad América Latina. http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Bachillerato/Taller_Lectura_Redaccion_II/Pdf/Sesion_06.pdf
- Faundes, J. (2019). El derecho fundamental a la identidad cultural de los pueblos indígenas: un derecho-matriz y filtro hermenéutico para las constituciones de América Latina: la justificación. Revista Brasileria de políticas públicas, v. 9, n. 2 (p.513-535).
- Flores, L. (2023). Tipos de Cuentos: Clasificación Completa, (p. 1-2). <https://es.scribd.com/document/638551136/Untitled>
- Kiss, T. (2024). Identidad cultural - Qué es, concepto, elementos y ejemplos. <https://concepto.de/identidad-cultural/>
- Lagos, E. (2023). El valor de la ilustración digital en la comunicación interna de una empresa en Lima durante el 2022, (p. 20). <https://doi.org/10.37211/tesis.446>
- Lagos, J. (2021). Laberinto, crimen y bestiario local: estrategias didácticas para el uso de la narrativa campesina en el aula, (p. 3-5). <https://doi.org/10.19053/01218530.n42.2021.13630>
- Lopez, W. (2015). Ilustración digital en la promoción de productos dirigida a la librería arquidiocesana de la ciudad de guayaquil, (p.6). <https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/dc4facef-043d-45a0-bc93-985384df0af2/content>
- Magan, P. (2016). Las leyendas y su valor didáctico, (p. 400). https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf
- Makai, PK (2021). Cuando los temas se hacen realidad: Por qué los juegos de mesa son como parques temáticos. En KWI-Blog. <https://doi.org/10.37189/kwi-blog/20211018-0830>

- Marín-Díaz et al. (2018). El aprendizaje de valores a través de los cuentos en educación infantil, (p. 18). <https://doi.org/10.14201/et201831179197>
- Mata, D. (2009). El respeto a la identidad como fundamento de la educación intercultural. Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria, 16(1). <https://doi.org/10.14201/3068>
- Menza V. Sierra B. Sánchez R. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. Revista KEPES Año 13 No, (p. 279). <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.12>
- Montero, A. (2016). Libros Pop up. Literatura Infantil y Juvenil SM. <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/libros-pop>
- Morillas et al. (2019). El cuento en lengua materna como elemento facilitador, (p. 2-4). <https://doi.org/10.17561/ae.v21.n2.3>
- Neale, D. (2012). Short stories in the academy: mimesis, diegesis and the role of drama and film, (p. 2). https://doi.org/10.1386/fict.2.1-2.43_1
- Omarza, C. (2018). Diseño de un producto editorial a niños, que aporte al conocimiento de las costumbres y tradiciones más representativas de la ciudad de Azogues, (p. 26). <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8098>
- Ortiz et al. (2014). El cuento infantil: facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica, (p. 12). <https://doi.org/10.19053/22160159.3027>
- Poncela, A. (2020). Imaginarios culturales y emocionales a través de expresiones narrativas populares, (p. 5). <https://doi.org/10.5377/realidad.v0i154.10103>
- Rincón García, W. (2004). Los Reyes Católicos en la pintura española del siglo XIX. Arbor, 178(701). <https://doi.org/10.3989/arbor.2004.i701.584>
- Rizkiyah et al. (2023). Development of Pop-Up Books as COVID-19 Health Promotion Media among 4th Grade of Elementary School Students, (p. 5). <https://thejhpb.com/index.php/thejhpb/article/view/413/249>
- Robert, S. (1950, August). Fundamentos del diseño. Retrieved March 15, 2021, from https://issuu.com/gordostock/docs/1-fundamentos-disec3blo_scott
- Serrano, M. (2018). ¡Pop up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil. Granada: Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/49073>
- Trazos. (2023, 4 julio). ¿Qué es la Ilustración Digital? 4 tipos diferentes. Showreel School. <https://trazos.net/blog-ilustracion-digital-diferentes-tipos/>

Tucan, G. (2014). What is a Short Story Besides Short? Questioning Minds in Search of Understanding Short Fiction, (p. 6-7). <https://doi.org/10.2478/rjes-2014-0018>

Wilt, F. (2022). Lectura compartida de libros en educación infantil: Efecto de dos enfoques en la competencia lingüística, la comprensión de historias y el razonamiento causal de los niños. *Revista de Investigación en Educación Infantil*, 36 (4). <https://doi.org/10.1080/02568543.2022.2026540>

Zanon, A. (2006). Introducción al diseño editorial. Grupo corporativo Visionnet. file:///C:/Users/User/Downloads/toaz.info-01-intro-al-disen-o-editorial-pr_8804aba7eaac6496e95f57aa97757d60.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Guía de entrevista dirigida al docente tutor de cuarto grado de educación básica.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Objetivo: Conocer cuál es la relación de los niños con su identidad cultural Kichwa en el contexto actual, así como también la importancia de la difusión de leyendas tradicionales en la formación de esta identidad y que materiales didácticos son utilizados para su enseñanza.

Entrevistado:

Entrevistador:

Preguntas

1. ¿Cómo describiría la relación que mantienen los niños con su identidad cultural en el contexto actual?
2. ¿Qué aspectos de la identidad cultural (lengua, costumbres, valores, creencias) observa que se encuentran más debilitados o menos valorados en los niños?
3. ¿Consideraría usted importante la difusión de leyendas tradicionales en la formación de la identidad cultural de los niños? ¿Por qué?
4. ¿De qué manera cree que la difusión de estas leyendas contribuye al sentido de pertenencia y orgullo cultural?
5. ¿Qué leyendas tradicionales kichwas conoce usted y cuál es la que considera de mayor relevancia para los niños?
6. ¿Qué materiales didácticos utiliza actualmente para captar la atención de los niños durante las clases?
7. ¿Considera que estos materiales son suficientes y adecuados para lograr una transmisión efectiva de enseñanza?
8. ¿Conoce o ha experimentado con el uso de libros pop-up u otros recursos interactivos en el aula?
9. ¿Cuáles cree que serían las ventajas de incorporar libros pop-up como material complementario en la enseñanza y aprendizaje de los niños?

Anexo 2: Guía de entrevista dirigida a experta en ilustración digital



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA A EXPERTA EN ILUSTRACIÓN DIGITAL

Objetivo: Obtener información específica sobre el diseño e ilustración de un cuento pop-up, con enfoque en la elección del estilo visual, composición, paleta cromática y técnicas de ilustración.

Preguntas

1. ¿Qué características visuales podrían tener los personajes y escenarios para captar la atención de los niños?
2. ¿En la encuesta realizada a los niños se dio como resultado un gusto por el estilo flat y kawai, cómo se podría adaptar estos dos estilos en un cuento para hacerlo atractivo y funcional?
3. ¿Qué referentes visuales o ilustradores recomendaría estudiar para definir ese estilo adecuado para el cuento?
4. ¿Cómo se podría equilibrar la simplicidad del diseño con la necesidad de representar detalles importantes en la historia?
5. ¿Qué tamaño de texto sería el adecuado para una mejor visibilidad de información dentro del cuento y que tipografía sería la correcta?
6. ¿Cuál es la proporción ideal entre los personajes y el fondo para que las escenas sean claras y equilibradas?
7. ¿Qué paleta de colores recomendaría para un cuento dirigido a niños?
8. ¿Qué software o herramientas recomienda para diseñar ilustraciones destinadas a libros pop-up?
9. ¿Qué cuidados se deben tener al diseñar para garantizar que las ilustraciones se vean bien en papel?

Anexo 3: Guía de entrevista dirigida a Diseñador Gráfico



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA DISEÑADOR GRÁFICO

Objetivo: Recopilar información a profundidad sobre el proceso de diseño respecto a aspectos técnicos, estéticos y narrativos específicos en la creación de un libro pop-up.

Preguntas

1. ¿Cómo define la importancia del diseño gráfico en la creación de un libro pop-up?
2. ¿Qué factores considera al conceptualizar un cuento pop-up desde la perspectiva del diseño?
3. ¿Cuáles son los pasos principales que sigue para transformar un guion o historia en elementos visuales interactivos?
4. ¿Qué herramientas o software utiliza en el proceso de diseño de elementos tridimensionales para libros pop-up?
5. ¿Cómo balancea los aspectos estéticos con la funcionalidad del diseño para que los elementos pop-up sean duraderos y seguros?
6. ¿Cómo integra la narrativa del cuento en el diseño de cada página para que los elementos pop-up mejoren la experiencia del lector?
7. ¿Qué desafíos técnicos ha encontrado al diseñar para cuentos pop-up y cómo los ha resuelto?
8. ¿Cuál es el rol del color, la textura y los materiales en la percepción y funcionalidad de un cuento pop-up?
9. ¿Cómo prueba o prototipa los elementos pop-up antes de la producción final para asegurar su correcto funcionamiento?

Anexo 4: Guía de preguntas de la encuesta realizada a los niños de cuarto grado de educación básica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
ENCUESTA ESTUDIANTES

Objetivo: recopilar información acerca de los gustos respecto a un cuento pop-up de los niños/as de 4to grado de Educación Básica.

Introducción: Selecciona con una X la opción que te gusta más.

Pregunta 1:

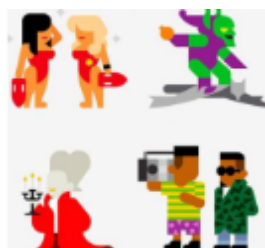
¿Qué tipo de ilustración de personajes te gustaría más para un cuento?

☐

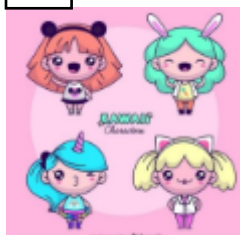
a. Estilo Flat

☐

b. Estilo Cartoon

☐

c. Estilo Kawai



Pregunta 2

¿Te gustaría que el cuento tenga texturas que puedas tocar?

☐

a. Sí, me encantaría tocar y sentir diferentes texturas

☐

b. No, prefiero que los elementos sean lisos

Pregunta 3

¿Cómo prefieres que se cuente la historia?

☐
☐
☐

- a. Con palabras sencillas y cortas
- b. Con más detalles y textos largos
- c. Con muy poquitas palabras y más dibujos

Pregunta 4

¿Cuáles son tus colores favoritos?

Pregunta 5

¿Cuál es tu dibujo animado favorito?

Pregunta 6

¿Conoces las leyendas tradicionales del cantón?

☐
☐

- a. Si
- b. No

Pregunta 7

Si respondiste SI, ¿Qué leyendas tradicionales conoces?

Pregunta 8

¿Qué tanto te gustaría conocer sobre las leyendas tradicionales del cantón mediante este cuento?

☐
☐
☐

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Nada

Anexo 5: Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Diferenciar los materiales educativos utilizados en la enseñanza y el aprendizaje en los niños de 4to de Educación Básica, así como identificar si se imparten contenidos relacionados con la identidad cultural.

Nombre del Observador: _____

Fecha de Observación: _____

Nombre del Docente: _____

Grado/Nivel: 4to de Educación Básica

Aspectos por observar	Si	No	Observaciones
El aula cuenta con elementos visuales relacionados con la cultura kichwa (afiches, murales, imágenes, textos en kichwa, etc.).			
Los niños muestran interés y participación en la clase.			
Se evidencian prácticas culturales (saludos en kichwa, cantos, costumbres) en la dinámica de la clase.			
El docente hace uso de material impreso como libros, cuentos, fichas, carteles, ilustraciones.			
El docente hace uso de material audiovisual como videos, canciones, audios, diapositivas.			
El docente hace uso de material manipulativo o interactivo como juguetes educativos, entre otros.			
Se emplean estrategias para motivar la participación de todos los niños.			
El docente incentiva la participación de los niños mediante preguntas o actividades dinámicas.			
Se incluyen experiencias o testimonios de la comunidad kichwa en la enseñanza.			
Se explican valores, costumbres o tradiciones propias de la cultura kichwa.			

Anexo 6: Solicitud al rector de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca” para permiso de realizar la entrevista, encuesta y ficha de observación.

Santa Clara, 14 de octubre de 2024

Licenciado
JOSE GREFA
Rector de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca”

Presente. -

De mi consideración:

Reciba un cordal y atento saludo, y a la vez le deseo éxitos en sus labores encomendadas en beneficio de los niños/as y adolescente que conforman su prestigiosa Institución.

Yo, Romero Bunshe Andrea Karolina con CI. 1600726846, estudiante del 8º semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, me permite dirigirme a Usted con el propósito de solicitar la oportunidad de aplicar mi proyecto de Tesis en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Camilo Huatatoca; el título de mi investigación es: **Cuento pop-up bilingüe, basado en leyendas tradicionales Kichwas, para desarrollar la identidad cultural de los niños de 4to de Educación Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Camilo Huatatoca”.**

Mi interés de realizar esta investigación en la Unidad Educativa Bilingüe “Camilo Huatatoca”, surge de mi profundo respeto por el compromiso de su Institución con la excelencia académica y el desarrollo integral de los estudiantes. Estoy convencida de que mi proyecto de tesis podrá contribuir de manera significativa al conocimiento y la practica en el ámbito educativo, beneficiando tanto a la comunidad escolar como a mi proceso de formación profesional.

Para llevar a cabo mi investigación, requeriría acceso a ciertos recursos y la colaboración principalmente del alumnado, como también del personal docente y administrativo de la Unidad. Estoy completamente dispuesta a adaptar mi horario y metodología de trabajo de acuerdo con las necesidades y protocolos establecidos por la Institución,

Por su apoyo anticipamos su agradecimiento.

Cordialmente,



Andrea Karolina Romero Bunshe
Estudiante UNACH

Autorizado
14-10-2024
(Alex Proano)
HL



Anexo 7: Leyendas del cantón Santa Clara

Los baños curativos del río Piatúa

En un valle rodeado de montañas verdes y cielos despejados, vivía el sabio chamán Juan. Era conocido por su calma y su profundo conocimiento de los secretos de la naturaleza.

Una noche de luna llena, una madre llegó a su choza con su hijo, Turi, quien ardía en fiebre.

—¡Chamán Juan, mi hijo necesita su ayuda! — rogó la mujer, con los ojos llenos de lágrimas.

Juan asintió.

—El río sagrado nos ayudará. Prepara a Turi, partiremos al amanecer. —

Juan guió a la madre y al niño hacia el río, al llegar Juan se agachó, buscando una piedra negra en el lecho del río. Cuando la encontró, la sostuvo en sus manos y murmuró palabras en un idioma ancestral.

Juan sumergió a Turi en el agua y frotó la piedra negra desde la frente hasta los pies del niño, repitiendo sus cánticos.

—El río llevará la fiebre y el mal aire lejos de su cuerpo, — dijo el chamán, mientras la corriente parecía acompañar sus palabras.

Después de media hora, Juan sacó a Turi del agua y lo colocó sobre una gran piedra plana junto a la orilla. Poco a poco, un vapor tibio comenzó a salir del cuerpo del niño, como si la enfermedad misma estuviera escapando.

La madre observaba maravillada cómo el color regresaba al rostro de su hijo y su respiración se volvía tranquila.

—El vapor es la enfermedad dejando su cuerpo, — explicó Juan. —El río Piatúa ha purificado su espíritu y su cuerpo.

Desde aquel día, Turi creció sano y lleno de energía, y el río Piatúa se convirtió en un lugar sagrado donde muchos acudían al amanecer para renovar su energía y limpiar sus cuerpos.

Juan continuó cuidando a su gente y enseñando el ritual del río, asegurándose de que el poder curativo del agua cristalina no se olvidara. Y así, el río Piatúa siguió siendo un refugio de esperanza, susurrando sus secretos a quienes llegaban con fe.