



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

**“DISEÑO DE CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES
PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO.”**

AUTOR:

Espin Pozo Jairo Manuel

TUTOR DE TESIS

Lic. Jorge Enrique Ibarra Loza. MSc

RIOBAMBA – ECUADOR

2018

Riobamba, 20 de Noviembre del 2018

DECLARACIÓN

Yo, Espin Pozo Jairo Manuel, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que hemos consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

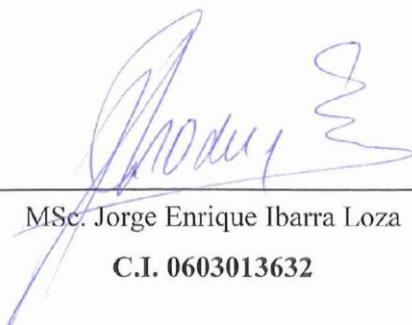
A través de la presente declaración cedo el derecho de propiedad intelectual correspondiente a este trabajo a la Universidad Nacional de Chimborazo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

Atentamente,



Jairo Manuel Espin Pozo

C.I. 0250045226



MSc. Jorge Enrique Ibarra Loza

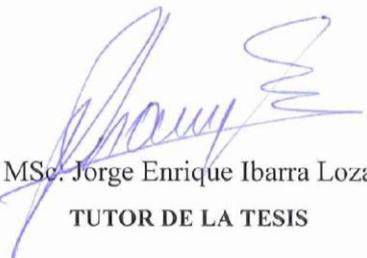
C.I. 0603013632

Riobamba, 20 de Noviembre del 2018

CERTIFICACIÓN

Certifico que el estudiante: **Jairo Manuel Espin Pozo** con cedula N° **025004522-6**, egresado de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías. Ha realizado el trabajo de investigación con el tema denominado: **“DISEÑO DE CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO”**. Habiendo revisado el documento en donde se encontró el **3%** de **coincidencias** en su Proyecto de Investigación.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente para el trámite respectivo.



MSc. Jorge Enrique Ibarra Loza
TUTOR DE LA TESIS

Riobamba, 20 de Noviembre del 2018

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de graduación del proyecto de investigación titulado:
**“DISEÑO DE CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES
PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO”**

Expuesto por: Jairo Manuel Espin Pozo

Guiado por: MSc. Jorge Enrique Ibarra Loza

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito, en el cual se ha constatado del cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para su uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia firman:



MSc. William Quevedo

**DIRECTOR DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
PRESIDENTE DE TRIBUNAL DE GRADUACIÓN**



MSc. Jorge Enrique Ibarra Loza

DIRECTOR DE LA TESIS



MSc. Rafael Salguero Rosero

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADUACIÓN



MSc. Marcela Cadena Figueroa

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

DEDICATORIA

Dedico todo este inmenso esfuerzo, a mi madre, por ser una persona incondicional la que más amo, ya que por ella hoy soy lo que soy. A mi padre, por ser un pilar fundamental en toda mi trayectoria, por todos sus consejos y experiencias. A toda mi familia amigos y compañeros de camino quienes me acompañaron durante todo este transcurso universitario. A mis profesores, quienes me inculcaron responsabilidades como valores y me tutelaron en mi desarrollo profesional. Y de manera especial para ti Danilo Espin donde quiera que te encuentres hermano. Quedo completamente agradecido, todas mis metas se fortalecen día a día por ustedes. Les doy a todos y cada uno de ustedes mis gratitudes totales.

Jairo Manuel Espin Pozo

C.I 024004522-6

RECONOCIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme una etapa de formación académica y profesional de calidad.

A la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, con una gran variedad de carreras, en especial a la Carrera de Diseño Gráfico, quién forma creativos responsables con una capacidad óptima, una familia creativa que ama lo que hace.

Jairo Manuel Espin Pozo
C.I 024004522-6

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	V
RECONOCIMIENTO	VI
RESUMEN	XIV
CAPÍTULO I.....	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Justificación e importancia	1
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Objetivos.....	5
1.4.1. General:.....	5
1.4.2. Específicos:.....	5
CAPITULO II.....	6
2. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de la investigación	6
2.2. Diseño editorial.....	7
2.2.1. Recursos editoriales	8
2.2.2. Formatos	8
2.3. Ilustración	10
2.3.1. Ilustración editorial	10
2.3.2. Ilustración infantil.....	10
2.4. Estilos de ilustración.....	11
2.4.1. Ilustración psicodélica	11
2.4.2. Ilustración técnica.....	12
2.4.3. Ilustración hiperrealista	12
2.4.4. Ilustración fantasía & ciencia ficción	13
2.4.5. Ilustración cómic	13
2.4.6. Ilustración de manga & anime	14
2.5. Estilo recomendado para infantes	14
2.5.1. Ilustración infantil & juvenil	15
2.6. Tendencias y corrientes	16
2.6.1. Tendencia en la edad media.....	16
2.6.2. Tendencia de la aventura	16
2.6.3. Tendencia de la fantasía.....	17
2.6.4. Corriente de la reescritura actual del cuento maravilloso tradicional.....	17
2.6.5. Corriente del cuento maravilloso actual.	17
2.6.6. Corriente del cuento infantil moderno	18
2.7. El color.....	18
2.7.1. El color en editorial	19
2.7.2. El color en los niños.	19
2.7.3. Psicología del color en los niños	19
2.8. Tipografía	20
2.8.1. Tipografía en editorial	21
2.8.2. Tipografía en los niños	21
2.9. La ilustración	22
2.9.1. Ilustración editorial.....	22
2.9.2. Ilustración infantil.....	22
2.10. Composición.....	23
2.11. Manejo de forma.....	25

2.11.1. Forma de un texto	25
2.11.2. Forma de una ilustración	25
2.12. Metodología fundamentada para la concepción de la ilustración.....	26
2.13. Metodología a utilizarse	28
2.13.1. Identificar la necesidad	28
2.13.2. Lluvia de ideas	28
2.13.3. Investigación.....	28
2.13.4. Banco de referencias	29
2.13.5. Determinar personajes.	29
2.13.6. Bocetación o esbozo	29
2.13.7. Creación del personaje.....	30
2.13.8. Primer Paso	30
2.13.9. Segundo Paso.....	30
2.13.10. Características del personaje	30
2.13.11. Tercer Paso	30
2.13.12. Cuarto Paso	31
2.13.13. Quinto Paso	31
2.13.14. Sexto Paso	31
2.13.15. Séptimo Paso	31
2.14. Teoría del diseño de “Scott”	32
2.14.1. Causa Primera.....	32
2.14.2. Causa Formal	32
2.14.3. Causa Material	32
2.14.4. Causa Técnica.....	33
2.15. 10 principios del buen diseño	33
2.16. Leyes de la Gestalt.....	35
2.16.1. Ley de figura y fondo.	36
2.16.2. Ley general de la buena forma (Prägnanz o Pregnancia)	36
2.16.3. Ley de la proximidad:.....	36
2.16.4. Ley del cierre o de la completud:	37
2.16.5. Ley del contraste:.....	37
2.16.6. Ley de la similaridad:	37
2.16.7. Continuidad:	37
2.16.8. Movimiento común o destino común:	37
2.16.9. Ley de la simetría:	38
CAPITULO III	39
3. MARCO METODOLÓGICO	39
3.1. Enfoque mixto	39
3.2. Método de investigación.....	39
3.2.1. Método de observación.....	39
3.2.2. Método analítico – sintético.-	39
3.2.3. Proyectual:	39
3.3. Tipo de la investigación.....	39
3.3.1. Exploratoria:	39
3.3.2. Histórica:.....	40
3.3.3. Transversal:.....	40
3.4. Diseño de la investigación	40
3.4.1. Cuasi experimental	40
3.4.2. Línea de investigación	40
3.5. Tipo de estudio	41

3.6.	Población y muestra.....	41
3.6.1.	Población	41
3.6.2.	Muestra	41
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.7.1.	Encuesta:.....	42
3.7.2.	Entrevista:	42
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	42
3.9.	Interpretación y resultados de encuesta a niños.....	43
3.9.1.	Análisis e interpretación	44
3.10.	Análisis y síntesis de resultados de entrevista a sacerdotes y párrocos	52
3.11.	Análisis y síntesis de resultados de entrevista a Investigadores y Profesionales.....	57
CAPITULO IV		63
4.	DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN & PROPUESTA	63
4.1.	Introducción.....	63
4.2.	Desarrollo de metodología usada para el desarrollo de la propuesta (Robert Scott)	63
4.3.	Causa primera	63
4.4.	Causa Formal	65
4.4.1.	Proceso creativo de ilustración	65
4.4.2.	Creación de personajes	67
4.4.3.	Proceso de ilustración.....	70
4.4.4.	Digitalización de las ilustraciones	75
4.4.5.	Fichas de personajes	78
4.4.1.	Diseño de elementos del paisaje	88
4.4.2.	Leyendas e historias de Chimborazo	93
4.4.3.	El Animero.....	94
4.4.4.	Las voladoras.	95
4.4.5.	Las brujas de Chambo.	96
4.4.6.	El guagua ñaco.....	97
4.4.7.	El luterano.....	98
4.4.8.	El descabezado de Riobamba	99
4.4.9.	La laguna de Colta.	101
4.4.10.	El hombre del camino.	102
4.4.11.	La muerte	103
4.4.12.	El diablo crecido	104
4.5.	Guión literario.....	105
4.5.1.	Guión literario El animero	105
4.5.2.	Guión literario Las voladoras	106
4.5.3.	Guión literario Las brujas de Chambo.....	107
4.5.4.	Guión literario El guagua ñaco	108
4.5.5.	Guión literario El luterano	110
4.6.	Guión literario. El descabezado de Riobamba.....	111
4.6.1.	Guión literario La laguna de Colta.	113
4.6.2.	Guión literario El hombre del camino.	114
4.6.3.	Guión literario La muerte.	116
4.6.4.	Guión literario El diablo crecido.	117
4.7.	Marca	119
4.7.1.	Nombre de la marca.....	119
4.7.2.	Tipo de marca	119
4.7.3.	Fundamento teórico:	119

4.7.4.	Fuente tipográfica	120
4.7.5.	Color	121
4.7.6.	Cromática de la marca	121
4.7.7.	Sistema reticular del símbolo.....	121
4.7.8.	Posibles fondos y cromática para la aplicación de la marca.....	122
4.7.9.	Selección de la tipografía.....	123
4.7.10.	Combinación de la tipografía.....	124
4.7.11.	Tamaño de la tipografía	125
4.7.12.	Interlineado	125
4.7.13.	Jerarquía tipográfica	126
4.7.14.	Diagramación.....	126
4.7.15.	Maquetación	128
4.7.16.	Maquetación de textos	128
4.7.17.	Maquetación de ilustraciones	129
4.7.18.	Maquetación de la numeración	130
4.7.19.	Portada y contra portada	131
4.7.20.	Validación en Focus Group	131
4.8.	Causa material	139
4.8.1.	Características de impresión	139
4.9.	Causa técnica	141
4.9.1.	Software	141
4.9.2.	Hardware.....	141
CAPÍTULO V		144
5.	CONCLUSIONES	144
6.	RECOMENDACIONES.....	145
7.	BIBLIOGRAFÍA	146
8.	ANEXOS	150
8.1.	Guión estructurado para entrevistas.....	150
8.2.	Guión estructurado para encuestas	153
8.3.	Ficha de observación	156
8.4.	Pieza grafica finalizada.....	157

Índice de figuras

Figura 2.1: Jubilems	12
Figura 2.2: Ilustración técnica	12
Figura 2.3: Ilustración hiperrealistaFuente: (Bravo C. , 2016).....	13
Figura 2.4: Ilustración ciencia ficciónFuente: (Royo, 2016).....	13
Figura 2.5: Ilustración comicFuente: (Pepo, 2016).....	14
Figura 2.6: Ilustración mangaFuente: (Gonzalez, 2016).....	14
Figura 2.7: Ilustración infantil & Juvenil	15
Figura 2.8: Composición simétrica.....	24
Figura 2.9: Diagrama de Villard de Honnecourt	24
Figura 2.10 Percepción visual	35
Figura 3.1Formula para obtener la muestra.....	41
Figura 3.2 Interpretación gráfica.	43
Figura 3.3 Interpretación gráfica.	44
Figura 3.4 Interpretación gráfica.	45
Figura 3.5 Interpretación gráfica.	46
Figura 3.6 Interpretación gráfica.	46
Figura 3.7 Interpretación gráfica.	47
Figura 3.8 Interpretación gráfica.	48
Figura 3.9 Interpretación gráfica.	48
Figura 3.10 Interpretación gráfica.	49
Figura 3.11 Interpretación gráfica.	50
Figura 3.12 Interpretación gráfica.	51
Figura 3.13 Encuestas.....	51
Figura 3.14 Entrevistas	56
Figura 4.1 Estilos del autor.....	68
Figura 4.2 Hoja de articulación del personaje.	69
Figura 4.3 Definición de la figura del personaje.	69
Figura 4.4 Definición de rasgos y detalles.	70
Figura 4.5: El Animero.....	70
Figura 4.6: El hombre del camino	71
Figura 4.7: La muerte	71
Figura 4.8 El diablo crecido	72
Figura 4.9: El descabezado de Riobamba.....	72
Figura 4.10 La laguna de Colta	73
Figura 4.11 Las voladoras	73
Figura 4.12 Bruja de Chambo	74
Figura 4.13: El guagua ñaco	74
Figura 4.14 El luterano	75
Figura 4.15 Ilustración en Ilustrador	75
Figura 4.16 Sombreado en <i>Photoshop</i>	76
Figura 4.17 Perspectiva en <i>Ilustrador</i>	76
Figura 4.18 Perspectiva en <i>Photoshop</i>	77
Figura 4.19 Laguna de Colta.	88
Figura 4.20 Ilustración de ambientes en adobe ilustrador.	88
Figura 4.21 Color en Adobe ilustrador.....	89
Figura 4.22 Textura y sombras en adobe photoshop.....	89
Figura 4.23: Edificaciones en Ilustrador.....	90

Figura 4.24: Texturas de los edificios en <i>Photoshop</i>	90
Figura 4.25: Fondo en Ilustrador	91
Figura 4.26: Desenfoque en <i>Photoshop</i>	91
Figura 4.27: Luces en photoshop.....	92
Figura 4.28: Sombras en ilustrador y photoshop.....	92
Figura 4.29 Marca del libro	119
Figura 4.30 Elemento 1.	120
Figura 4.31 Elemento 2.	120
Figura 4.32 Cromática de la marca.....	121
Figura 4.33 Sistema reticular del símbolo.	121
Figura 4.34 Sistema reticular del imagotipo.....	122
Figura 4.35 Fondos y cromática aplicable en RGB.....	122
Figura 4.36 Fondos y cromática aplicable en CMYK.....	123
Figura 4.37 Diagramación de la hoja.	127
Figura 4.38 Columna de textos.....	128
Figura 4.39 Textos sobre ilustraciones.	129
Figura 4.40 Maquetación de ilustraciones	129
Figura 4.41 Numeración en el diagrama de Villard de Honnecourt.....	130
Figura 4.42 Diagrama para la numeración.	130
Figura 4.43 Portada y contraportada.....	131
Figura 4.44: Focus Group niños de 6 a 9 años	132
Figura 4.45 El arcoíris de <i>Minnie</i>	133
Figura 4.46 El fantástico mundo de los duendes.	133
Figura 4.47 Mi cuaderno mágico.....	134
Figura 4.48 Muy famoso	134
Figura 4.49: Focus Group de 6 a 9 años dimensiones.	135
Figura 4.50: Composición por columnas.....	136
Figura 4.51 Composición por columnas y espacio de trabajo.....	137
Figura 4.52 Focus Group a niños por estilo de ilustración.....	137
Figura 4.53 Focus Group niños de 6 a 9 años personajes.....	138

Índice de tablas

Tabla 2.1: Formatos de páginas	9
Tabla 2.2: Psicología del color	20
Tabla 4.1 Características del estilo de ilustración	66
Tabla 4.2: Costos de producción.	142
Tabla 4.3 Costo de ilustración y diagramación.	142



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

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

“DISEÑO DE CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA
EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO.”

RESUMEN

La inserción de la tecnología en todos los ámbitos sociales, incide en la pérdida de la tradición oral, además en la aculturización, con elementos impuestos principalmente por EEUU. Niños y jóvenes desconocen los mitos, leyendas y tradiciones de la provincia de Chimborazo. Otra causa, es la escases de productos ilustrados editoriales que incentiven el hábito de leer en este público objetivo. Las ilustraciones son un recurso gráfico de preferencia infantil, por que llaman su atención incentivando al target a indagar de que se trata una gráfica, (libro ilustrado). La propuesta utiliza como recurso, ilustraciones de calidad; para concebir dichas ilustraciones infantiles se analizó, teorías, preferencias, características y procesos, afines al target. Además, se indagó información tanto bibliográfica, como de tradición oral, de las diez historias mito-religiosas de los cantones que conforman Chimborazo. La investigación empleó el método etnográfico, para definir el ámbito textual y el método proyectual de Scott, para el desarrollo gráfico. La propuesta final presenta de forma dinámica, a los personajes principales y secundarios, diseñados de forma caricaturesca, afín a los lectores. Además, presenta una riqueza semiótica en los escenarios y detalles constructivos y escenográficos. Aportará a fortalecer la tradición oral, siempre que los usuarios le dé un buen uso.

Palabras clave: Chimborazo, ilustración, lectura, mitos, cuentos, libro.

ABSTRACT

The insertion of technology in all social areas takes place in the loss of oral tradition, in addition to acculturation, with elements imposed mainly by the USA. Children and young people are unaware of the myths, legends, and traditions of the province of Chimborazo. Another cause is the shortage of illustrated products, publishing houses that encourage the habit of reading in this target audience. The illustrations are a graphic resource of child preference, so they get their attention by encouraging the target to research a graphic, (illustrated book). The proposal uses as resource quality illustrations; to have children's illustrations were analyzed: theories, preferences, characteristics, and processes, related to the target. In addition, it was inquired both bibliographical information and oral tradition from the ten myth-religious histories of the cantons that belong to the province of Chimborazo. The research used the ethnographic method to define the textual environment and Scott's design method for graphic development. The final proposal presents the dynamic form, the main and secondary characters that were designed in a caricatured way after the readers. In addition, it presents a semiotic richness in the scenarios and constructive and scenographic details. It will contribute to strengthening the oral tradition, as long as the users give it a good use.

Keywords: Chimborazo, illustration, reading, myths, stories, book, children.



Reviewed by: Romero, Hugo
Language Skills Teacher



CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Debido al rápido avance de la tecnología, los medios que utilizamos para comunicarnos hoy en día son muy diferentes a los que utilizaban generaciones anteriores, de igual manera, la forma en que la generación actual aprende también es muy diferente a la pasada, siendo el entretenimiento un factor muy influyente en la forma de aprendizaje. Por lo que se considera muy necesario intervenir en una pieza gráfica editorial que utilice a la ilustración como una forma de entretenimiento para los niños potenciando su lectura desde temprana edad y a la vez rescatando la tradición oral y cultural de la provincia de Chimborazo, por medio de historias, mitos y leyendas religiosas literarias complementadas por las ilustraciones.

La presente investigación evidencia la presentación de cuatro capítulos, en el primero interviene la parte de la introducción, problematización, así como sus objetivos, de la misma manera su justificación y su importancia. El segundo capítulo se forma por conceptos y elementos bibliográficos que sustentan y refuerzan la propuesta, centrándose concretamente en el ámbito de la ilustración. El tercer capítulo hace mención a la metodología que se utiliza para concebir la investigación. El cuarto capítulo consta del desarrollo de la investigación es decir de los resultados de las tabulaciones de los instrumentos que se implementaron para la investigación, mediante un análisis e interpretación de dichos resultados, dichos instrumentos se los realizo con el público objetivo, padres y presbíteros, historiadores y personas que conocen del tema, ayudando a forjar la investigación y generar un producto editorial adecuado.

Ademas la presente investigación hace uso de la metodología basado en la teoría de Scott. Para concluir se evidencia el quinto capítulo que comprende las conclusiones y recomendaciones generadas en base a la investigación.

1.1. Justificación e importancia

Hay que tener en cuenta que el potencial formativo de la lectura no es solo para obtener un éxito en los estudios, sino que también influye en la formación de la personalidad,

desarrolla el sentido estético, es una muy buena fuente de recreación y de gozo, y que mejor manera el de conocer la cultura de una zona en específico por medio de un libro didáctico.

Es por ello que la presente investigación está dirigida principalmente a las identidades culturales de los distintos cantones de la provincia de Chimborazo, y de igual forma, tiene la intención de motivar a los niños a leer un libro ilustrado, ya que la lectura hoy por hoy no es bien vista por la ciudadanía debido a las distintas innovaciones tecnológicas ya que existe una paupérrima educación de lectura en los niños.

Otras fuentes, en contraste a lo anterior mencionado, dictan que la educación en el Ecuador ha mejorado, como lo señala una entrevista de la escritora del diario Andes la ecuatoriana (Bravo L. , 2014), pero eso solamente se ve reflejado en grandes metrópolis como Quito, Guayaquil y Cuenca, o a su vez en las escuelas privadas. Dichas escuelas se rigen a una educación de calidad, debido a su pedagogía, docencia y posibilidades económicas, en lo cual se discrepa totalmente ya que la educación pública también debería tener estos recursos, para que mejoren los hábitos de la lectura en el Ecuador.

Cabe recalcar que no toda la culpa conlleva la metodología educativa, ya que otro factor que influye muchísimo es la producción en masa de productos editoriales en el Ecuador.

Se puede determinar que, un factor para que los niños no tengan un hábito adecuado de lectura, es la falta de bibliotecas en las instituciones educativas. Otra causa que se encuentra, es el de la baja producción de productos editoriales nacionales, pero el principal factor que más influye, es el del poco interés que el propio niño tiene sobre la lectura. Debido a esto, es menester acercar a los niños a los productos editoriales con un tipo de lectura que sea atractiva y recreativa para dicho público, de esta manera se conseguirá motivar a leer, para evitar desfases académicos que se puede dar a futuro ya que con la lectura enriquece su léxico, su sintaxis, su ortografía y a su vez aumenta y moldea el conocimiento de la cultura Chimboracense por medio de las leyendas propuestas.

Para fortalecer la lectura en niños y a la vez rescatar la identidad cultural de la provincia de Chimborazo, se pretende diseñar un producto editorial donde se pueda

apreciar las leyendas más conocidas de cada cantón de Chimborazo. Mediante el uso de la ilustración digital como recurso gráfico, que complementa al texto. De esta manera los niños podrán enriquecer su léxico y a la vez conocer sobre la cultura, mito religiosa de la provincia, de una forma divertida y eficaz.

1.2. Planteamiento del problema

Como mencionó Rosario Coronel Feijóo. (Coronel, 2015)

“Chimborazo también es muy conocida por su cultura religiosa y de la misma manera por sus mitos religiosos. Mitos que se ha visto afectado en el aprendizaje de menores de edad, por la influencia del uso de videojuegos, tecnología o cualquier otro medio de entretenimiento de la actualidad, los cuales han traído como consecuencia, la pérdida de interés por conocer los mitos religiosos de la provincia, convirtiéndola en algo aburrido.

Para rescatar sus mitos y estimular, de manera amigable, el aprendizaje en los niños de edad escolar, se proyectó diseñar cuentos infantiles con ilustraciones digitales para el aprendizaje de los mitos religiosos de Chimborazo, convirtiéndolo en un recurso creativo y didáctico.

Chimborazo se ha caracterizado por ser una provincia rica en cultura e historia, pero como mencionó (Magán, 2008), “actualmente se ha debilitado la tradición oral, aunque sosegada ha continuado sobreviviendo en las sociedades de manera mínima, un factor muy importante para su aproximada extinción es que no existen quien divulgue los relatos, historias y mitos expresadas por la comunidad.”

Otro factor que se considera como problemática, es el uso de los medios de comunicación masivos en niños. Según el estudio que realizó la institución (Educaro_rd, 2005) demuestra que, “hoy los niños están sumergidos en la cultura de los medios de comunicación a través de la televisión, los videos, los juegos por computadoras y la Internet. Pasar algún tiempo frente a una pantalla se ha convertido en parte de la vida diaria de la mayoría de las familias. Según un estudio realizado por (The Allies In Prevention Coalition), los niños ven un promedio de cuatro horas diarias de televisión; escuchan música entre cuatro a cinco horas; y utilizan video juegos más de

siete horas a la semana. La televisión es una de las actividades favoritas de los niños; se estima que la televisión estimula por lo menos 10% de la violencia juvenil.”

Los medios de comunicación anteriormente mencionados, apartan al niño del interés por conocer sobre los mitos religiosos de Chimborazo.

“La falta de interés es otro problema que se visualiza en los niños ya que la poca importancia que le dan los niños a los mitos religiosos hace que sea el principal fenómeno para que esta tradición sea olvidada”. (Magán, 2008)

Otro gran problema que se encuentra, según Iturralde, mezclan la identidad de otras culturas con las propias de Chimborazo, de esta manera, alterando su historia pasando por filtros generacionales que pierden la propia esencia de lo que fue el mito en realidad. Y en la actualidad se puede apreciar una decadencia total de la circulación de estos mitos en la población, hablando en el ámbito verbal e impreso en soportes editoriales.” (Iturralde, 2018)

El problema anteriormente mencionado trata sobre la confusión de mitos alterando su historia, de esta manera perdiendo la propia esencia de lo que fue el mito originalmente.

1.3. Formulación del problema

¿La ilustración de mitos religiosos de la provincia de Chimborazo ayudará a potenciar la cultura y tradición oral en niños de 6 a 11 años?

1.4. Objetivos

1.4.1. General:

Diseñar cuentos infantiles con ilustraciones digitales para el aprendizaje de los mitos religiosos de Chimborazo.

1.4.2. Específicos:

- Identificar los recursos editoriales infantiles basados en mitos, determinando formatos y estilos de ilustración.
- Determinar la metodología para la caracterización de personajes que se harán visibles en la propuesta.
- Fundamentar los mitos de la provincia de Chimborazo, mediante la investigación histórica, para la sustentación de la propuesta.

CAPITULO II

2. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Tener en cuenta antecedentes en una investigación es muy fundamental ya que se puede guiar de mejor manera en la situación del tema de estudio, los problemas y los aportes que ha tenido el mismo para de esta manera poder estructurar de una forma adecuada nuestra investigación. Revisando la respectiva bibliografía e la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo se encontró con estudios que aportan favorablemente a la presente investigación.

Viviana Cuenca en su tesis de grado titulado (Cuenca, 2017) “Ilustración biográfica de personajes célebres de Riobamba mediante una serie de colección dirigido a niños de 10 a 12 años de la ciudad de Riobamba”, realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo. Habla sobre lo importante que es la lectura para el público infantil como ayuda a los niños en el ámbito educacional. Además habla sobre rescatar la cultura autóctona Riobambeña ya que por medio de las nuevas tecnologías se van disipando poco a poco. De la misma manera toma un punto fuerte para el desarrollo de la presente investigación aportando de forma técnica ya que se centra en técnicas y métodos para la ilustración en libros infantiles y a la vez aporta de forma teórica para poder construir el marco teórico.

Carla Sofía y José Alejandro, en su tesis de grado titulado (Carvajal & Corral, 2014) “Estrategia gráfica para incentivar la lectura de obras riobambeñas en niños de 5to año de educación básica”, realizada en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, esta investigación es similar a la antes mencionada, con la diferencia que el punto fuerte de esta tesis es el de incentivar la lectura de los niños por medio de mecanismos, actividades, técnicas y estrategias, por lo cual esta investigación aporta de forma teórica para poder construir el marco teórico.

Ivonne Johana y Víctor Orlando en su tesis de grado titulado (Teràn & Valverde, 2014) “Recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo en una serie de libros

digitales infantiles”, realizada en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, habla sobre el patrimonio cultural de Chimborazo en su tradición, cuentos, mitos y leyendas para rescatar la tradición oral de los pueblos de la provincia por medio del estudio e investigación de los diferentes mitos y leyendas de los cantones. De esta manera aporta considerablemente para sustentar la propuesta.

De igual manera se sostuvo una indagación en la Casa de la Cultura Benjamín Carrión de Riobamba, donde se encuentra el libro (Cuadrado, 2004) Titulado “Historia de Chambo la despensa del Ecuador” en donde se encuentra una serie de historias, sucesos y leyendas no solo del cantón Chambo sino que también habla sobre leyendas de los diferentes cantones de la provincia de Chimborazo. Este producto editorial aporta teóricamente y visualmente para la construcción de los guiones para la posterior ilustración de las escenas y como referencias visuales de cada historia.

2.2. Diseño editorial

Según (DABNER, 2005), en el libro Diseño Gráfico fundamentos y prácticas, 1ra. Edición 2005 cita que:

“El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento (mediados del siglo XV) con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Sin embargo, se afirma que ya desde tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito. A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes.”

El principal objetivo de los que se dedican al diseño editorial es armonizar los elementos que conforman la pieza gráfica, estos elementos son texto e imagen para que de esta manera se aprecie el mensaje que el producto editorial quiere dar de una forma ordenada y estética y que impulse comercialmente a su publicación, para esto el producto debe satisfacer la necesidad del mercado objetivo al que está dirigido, porque no es lo mismo entregar un libro ilustrado específicamente echo para niño a un adulto mayor, el cual está interesado en sus noticias o temas políticos.

2.2.1. Recursos editoriales

Las publicaciones tienen un solo objetivo el cual es difundir información al lector, dicha información se la puede aplicar en distintos soportes editoriales según sea el caso y la necesidad. Existen varios tipos de recursos editoriales tales como el libro, catálogo, revista, brochure y periódico, pero es menester tener en cuenta cuál de estos tipos es el que más se utiliza para publicaciones infantiles.

Respecto a los libros dirigidos a los niños (Colomer, 2005) señala:

“Muchos libros infantiles ofrecen a los pequeños la confirmación del mundo que conocen: la vida cotidiana en familia, la compra, los juegos en el parque, etc. Pero los niños y niñas necesitan también una literatura que expanda su imaginación y sus habilidades perceptivas más allá de sus límites actuales, de manera que los mejores libros ilustrados son aquellos que establecen un compromiso entre lo que los niños pueden reconocer fácilmente y lo que pueden comprender a través de un esfuerzo imaginativo que se vea suficientemente recompensado”.

Un factor que impulsa al niño a leer un libro es como se lo presenta tanto exterior como interiormente ya sea por sus ilustraciones o por la paleta cromática que utiliza.

De las afirmaciones anteriores se determina que entre la cantidad de textos que se ofrecen a los niños, no es recomendable elegir solo aquellos textos que hablan o se refieren a lo que viven a diario, como salir al parque a jugar, la familia etc., ya que ese tipo de contenidos impiden que el niño amplíe sus conocimientos de manera que es primordial ofrecerles libros que cambien la visión de ver el mundo y a la vez fortalezca su propia cultura ancestral, también determinamos que como dijo Ghinaglia, un libro no necesariamente debe llevar ilustraciones en cada página, de esta manera le estamos dando vida al texto y equilibrio al libro.

2.2.2. Formatos

De la calidad y la manualidad que tiene que caracterizar al libro para la completa comodidad del lector, se deriva el formato de aquel. (Bartolomé, 2015) “Se llama

formato a la hoja de papel en que se realiza un dibujo, cuya forma y dimensiones en milímetros. Están normalizados. En la norma UNE 1026-2 83 Parte 2, equivalente a la ISO 5457, se especifican las características de los formatos.” Es necesario conocer el formato óptimo para un libro ilustrado específicamente hablando para libros ilustrados dirigidos hacia niños de edad escolar. Es por esto que (Kapr, 2008) señala:

“En los volúmenes ilustrados, el formato obedece al tipo y al tamaño de las ilustraciones. Si alrededor de la mitad de las ilustraciones son de formato alto y la otra mitad de formato transversal, es recomendable un formato aproximadamente cuadrado, que, sin embargo, sólo impresiona bien desde el punto de vista óptico cuando la altura es algo mayor que la anchura. Por ejemplo: 21 x 24 cm ó 24 x 27 cm.”

A continuación se muestra una tabla de formatos ya establecidos, donde los de la serie C muestra la medida geométrica y los lados homólogos de los correspondientes de la serie A y B.

Tabla 2.1: Formatos de páginas

A0	841 x 1189	B0	1000 x 1414	C0	917 x 1297
A1	594 x 841	B1	707 x 1000	C1	648 x 917
A2	420 x 594	B2	B2 500 x 707	C2	458 x 648
A3	297 x 420	B3	353 x 500	C3	324 x 456
A4	210 x 297	B4	250 x 353	C4	229 x 324
A5	148 x 210	B5	176 x 250	C5	162 x 229
A6	105 x 148	B6	125 x 176	C6	114 x 162
A7	74 x 105	B7	88 x 125	C7	81 x 114
A8	52 x 74	B8	62 x 88	C8	57 x 81
A9	32 x 52	B9	44 x 62		
A10	26 x 37	B10	31 x 44		

Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

2.3. Ilustración

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. (Blume, 1992)” La ilustración editorial es una referencia visual que se complementa con el texto para que el usuario pueda comprender de mejor manera lo que se está leyendo.

“La ilustración ha servido como complemento narrativo en manuscritos y libros desde los documentos ilustrados antiguos (Blume, 1992)” Como ejemplos tenemos el Libro de los muertos y el Papyrus Ramessun dichos libros datan de tiempos antiquísimos donde se evidencia a la ilustración como herramienta de comprensión literaria.

En si podemos deducir que ilustrar es una forma de contar una historia utilizando imágenes para dar a conocer un mensaje.

2.3.1. Ilustración editorial

(Delgado, 2008) “La ilustración editorial se refiere básicamente a crear imágenes para los medios impresos concentrados en periódicos, revistas y libros principalmente.”

Este tipo de ilustración se utiliza específicamente para libros o cualquier tipo de soporte impreso, ayudan a conceptualizar la información que se presentan en los soportes editoriales para facilitar la comprensión específicamente hablando en niños de edad escolar.

2.3.2. Ilustración infantil

La ilustración infantil básicamente es plasmar gráficamente el mundo imaginario que el niño genera en su cerebro, cuidando los detalles como los colores y la morfología del personaje ya que deben entrar en un ámbito que sea totalmente adecuado para la edad del público objetivo.

La ilustración es un factor muy importante en un soporte editorial ya que ayuda a que el niño se interese por leer ese libro y como ya se mencionó anteriormente cumple la finalidad de complementar la obra literaria.

En este ámbito el ilustrador tiene un cierto grado de libertad al momento de crear un arte visual, siempre y cuando no pierda el hilo comunicacional y a la vez manejar elementos que capten la atención del niño para que de esta manera no se aburra y lo motive a terminar de leer el libro.

2.4. Estilos de ilustración

Cada ilustrador impone un estilo al momento de generar una pieza gráfica, es por ello que según la necesidad del público objetivo dicho ilustrador debe acoplarse a los requerimientos del cliente en este caso editoriales. Un ilustrador editorial se encarga de interpretar los textos y sintetizarlos en imágenes ya sea de forma realista, geométrica, estilista o abstracta y a la vez el ilustrador puede mezclar varios estilos y de la misma manera puede generar un estilo propio pero siempre y cuando cumpla los estándares del público objetivo.

Un estilo se genera debido a la necesidad de no redundar en lo ya establecido o también se puede concebir debido a que su creador quiere dar a conocer su nueva propuesta, también puede surgir en inspiración a estilos anteriores es decir tomando elementos y mezclarlos con otros, se puede afirmar que en el ámbito de la ilustración hay un sin número de estilos conocidos y que quedan por conocer.

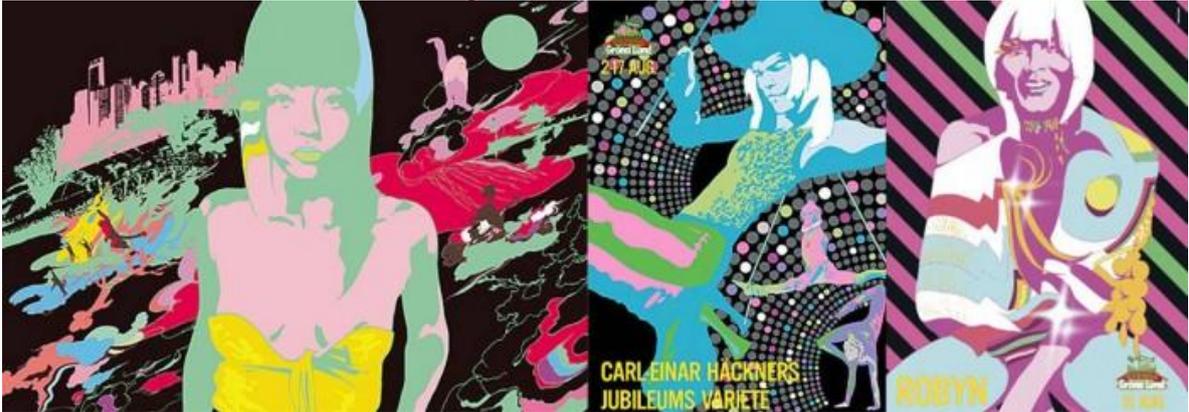
A continuación una lista de los más populares:

2.4.1. Ilustración psicodélica

El estilo de ilustración psicodélica conlleva exaltación y dinamismo, este estilo se caracteriza por la abundancia lineal y colorista.

Los diseños de este estilo se caracterizan por sus formas radiales, espirales, repeticiones... es el resultado de un mundo sin leyes sin gravedad ya que se representa tal cual como si estuviéramos drogados y viésemos el mundo con un trastorno mental temporal, otra característica de este estilo es el uso de colores combinados entre si y el contraste que genera.

Figura 2.1: Jubilems



Fuente: (Russel, 2016)

2.4.2. Ilustración técnica

La ilustración se ha metido muy de lleno en los continuos avances tecnológicos y a la vez científicos siendo estos muy importantes para explicar el mecanismo y funcionamiento de máquinas y aparatos a través de representaciones gráficas.

Figura 2.2: Ilustración técnica



Fuente: (Hulsey, 2016)

2.4.3. Ilustración hiperrealista

(Ilustra, 2016) “El hiperrealismo es un estilo pictórico que nació en Estados Unidos tras el Pop Art y que se basa en la reproducción detallista y fotográfica de la realidad.”.

Para este estilo se necesita un gran control motriz y tener una gran técnica visual tanto para el uso de colores, sombras, además de tener una intuición en tercera dimensión para generar el volumen y el peso del objeto a ser representado.

Figura 2.3: Ilustración hiperrealista



Fuente: (Bravo C. , 2016)

2.4.4. Ilustración fantasía & ciencia ficción

Este estilo de ilustración se lo puede definir como la caracterización de lo sobrenatural en un mundo realista, se caracteriza por su hipérbole fantasía y desarrollo de hechos fuera de lo común, mundos maravillosos, personajes míticos, héroes míticos con poderes sobrenaturales.

Figura 2.4: Ilustración ciencia ficción



Fuente: (Royo, 2016)

2.4.5. Ilustración cómic

Esta ilustración se basada en un guion en el cual se presenta por medio de una secuencia de viñetas y permite plasmarlo de una forma similar a una película ya que cuenta una historia con escenas caracterizadas por el autor.

Figura 2.5: Ilustración comic

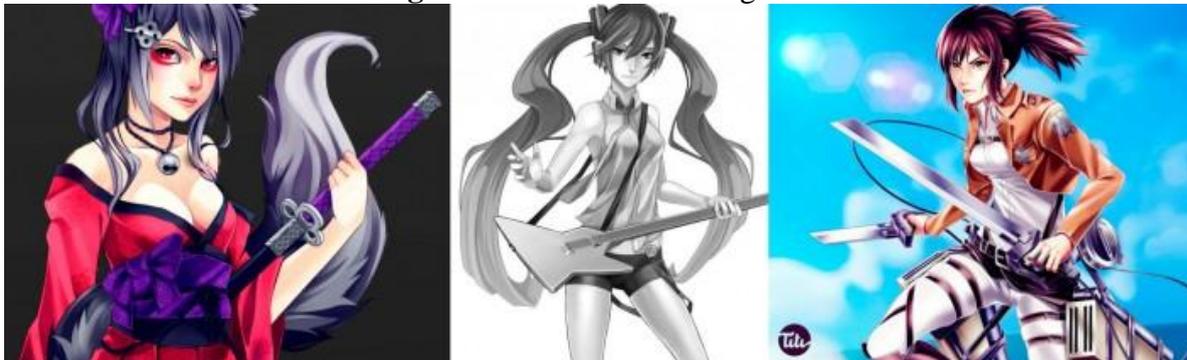


Fuente: (Pepo, 2016)

2.4.6. Ilustración de manga & anime

El manga es un estilo de ilustración oriental con exageración en su rostro particularmente en sus ojos por lo general son más grandes que su nariz o boca, otra característica es que la morfología del cuerpo del personaje no se exagera se mantiene tal cual es en realidad al cuerpo humano.

Figura 2.6: Ilustración manga



Fuente: (Gonzalez, 2016)

2.5. Estilo recomendado para infantes

La diferencia entre la ilustración infantil y la ilustración dirigida hacia adultos es que la ilustración infantil cuenta una historia y la del adulto presenta conceptos, es por ello que un estilo de ilustración apropiado para un niño se lo define según sus edades (Rojas,

2010) “En las edades de los 6 a los 10 años, las imágenes son más impactantes utilizando como fondo el degrade”.

Dicho lo anterior la mejor opción para llegar a niños específicamente hablando de 6 a 10 años es utilizar ilustraciones con personajes fantasiosos con degrade de fondos y una paleta cromática con colores oscuros ya que de esta manera se atraerá la atención del niño. Coincide con el tema de investigación que se está proponiendo, ya que la mayoría de los personajes de mitos y leyendas de Chimborazo llevan un toque de fantasía con pantones pálidos y oscuros.

A continuación se hablara más a fondo del estilo que se considera adecuado para los infantes.

2.5.1. Ilustración infantil & juvenil

Figura 2.7: Ilustración infantil & Juvenil



Fuente: (Lacunza, 2016)

La ilustración infantil llega a ser una rama de la ilustración, todas las características y elementos que este estilo abarca se determinan por la edad del público objetivo, es menester que las gráficas que se generen dentro de este estilo tienen que ser claras y concisas para que tenga relación con el texto.

Hay que tener siempre en cuenta, de intentar que las imágenes sean claras y precisas para los infantes, puesto que al no entender un gráfico se podría fracturar la interrelación comunicativa que se ha de crear entre el gráfico y el lector. Con esto no se quiere decir que se presenten ilustraciones pobres o carentes de detalles, sino más bien de optar por opciones nuevas que lo hagan crecer como lector y a la vez como persona.

(Arispe, 2005) Evelyn Arispe y Morag Styles afirman en su libro *Lectura de imágenes*, que al observar una ilustración llevamos a cabo un proceso que se repite sucesivamente, el cual consiste en pasar del conjunto a los detalles, y viceversa, y donde los niños pequeños poseen ventaja sobre los lectores ejercitados en cuanto a la percepción de los detalles.

2.6. Tendencias y corrientes

Es fundamental tener en cuenta la tendencia y estilo que está en boga actualmente, pero también es importante conocer sobre las tendencias pasadas ya que han sido y serán fuentes para la generación de nuevas creaciones.

2.6.1. Tendencia en la edad media

Los libros infantiles eran muy distintos a los que hoy conocemos, así nos dice el sitio web (Iberlibro.com, 2012).

En la Edad Media y el Renacimiento, el acceso a los libros era muy limitado, y aquellos que podían llegar a los niños más afortunados tienen poco que ver con lo que hoy entendemos por libro infantil. Se trataban de abecedarios, silabarios, catones (estos contenían frases completas) y bestiarios. Lejos de relatar historias de aventuras, incluían lecciones morales que reflejaban las creencias religiosas de la época.

2.6.2. Tendencia de la aventura

Con el auge de la imprenta se editaron cuentos infantiles que se difundieron mediante la tradición oral, posteriormente evolucionaron en fábulas que alcanzaron gran popularidad en Europa, dicho éxito se obtuvo a la gran atención que se le dio a la lectura infantil de aventura según el sitio web (Iberlibro.com, 2012).

Conforme aparecieron novelas ligeras de aventuras, la atención por la lectura infantil fue en aumento. Dos ejemplos clásicos son *Robinson Crusoe* (1719)

y Los viajes de Gulliver (1726), ambas escritas para adultos pero recomendadas con el paso del tiempo también para niños. Superada la faceta exclusivamente didáctica de los libros infantiles, fue tomando forma la idea de que el niño no es un adulto en miniatura, sino que tiene una concepción diferente del mundo y la lectura, a la que había que adaptarse.

2.6.3. Tendencia de la fantasía

En la evolución de la literatura infantil se infiltraron varias corrientes que ayudaron a consolidar géneros literarios según el sitio web (Iberlibro.com, 2012).

A principios del siglo XIX, la corriente del romanticismo propició el auge de la fantasía. De esta época datan dos iconos de la literatura infantil, de gran talento literario. Por un lado, los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm que, desde Blanca nieves hasta La bella durmiente, popularizaron muchos de los personajes más famosos hoy en día gracias a sus Cuentos para la infancia y el hogar (1812-1815).

Existen dentro de ella en la actual narrativa infantil muchas manifestaciones. A continuación se mencionara las siguientes corrientes:

2.6.4. Corriente de la reescritura actual del cuento maravilloso tradicional.

Esta manifestación constituye la reestructuración de la fuente anterior, alterando su guion original convirtiéndola en una nueva versión, cayendo en muchas ocasiones en una paupérrima alteración.

2.6.5. Corriente del cuento maravilloso actual.

El cuento maravilloso trata de que la historia siempre culmine en un final feliz, en otras palabras llegar al vivieron...y vivieron felices para siempre... como los acostumbrados en los cuentos de Disney.

2.6.6. Corriente del cuento infantil moderno

En esta tendencia es en la que se enfatiza el proyecto ya que está dirigido al público objetivo y dota de procedimientos y tratamientos para no desviarnos de dicha corriente. Para (Lobo, 2014).

“Los relatos cortos creados por los autores actuales abordan las más variadas temáticas y combinan múltiples procedimientos estilísticos, junto a presentaciones formales muy novedosas. Se dirigen fundamentalmente a los primeros lectores y a las sucesivas edades hasta llegar a la adolescencia. El tratamiento fantástico de la realidad se combina mucho con el uso del juego, el humor, la ironía, la poesía. La herramienta del humor es tal vez hoy la principal forma de dirigirse a este público, mediante la parodia, la transgresión y la sorpresa de efectos visuales. Es muy frecuente la presencia de personajes tradicionales (brujas, dragones, monstruos) que se actualizan y se distorsionan con un propósito desmitificador.”

2.7. El color

El color es un fenómeno físico-químico que producen los rayos luminosos en los órganos visuales y que a la vez se interpretan en el cerebro. Existe un sin número de colores a disposición del diseñador gráfico y de igual forma existe una infinidad de combinaciones. El diseñador tiene que tener en cuenta la clasificación de los colores y los términos adecuados para describirlos.

Como ya es de conocimiento general, existen colores primarios, secundarios y terciarios. Los primarios son el amarillo, azul y rojo. Los colores secundarios nacen gracias a la mezcla de los colores primarios, dando como resultado el naranja, verde y violeta. Los colores terciarios se producen como consecuencia de la mezcla de un color primario con un secundario.

2.7.1. El color en editorial

El color es un fenómeno inherente al hombre, estamos tan acostumbrados a este fenómeno que no nos damos cuenta lo importante y necesario que es para nuestra vida cotidiana debido a las sensaciones que estos producen.

De la misma forma el color produce sensaciones en el diseño editorial, ya que genera emociones, sensaciones y manifestaciones que conectan al lector con la historia que se relata. Este fenómeno es el culpable de despertar dichas emociones y brindar una experiencia más allá de lo bidimensional, ya que con el simple hecho de utilizar un color cualquiera que este fuese, estamos dando un mensaje. Es por esto que el uso excesivo o a la vez la falta de uso puede quebrar el concepto que queremos brindar. Así que el color en editorial no se trata únicamente como un tema de impresión.

2.7.2. El color en los niños.

Un factor muy importante para lograr captar la atención de los niños sin duda es elegir un color que sea adecuado para ellos, pues entran en la psicología del niño y según sus edades el color proyectara diferentes sensaciones.

Hay que tener mucho cuidado al momento de elegir un color debido a que se debe mantener un criterio adecuado.

2.7.3. Psicología del color en los niños

La psicología en los niños es muy delicada ya que reciben mayores estímulos que los adultos. Es por ello que se debe ser muy meticuloso en lo que se va a transmitir por medio del color, para un niños es muy recomendable utilizar matices cálidos pues estos lo asocian con la felicidad. Es menester mantener una paleta cromática para su debido contraste y saturación para involucrarse con una excelente armonía.

Es necesario conocer la gama de colores que utiliza un niño, su elección de un color se puede determinar por varios factores, un ejemplo muy sencillo es su estado de ánimo.

A continuación se presenta una tabla de colores y como estos influyen en la psicología del niño.

Tabla 2.2: Psicología del color

	Amarillo	Estimula la actividad mental.
	Azul	Paz y relajación.
	Rojo	Vitalidad y energía.
	Naranja	Alegria, diversión y calidez.
	Verde	Relajante nervioso, armonía.
	Violeta	Inspiración, fantasía y creatividad.
	Rosa	Ilusión, fantasía, inocencia, delicadeza.
	Negro	Negación, tristeza, oscuridad y temor.
	Blanco	Sensación de vacío y luz.

Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

2.8. Tipografía

(Fotonostra, 2008)Expresa lo siguiente:

“Se define a la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa para transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia las palabras.”

La tipografía es la evidencia de una época. Por ello su evolución se centra en visiones artísticas y tecnológicas. El ámbito tipográfico se ha considerado como un elemento que más ha estado activo en los cambios culturales del hombre.

Una fuente tipográfica se la puede definir como el modelo o la apariencia de un grupo de caracteres, números y signos que conllevan similares características.

Se define a la familia tipográfica como un conjunto de tipos que se basan en una misma fuente, tienen ciertas variaciones como puede ser el grosor, la anchura.

2.8.1. Tipografía en editorial

Todo medio impreso utiliza paletas tipográficas sean estas básicas o compuestas de familias tipográficas completas que faciliten la diagramación del producto impreso.

Por este motivo es fundamental tener en cuenta los principios tipográficos que ayuden a definir una fuente la cual sea la más adecuada para determinado medio impreso.

2.8.2. Tipografía en los niños

La tipografía que va dirigida hacia niños debe tener dinamismo y a la vez es muy fundamental que sea legible, otro factor muy importante que se debe tomar en cuenta es los tamaños adecuados. En uno de sus textos, publicado en el año 1911, (G.F. Daniell) añade un comentario sobre el tamaño de la fuente en la relación con la edad del niño:

“El tamaño de la fuente recomendado es el *double pica* (24 pt) para los niños muy pequeños; un *pica leaded* (12 pt) para los niños entre seis y once años, y *small pica leaded* (11 pt) para los niños mayores que once años.”

James Herbert Blackhurst realizó una investigación, analizando la tipografía de los textos infantiles que se publicaron en los Estados Unidos en los años 1890 y 1920, en dicha investigación se muestra cuatro factores a tener en consideración: el tamaño de la fuente, la longitud de la línea, el interlineado y los márgenes del texto.

(Kruk, 2010) En su trabajo de fin de master de tipografía también habla de este autor y dice que.

“James en su investigación pudo concluir algo muy importante, que el texto centrado era de más fácil lectura para los niños y niñas ya que al tener su margen izquierdo irregular les facilitaba encontrar la siguiente línea del texto mientras están leyendo.”

Basándose en lo anterior dicho el tamaño de fuente recomendado para el público objetivo estudiado es de (12pt), con una tipografía san serif con texto centrado y a la vez corto para no cansar visualmente al niño.

2.9. La ilustración

El objetivo de la ilustración es dar mayor peso expresivo al mensaje que se transmite textualmente. Para (Zappaterra, 2007) las ilustraciones “se leen de un modo diferente y permiten a la historia, al director artístico y al lector crear otro tipo de asociaciones abstractas, a menudo más expresivas. La Ilustración puede representar además el espíritu de su tiempo”.

A lo antes mencionado podemos deducir que la ilustración se encarga de dar mayor expresión a una obra literaria además de narrar solo con imágenes para la mayor y mejor comprensión del público objetivo.

2.9.1. Ilustración editorial

Este tipo de ilustración se utiliza específicamente para libros o cualquier tipo de soporte impreso, ayudan a conceptualizar la información que se presentan en los soportes editoriales para facilitar la comprensión específicamente hablando en niños de edad escolar.

2.9.2. Ilustración infantil

La ilustración infantil básicamente es plasmar gráficamente el mundo imaginario que el niño genera en su cerebro, cuidando los detalles como los colores y la morfología del personaje ya que deben entrar en un ámbito que sea totalmente adecuado para la edad del público objetivo.

La ilustración es un factor muy importante en un soporte editorial ya que ayuda a que el niño se interese por leer ese libro y como ya se mencionó anteriormente cumple la finalidad de complementar la obra literaria. En este ámbito el ilustrador tiene un cierto grado de libertad al momento de crear un arte visual, siempre y cuando no pierda el hilo comunicacional y a la vez manejar elementos que capten la atención del niño para que de esta manera no se aburra y lo motive a terminar de leer el libro.

2.10. Composición

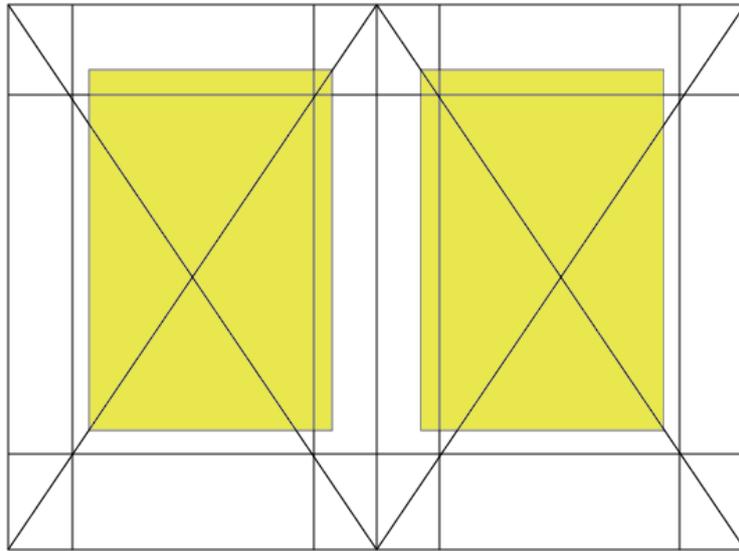
Como se puede constatar la proporción y la geometría fueron los primeros principios utilizados para la diagramación, ya para esa época el lenguaje escrito estaba suficientemente avanzado como para saber que se requería de una composición que facilitara la redacción. Es aquí que nace la idea de la retícula que se basa en un sistema que facilita el orden de la información en el formato.

De acuerdo con (Samara, 2008) “la retícula tipográfica es un principio organizador en diseño gráfico cuya influencia está profundamente arraigada en la práctica actual y, al mismo tiempo, se combate en las escuelas de diseño; un principio que se ensalza y se vilipendia por igual debido a las ideas absolutas inherentes a su concepción.”

Por lo tanto debemos entender a la retícula como un sistema organizador que distribuye la información de forma ordenada, partiendo de la relación entre escala y ubicación que de muestran en la composición. La retícula más efectiva para una composición armoniosa de los elementos es la modular.

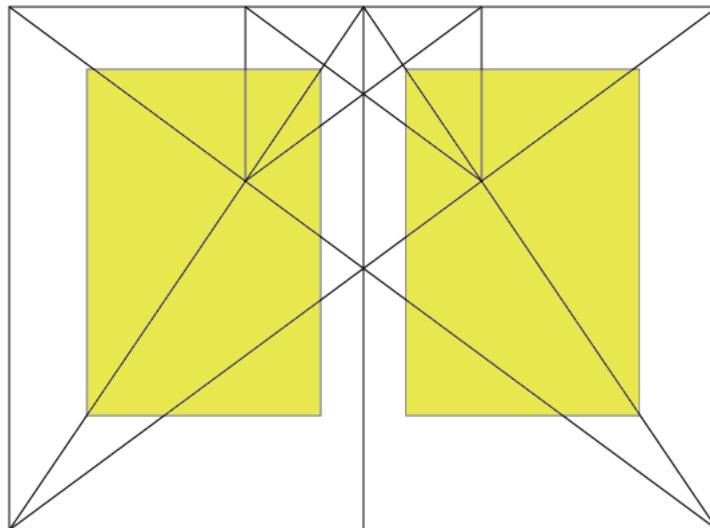
Una retícula básica o modular se puede conformar de 1 a 6 columnas, ajustando las fotos de manera que acompañen al texto y no que al revés, si esto sucede se puede perder el interés por la lectura, es recomendable utilizar una composición simétrica mediante el diagrama de Villard de Honnecourt.

Figura 2.8: Composición simétrica



Fuente: Fuente: (Espin, 2018)

Figura 2.9: Diagrama de Villard de Honnecourt



Fuente: Fuente: (Espin, 2018)

2.11. Manejo de forma

2.11.1. Forma de un texto

El texto desde una simple oración hasta un libro completo entra en dos ámbitos muy importantes la cual es el fondo, y la forma, entendiendo a fondo como, lo que se dice y a forma, como se dice.

(Navarro, 2012) Nos dice que:

“La forma se construye con palabras organizadas de una manera particular para expresar el tema o fondo, es decir con una estructura textual que puede tener características literarias, académicas, poéticas, periodísticas o cualquier otra.”

Dicho esto entendemos a la forma de un texto como el concepto que se quiere transmitir ayudadas por las leyes tipográficas y características literarias para dar coherencia al cuento literario que se esté leyendo.

2.11.2. Forma de una ilustración

Cuando hablamos de ilustraciones que van dirigidos hacia niños es común relacionarla con géneros muy específicos como el cuento o la fantasía, por eso la morfología que se debe tomar en cuenta es aquella que lleve un concepto caricaturesco es decir con sus rasgos exagerados.

Además que es menester tomar en cuenta el fondo y forma, siendo la forma la que debe destacar en todo sentido ya que esta tendrá más relevancia y a la vez más detalles para que el niño pueda apreciar el personaje descrito.

2.12. Metodología fundamentada para la concepción de la ilustración.

Determinando la técnica y el estilo con el que se va a trabajar, ahora es muy importante definir un proceso para ilustrar el personaje o ambiente requerido ya que esto ayuda a organizarse de mejor manera.

(Romero, 2016) Afirma que “generalmente para la ilustración los personajes vienen primero y luego el escenario, esto sin descartar la otra posibilidad: el escenario y luego los personajes”. Esto determina que se debe poner énfasis al diseño y detalles del personaje o puede ser del escenario donde se desarrolla la historia, esto depende mucho del cuento que se esté tratando.

Para no llegar a un proceso de manera empírica es menester tener en cuenta una metodología que fundamente el proceso para la concepción del personaje. La metodología que se detalla a continuación es sobre el proyecto ATIKUX.

Para (Ortega, 2014)

“El proyecto ATIKUX, presenta una mirada sobre la ilustración como alternativa para dar respuesta a problemas de comunicación, mediante un proceso que articula la investigación (indagación), el diseño y el pensamiento creativo. Desde esta premisa se asume una postura con respecto al ¿por qué? y ¿cómo? del proceso de ilustración.”

Dicho proyecto considera a la ilustración como la disciplina que exige una metodología que conlleve a la representación de conceptos y a la creación de imágenes que conlleve una fuerte carga de significado y contundencia comunicativa.

“La esencia de una ilustración radica en el pensamiento –las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar–. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje” (Zeegen, 2006).

Planteadas las cosas de esta manera, se sabe que para ilustrar no es suficiente determinar un estilo, técnica o método ya que las ilustraciones no solo deben tener buena apariencia

sino que deben proporcionar información y conocimientos sobre la idea o concepto que se está ilustrando.

En consecuencia se puede considerar a las ilustraciones como historias que involucran al creador y al receptor activamente en los procesos de comprensión e interpretación de la imagen.

El proyecto ATIKUX (Ortega, 2014) expone un proceso de ilustración para aplacar diversos problemas de comunicación. El proceso es el que se describe a continuación:

1. Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación.
2. La determinación de palabras clave y la creación de instrumentos para ilustrar son un buen punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos.
3. La búsqueda de enlaces y conexiones entre palabras clave definen conceptos para ilustrar. Con los datos y la información categorizada y convertida a palabras clave o verbos rectores, se establecen posibles conexiones entre palabras o imágenes aparentemente inconexas que una vez articuladas proporcionan nuevos significados o nuevas conexiones.
4. La formalización de los conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen, concluyen en ilustraciones vigorosas.
5. Para ilustrar se requiere de elementos inspiradores. La inspiración para el desarrollo de ilustraciones depende de la investigación realizada, de los referentes y los recursos compilados
6. La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones. La aplicación de una determinada técnica y estética de ilustración amplía la gama de posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes; cada técnica y recurso estético aporta nuevas formas de expresar ideas. Las técnicas abren nuevas puertas y enfoques en la creación de imágenes. La selección de la técnica y la estética dependen del contexto donde serán dispuestas las ilustraciones.

Estos procesos que se aplicaron en el proyecto ATIKUX se los implemento de manera sistemática en la concepción de un proyecto de ilustración inspirado en las fiestas y tradiciones populares de Nariño.

2.13. Metodología a utilizarse

Basándose en la metodología de ATIKUX, y en el proceso que el autor de la tesis maneja para el diseño de ilustración, se plantea la metodología que a continuación se describe para la caracterización de los personajes y escenarios.

2.13.1. Identificar la necesidad

Este parámetro es el primer paso para generar una solución a un problema y cubrir una necesidad.

2.13.2. Lluvia de ideas

Es menester generar una variedad de ideas para encontrar fuentes de inspiración o a su vez mezclar estas ideas para que conduzcan al diseño y creación de ilustraciones. Es muy importante enfocarse en la necesidad del público objetivo, pues esto permite matizar la propuesta acorde a las preferencias, gustos y expectativas del lector.

2.13.3. Investigación

Para generar una ilustración es fundamental haber desarrollado una investigación y documentación previa, esta labor de recolectar datos e información tanto textual como gráfica dotan posteriormente a

Las ilustraciones de un concepto para descifrarlo de mejor manera. Cuanta más información se tenga sobre el tema que se está tratando más fuerte será su condición conceptual que de origen a las ilustraciones.

Un factor clave para generar una ilustración es obtener un banco de referencias visuales ya que proporcionan al artista de material adecuado el cual sirve para poder guiarse para conseguir una ilustración que se adapte a lo antes planeado para de esta manera evitarse de futuras correcciones.

2.13.4. Banco de referencias

Es muy importante recolectar la mayor cantidad de referencias ya sean visuales, textuales u orales, en cuanto a las referencias escritas y orales son muy similares ya que hablan de temas históricos y culturales pues son dantos fundamentales que proporcionan información detallada de un suceso real o ficticio ayudándonos a imaginar la composición grafica con todos los elementos que se describen textual u oralmente.

De la misma manera es muy importante contar con referencias visuales ya que de esta manera podemos basarnos en estilos y tendencias para generar ideas y concebir un estilo propio o conceptos ligados a estilos que manejan las imágenes que se utiliza como referencias. Una técnica recomendada para generar escenarios y personajes es utilizar la fotografía ya que de esta manera nos podemos guiar visualmente en los detalles como: fondo, forma, contraste, iluminación, sombras, perspectiva, encuadre, planos, cromática, etc.

2.13.5. Determinar personajes.

Es fundamental determinar la importancia del personaje en la historia que se desarrolla, existen personajes principales que son los protagonistas en la cual gira la historia, personajes secundarios los cuales forman parte de la historia entorno al personaje principal, de la misma manera existen personajes terciarios los cuales no se los nombra en la historia pero forman parte del contexto. Es muy importante adoptar a estos personajes con rasgos particulares tanto físicos y psicológicos para que al lector se le haga más fácil diferenciarlos tanto visual y textualmente.

2.13.6. Bocetación o esbozo

En este punto es donde utilizamos trazos espontáneos y simples ya que es un primer paso para la visualización de las escenas de las historias que se generaron en la investigación, puede que no tenga la contundencia para definirla como una ilustración definitiva pero, sí que es el punto de partida para generar ilustraciones posteriores, ademas que deben manifestar un sentido de la ilustración.

2.13.7. Creación del personaje

Toda ilustración nace de una inspiración, dicha inspiración nace del desarrollo de la investigación realizada de los referentes literarios y gráficos, debido a que cualquier palabra, frase, imagen o textura pueden convertirse en factores inspiradores al momento de ilustrar.

2.13.8. Primer Paso

(Lluvia de ideas) Primeramente es recomendable anotar en una hoja las características del personaje es decir describir su morfología y rasgos particulares después anotar su característica comportamental.

2.13.9. Segundo Paso

Ilustrar el personaje en un plano general que se pueda apreciar con claridad sus detalles y si esto no es posible debido a la posición del personaje, se sugiere dibujar los elementos aislados alrededor del personaje, para identificar sus rasgos característicos.

2.13.10. Características del personaje

- Cabeza más grande en relación al cuerpo.
- Ojos grandes con tres terminaciones las cuales son pupila, iris y esclerótica.
- Cejas exageradas
- Orejas grandes es recomendable que sean del mismo tamaño de los ojos.
- Nariz pequeña dependiendo del personaje
- Boca grande en relación a los ojos

2.13.11. Tercer Paso

Determinar los posibles movimientos, en la ilustración la expresión de la obra depende mucho de los movimientos que transmita el personaje con esto estamos creando una ilusión óptica de movimiento aunque al fin y al cabo nuestro dibujo este estático. Se recomienda recrear estos movimientos ayudado de círculos y óvalos simulando las extremidades del personaje.

2.13.12. Cuarto Paso

La expresión de un personaje es muy importante dentro de una historia literaria ya que nos denota un estado de ánimo sin necesidad del uso de texto. En este paso dibujaremos cabezas y rostros que muestren expresiones de acuerdo a la morfología facial de cada personaje.

2.13.13. Quinto Paso

Definir la cromática de acuerdo al contexto de cada personaje, sin dejar de lado la cromática adecuada para el público objetivo, es más se recomienda establecer una paleta cromática la cual que se definió anteriormente en el estudio de la psicología de color infantil para que dicha paleta se mantenga visible en todo el proyecto.

2.13.14. Sexto Paso

Este paso es opcional de acuerdo al estilo de ilustración que estemos tratando, si queremos que nuestros personajes no sean planos entonces es fundamental agregar volumen a nuestro dibujo, con la ayuda de sombras y luz estamos dotando a nuestro personaje de volumen para que resalte en el espacio de composición, dicha sombra se lo puede lograr jugando con la tonalidad del color de igual manera lo podemos realizar con el difuminado, puenteado y el rayado.

2.13.15. Séptimo Paso

Como último paso pero no menos importante se creara el fondo o escenario donde el personaje interactuara con los elementos que se presentan, dichos fondos deben respetar las características que se definieron textualmente en un principio. Esto significa crear un escenario que ayude a contar la historia del personaje.

Básicamente diseñar un escenario se trata de situar elementos en una composición para que el espectador guie su mirada a lo que queremos dar mayor relevancia, para poder lograr estos puntos de interés es menester utilizar la regla de ley de tercios que se basa es crear dos líneas horizontales y dos líneas verticales.

2.14. Teoría del diseño de “Scott”

2.14.1. Causa Primera

Como dicta (Scott, 1977) la causa primera es “aquella sin la cual no habría diseño. Es la semilla, por así decirlo, de la que surge el diseño. Cuando lo expresamos de esta forma, resulta evidente que no cabe esperar que comprendamos o juzguemos un diseño sin conocer la causa primera”.

Lo que explica la causa primera de Robert Gillam Scott es que insiste en encontrar una necesidad para que ocurra el diseño, para esto se presentó la respectiva justificación y objetivo del proyecto, teniendo en cuenta además en desarrollar un briefing, el cual arroja datos que ayudan a la investigación como el público objetivo.

2.14.2. Causa Formal

Según (Scott, 1977) la causa formal es: “Comenzar a imaginar cómo será... y ésta empieza a adquirir forma en nuestra mente... Vemos su forma preliminar, tenemos una idea acerca de los materiales que hemos de emplear, imaginamos maneras de ensamblarlos... estamos separando el diseño de la construcción”.

En este punto se pretende diagramar los elementos que se involucrarán en la página. Dichos elementos deberán maquetarse de una forma proporcional, con la ayuda de módulos o divisiones internas para proporcionar equilibrio y estética a la composición.

2.14.3. Causa Material

Según (Scott, 1977) en el libro *Fundamentos del Diseño* (11ª edición ed.) dicta que en la causa material:

“No es factible imaginar una forma real si no es en algún material, ya que no puede existir a parte de este... hay que comprender su naturaleza y trabajar con ella, no contra ella... cuanto más se sabe acerca del material, mejores y más imaginativas con las ideas.”

Cuando se tenga maquetado la pieza gráfica, se ha de plantear los adecuados materiales para su posterior impresión, teniendo en cuenta la medida del formato y gramaje de papel.

2.14.4. Causa Técnica

Según (Scott, 1977) tal es la causa técnica, “al igual que los materiales, también las herramientas y las maquinarias son firmes individualistas, hecho... Lo que se desea hacer y el material elegido sugerirán herramientas y técnicas apropiadas”.

Cuando se defina adecuadamente el material se pasara a establecer las herramientas para que dicho material se convierta en el producto final, los costes fluctuaran en base al tipo de maquinaria y material que se elija.

2.15. 10 principios del buen diseño

Para que un diseño sea considerado funcional debe regirse a diez principios que fueron implementados por el diseñador industrial de origen Alemán Dieter Rams, dichos principios fueron constituidos por que Dieter observaba a su entorno como una entera confusión de formas, colores y ruidos. La ideología que caracteriza a Dieter Rams era Formas claras, colores discretos y funcionalidad.

“Para mí en primer lugar un buen diseño es cuando es honesto, todo lo que es espectacular es horrible, para mí el orden silencioso de las cosas siempre ha sido fundamental.” (Rams, 2017) .

A continuación los diez principios que Dieter Rams implemento según (Esperon, 2014) en su publicación Historia del diseño industrial:

1. El buen diseño debe ser innovador.

En este principio Rams establece que las posibilidades para el progreso son inagotables, los desarrollos tecnológicos nos permiten crear nuevas opciones para diseñar, pero este nunca debe ser un fin en sí mismo.

2 El buen diseño debe hacer a un producto útil.

Los objetos se producen y se compran para que hagan algo su diseño es primordialmente practico y secundariamente su función puede ser estética y psicológica.

3 El buen diseño es estético.

El uso de objetos tiene efectos sobre las personas y su bienestar, esa utilidad debe ser integral a su calidad estética por lo que si un objeto es bien ejecutado será estético.

4 El buen diseño hace a un producto comprensible.

Un buen diseño no hace complejo a un producto más bien simplifica el objetivo del mismo para que el usuario entienda por intuición su función.

5 El buen diseño es discreto.

El minimalismo es clave en el diseño de un producto ya que dota un espacio de expresión al usuario, además de ser estéticamente atractivo sin caer en elementos ilógicos e innecesariamente implantados.

6 El buen diseño es honesto.

Este principio trata de no manipular al consumidor implantando promesas o características inexistentes del producto.

7 El buen diseño tiene una larga vida.

Toda moda tiende a ser pasajera y subjetiva pero un diseño bien ejecutado dará como resultado la transitoriedad atemporal de un producto.

8 El buen diseño es consecuente en todos sus detalles.

Hay que tener cuidado en todos los detalles del producto ya que si pasamos algo por alto por más mínimo que sea sería una falta de respeto al consumidor.

9 El buen diseño respeta el medio ambiente.

Un buen diseño no solo se centra en el ámbito visual sino que debe contribuir con el medio ambiente por medio de la moderación de los recursos durante la producción y ciclo de vida del producto.

10. El buen diseño es diseño en su mínima expresión.

En este principio (Esperon, 2014) señala que.

"Dieter Rams subraya la distinción entre el habitual paradigma en diseño: "Menos es más" y en su lugar recomienda su propio modelo: "Menos, pero con mejor ejecución", destacando el hecho de que este enfoque fomenta los aspectos fundamentales de cada producto y por lo tanto evita lastrarlos torpemente con todo aquello que no es esencial. El resultado ideal es un producto de mayor pureza y simplicidad."

2.16. Leyes de la Gestalt.

Para (Leone, 2012).

Las "Leyes de la percepción" o "Leyes de la Gestalt" fueron enunciadas por los psicólogos de la Gestalt (Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka en Alemania a principios del siglo XX) quienes, en un laboratorio de psicología experimental, demostraron que el cerebro humano organiza los elementos percibidos en forma de configuraciones (gestalts) o totalidades; lo hace de la mejor forma posible recurriendo a ciertos principios."

El cerebro humano entiende su realidad debido a su percepción a través de los sentidos y experiencias que se ha tenido. Dicha percepción se da a través de los órganos sensoriales donde se envían impulsos al cerebro interpretándolos.

Figura 2.10 Percepción visual



Fuente: (Ruiz, 2010)

Estos psicólogos anteriormente mencionados establecieron que el cerebro organiza a las percepciones como totalidades o comúnmente llamado psicología de *Gestalt*. Estas leyes nombran principios generales, y explica que el cerebro automáticamente realiza una organización de los elementos que se percibe, y de la misma manera explica cómo se puede realizar una mejor organización posible a través de dichos principios.

2.16.1. Ley de figura y fondo.

Figura: Se trata de un objeto que ocupa un lugar en el universo o “campo” visiblemente destacando de otros elementos.

Fondo: Se describe a aquello que no es figura. Es la zona de composición que conlleva objetos que no son el centro de atención.

2.16.2. Ley general de la buena forma (Prägnanz o Pregnancia)

Para (Leone, 2012)

“Los elementos son organizados en figuras lo más simples que sea posible, (simétricas, regulares y estables). El concepto "pregnancia" se relaciona, también, con la idea de "impregnación". Es decir, aquello con lo que nos quedamos "impregnados" cuando miramos. Es la forma cargada de información, la fuerza de la forma, es la dictadura que la forma ejerce sobre los ojos.”

Esta ley se refiere a la síntesis que realiza el cerebro para organizar los objetos o elementos percibidos de la mejor forma posible, a esto se incluye el sentido de perspectiva, profundidad, volumen etc.

2.16.3. Ley de la proximidad:

Los elementos parecidos son percibidos como pertenecientes a la misma forma. Nuestro cerebro agrupa cosas que tienen alguna propiedad visual común, como el color o el movimiento. (La_percepción_visual, 2010).

Ante dichos estímulos visuales el cerebro entiende en agrupar en un conjunto a aquellos objetos que tienen una característica similar o próxima entre sí.

2.16.4. Ley del cierre o de la completud:

Para la percepción del cerebro las formas abiertas provocan incomodidad, tendiendo al cerebro a cerrarlas y completarlas con la imaginación lo que falta al fin que el resultado de una figura sea completamente cerrada en sus contornos.

2.16.5. Ley del contraste:

La posición y el tamaño de un elemento influyen para que sea mejor percibido en una composición ya que contrasta con los demás elementos cobrando un valor diferente en relación a los diferentes objetos del conjunto.

2.16.6. Ley de la similaridad:

En esta ley se agrupan elementos que tienden a ser similares nuestro cerebro lo puede percibir como parte del mismo conjunto y se pueden diferenciar claramente del resto gracias a alguna propiedad visual.

2.16.7. Continuidad:

Conlleva elementos de otras leyes, como por ejemplo la ley del cierre ya que los elementos son conectados por líneas imaginarias. Dicha ley tiende a unir elementos separados con el fin de crear formas continuas.

2.16.8. Movimiento común o destino común:

El objetivo de esta ley es el de agrupar a los elementos tal y cual como sucede en el caso de la similaridad, ya que al tener un conjunto de elementos que se desplazan en la misma dirección tienden a ser vistos como grupo o conjunto.

2.16.9. Ley de la simetría:

Dichas imágenes simétricas son percibidas como una figura coherente gracias a su similitud de lado y lado.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque mixto

Porque la investigación hace uso de instrumentos cualitativos como entrevistas, y de la misma manera hace uso de instrumentos cuantitativos como encuestas.

3.2. Método de investigación

3.2.1. Método de observación.

De la observación de ejemplares existentes como los referentes más importantes e influyentes en el ámbito, se tendrá una idea de cuál es la tendencia existente en el mercado. Como ejemplos tenemos a las Ilustraciones de Roger (Ycaza, 2009) en su libro Leyendas del Ecuador. También tenemos el de Edgar (Garcia, 2003) con su libro Cuentos populares y mitos indígenas del Ecuador.

3.2.2. Método analítico – sintético.-

Se analizará los mitos y leyendas más relevantes de la provincia de Chimborazo y se procesará toda la información recolectada que permitirá sustentar la propuesta.

3.2.3. Proyectual:

Teoría de Scott.

3.3. Tipo de la investigación

3.3.1. Exploratoria:

Se trata de una investigación insitu donde se puede evaluar la geografía del lugar así como los elementos que constituyen dicha aérea.

Dicho esto, la presente investigación se dará de tipo exploratoria ya que interactuará con padres presbíteros, historiadores y alumnos para de esta manera obtener la información requerida. Y a la vez obtener información visual de la geografía donde se desarrolla la historia.

3.3.2. Histórica:

La recolección de los mitos y leyendas religiosas de Chimborazo se realizará mediante una investigación bibliográfica, y verbal, facilitadas por fuentes encontradas en libros e historiadores que conocen del tema.

3.3.3. Transversal:

Porque el objeto de estudio será tomado en un solo momento, en el proceso de investigación.

3.4. Diseño de la investigación

3.4.1. Cuasi experimental

El punto fuerte de la investigación es la propuesta final ya que se considera que resolverá el problema que se identificó desde un principio. Se pretenderá fortalecer la tradición oral de la provincia de Chimborazo y de la misma manera su identidad cultural en el público objetivo y su vez su interés por la lectura. Lo anterior dicho se lograra mediante un producto editorial ilustrado que responde a características de ilustración propias para el público infantil.

3.4.2. Línea de investigación

Cultura Visual

Los personajes de los mitos es un fenómeno que estudia y desarrolla un sistema de comunicación visual y cumple la función de informar sobre la morfología y las características comportamentales del sujeto. Va a transmitir la idea a través de pictograma, símbolo, letras y cromática.

3.5. Tipo de estudio

La investigación se dará de forma individual.

3.6. Población y muestra

3.6.1. Población

Para el proyecto de investigación se tomará en consideración a un porcentaje de la población que viven en Chimborazo, niños que estudian en escuelas.

Según el instituto nacional de estadísticas y censos (INEC 2014) Chimborazo cuenta con una población aproximada de hombres 219.401 y mujeres 239.180 de los cuales niños de 5 a 9 años conforman una población de 49.074 en todo Chimborazo.

Este tipo de muestreo es indispensable para el investigador ya que es imposible entrevistar a todos los miembros de una población debido a problemas de tiempo, recursos y esfuerzos.

458,581 Habitantes (Chimborazo)

49.074 Niños de edad escolar

3.6.2. Muestra

Figura 3.1 Formula para obtener la muestra

Ecuación Estadística para Proporciones poblacionales

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

n= Tamaño de la muestra
Z= Nivel de confianza deseado
p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
e= Nivel de error dispuesto a cometer
N= Tamaño de la población

Niños de Edad Escolar

Margen: 10%

Nivel de confianza: 95%

Población: 458581

Tamaño de muestra: 97

Habitantes (Chimborazo)

Margen de error 10%

Nivel de confianza 95%

Tamaño de población 49074

Tamaño de muestra: 96

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para conseguir información en el proceso investigativo se utilizará las siguientes técnicas de investigación:

3.7.1. Encuesta:

Se requerirá el diseño de cuestionario, con preguntas elaboradas para ser respondidas por los niños de las diferentes escuelas. Además tendrá secciones con carácter cualitativo, ya que se considera una manera investigativa que arroja datos personales que no pueden ser captados por la observación.

De esta manera podremos analizar la psicología del niño para definir sus preferencias de colores y formas.

3.7.2. Entrevista:

Esta herramienta formaliza el hecho de acceder a información mediante una guía estructurada de preguntas anteriormente socializadas por el entrevistador hacia el entrevistado, lo que se pretende con esta herramienta es indagar en los conocimientos literarios, filosóficos y cotidianos de los padres presbíteros, historiadores y gente que conoce del tema, para de esta manera obtener una información confiable que ayude a la investigación.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de datos se utilizará cuadros y gráficos estadísticos para organizar los resultados obtenidos y la interpretación de dichos datos.

Se realizará preguntas con opciones rápidas y efectivas tanto para los encuestados como los investigadores.

- Realizar encuesta
- Tabulación
- Gráficos
- Análisis
- Interpretación

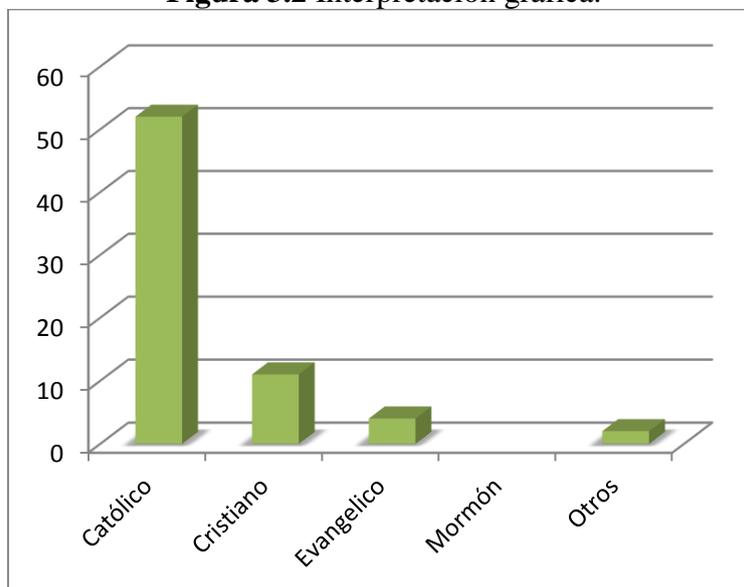
3.9. Interpretación y resultados de encuesta a niños

La encuesta que se muestra a continuación se aplicó a los 97 niños y niñas de cada cantón de Chimborazo que responden a edades de 6 a 11 años, siendo parte del grupo objetivo.

Datos del entrevistado

Tipo de religión

Figura 3.2 Interpretación gráfica.



Fuente: Tabla 5.1

3.9.1. Análisis e interpretación

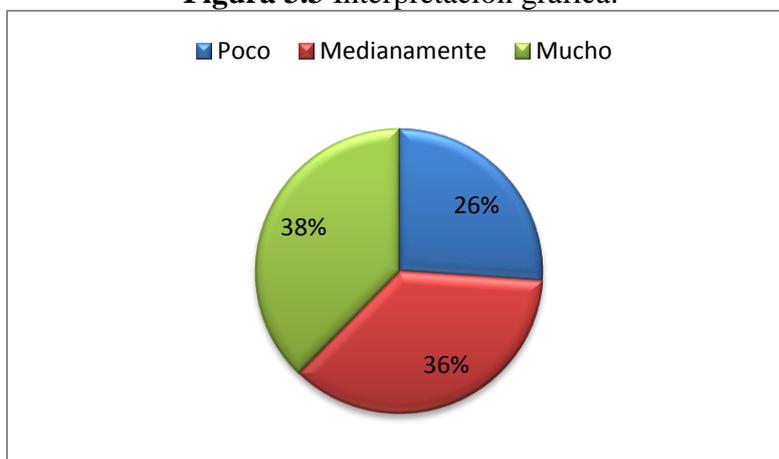
Del total de niños encuestados, el 52% son de religión católica siendo esta la predominante en el cantón, el 9%3 son de religión cristiano seguido por la religión evangélica con el 4%57, la minoría de niños no sabían a qué religión procedían.

Ante estos resultados se puede evidenciar que la religión Católica es la que más tiene predominio en los niños de la provincia de Chimborazo.

Lectura

1 ¿Con qué frecuencia le gusta leer?

Figura 3.3 Interpretación gráfica.



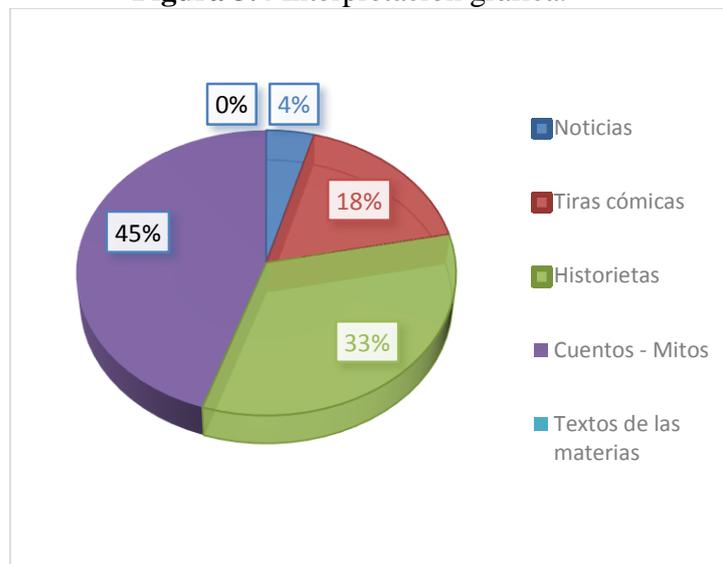
Fuente: Tabla 5.2

Análisis e interpretación

Del total de niños encuestados, el 38% les gusta mucho leer, un 36% gusta medianamente de la lectura mientras que el 26% no gusta de la lectura, ante los resultados de dichas encuestas se puede evidenciar que en realidad si existe un interés por la lectura, y con este dato el proyecto puede darse a cabo.

2 ¿Qué género de lectura prefiere?

Figura 3.4 Interpretación gráfica.



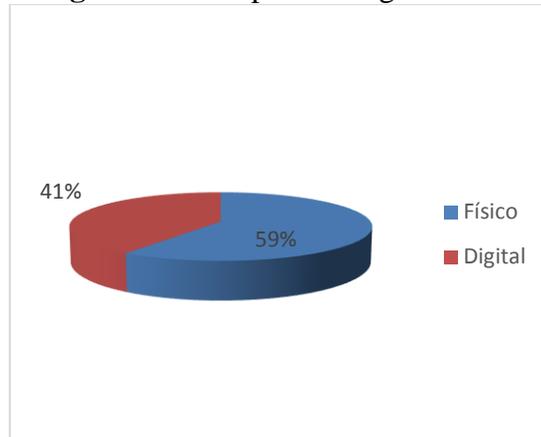
Fuente: Tabla 5.3

Análisis e interpretación

Los datos arrojados muestra que el 45% de niños prefieren el género Cuentos – Mitos, el 33% prefieren las Historietas, el 18% optan por las Tiras cómicas, el 4% prefieren Noticias y para finalizar ninguno de los niños encuestados opto por Textos de las materias. Ante los resultados arrojados por la encuesta se puede determinar que el género que más les gusta a niños son los Cuentos – Mitos el cual facilita el trabajo para que el proyecto llegue a ser de gusto de los niños y de la misma manera nos ayudará a determinar el estilo de ilustración adecuado para el producto editorial.

3 ¿En qué soporte prefiere leer?

Figura 3.5 Interpretación gráfica.



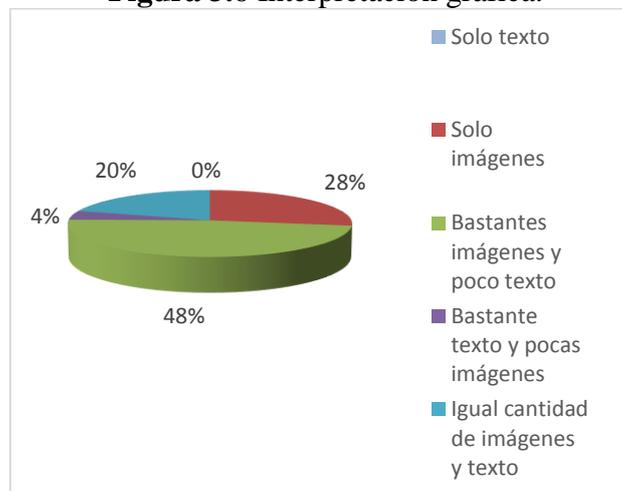
Fuente: Tabla 5.4

Análisis e interpretación

Según los datos arrojados muestra que el 41% optan por leer en soportes digitales mientras que el 59% prefieren leer en soportes físicos. Ante estos resultados se determina que en los dos tipos de soportes, existe una escasa diferencia de resultados. Teniendo en cuenta que por el momento el soporte físico es más aceptado no cabe duda que en un futuro será la tecnología quien cambie estos resultados

4¿Cómo le gusta que este conformada una lectura?

Figura 3.6 Interpretación gráfica.



Fuente: Tabla 5.5

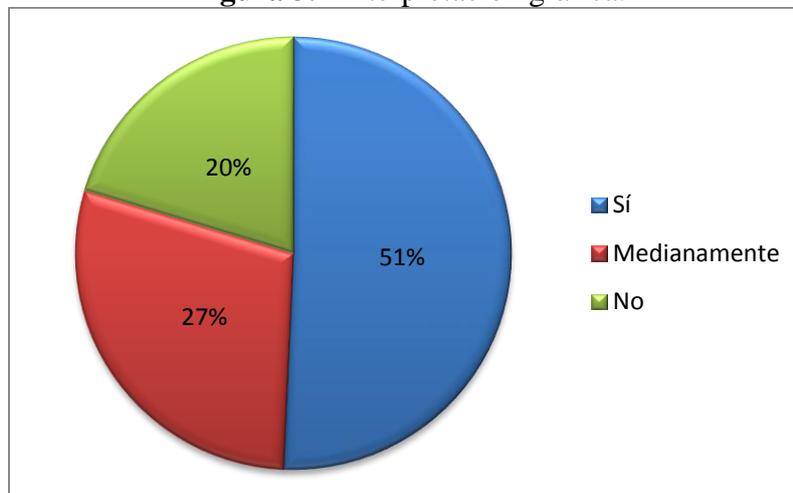
Análisis e interpretación

Los datos muestran que, el 48% de niños se inclinan Bástate imágenes y poco texto, el 28% eligen solo imágenes, el 20% optan por Igual cantidad de imágenes y texto, el 4% Escogen mucho texto y pocas imágenes y nadie en las encuesta escogió solo texto. Tras estos resultados se puede tratar el producto editorial con la cantidad de imágenes adecuadas para los mitos.

Mito Religioso

5 ¿Le interesan a usted los mitos religiosos de la provincia de Chimborazo?

Figura 3.7 Interpretación gráfica.



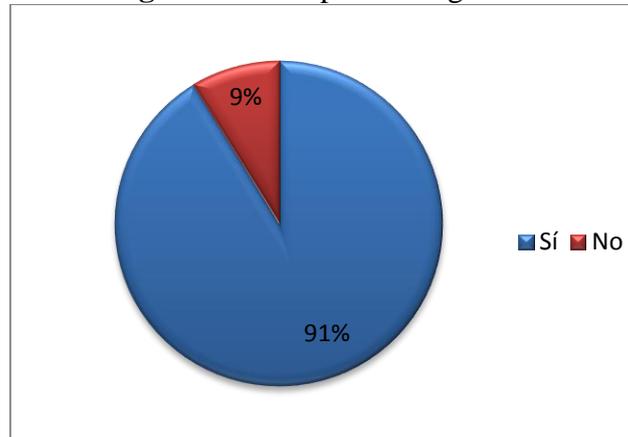
Fuente: Tabla 5.6

Análisis e interpretación

Del total de niños encuestados el 51% menciono que si le gustan los mitos religiosos, el 27% manifestó que no, mientras que el 20% dijeron que no les interesan los mitos. Ante dichos resultados se puede manifestar que estas variables no afectan para que dicho proyecto llegue al alcance del público objetivo.

6 ¿Conoce algún mito religioso de la provincia de Chimborazo?

Figura 3.8 Interpretación gráfica.



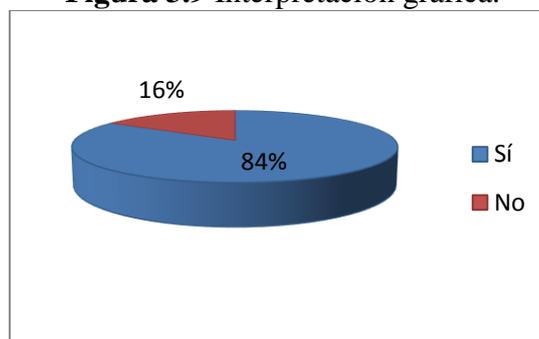
Fuente: Tabla 5.7

Análisis e interpretación

Del total de niños encuestados el 91% mencionó que sí conoce un mito religioso, mientras que el 9% manifestó que no. Ante dichos resultados se evidencia que no existe un desconocimiento de leyendas y mitos considerable en niños, y se puede aportar con un material didáctico ilustrado para que asimilen de mejor manera el mito que ya conocen solo por medio textual u oral.

7 ¿Le gustaría que se transmitieran estos mitos por medio de libros ilustrados infantiles?

Figura 3.9 Interpretación gráfica.



Fuente: Tabla 5.8

Análisis e interpretación

Del total de niños encuestados el 84% menciono que si le gustaría que se transmitieran estos mitos por medio de libros ilustrados, mientras que el 16% manifestó que no. Ante estos resultados se asevera que el proyecto tendrá una buena aceptación por parte del público objetivo ya que se muestra el interés por adquirir un libro ilustrado sobre mitos y leyendas.

8 ¿Qué le motivaría a leer un libro ilustrado sobre mitos religiosos de Chimborazo?

Figura 3.10 Interpretación gráfica.



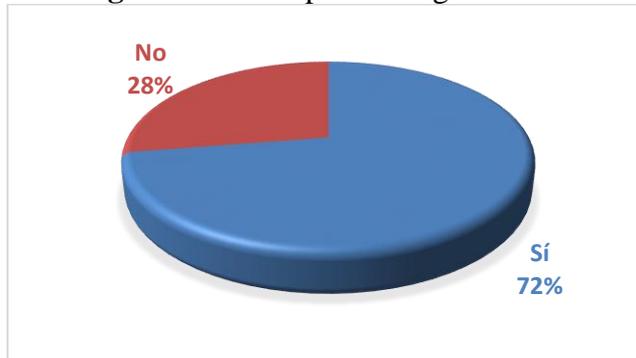
Fuente: Tabla 5.9

Análisis e interpretación

Del total de niños encuestados el 48% menciono que le motivaría a leer un libro ilustrado para conocer al personaje, el 42% para conocer su historia, mientras que 10% para conocer la cultura religiosa de la época. Ante dichos resultados se debe plantear énfasis en el diseño del personaje ya que según la encuesta es el elemento que más llama la atención a los niños.

9 ¿Si se generara un libro con los mitos religiosos de cada cantón de la provincia de Chimborazo estaría dispuesto a adquirirlo?

Figura 3.11 Interpretación gráfica.



Fuente: Tabla 5.10

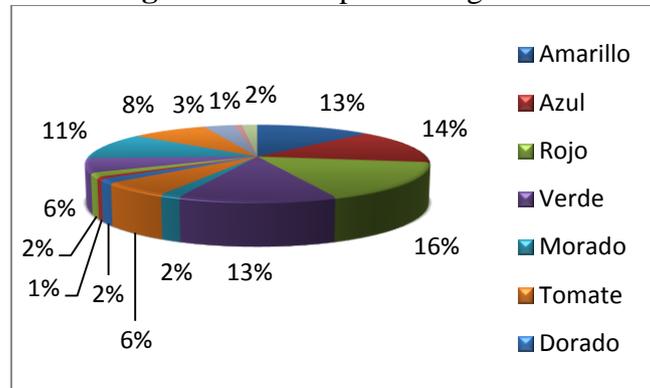
Análisis e interpretación

Del total de niños encuestados el 72% menciono que si estaría dispuesto a adquirirlo, mientras que el 28% no lo adquiriría. Ante dichos resultados que arrojaron la encuesta se debe pensar en el diseño exterior del libro para que sea llamativo para que de esta manera el niño esté dispuesto a adquirirlo, puesto que los niños se interesan en cosas que les llame la atención a primera vista.

Psicología del color

10 Mencione seis colores que a usted más le guste

Figura 3.12 Interpretación gráfica.



Fuente: Tabla 5.11

Análisis e interpretación

Según los datos de los niños encuestados el 16% escogen el color rojo, el 14% prefieren el color azul, el 13% prefieren el color verde y amarillo, el 11% prefieren el color negro, el 8% prefieren el color blanco, todos los demás colores se mantienen en un rango bajo el 3%. Siendo solo estos cinco colores los que más porcentaje tienen. Según los resultados que se obtuvieron se puede concluir que los colores con mayor presencia serán el amarillo, azul, rojo, verde, negro, blanco. Y como los colores que complementen se puede usar el celeste, azul y naranja o sus variantes.

Figura 3.13 Encuestas



Fuente: (Espin, 2018)

3.10. Análisis y síntesis de resultados de entrevista a sacerdotes y párrocos

La presente entrevista fue realizada a tres sacerdotes.

1 ¿Cómo define usted el término tradición oral?

Todos los entrevistados coinciden que el término “tradición oral” es una expresión cultural antiquísima que se va dando de generación en generación con el propósito de difundir conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones, estos conocimientos o experiencias pueden ser, cantos populares, cuentos, mitos, leyendas, poesías. Y a la vez todos los entrevistados agregaron que este fenómeno cultural va desapareciendo con las nuevas generaciones debido a factores como la tecnología.

2 ¿Este cantón tiene un mito religioso?

Dos de los tres sacerdotes entrevistados aseveran que los cantones donde residen cuentan con un mito o leyenda popular religiosa. El presbítero Marco Vinicio que reside actualmente en Guano pero es originario de Esmeraldas desconoce sobre un mito religioso de este cantón.

3 ¿De los habitantes de este cantón cuantas personas considera usted que conocen sobre los mitos autóctonos de esta localidad?

Los entrevistados nos dicen que es un dato muy complejo, pero aseguran que el 80% al 90% de sus habitantes conocen o han oído algún mito religioso de su cantón.

4¿Cuál cree que es el factor para que la población desconozca sobre los mitos religiosos de este cantón?

Los entrevistados acotan que existen varios motivos para que la población desconozca sobre los mitos religiosos de los cantones una de ellas es por que toman nuevas influencias extranjeras, por la falta de interés de las personas, y por qué simplemente ya no se transmiten tales mitos como hace tiempos.

5 Qué medios se utilizan para publicitar o informar sobre los mitos religiosos de este cantón?

De los tres sacerdotes entrevistados, dos concuerdan que no existen o desconocen de medios que publiciten o informen sobre los mitos de su cantón, sin embargo el

presbítero Marco Vinicio aseguro que en Guano existe un historiador que realizo varios cortos sobre mitos y leyendas religiosas, tomando como este medio una forma de publicitar los mitos de este cantón, este historiador se llama Luis Alberto Castelo Cavay.

6 ¿El cantón cuenta con un programa educacional sobre los mitos religiosos?

Los cantones no cuentan con programas educacionales sobre la enseñanza de los mitos religiosos en niños aparte de la poca enseñanza que se les imparte en la catequesis.

7 ¿Qué recursos recomendaría usted para fortalecer la cultura y tradición oral de Chimborazo?

Rehacer esta cultura con las nuevas generaciones ponerla en práctica no dejarla perecer, ya que como consecuencia se estaría perdiendo la memoria histórica de los pueblos, la cultura ancestral ha sido aislada por la globalización, de la misma manera ha sido aislada por la ciencia.

8 ¿Considera usted que la ilustración es un recurso efectivo para la divulgación de mitos religiosos?

Los tres entrevistados concuerdan totalmente que la ilustración es un recurso muy efectivo para la divulgación de mitos religiosos ya que genera una identidad o una morfología del personaje del cual se está hablando que antes solo se lo podía imaginar. De la misma manera la ilustración complementa a la lectura.

9 ¿Que consideraciones se debería tener al momento de ilustrar mitos con fines de difusión cultural?

Respetar la historia original de la que se está hablando, de igual manera respetar los elementos que complementan a la historia y por ultimo respetar las facciones de los personajes es decir si son indígenas, mestizos, seres mitológicos, ilustrar correctamente las facciones de los personajes para que se tenga una referencia grafica correcta de lo que se está contando.

10 En donde se puede encontrar datos bibliográficos confiables sobre los mitos religiosos de este cantón?

El sacerdote Franklin Quichimbo dice que no hay mejor dato bibliográfico que sentarse en el parque a charlar con los ancianos además afirma que la escasa bibliografía sobre este tema se lo puede encontrar en la casa de la cultura hablando solamente de Chambo, El sacerdote Julio Gortaire afirma que dicha referencia bibliográfica se puede encontrar en el departamento de turismo de Guamate.

11 ¿Ha encontrado o cuenta con alguna referencia gráfica de dichos mitos religiosos?

Ciertos entrevistados expresan que no han encontrado referencias de los personajes. Y a la vez coinciden que a más de no contar con referencias gráficas, dichos productos editoriales se encuentran en estropeados o gastados.

12 ¿Considera importante contar con información bibliográfica sobre los mitos religiosos del cantón?

Todos los entrevistados coinciden que es muy importante tener información bibliográfica sobre los mitos religiosos ya que ayudan a transmitir la cultura mito o leyenda religiosa de cada cantón con datos confiables.

13 ¿Considera usted que es importante implementar los mitos religiosos en la educación infantil?

Es muy importante guiar al niño a que conozca la historia de su pueblo, en este caso conocer un mito o una leyenda ayuda a la identidad cultural, y con esto estamos hablando a rescatar la tradición oral. Sin embargo el padre Julio Gortaire afirma que entrar en este tema educacional infantil es muy complicado ya que se debería dar un libre albedrío al niño para que decida que quiere estudiar, ya que este ámbito es muy secundario a las matemáticas, o al lenguaje.

14 ¿Desde qué edad considera la ideal para enseñar sobre los mitos religiosos de la provincia de Chimborazo?

Desde los primeros años desde su educación inicial, más que todo este tema no entra en lo complejo ya que el niño podrá asimilar la historia que está leyendo o se le está contando y que mejor manera si en esta historia hay imágenes que le ayuden a su aprendizaje ya que se convierte en algo muy didáctico y funcional y por qué no decirlo, divertido.

15 ¿Conoce sobre algún soporte editorial donde se muestre dichos mitos religiosos ya sea propias del cantón o de la provincia?

Los tres entrevistados han visto libros sobre mitos y leyendas ecuatorianas mas no un libro en el que se muestre mitos y leyendas religiosas de Chimborazo concretamente.

16 ¿Considera trascendental contar con un producto editorial ilustrado para la instrucción de los mitos religiosos de Chimborazo?

Todos los entrevistados concuerdan de manera positiva ya que es un producto que ayuda al aprendizaje de niños y a la vez de adultos.

17 ¿Considera que el uso de imágenes ilustradas ayudaría a comprender de mejor manera la lectura en el público infantil?

Todos los entrevistados coinciden que el uso de imágenes ilustradas en libros ayuda a complementar el aprendizaje del niño ademas ayuda a que el niño se interese a leer el libro que se le está presentando.

18 ¿Considera que dicho soporte editorial ayudaría a fomentar la identidad cultural religiosa del cantón?

Todos los entrevistados afirman que contar con un producto editorial como un libro que cuente una historia de tu cantón y que muestre gráficamente como fue esa época cual fue el personaje, sin duda ayuda a fomentar la identidad cultural de cada cantón.

19 ¿Cómo sugiere que se conforme la lectura que va dirigida hacia niños de 6 a 12 años?

- Solo texto
- Solo imágenes
- Mas imagen que texto
- Mas texto que imagen
- Igual cantidad de texto e imagen

En concordancia con la mayoría de entrevistados señalan que , la formalización de una lectura depende mucho del significado, pero en caso de los niños la lectura debe estar repleta de imágenes, incluso el padre Julio Gortaire afirma que esto incentiva a la curiosidad y ganas que el niño tenga de leer el libro.

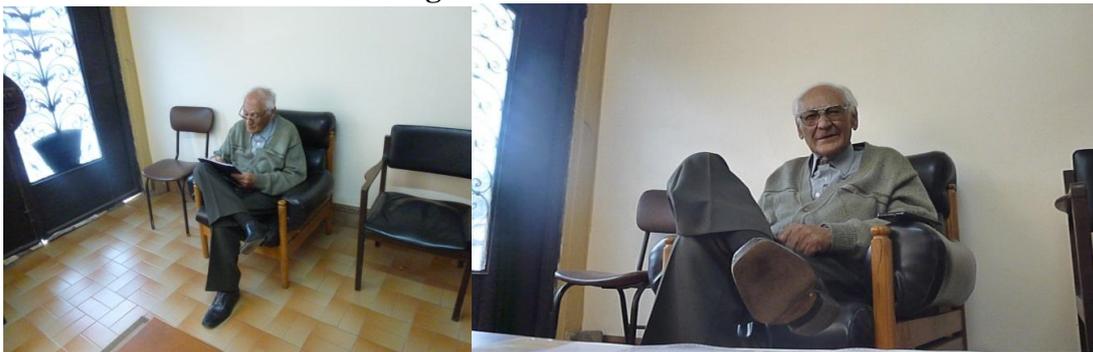
20 Cuénteme sobre un mito religiosos, de preferencia el que sea más relevante de este cantón por favor

Cada entrevistado habló sobre un mito o leyenda religioso que conocía en su cantón.

Conclusiones.

La entrevista realizada a los sacerdotes de los cantones ayudaron a determinar en qué situación se encuentra los mitos y leyendas religiosas para la iglesia, mediante las entrevistas se pudo observar que los sacerdotes no coinciden con el termino mito puesto a que cuando se trata de la religiosidad nada es un mito, pero estuvieron consientes del punto que se está tratando, del fenómeno cultural de las leyendas y mitos que cada pueblo tiene. Consideran ademas que es un buen tema para motivar a los niños a la lectura y de esta manera no dejar morir la cultura oral y de la misma manera la cultura religiosa de cada pueblo.

Figura 3.14 Entrevistas



Sacerdote Julio Gortaire Iturralde



Presbítero Vinicio Espinoza Cruz



Sacerdote Franklin Quichimbo

3.11. Análisis y síntesis de resultados de entrevista a Investigadores y Profesionales.

La presente entrevista fue realizada a cuatro investigadores y profesionales en el tema de los mitos religiosos.

1 ¿Cómo define usted el término tradición oral?

Todos los entrevistados coinciden que el término “tradición oral” es una expresión cultural antiquísima que se va dando de generación en generación con el propósito de difundir conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones, estos conocimientos o experiencias pueden ser, cantos populares, cuentos, mitos, leyendas, poesías. Y a la vez todos los entrevistados agregaron que este fenómeno cultural va desapareciendo con las nuevas generaciones debido a factores como la tecnología.

2 ¿Este cantón tiene un mito religioso?

El Ingeniero Jorge Solórzano del cantón Penipe explico que cada cantón tiene muchos mitos y leyendas pero que muchas de estas leyendas no son propias de cada cantón es decir se toman leyendas de otros cantones para hacerlas suyas. El magister Luis Alberto Castelo coincidió en parte con el ingeniero Jorge Solórzano en decir que muchos mitos de Chimborazo se mezclan entre si u muchas personas no saben cuál es la leyenda autóctona de su cantón.

Los demás entrevistados aseguraron que su cantón si cuenta con un mito o leyenda religiosa.

3 ¿De los habitantes de este cantón cuantas personas considera usted que conocen sobre los mitos autóctonos de esta localidad?

El ingeniero Jaime Daniel Cajo nos dice que lastimosamente estos relatos se están perdiendo con las nuevas generaciones, actualmente se está tratando de hacer un levantamiento de información en el cantón de Guamote, Mientras que en los demás cantones se estima que el 80 al 90% de sus habitantes conocen o han oído algún mito religioso de su cantón.

4¿Cuál cree que es el factor para que la población desconozca sobre los mitos religiosos de este cantón?

Los entrevistados acotan que existen varios motivos para que la población desconozca sobre los mitos religiosos de los cantones una de ellas es por que toman nuevas influencias extranjeras, por la falta de interés de las personas, y por qué simplemente ya no se transmiten tales mitos como hace tiempos.

5 Que medios se utilizan para publicitar o informar sobre los mitos religiosos de este cantón?

El magister Luis Alberto Castelo Cavay utiliza medios audiovisuales para publicitar los mitos y leyendas de su cantón, estos cortos se los puede encontrar en la plataforma de *youtube*. Por otra parte Ingeniero Jorge Solórzano manifiesta que existe en el cantón Penipe un medio de índole teatral para publicitar su máxima expresión cultural religiosa como lo es el animero. Los demás entrevistados supieron manifestar que dichas tradiciones mito religiosa se lo publicita en pequeños *flyers* que se los entrega a los turistas, pero estos mitos y leyendas no son propias del cantón.

6 ¿El cantón cuenta con un programa educacional sobre los mitos religiosos?

Los cantones no cuentan con programas educacionales sobre la enseñanza de los mitos religiosos en niños aparte de la poca enseñanza que se les imparte en la catequesis.

7 ¿Qué recursos recomendaría usted para fortalecer la cultura y tradición oral de Chimborazo?

El ingeniero Jorge Solórzano dicta que la producción gráfica es vital para fortalecer la cultura y tradición oral, cuidar la presentación grafica del personaje ya que según en esta representación se puede tomar de modelo para realizar distintos soportes. Por otra parte los demás entrevistados dictan que para fortalecer la tradición oral se debería rehacer esta cultura con las nuevas generaciones ponerla en práctica no dejarla perecer, ya que como consecuencia se estaría perdiendo la memoria histórica de los pueblos, la cultura ancestral ha sido aislada por la globalización, de la misma manera ha sido aislada por la ciencia.

8 ¿Considera usted que la ilustración es un recurso efectivo para la divulgación de mitos religiosos?

Los entrevistados concuerdan totalmente que la ilustración es un recurso muy efectivo para la divulgación de mitos religiosos ya que genera una identidad o una morfología del personaje del cual se está hablando que antes solo se lo podía imaginar. De la misma manera la ilustración complementa a la lectura.

9 ¿Que consideraciones se debería tener al momento de ilustrar mitos con fines de difusión cultural?

Todos los entrevistados concuerdan en respetar la historia original de la que se está hablando, de igual manera respetar los elementos que complementan a la historia y por ultimo respetar las facciones de los personajes es decir si son indígenas, mestizos, seres mitológicos, ilustrar correctamente las facciones de los personajes para que se tenga una referencia grafica correcta de lo que se está contando.

10 En donde se puede encontrar datos bibliográficos confiables sobre los mitos religiosos de este cantón?

Los entrevistados manifestaron que no se encuentra una gran variedad de bibliografía para este tema en especial, excepto en el cantón chambo ya que en este lugar se encuentra un libro titulado “Historia de chambo la despensa del ecuador” del autor Jorge Hernández cuadrado en el cual habla sobre toda la historia de chambo su cultura sus festividades y el tema de los mitos y leyendas de su localidad.

11 ¿Ha encontrado o cuenta con alguna referencia grafica de dichos mitos religiosos?

Ciertos entrevistados concuerdan en expresar que no han encontrado reseñas de estos personajes. Y a la vez coinciden que a más de no contar con referencias gráficas, dichos productos editoriales se encuentran en estropeados o gastados.

12 ¿Considera importante contar con información bibliográfica sobre los mitos religiosos del cantón?

Todos los entrevistados coinciden que es muy importante tener información bibliográfica sobre los mitos religiosos ya que ayudan a transmitir la cultura mito o leyenda religiosa de cada cantón con datos confiables.

13 ¿Considera usted que es importante implementar los mitos religiosos en la educación infantil?

El Ingeniero Oswaldo Tello manifiesta que dentro del sistema educativo es un poco difícil si no viene una malla curricular desde el estado mismo, como gobierno municipal si se tiene previsto en implementar lo patrimonial los mitos y lo ambiental para generar una malla para los niños. El ingeniero Jaime Daniel Cajo por otra parte dice que es muy importante guiar al niño a que conozca la historia de su pueblo, en este caso conocer un mito o una leyenda ayuda a la identidad cultural, y con esto estamos hablando a rescatar la tradición oral.

14 ¿Desde qué edad considera la ideal para enseñar sobre los mitos religiosos de la provincia de Chimborazo?

Todos los entrevistados concuerdan que desde los primeros años desde su educación inicial, más que todo este tema no entra en lo complejo ya que el niño podrá asimilar la historia que está leyendo o se le está contando y que mejor manera si en esta historia hay imágenes que le ayuden a su aprendizaje ya que se convierte en algo muy didáctico y funcional y por qué no decirlo, divertido.

15 ¿Conoce sobre algún soporte editorial donde se muestre dichos mitos religiosos ya sea propias del cantón o de la provincia?

Como se mencionó no se tiene registro de un libro en específico que hable sobre mitos y leyendas de cada cantón de Chimborazo sin embargo existe una tesis que habla de una pequeña parte de lo que son los mitos de Alausi y de la misma manera existe un libro que habla sobre los mitos de Chambo.

16 ¿Piensa que es trascendental contar con un producto editorial ilustrado para la enseñanza de los mitos religiosos de Chimborazo?

Todos los entrevistados concuerdan de manera positiva ya que es un producto que ayuda al aprendizaje de niños y a la vez de adultos.

17 ¿Considera que el uso de imágenes ilustradas ayudaría a comprender de mejor manera la lectura en el público infantil?

Todos los entrevistados coinciden que el uso de imágenes ilustradas en libros ayuda a complementar el aprendizaje del niño además ayuda a que el niño se interese a leer el libro que se le está presentando.

18 ¿Considera que dicho soporte editorial ayudaría a fomentar la identidad cultural religiosa del cantón?

Todos los entrevistados afirman que contar con un producto editorial como un libro que cuente una historia de su cantón y que muestre gráficamente como fue esa época cual fue el personaje, sin duda ayuda a fomentar la identidad cultural de cada cantón.

19 ¿Cómo sugiere que se conforme la lectura que va dirigida hacia niños de 6 a 12 años?

- Solo texto
- Solo imágenes
- Mas imagen que texto
- Mas texto que imagen
- Igual cantidad de texto e imagen

En concordancia con la mayoría de entrevistados señalan que , la formalización de una lectura depende mucho del significado, pero en caso de los niños la lectura debe estar repleta de imágenes, muchos entrevistados afirman que esto incentiva a la curiosidad y ganas que el niño tenga de leer el libro.

20 Cuénteme sobre un mito religiosos, de preferencia el que sea más relevante de este cantón por favor

Cada entrevistado habló sobre un mito o leyenda religioso que conocía en su cantón.

Conclusiones.

Las personas a las que se les entrevisto son profesionales en el tema debido a que trabajan en departamentos de turismo, otros escribieron relatos en periódicos, pero su profesionalidad es debido a los relatos que ellos captan y a la ves trasmiten en el ámbito oral y escrito, mas no se puede decir que escribieron un libro que recopile bibliografía

confiable sobre mitos y leyendas de Chimborazo ya que según la encuesta estas personas desconocen sobre un libro que recopile esta información. Consideran además que es un buen tema para motivar a los niños a la lectura y de esta manera no dejar morir la cultura oral y de la misma manera la cultura religiosa de cada pueblo.



Historiador Oswaldo Tello



Sra. Matilde Zabala



Ing. Jaime Daniel Cajo



Magister. Luis Alberto Castelo

CAPITULO IV

4. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN & PROPUESTA

4.1. Introducción

La estructura que conlleva la investigación se establece bajo los pasos de la metodología proyectual del autor Robert Gillam Scott, para efectuar el tercer objetivo específico de la investigación

Objetivo: Diseño y producción de un libro sobre cuentos infantiles con ilustraciones digitales para el aprendizaje de los mitos religiosos de Chimborazo.

4.2. Desarrollo de metodología usada para el desarrollo de la propuesta (Robert Scott)

4.3. Causa primera

Presentación:

La pieza gráfica se concibe debido a la necesidad y desconocimiento de los diferentes mitos religiosos que alberga la Provincia de Chimborazo, ya que niños y jóvenes desconocen de toda esta cultura mito religiosa debido a la carencia de productos editoriales que fomenten esta cultura oral y a la vez la lectura, de tal forma que no caiga en lo aburrido para dichos niños ya que se propone la ilustración como un recurso gráfico que se complemente a la narración de la historia mito religioso de los cantones de Chimborazo.

Target

La pieza gráfica va dirigida a niños y niñas de 6 a 12 años de la provincia de Chimborazo. Mediante una segmentación se pudo determinar tres tipos de educación en el Ecuador.

-Fiscal: Es una educación que está financiada por el gobierno de turno.

-Fisco misional: Es una educación de tipo mixta ya que parte de los ingresos provienen de los padres de familia y su otra parte del gobierno de turno.

-Particular: Es una educación que está financiada únicamente por los padres de familia.

El producto editorial está dispuesto a llegar a todo el segmento de mercado pero se debe dar mayor preferencia a las escuelas fiscales debido a la clase social en la que se encuentra.

Perfil demográfico:

- Ocupación: Estudiantes
- Grado o nivel educativo: Cuarto, Quinto, Sexto, Séptimo y Octavo año de EGB.
- Edad: 6 a 12 años
- Género: Masculino y Femenino
- Etnia: Predominantemente mestiza, mínima indígena.

Ubicación geográfica:

- País: Ecuador
- Provincia: Chimborazo
- Cantones: Riobamba, Alausí, Chambo, Chunchi, Colta, Cumandá, Guamote, Guano, Pallatanga, Penipe.

Perfil psicográfico y cultural

- Clase Social: Media y media baja

• Estilo de vida:

Se muestra un estilo alegre, pues lo que más esperan es que suene el timbre para poder salir al patio para su recreación, entre este tipo de recreación están los juegos infantiles tales como sube y baja, resbaladera etc, también como es común en toda la cultura ecuatoriana juegan mucho al fútbol y las niñas se reúnen entre ellas para jugar a las muñecas, o a la comida.

• Personalidad:

La personalidad discrepa en cada niño pues hay tímidos como también hay extrovertidos.

• **Comportamiento:**

- Falta de interés por la lectura.
- Impacientes al momento de salir a recreo o al momento de retirarse a casa.
- Se interesan por un producto novedoso.
- Son alegres.

Justificación:

Cuando el público objetivo son los niños la mayor prioridad es llamar su atención mediante un diseño que motive al niño a adquirir dicho producto y más cuando en su contenido tanto interior como exterior conlleve ilustraciones, esto incitará al niño a solicitar a sus padres que hagan la compra del producto ya que es este público quien realiza la compra.

Un punto muy importante dentro de la educación primaria es la lectura ya que existen falencias en edades iniciales, dicha propuesta está diseñada para fortalecer este hábito en niños y niñas de 6 a 12 años mediante el uso de ilustraciones que hagan de la lectura una actividad divertida y no una tarea escolar aburrida, de esta manera se pretende abolir esta falencia educativa.

La pieza editorial gráfica contendrá diez mitos o historias religiosas correspondientes a cada cantón de la provincia de Chimborazo complementadas con ilustraciones dirigidas hacia niños y niñas y a su vez narraciones cortas que sigan una secuencia, pretendiendo ser claros y concisos. Se lo implementará sobre un soporte físico, pues este resulta ser el más preferido por los niños y niñas.

4.4. Causa Formal

4.4.1. Proceso creativo de ilustración

Idea inicial:

Toda ilustración nace de una inspiración, dicha inspiración nace del desarrollo de la investigación realizada de los referentes literarios y gráficos, debido a que cualquier palabra, frase, imagen o textura pueden convertirse en factores inspiradores al momento

de ilustrar. Para obtener el producto final necesitamos de una idea inicial, la cual se basa en el desarrollo de una pieza editorial ilustrada con carácter infantil ideal para el público objetivo de la provincia de Chimborazo con el fin de fomentar la lectura y a la vez fomentar la tradición oral de la provincia.

Dicha idea nace mediante una lluvia de ideas para entrar en un proceso creativo para la generación de ilustraciones ya que dicho paso se define como el punto fuerte de la investigación posterior a ello entrar en el paso de diagramación y maquetación.

Estilo:

Cada ilustrador impone un estilo al momento de generar una pieza gráfica, es por ello que según la necesidad del público objetivo dicho ilustrador debe acoplarse a los requerimientos del cliente en este caso editoriales.

Un ilustrador editorial se encarga de interpretar los textos y sintetizarlos en imágenes ya sea de forma realista, geométrica, estilista o abstracta y a la vez el ilustrador puede mezclar varios estilos y de la misma manera puede generar un estilo propio pero siempre y cuando cumpla los estándares del público objetivo.

Para desarrollar la propuesta se maneja un estilo personal que se ha determinado en base al público objetivo al que va dirigida la propuesta es menester que las gráficas que se generen dentro de este estilo tienen que ser claras y concisas para que tenga relación con el texto.

Características para estilo de ilustración infantil:

Tabla 4.1 Características del estilo de ilustración

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN
Género	Ilustración Infantil
Tipo	Sugerencia de tipo de ilustración (Ilustración infantil & juvenil)
Morfología	Cabeza: más grande que el cuerpo. Rostro: Ojos grandes, color de piel

	<p>acorde a la etnia.</p> <p>Cuerpo: más pequeño que la cabeza, su morfología es real.</p>
Proporción	<p>La proporción que se les da a los personajes se mantienen en las diez historias, teniendo en cuenta que la cabeza es más grande que el cuerpo, exagerando sus ojos.</p>
Figuras	<p>Formas sencillas.</p> <p>Importancia en los detalles de las infraestructuras (Iglesias).</p>
Fondo	<p>Pocos detalles en el fondo solo lo esencial.</p>
Técnica	<p>Manual (bocetos)</p> <p>Digital (pintura digital ilustraciones)</p>
Referencias	<p>Fotografías de personajes, objetos y lugares reales de acuerdo al ambiente, temática o época.</p>
Detalles	<p>Aplicación de sombras en los personajes.</p> <p>Aplicación de sombras y texturas en los edificios.</p> <p>Intencionalidad de inocencia en los personajes.</p> <p>Contraste de colores cálidos y fríos</p>

Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

4.4.2. Creación de personajes

Investigación

Para determinar los personajes es menester tener en cuenta la historia que protagoniza, ya que hay casos que se describe físicamente como está conformado dicho personaje. De la misma manera se debe tomar en cuenta el espacio geográfico y el tiempo en el que se desarrolla la historia para crear elementos propios de la época para que la ilustración en general tenga concordancia con la historia que se está presentando.

Cuando no tengamos elementos textuales que nos guíe, influye mucho la creatividad y la investigación para generar un personaje que se adecue perfectamente al público objetivo.

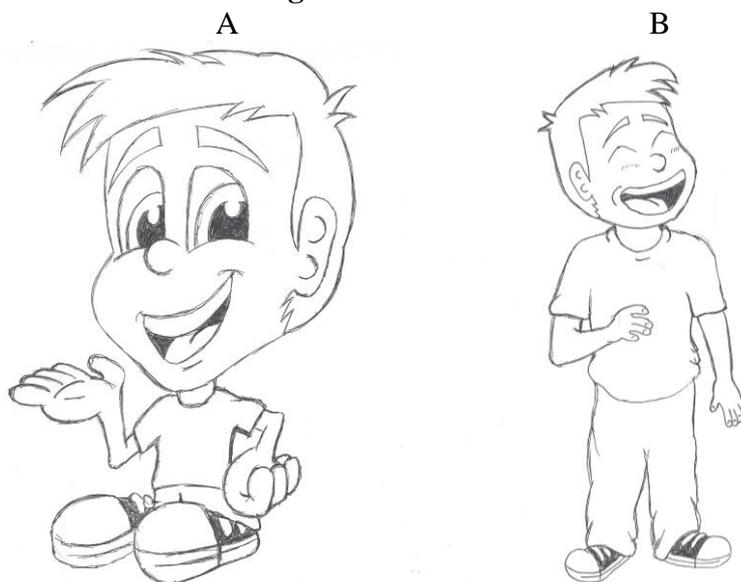
Estilos dirigidos al público infantil.

Los estilos que se presentan a continuación, son los que el autor de la tesis maneja de manera personal para el target infantil.

El personaje “A” es un ejemplo de estilo que ha manejado el autor cuando ha intervenido el público infantil, ya que presenta características exageradas, cabeza más grande que el cuerpo, ojos y cejas grandes, manos y pies más grandes que el cuerpo, es decir maneja una morfología llamativa para el *target*.

Las características del personaje “B” están concebidas especialmente para intervenir en la propuesta gráfica. Teniendo en cuenta que los rasgos de la cara serán similares al personaje “A”, la variante que se adoptó fue que la morfología del cuerpo del personaje sea más real para facilitar la expresión que quiere transmitir el personaje.

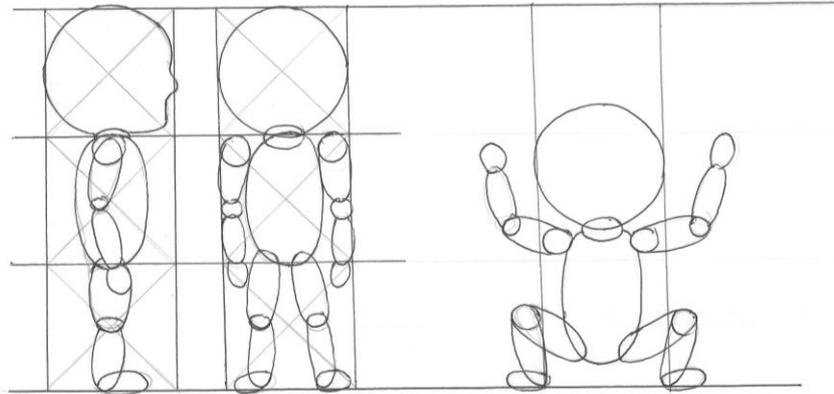
Figura 4.1 Estilos del autor.



Fuente: (Espin, 2018)

Una vez determinado el estilo de personaje que se va a manejar, es menester generar una hoja de articulaciones, basado principalmente en círculos y óvalos para establecer los posibles movimientos y morfología del personaje

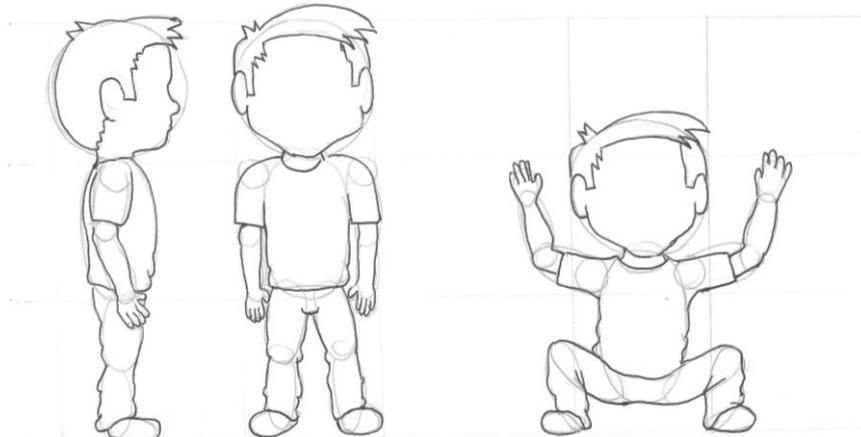
Figura 4.2 Hoja de articulación del personaje.



Fuente: (Espin, 2018)

Luego se define la figura en base a los círculos y óvalos.

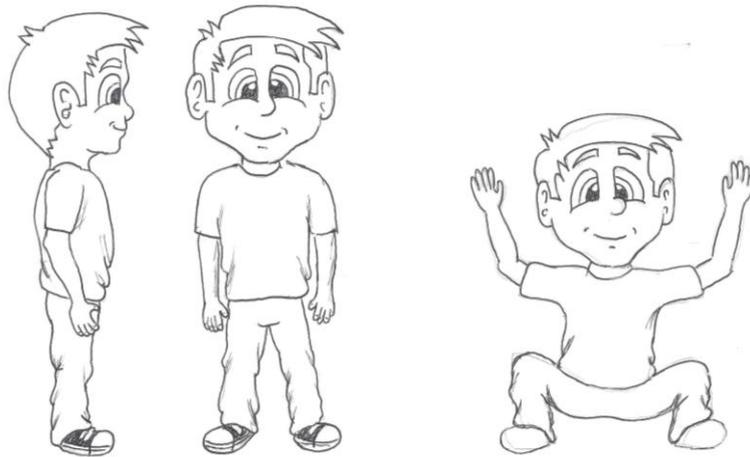
Figura 4.3 Definición de la figura del personaje.



Fuente: (Espin, 2018)

Ya definida la figura se añade los detalles del personaje como los rasgos físicos de la cara y la vestimenta que utiliza.

Figura 4.4 Definición de rasgos y detalles.



Fuente: (Espin, 2018)

Todo el proceso presentado se dirige para todos los personajes, ya sean principales o secundarios que intervienen en las diez historias de la provincia de Chimborazo con el fin de mantener una misma línea gráfica.

4.4.3. Proceso de ilustración.

Figura 4.5: El Animero



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.6: El hombre del camino



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.7: La muerte



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.8 El diablo crecido



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.9: El descabezado de Riobamba



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.10 La laguna de Colta



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.11 Las voladoras



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.12 Bruja de Chambo



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.13: El guagua ñaco



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.14 El luterano



Fuente: (Espin, 2018)

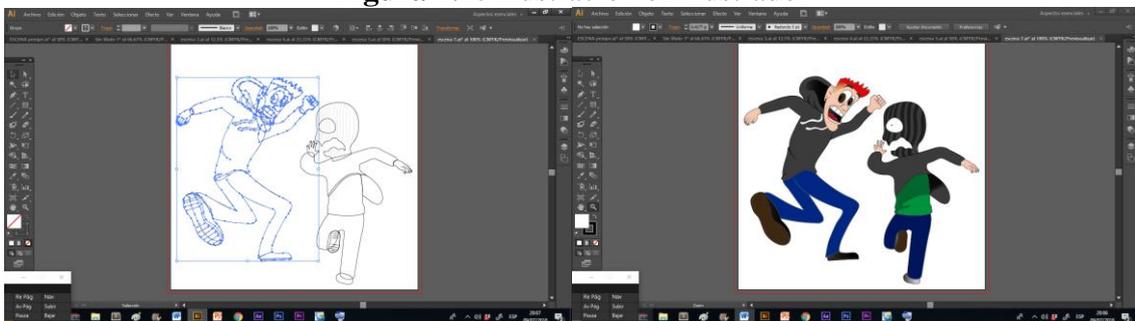
4.4.4. Digitalización de las ilustraciones

Diseño de personajes

Digitalización de la ilustración

Para proceder a ilustrar es menester el uso de la herramienta pluma para crear los diferentes vectores que conformaran al personaje, ayudado por la herramienta suavizar para que los trazos sean uniformes, una vez terminado los trazos se procede a darle color.

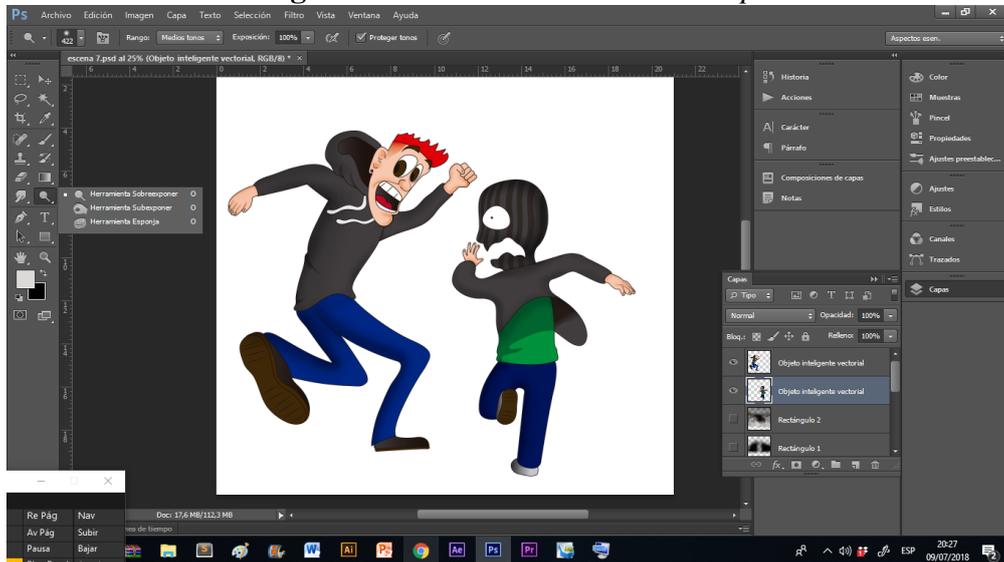
Figura 4.15 Ilustración en Ilustrador



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

El fin de utilizar *Photoshop* es para dar sombras a los personajes para generar un efecto de volumen. Para concebir este efecto se utiliza la herramienta sobreexponer.

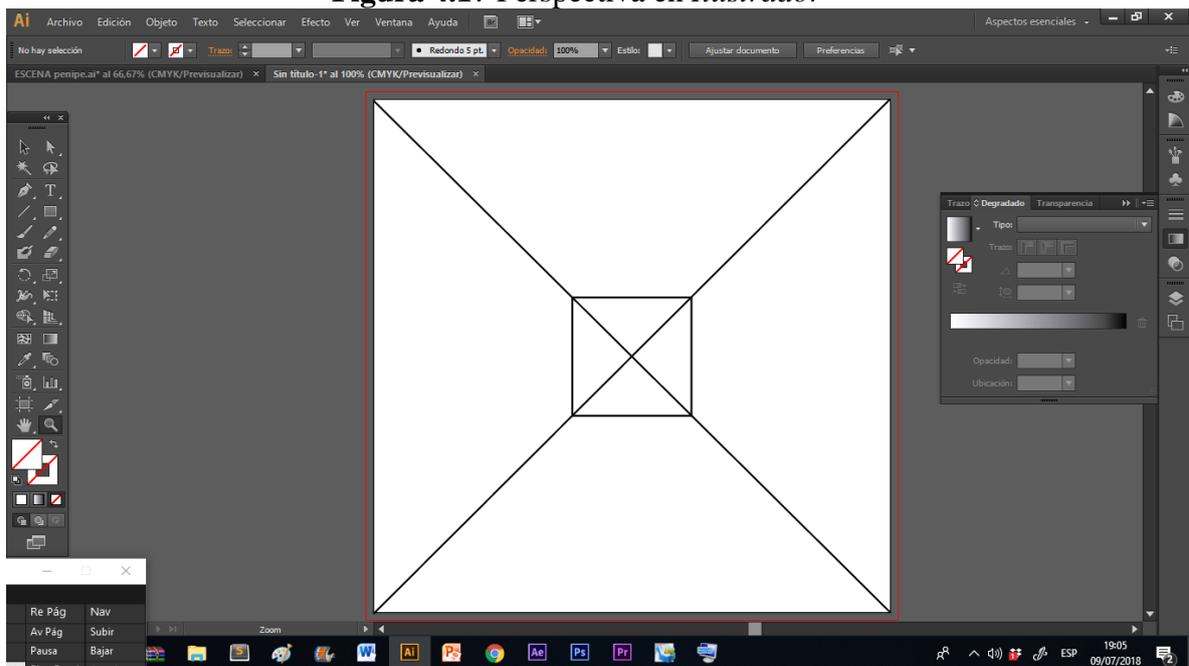
Figura 4.16 Sombreado en *Photoshop*



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Para dar perspectiva a los objetos que conforman el paisaje es importante el uso de líneas diagonales.

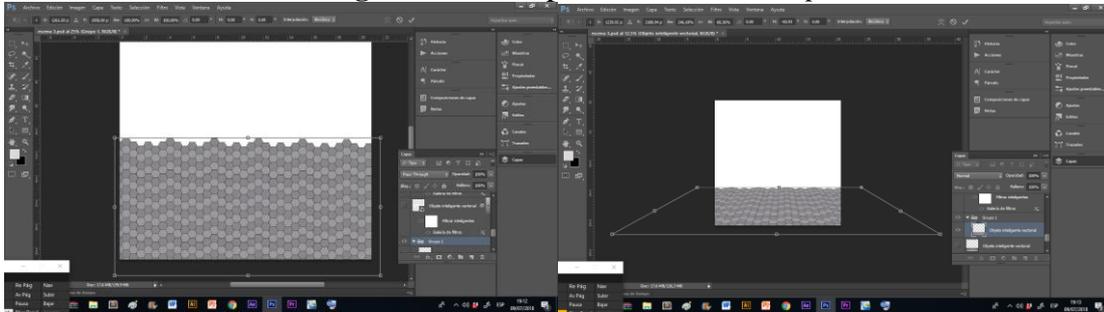
Figura 4.17 Perspectiva en *Ilustrador*



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Para que un objeto tenga perspectiva en el programa *ilustrador* se debe rasterizar la capa, luego ir a edición, clic en transformar, luego optar por las opciones perspectiva o sesgar estas dos opciones actúan de forma similar.

Figura 4.18 Perspectiva en *Photoshop*



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

4.4.5. Fichas de personajes

FICHA TÉCNICA

ANIMERO



Nombre: Ángel Ruiz.

Edad: 67 años.

Nacionalidad: Ecuatoriano nacido en el cantón Penipe.

Características: Persona que guía las divinas almas del purgatorio.

Referencia gráfica



Autor: Víctor Hugo Cevallos/ Diario el universo

Fecha: Lunes 25 de octubre del 2004

Webgrafía:<https://www.eluniverso.com/2004/10/25/0001/12/FF00937315C148BAABE31556565399AB.html>

FICHA TÉCNICA

LAS VOLADORAS



Nombre: Felicinda Huaraca.

Edad: 40 años aproximadamente.

Nacionalidad: Ecuatoriana nacida en el cantón Alausí.

Características: Persona alegre, bien vestida, jovial, hermosa, bien informada de los sucesos ocurridos en otros lugares de la nación.

Referencia gráfica



Autor: Petr Novotny

Fecha: Desconocido

Webgrafía: <https://www.vix.com/es/imj/hogar/2010/10/25/dibujos-de-brujas-para-pintar>

FICHA TÉCNICA

LAS BRUJAS DE CHAMBO



Nombre: Desconocido.

Edad: 60 años.

Nacionalidad: Ecuatoriana nacida en el cantón Chambo.

Características: Persona que volaba en su escoba y generaba fuertes ventarrones.

Referencia gráfica



Autor: Corteo

Fecha: 6 Junio 2017

Webgrafía: <http://tradicionalchimborazo.blogspot.com/2017/06/la-noche-de-las-voladoras.html>

FICHA TÉCNICA

EL GUAGUA ÑACO



Nombre: Desconocido.

Edad: Recién nacido.

Nacionalidad: Desconocido procedente de Guano.

Características: Niño recién nacido con pequeños cachos, colmillos afilados, y una cola prominente.

Referencia gráfica



Autor: Ana Villacís

Fecha: 13 de febrero de 2015

Webgrafía: <https://www.behance.net/gallery/23645655/GUAGUA-DIABLO-Ecuadorian-legend>

FICHA TÉCNICA

EL LUTERANO



Nombre: Siberious.

Edad: Desconocido.

Nacionalidad: Española.

Características: Hombre ateo que vivía en una cueva y pedía limosna en la ciudad se cree que fue un hombre de ciencia.

Referencia gráfica



Autor: Salvador Bacon

FICHA TÉCNICA

EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA



Nombre: Desconocido.

Edad: Desconocido.

Nacionalidad: Ecuatoriano residía en el cantón Riobamba.

Características: Un cura enamorado de una santarroseña escondía su cabeza para asustar a la gente y no descubrieran su amorío.

Referencia gráfica



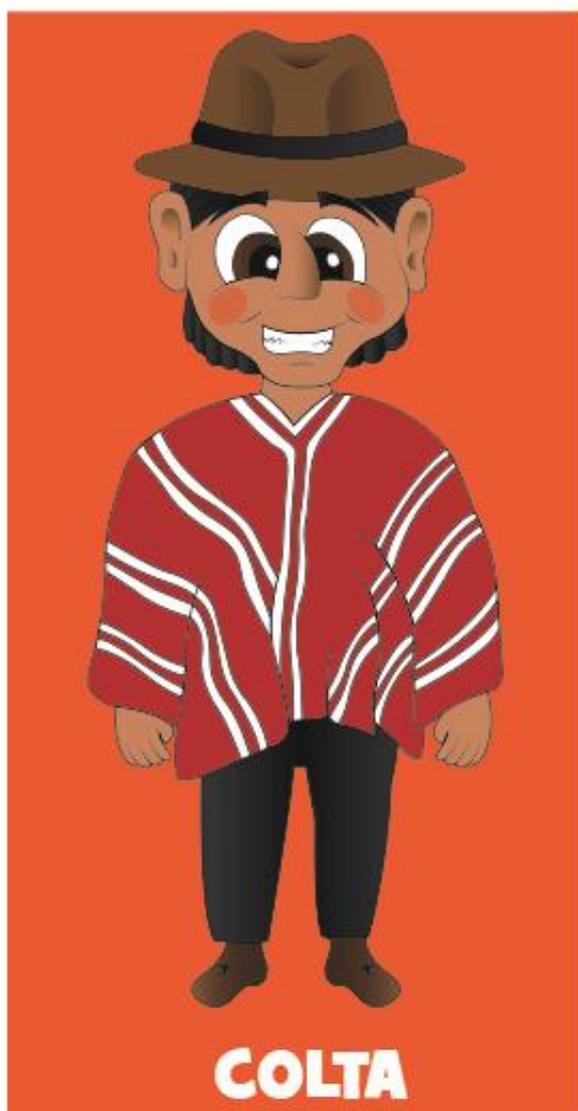
Autor: Ronal Vargas y Edgar Cantó

Fecha: 21 junio, 2015

Webgrafía: <https://diariodigitalelindependiente.com/2015/06/21/el-padre-sin-cabeza-una-leyenda-de-nuestro-medio-para-todo-los-padres/>

FICHA TÉCNICA

LA LAGUNA DE COLTA



Nombre: Manuel Bueno.

Edad: 30 años aproximadamente.

Nacionalidad: Ecuatoriano procedente del cantón Colta.

Características: Indígena de Masipamba de buen corazón presto y dispuesto a ayudar a la gente.

Referencia gráfica



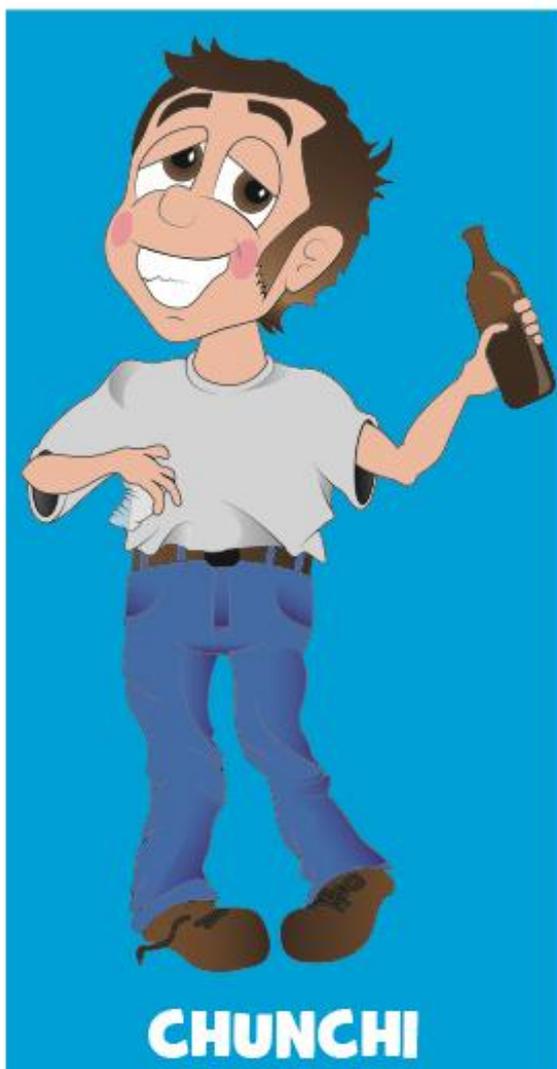
Autor: Diario el Comercio

Fecha: 16 de Marzo del 2012

Webgrafía: <http://www.elcomercio.com/actualidad/politica/indigenas-analizan-rio-bamba-estrategia-siguientes.html>

FICHA TÉCNICA

EL HOMBRE DEL CAMINO



Nombre: Oligario

Edad: Desconocido.

Nacionalidad: Ecuatoriano procedente del cantón Chunchi.

Características: Borracho, asustado por haber golpeado a su amigo y causarle la muerte, ahora busca escapar.

Referencia gráfica



Autor: Anton Brand

Fecha: Desconocido.

Webgrafía: https://es.123rf.com/photo_25985317_cartoon-borracho-con-una-botel-la-de-champ%C3%A1n-aislado.html

FICHA TÉCNICA

LA MUERTE



Nombre: Desconocido, (Muerte)

Edad: Desconocido.

Nacionalidad: Desconocido.

Características: Ente delgado flótate, vestido de negro con una capucha y una hoz en su mano derecha, despide un fétido olor.

Referencia gráfica



Autor: Belén Iglesias Martínez

Fecha: 1 Noviembre, 2013

Webgrafía: <http://revistamito.com/las-danzas-de-la-muerte/>

FICHA TÉCNICA

EL DIABLO CRECIDO



Nombre: Desconocido, (Diablo crecido)

Edad: Desconocido.

Nacionalidad: Desconocido.

Características: Alto, flaco, huesudo, los pómulos abultados y la nariz larga y ganchuda, la quijada terminaba en punta los ojos enrojecidos de los que salía fuego, la boca de labios delgadísimo con largos y afinados dientes, las patas con membranas negras, la partes visible del cuerpo cubierta de lanas ensortijadas; una capa roja y larga le cubría la espalda.

Referencia gráfica



Autor: Artemio Guevara

Fecha: Mayo 9, 2010

Webgrafía: <https://pintormexicano.wordpress.com/category/angeles-y-demonios/>

4.4.1. Diseño de elementos del paisaje

Creación de ambientes

Para la creación de fondos se tomó como referencias imágenes reales de edificios, paisajes y clima de la situación geográfica donde se desarrolla la historia. La ilustración de los ambientes intenta mantener una semejanza con la realidad para proporcionar apropiación cultural.

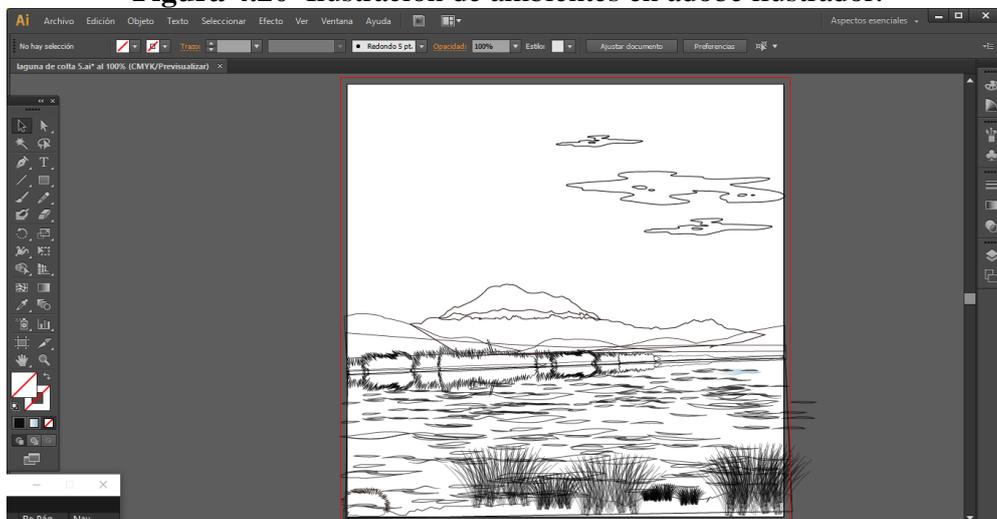
Figura 4.19 Laguna de Colta.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Teniendo una fuente referencial se procede redibujar en *Ilustrador*, teniendo en cuenta detalles que caracterizan al paisaje.

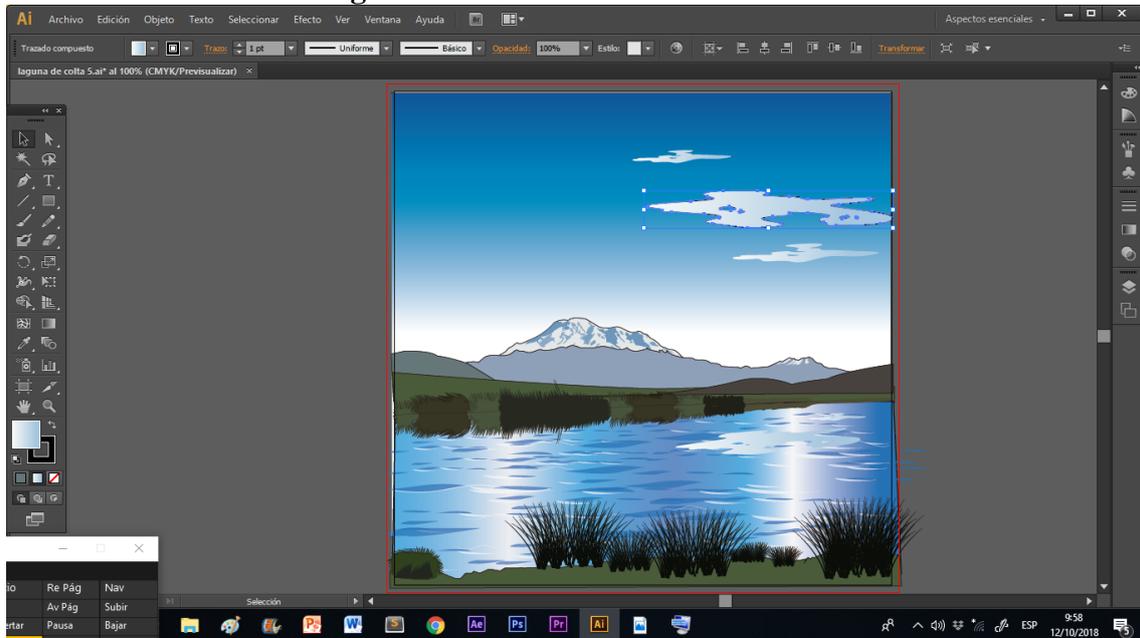
Figura 4.20 Ilustración de ambientes en adobe ilustrador.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Ya teniendo vectorizado el paisaje se procede a darle color en ilustrador de acuerdo a sus elementos antes establecidos, es muy importante trabajar por capas para que posteriormente en el software de adobe *photoshop* podamos dar texturas y sombras de manera individual por cada objeto.

Figura 4.21 Color en Adobe ilustrador.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Figura 4.22 Textura y sombras en adobe photoshop.

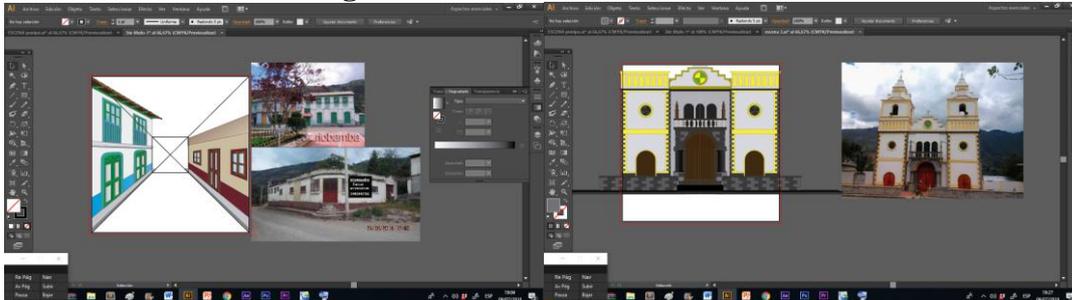


Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Ilustración de fachadas

Para generar los diferentes edificios es recomendable basarse en fotografías de las infraestructuras del lugar donde ocurre el evento.

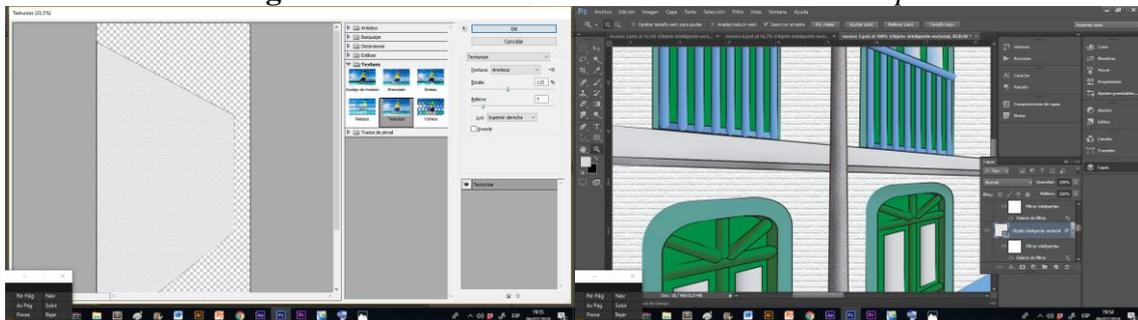
Figura 4.23: Edificaciones en Ilustrador



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

En el programa se le procedió a dar textura a las paredes de los edificios con la herramienta Filtro, clic en galería de filtros, clic en textura, con el fin de que los edificios tengan un mejor acabado.

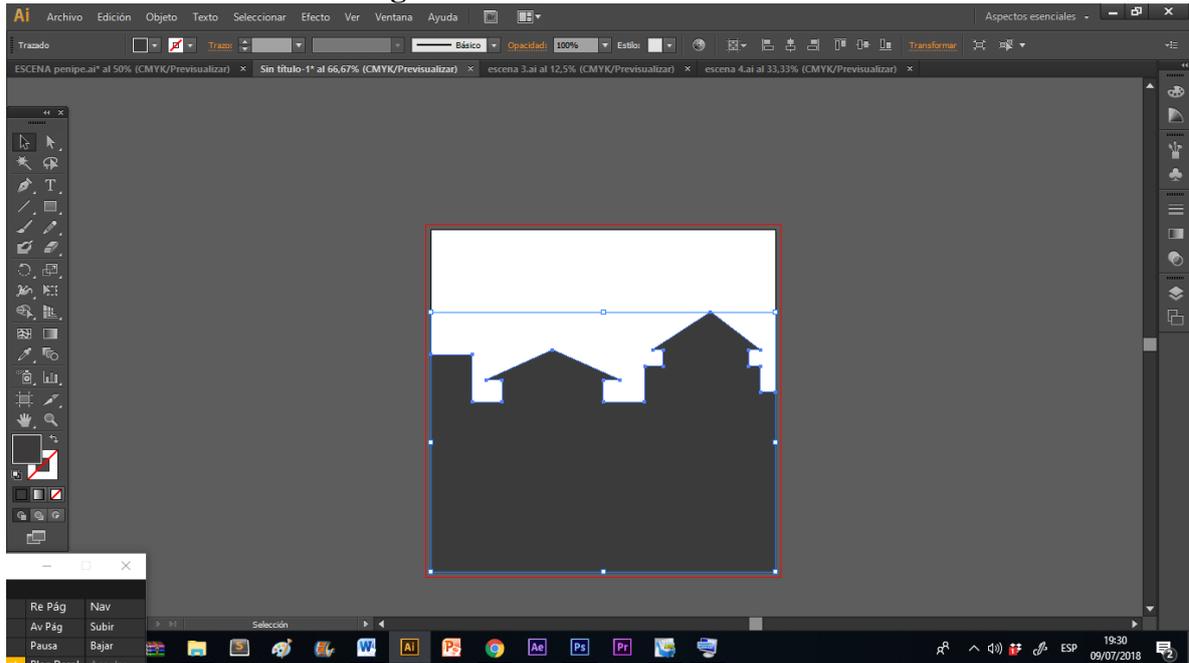
Figura 4.24: Texturas de los edificios en *Photoshop*



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

La idea es no saturar a la composición de elementos que puedan desviar la intención de mostrar los elementos o personajes principales, es por eso que los fondos son sencillos y planos.

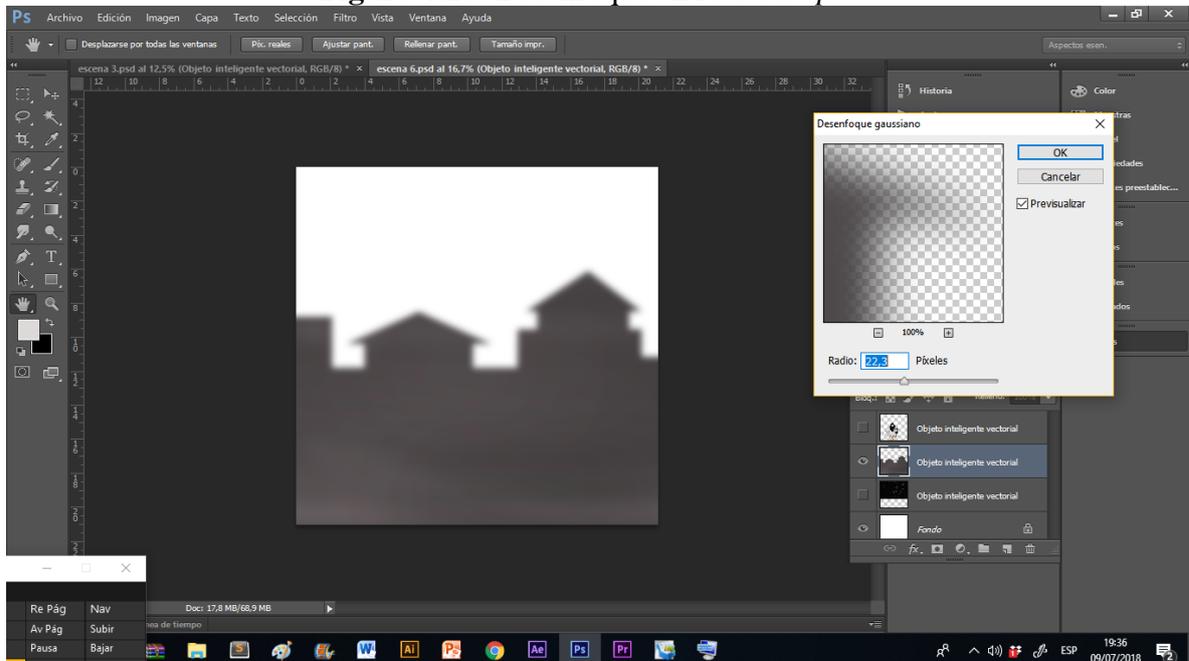
Figura 4.25: Fondo en Illustrator



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Al fondo se le dio un efecto de difuminado con la herramienta Filtro, clic en desenfocar, clic en desenfoque gaussiano, esto nos ayuda a dar más profundidad al fondo establecido.

Figura 4.26: Desenfoque en Photoshop



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Para crear el efecto de luces, se utilizó únicamente el programa photoshop, en dicho programa existe una herramienta llamada “Destello” que se encuentra en el botón “Filtro” después en interpretar, esta herramienta nos ayuda a crear luces como ejemplo tenemos las luces de los postes, ventanas y estrellas.

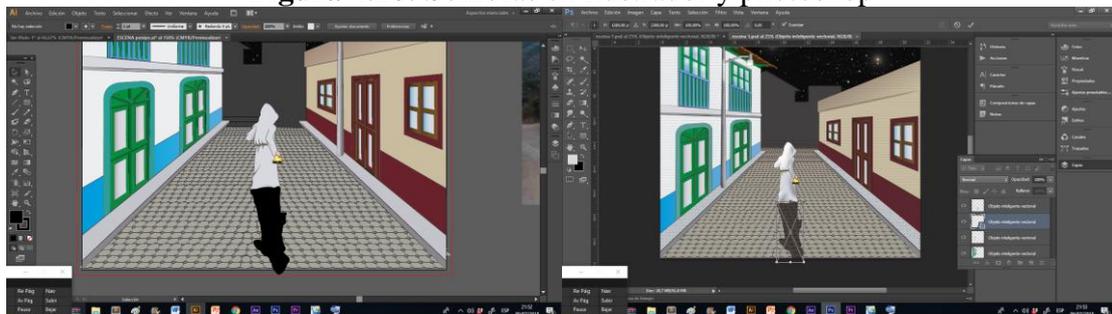
Figura 4.27: Luces en photoshop



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Para obtener el efecto de sombras, se utilizó tanto *Ilustrador* como *Photoshop* ya que para generar la sombra del personaje se invirtió la silueta del mismo, y con la ayuda de la herramienta sesgar se le dio perspectiva con opacidad.

Figura 4.28: Sombras en ilustrador y photoshop



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

4.4.2. Leyendas e historias de Chimborazo

El Ecuador es un país rico en tradiciones y costumbres, el contar leyendas es una de ellas, son historias que han pasado de generación en generación contadas generalmente por los más viejos de la familia. Chimborazo no ha sido la excepción, ya que sus cantones también cuenta con un sinnúmero de historias, muchas de ellas han ido desapareciendo con el pasar de los años, en este documento se ha realizado una recopilación de leyendas que son parte de la historia.

Al realizar un recorrido para la recopilación de datos en los diez cantones que son parte de provincia de Chimborazo, se pudo entrevistar a personajes relacionados con la temática tales como historiadores, sacerdotes, párrocos y encargados de los distintos departamentos de turismo que tiene cada cantón, donde se identificó que en cada cantón de la provincia Chimborazo existen mitos como:

El animero: Penipe.

Las voladoras: Alausí.

Las brujas: Chambo:

El guagua ñaco: Guano.

El luterano: Guamote.

El descabezado de Riobamba: Riobamba

La laguna de Colta: Colta.

El hombre del camino: Chunchi.

La muerte: Cumandá

Pallatanga: El diablo crecido

4.4.3. El Animero.

Mediante una entrevista que se realizó al Ing. (Solórzano, 2018) dice que:

El animero es un devoto católico, quien justo a la media noche recorre por las calles para pedir un Padre Nuestro y un Ave María, por las almas que no han podido encontrar la luz.

Antes de salir a recorrer las calles de Riobamba, el animero preparaba su ritual, luego se dirige a la cruz más alta del cementerio, donde empieza su cantico nocturno diciendo: “Despierten almas dormidas, de ese profundo sueño, rezarán tres Padres Nuestros y tres Aves Marías, por las benditas almas del santo purgatorio, por amor a Dios”, el Animero repite este cantico en cada esquina del cementerio.

Por las calles, los fieles devotos se acercaban sin levantar la mirada, entregándole la limosna, besando el crucifijo se santiguaban y con la cabeza agachada se alejaban de él. Habían quienes decidían acompañar al animero en su peregrinación, pero los acompañantes no podían voltear su mirada porque detrás del Animero, caminaba la muerte.

Unas cuadras antes de llegar a la iglesia de la plaza central, un par de osados ladrones sabiendo de la existencia de la campana de oro y del dinero que había recogido en su peregrinaje, decidieron emboscarlo y quitarle sus adoradas pertenencias.

Cuando intentaron arrebatarse la campana, miraron el rostro del Animero, llenándolos de horror, intentaron escapar, pero al voltear se les apareció un ser espectral de túnica negra que llevaba una oz en su mano derecha. Cuentan que esa noche lo último que se escuchó fueron unos gritos desgarradores, que estremecieron a todos los pobladores.

4.4.4. Las voladoras.

Mediante una entrevista que se realizó al Sr (García, 2018) comenta que:

Esta leyenda es contada desde el año 1860, debido a que existía una señora llamada Fille Huaraca, siendo su verdadero nombre Felicinda Huaraca, tomando en cuenta que en aquel tiempo no existían medios de transporte, solamente caballos y mulas, pero cosa curiosa ella conocía todo lo que sucedía en el pueblo, en ocasiones desaparecía sin razón alguna, luego de unos días aparecía llena de alegría, optimismo y bien vestida a conversar con los vecinos sobre los hechos importantes que sucedían en las ciudades grandes como Quito, Guayaquil y Cuenca.

Se cuenta que doña Fille desaparecía cuando iba a la iglesia de Alausí, pues cuando entraba se escuchaba esta frase “De villa en villa y de viga en viga, sin Dios ni Santa María” y de repente se veía un esplendor blanco y una estrella fugaz que salía de la iglesia hacia los cielos nocturnos.

Las personas intranquilas por lo suscitado, empezaron hacer muchos comentarios para descubrir la razón por la cual la señora estuviera bien informada de los sucesos ocurridos en otros lugares de la nación por tal motivo comentaban que doña Fille debía disponer con toda seguridad de una escoba mágica que le permitirá trasladarse a otras ciudades. Dicen que doña Fille tuvo sus discípulas quienes aprendieron el mismo arte.

4.4.5. Las brujas de Chambo.

Relato extraído del libro Historias de Chambo la despensa del Ecuador pg 315 - 316 (Cuadrado, 2004)

Narran los vecinos que vieron a una bruja, que se aproximaba por el aire, un trabajador tomó dos barras de acero y las puso en forma de cruz, haciéndola caer, estrepitosamente, sobre una cementera de col. La bruja, muy molesta, le gritó “Mal vecino porque me haces daño, si yo no te ofendo en nada” y luego tomando su escoba se fue a pie, lamentándose, en dirección a su casa en el barrio San Juan.

Tiempo después, un sábado por la mañana, cuando volaba de Chambo a Riobamba y al pasar por encima de la iglesia, al sentir la presencia de vientos, los monaguillos sacaron una cruz de la iglesia y la bruja cayó gritando: “¡Ay, Ay, porque me hacen caer, si yo no les hago nada a ustedes!”. Los monaguillos detuvieron a esa mujer e intentaron meterla a la iglesia pero la bruja suplicó que no lo hagan, entonces sacó de sus ropas un bolso lleno de joyas de oro y les dijo “Si me dejan ir, esto es para ustedes”, a lo que si pensar dos veces los monaguillos aceptaron la funda de joyas y la dejaron libre.

Después, los monaguillos empezaron a discutir para repartirse las joyas, por lo que ingresaron a la iglesia, y cuando vaciaron la funda sobre una mesa, los ambiciosos monaguillos, solo encontraron excremento de gallina.

4.4.6. El guagua ñaco

Mediante una entrevista que se realizó al Mgs. (Castelo, 2018) comenta que:

Cuentan que cierta época una pareja iba caminando de la fiesta del pueblo hacia su casa, caminaban por una calle botada de Guano y de repente escucharon el llanto exagerado de un recién nacido, la señora al encontrar el bulto entre los matorrales le dice a su marido “Quién sería la madre que le va dejando a este pobre guagua” la señora decide tomarlo entre sus brazos y deciden llevarlo hasta su casa.

En el trayecto, y de la nada el guagua le habla a la mujer y le dice “¡Mamá; ¡Mamá; yo ca cachos tengo, ¡Mamá; ¡Mamá; yo ca colmillos tengo, “¡Mamá; ¡Mamá; yo ca cola tengo”, la mujer aterrada y a la vez asombrada por escuchar al bebe hablar le destapa el velo negro que lo cubría y en efecto lo que el bebé le dijo era verdad tenía un aspecto envejecido con unos cuernos es su cabeza, colmillos grandes y brillantes y una cola que se movía como la de un gato.

La señora se quedó pasmada, sosteniendo al guagua, y el marido le, arranchó de las manos y lo arrojó a la maleza. Los dos se echaron a correr rumbo hacia su casa mientras los chillidos del guagua se desvanecían, finalmente la pareja llega hacia su casa, botando espuma por la boca, y la mujer rezando a Dios. las hermanas les dicen - porque no le pegaron para que le afloje la cuña de oro- , a lo que la mujer responde “Voy a estar pensando eso, yo ca prefiero vivir pobre y vivir con Dios”.

4.4.7. El luterano

Mediante una entrevista que se realizó al Ing. (Castelo, 2018) dice que:

Corría el año de 1575, la inquisición perseguía a todo individuo que no profesara la religión católica. En una cuenta en Guamote, vivía un aislado extranjero, presumible español por su acento, nunca se relacionó con nadie, se limitó solo hablar cuando tenía que pedir caridad, “¿Habría un peso?, ¿Habría un pan?” Decía aquel hombre ermitaño, estas simples palabras inquietaban a los guamoteños, por la negativa del extranjero a pedir en nombre de Dios, como se acostumbraba en la época.

Fue el día de San Pedro, patrono de la ciudad, cuando el ermitaño de Guamote protagonizó el evento que lo inmortalizaría. La gente acudió cumplidamente a misa, el extranjero esperaba pacientemente en las gradas del presbiterio hasta el momento de la comunión, enseguida se abalanza contra el padre y le arrebató la copa de ostias diciendo “Ya veremos si volvéis a consagrar”, Frente al desacato los caballeros lo tomaron como un sacrilegio y sacaron sus espadas y ajusticiaron al extranjero.

El luterano muere dentro del templo, pero no derramó ni una gota de sangre, es arrastrado fuera del templo santo y es ahí donde empieza a desangrarse, luego de esto, el cuerpo del extranjero fue quemado en la hoguera, como vestigio de lo sucedido, hoy se puede apreciar la cabeza del luterano en el escudo de Riobamba, y Guamote.

4.4.8. El descabezado de Riobamba

Relato extraído de la página Hijos del Chimborazo... Cuentos, Mitos y Leyendas (Corteo, 2011)

Cuando daban las doce de la noche, siempre se escuchaba el golpeteo de las herraduras de un caballo. Cuando abrían los ventanales, se encontraban con la sorpresa de un jinete sin cabeza, que galopaba bajo la luna. Pasaron los días, las historias del Descabezado de Riobamba se contaban por decenas. Lo veían los bohemios que no soportaban el encierro del sábado sin alcohol.

Pero en general, cuando llegaba el sábado por la noche, la gente atemorizada, se encerraba en las casas de adobe y teja, con el gran portón de madera clausurado con la tranca por dentro.

Por esos días se especulaba mucho en el pueblo. Unos decían que era el alma en pena de algún decapitado en la guerra, otros que venía a vengarse del mundo, descabezando a todo aquel que encontrara a su paso.

Era un sábado de color claro en el barrio de Santa Rosa, frecuentado por el Descabezado, dos jóvenes que vivían frente a frente, se encontraron por casualidad. Uno de ellos tenía la fama de astuto, el otro en cambio, lo conocían como prudente.

Desde luego comentaron la aparición del espectro.

-A mí que no vengas con pendejadas- dijo el amigo astuto.

- Para mí es un pícaro.

Así que fueron a la plaza a comprar una soga larga, una poma de trago de contrabando y tabacos cerreros para acompañar al fuerte.

Bebieron hasta que el miedo les pareció tan pequeño, que cabía en la palma de su mano. Conversaron de la vida, de las vecinas y del jinete sin cabeza. Se imaginaron tantos escenarios, todos tan distintos y disparatados, que cerca de las doce de la noche, la inagotable fuente de inspiración se agotó.

De manera que fueron a templar la soga. Calcularon, al ojo, más o menos la altura del pecho del decapitado.

-Ahora sí-dijo el vecino astuto en medio de la borrachera feliz.

-Si logra pasar por aquí, no vuelvo a salir el sábado nunca más en mi vida.

A las doce de la noche, apareció el jinete legendario, apoderándose de la oscuridad con su atuendo temible.

Cuando el descabezado pasó frente a sus casas, se estrelló con la soga justiciera y cayó de espaldas mientras el caballo siguió su camino imperturbable. Salieron de su escondite en medio de risas nerviosas y apresaron a la supuesta alma en pena.

Comprobaron con sorpresa que no era otro, sino el párroco de San Luis.

- Es que estaba haciendo mucho frío y me tapé la cara para no agriparme- trató de disculparse el sacerdote rojo de la vergüenza.

El cura confesó su amor irracional por una santarroseña. La pasión lo había perturbado tanto, que el único camino que encontró para consumarlo, fue cubrirse el rostro y aparecer como espectro, porque la sociedad riobambeña asimilaba mejor la idea de un descabezado vagabundo, que la de un cura enamorado.

4.4.9. La laguna de Colta.

Relato extraído de la página web (YALLEGAMOSEC, 2015)

De acuerdo a la leyenda, una señora llegó con un niño y una paila y se sentó a descansar en el valle, luego del largo viaje que emprendió desde Cuenca. Empezó a caer una torrencial lluvia, que hizo que la paila se llenara hasta el tope, pero cuando quiso continuar con su viaje, la paila estaba tan llena que no la pudo levantar ni mover, entonces pidió ayuda a un indígena de Masipamba llamado Manuel Bueno, pero estaba aparentemente tan pesada, que él tampoco logró alzarla. Al ver que anochecía, Manuel le brindó posada en su casa, pero durante la madrugada, la dama desapareció.

A la mañana siguiente el indígena llevó su burro al lugar donde quedó la paila para arrastrarla pero seguía tan pesada que se lo impidió. Poco después, la paila brillante como el oro, se transformó en el lago. Ante estos acontecimientos, el cura del sitio aseguró que la mujer era la Virgen María y ofició una misa en una de las Iglesias más antiguas del Ecuador, la Iglesia de Balbanera.

Se dice que desde aquel momento, a la medianoche, sale una luz resplandeciente proveniente de la laguna para luego formar el famoso remolino en medio de la misma. Así mismo los moradores manifiestan la sobriedad y el respeto que se le debe tener, ya que la ven como sagrada y misteriosa.

4.4.10. El hombre del camino.

Relato extraído del blog Cantón Chunchi por (Lata, 2015)

En Chunchi, había dos amigos que jugaban cuarenta. Una noche de tragos, decidieron jugar para ver cuál era el mejor, entraron en riñas y uno de ellos resbaló y murió de repente. Al ver lo sucedido, Oligario huyó a casa asustado, en busca de cushqui, para escapar y evitar ser apresado. Mientras corría, sentía una voz que decía: Mal amigo ¿por qué me mataste?, atormentado decidió huir a la costa y en el camino encontró un amigo que lo acompañó.

Ante tanto tormento, decidió contarle al amigo del camino, lo sucedido, y este le recomendó ir a la iglesia a rezar. Él fue y sintió paz, pero detrás suyo tuvo la presencia de alguien y una voz que le decía: Mal amigo ¿por qué me mataste? Pensó que era el hombre del camino pero al regresar a ver era la cara del hombre, transformándose en la cara del amigo que había matado.

Al otro día lo encontraron muerto en el cementerio y de esto se concluye: Que se puede huir de la justicia de los vivos pero no de la de los muertos.

4.4.11. La muerte

En base a una entrevista que se realizó al Artesano (Cardenas, 2014) comenta que:

Reinaldo Cárdenas, un artesano de 71 años, que cuando él era joven, más o menos hace unos 50 años,, regresaba a su casa después de ver una película en el teatro de Bucay, ya daban las diez de la noche y se sentía intranquilo porque su barrio era peligroso a esas horas.

Reinaldo debía caminar más o menos unas diez cuadras hasta su casa, y al pasar por la casa de su vecina, escuchó que estaban de fiesta, se asomó a la ventana y vio que todos estaban bailando, y su vecino que era muy hábil con la guitarra, estaba tocando una pieza, él lo vio y le sonrió.

Al dar vuelta en la esquina, Reinaldo se llevó un gran susto, pues vio a un bulto negro frente a él, llevaba una capucha y un bastón. Reinaldo petrificado alcanzó hacerse a un lado y este espectro paso a su lado flotando, cuenta que despedía un pésimo olor a putrefacción.

Reinaldo corrió hasta su casa rezando, con un gran susto encima, se quedó dormido, a la mañana siguiente se enteró que su vecino, había sido asesinado a machetazos. Reinaldo supuso que lo que había visto la noche anterior fue la muerte que fue en busca de su vecino.

4.4.12. El diablo crecido

Relato extraído del libro *Leyendas y tradiciones de Pallatanga*, escrito por (Chávez, 1998).

Una noche David salió a cazar una guanta, espero y espero pero de repente se quedó dormido. El arma sobre las rodilla, el foco de mano a la derecha, las piernas apoyadas sobre un horcón y las horas pasaban lentamente, la oscuridad era total, solo se escuchaba el canto de los grillos y el croar de los sapos. A eso de las doce de la noche. De repente, inconscientemente se incorporó asustado. Justo en el lugar una lucecita roja amarillenta se movía en espiral, crecía poco a poco. Contuvo la respiración hasta donde pudo, con los ojos que se salían miraba como hipnotizado la extraña aparición que alcanzo el tamaño de un metro y desapareció.

En lugar de aquella luz quedo una figura oscura que se aclaró completamente en cuestión de segundos. Un penetrable olor a azufre inundo el monte. Entonces pudo ver con claridad. “¡El diablo!” Grito horrorizado. Alto, flaco, huesudo, los pómulos abultados y la nariz larga y ganchuda, la quijada terminaba en punta con unas cuatro barbas, los ojos enrojecidos de los que salía fuego, la boca de labios delgadísimos con largos y afinados dientes, las patas con membranas negras, la partes visible del cuerpo cubierta de lanas ensortijadas; una capa roja y larga le cubría la espalda.

Sonriendo diabólicamente alargó los peludos brazos tratando de ahorcarlo con las manos de largos dedos y afiladas uñas. Su risa una espantosa mueca de muerte. En medio de la desesperación y un posterior intento por salvarse, se acordó que en el cuello tenía una medallita de la Virgen Dolorosa. Le arranco de un tirón, justo en el momento en que las heladas garras de la criatura infernal empezaban a estrangularlo la medalla como disparada salto a la frente del maligno, un tronido ensordecedor sacudió la montaña, pensó que se acababa el mundo y el hijo de las tinieblas desapareció.

4.5. Guión literario

Cuando se define la historia del mito religioso se procede a realizar un guion literario, ya que ayuda a definir como se plantearan los personajes en relación a su entorno y dentro de la escena.

Los diálogos que se presentaran solo tendrán relación a las actividades que se describen en la escena más no en su redacción. El guion ademas de definir la actividad del personaje nos ayuda a definir tiempo y espacio de la escena, los cuales se describirán en negritas con cada ambiente como por ejemplo: **Calles de Penipe, Plaza Santa Rosa, Cementerio de Penipe**, etc, luego la descripción del tiempo por ejemplo: **Noche, Día, Tarde.**

4.5.1. Guión literario El animero

Calles de Penipe – Noche

El animero caminado por las calles en la noche.

Cementerio de Penipe – Noche

El animero en la cruz más alta del cementerio diciendo...

ANIMERO

-Despierten almas dormidas, de ese profundo sueño, rezarán tres padres nuestros y tres aves Marías, por las benditas almas del santo purgatorio, por amor a Dios-

Calles de Penipe – Noche

Los fieles devotos se acercan al animero sin levantar la mirada, entregándole la limosna, besando el crucifijo se santiguaban y con la cabeza agachada se alejaban de él.

Calles de Penipe – Noche

Hay personas que acompañan al animero delante de el en su peregrinación, no pueden voltear a ver al animero porque detrás de este se encuentra una sombra espesa que dicen es la muerte.

Calles de Penipe – Noche

Unos ladrones deciden asaltar al animero.

Calles de Penipe – Noche

Los dos ladrones al robarle miran la cara del animero y huyen despavoridos.

Calles de Penipe – Noche

Al voltearse se les aparece un ser espectral de túnica negra que lleva una oz en su mano derecha.

4.5.2. Guión literario Las voladoras

Calle de Alausí - Día

Doña Fille se encuentra entusiasmada y bien vestida conversando con vecinos todo lo que sucede en el país, los vecinos se muestran asombrados.

Iglesia de Alausí – Noche

Doña Fille entrando a la iglesia

Iglesia de Alausí – Noche

Se escucha en el interior de la iglesia lo siguiente...

DOÑA FILLE

-De villa en villa y de viga en viga, sin Dios ni Santa María-

Iglesia de Alausí – Noche

Una luz blanca sale disparada hacia el cielo nocturno a gran velocidad.

Calles de Alausí – Noche

Las personas veían como en el cielo surcaba esta luz blanca como estrella fugaz.

Cielo – Noche

Doña Fille montando una escoba con un gran guiño.

4.5.3. Guión literario Las brujas de Chambo.

Fábrica de ladrillos de Chambo – Día

Un trabajador ve en cielo que se aproxima una bruja

Fábrica de ladrillos de Chambo – Día

El trabajador tomo dos barras de acero y las puso en forma de cruz para hacer caer a la bruja

Cementera de Col – Día

La bruja cayó sobre la cementera de col y molesta grito

BRUJA

-Mal vecino porque me haces daño, si yo no te ofendo en nada-

Ciudad de Chambo – Iglesia de Chambo – Noche

Se ve a la bruja volando desde Chambo hacia Riobamba y pasa sobre la iglesia de Chambo los monaguillos sacan una cruz y hacen caer a la bruja.

Iglesia de Chambo - Exterior – Noche

La bruja mientras caía decía...

BRUJA

-¡Ay, Ay, porque me hacen caer, si yo no les hago nada a ustedes¡-

Iglesia de Chambo - Exterior – Noche

Los monaguillos capturaron a la bruja y esta les ofreció una bolsa llena de joyas para que la dejaran libre.

Iglesia de Chambo - Exterior – Noche

La bruja entrego la bolsa a los monaguillos y la dejaron libre.

Iglesia de Chambo - Interior – Noche

Los monaguillos se llevaron una gran sorpresa al ver que no era joyas sino un montón de excremento de gallina.

4.5.4. Guión literario El guagua ñaco

Pueblo de Guano – Noche

Una pareja de esposos caminando en las oscuras calles de Guano de regreso a casa.

Calles de Guano – Noche

La pareja escucha el llanto de un bebe que proviene de unos matorrales.

Matorrales de la carretera – Noche

La pareja de esposos encuentran a un bebe envuelto en una sábana y la mujer dice...

MUJER

-¿Quién sería la madre desconsiderada que le va dejando a este pobre bebe?-

Calles de Guano – Noche

La señora toma al bebe en sus brazos y lo llevan a casa de la pareja.

Calles de Guano – Noche

De repente él bebe empieza hablar y dice...

GUAGUAÑACO

-¡Mamá! ¡Mamá! yo ca cachos tengo-

-¡Mamá! ¡Mamá! yo ca colmillos tengo-

-¡Mamá! ¡Mamá! yo ca cola tengo-

Calles de Guano – Noche

La mujer aterrada y a la vez asombrada por escuchar al bebe hablar le destapa el velo negro que lo cubría

Calles de Guano – Noche

Se puede ver al guagua ñaco con un aspecto envejecido con unos cuernos es su cabeza colmillos grandes y brillantes y una cola que se movía como la de un gato.

Calles de Guano – Noche

Arrojaron al guagua ñaco a los matorrales y salieron corriendo.

Casa de la pareja – Exterior – Noche

La pareja llega a su casa botando espuma por la boca.

Casa de la pareja – Interior – Noche

Las hermanas de la mujer les hace una limpia con ortiga.

Casa de la pareja – Interior – Noche

La pareja les cuenta lo sucedido a las hermanas. A lo que responden...

HERMANA

-Por qué no le dieron juete para que afloje la cuña de oro que disque tiene.-

Casa de la pareja – Interior – Noche

La señora le responde...

SEÑORA

-Voy a estar pensando eso yo ca prefiero vivir pobre y vivir con Dios-

4.5.5. Guión literario El luterano

Cueva del luterano - Día

El ermitaño en su cueva haciendo medicina con plantas del lugar.

Calles de Guamote – Día

El luterano bajaba a la ciudad a pedir caridad y decía...

LUTERANO

-¿Habrá un peso?, ¿Habrá un pan?-

La gente se molestaba por que no pedía en nombre de Dios.

Iglesia de Guamote - Exterior - Día

Gente entrando a la iglesia y el luterano sentado en las gradas.

Iglesia de Guamote - Exterior – Día

El luterano pacientemente hasta el momento de la comunión.

Iglesia de Guamote - Interior – Día

El luterano entra y se abalanza contra el padre y le arrebató la copa de ostias.

Iglesia de Guamote - Interior – Día

Al quitarle la copa al cura les dice a todos los espectadores...

LUTERANO

-Ya veremos si volvéis a consagrar-

Iglesia de Guamote - Interior – Día

Los caballeros ajusticiaron al sujeto con sus espadas.

Iglesia de Guamote - Interior – Día

El luterano se desploma pero no derrama ni una sola gota de sangre.

Iglesia de Guamote - Exterior- Día

El cuerpo del luterano fuera de la iglesia y empieza a desangrarte.

Calles de Guamote - Día

El cuerpo del luterano es quemado en la hoguera.

4.6. Guión literario. El descabezado de Riobamba

Ventana de una casa - interior – Noche

Se ve al jinete vestido de negro cabalgando por la calle a media noche.

Calles de Riobamba – Día

Las personas charlan entre ellas sobre el descabezado.

Calles de Riobamba – Noche

Es sábado por la noche y la gente se encierra en sus casas no hay nadie en las calles.

Barrio Santa Rosa – Día

Dos jóvenes comentan sobre dicho espectro.

JOVEN 1

-A mí que no vengán con pendejadas, para mí es un pícaro.-

JOVEN 2

-¿Y qué tal si el aparecido ese, de verdad fuera un espíritu del más allá?

¿Cómo saberlo?-

Barrio Santa Rosa – Día

El joven astuto diseña un plan para desenmascarar al impostor

JOVEN 2

-Lindo el plan veci, pero dígame una cosa ¿Qué hacemos si es verdad? Nos van a ir cargando a la quinta paila del infierno.-

JOVEN 1

-Tranquilo veci con un buen trago el susto pasa.-

JOVEN 2

-Bueno, esa es otra cosa. Por lo menos de chumadito no ha de doler cuando me lleve el descabezado.-

Plaza Santa Rosa – Tarde

Así que fueron a la plaza a comprar una sogá larga, una poma de trago de contrabando y tabacos cerreros para acompañar al fuerte.

Barrio Santa Rosa – Noche

Los jóvenes bebían alcohol

Barrio Santa Rosa – Noche

Los jóvenes templaron una sogá a lo largo de la calle

JOVEN 1

-Ahora sí. Si logra pasar por aquí, no vuelvo a salir el sábado nunca más en mi vida.-

Barrio Santa Rosa – Noche

A lo lejos se ve la silueta del jinete acercándose por la calle.

Barrio Santa Rosa – Noche

El jinete se estrella contra la soga haciéndolo caer del caballo.

Barrio Santa Rosa – Noche

Los dos amigos se acercaron a observar y vieron que era el párroco de San Luis.

PÁRROCO

-Es que estaba haciendo mucho frío y me tapé la cara para no agriparme-

Barrio Santa Rosa – Noche

Los dos amigos le obligaron a hablar donde confesó su amor irracional por una santarroseña.

4.6.1. Guión literario La laguna de Colta.

Valle de Colta – Día

Una señora cargada una paila acompañada de un niño se sentó en el valle a descansar.

Valle de Colta – Día lluvioso

La señora tras el aguacero trato de levantar la paila pero no pudo.

Valle de Colta – Día lluvioso

Pidió ayuda a un indígena que cruzaba por la zona pero tampoco la pudo levantar ni mover.

Casa del indígena Manuel - Exterior– Noche lluviosa

El indígena Manuel les brindo posada a la señora y a su hijo.

Casa del indígena Manuel – Interior – Madrugada

El indígena Manuel se percató que la señora y su hijo desaparecieron.

Valle de Colta – Día

El indígena Manuel acompañado de su burro regreso a la mañana siguiente al lugar donde la señora dejó la paila.

Valle de Colta – Día

El indígena Manuel acompañado de su burro regreso a la mañana siguiente al lugar donde la señora dejó la paila.

Valle de Colta – Día

La paila de repente se transformó en la laguna.

Valle de Colta – Día

Sucedido esto el cura dijo que aquella mujer era la virgen María y dieron misa en la iglesia de Balbanera

Laguna de Colta – Media Noche

Una luz resplandeciente sale de la laguna y forma un remolino.

4.6.2. Guión literario El hombre del camino.

Populacho de Chunchi – Noche

Dos amigos sentados jugando cuarenta.

Populacho de Chunchi – Noche

Entre los dos hay una riña, uno de ellos resbala y muere.

Chaquiñán de Chunchi – Noche

Oligario corriendo por el chaquiñán y detrás de él una voz que decía...

VOZ DEL AMIGO DE OLIGARIO

Mal amigo ¿por qué me mataste?

Terminal de carros de Chunchi – Noche

Atormentado Oligario decidió huir a la costa y se encuentra con un amigo al cual decide contarle todo lo sucedido.

Iglesia de Chunchi – Exterior – Noche

El amigo de Oligario le aconseja que vaya a la iglesia a rezar, y así fue.

Iglesia de Chunchi - Exterior – Noche

Otra vez atrás de él la voz que decía...

VOZ DEL AMIGO DE OLIGARIO

Mal amigo ¿por qué me mataste?

Oligario pensó que era su amigo que encontró en el terminal.

Iglesia de Chunchi – Exterior – Noche

Oligario regreso a ver al señor pero este de repente su cara se empezó a transformar en la cara del amigo que había matado en el populacho.

Cementerio de Chunchi – Día

Al otro día lo encontraron muerto en el cementerio.

4.6.3. Guión literario La muerte.

Calles de Cumandá – Noche

Reinaldo caminando de regreso a casa un poco intranquilo.

Calles de Cumandá – Noche

Reinaldo se percata que en la casa de su vecina estaban de fiesta.

Casa de la vecina – Interior – Noche

Reinaldo se asoma por la ventana y ve a su vecino tonado la guitarra.

Calles de Cumandá – Noche

Reinaldo se despide desde la ventana.

Calles de Cumandá – Noche

Al cruzar la esquina se encuentra a un bulto negro frente a él, llevaba una capucha y un bastón.

Calles de Cumandá – Noche

Ese espectro pasa por alado de Reinaldo Flotando.

Calles de Cumandá – Noche

Reinaldo sale corriendo hasta su casa.

Casa de Reinaldo - Interior– Noche

Reinaldo se acuesta a dormir con mucho miedo.

Casa de Reinaldo - Interior– Día

Reinaldo se entera que anoche asesinaron a su vecino a machetazos.

4.6.4. Guión literario El diablo crecido.

Quebrada de Pallatanga – Noche

David está durmiendo en las hierbas.

Quebrada de Pallatanga – Noche

David se despierta asustado y ve una luz roja que se acerca hacia él.

Quebrada de Pallatanga – Noche

David se despierta asustado y ve una luz roja que crecía poco a poco y que se aproximaba hacia él.

Quebrada de Pallatanga – Noche

De repente esa luz se transformó una sombra mientras David quedó pálido y petrificado de la impresión.

Quebrada de Pallatanga – Noche

De repente esa luz se transformó una sombra mientras David quedó pálido y petrificado de la impresión.

Quebrada de Pallatanga – Noche

Esa sombra se transformó en un ser alto, flaco, huesudo, los pómulos abultados y la nariz larga y ganchuda, la quijada terminaba en punta con unas cuatro barbas, los ojos enrojecidos de los que salía fuego, la boca de labios delgadísimos con largos y afinados dientes, las patas con membranas negras, la parte visible del cuerpo cubierta de lanas ensortijadas; una capa roja y larga le cubría la espalda. Y David gritó...

DAVID

¡El diablo!

Quebrada de Pallatanga – Noche

Ese espeluznante ser se acercó a David estiro las manos e intento ahorcarlo.

Quebrada de Pallatanga – Noche

David se acuerda que tenía una medalla de la virgen de la dolorosa y la saca.

Quebrada de Pallatanga – Noche

Se la puso en la frente del diablo.

Quebrada de Pallatanga – Noche

La quebrada retumbo con un ensordecedor sonido.

Quebrada de Pallatanga – Noche

El diablo desapareció.

4.7. Marca

Es importante crear una marca para identificar el libro dentro del mercado. Hay que tener en cuenta que la marca debe ser legible, memorable y simple.

4.7.1. Nombre de la marca

Mitos y leyendas de Chimborazo

4.7.2. Tipo de marca

Logotipo

Figura 4.29 Marca del libro



Autor: (Espin, 2018)

4.7.3. Fundamento teórico:

La marca está estructurada por dos elementos legibles y a la vez semióticos, el primer elemento se constituye de círculos que forman un blanco el cual representa un centro, la provincia Chimborazo está ubicada en el centro del territorio Ecuatoriano, es por esto que se utilizó dicho elemento.

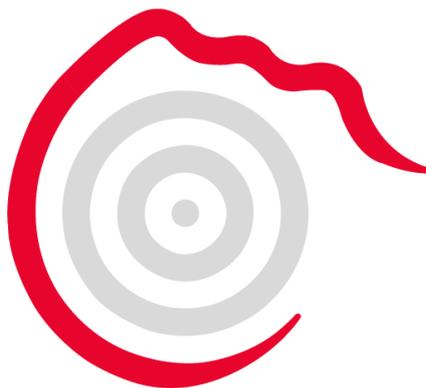
Figura 4.30 Elemento 1.



Autor: (Espin, 2018)

El segundo elemento es una silueta del volcán Chimborazo, el cual todos los habitantes de dicha provincia se identifican, además que lleva el nombre de la provincia.

Figura 4.31 Elemento 2.



Autor: (Espin, 2018)

4.7.4. Fuente tipográfica

Mushy Love, GrilledCheese BTN Toasted.

Se utilizó una tipografía mixta es decir una mezcla de fantasía y san serif, dicha tipografía se utilizó ya que contándose de niños, la presentación visual debe de llegar a atraer.

4.7.5. Color

Rojo

Según los datos arrojados en la encuesta que se realizó a niños de edad escolar, el color que más predominó fue el rojo, y según la psicología del color en niños este color da valor, vitalidad energía y pasión, además que este color es el que más atrae la curiosidad de niños y niñas. Es por ello que se eligió dicho matiz.

4.7.6. Cromática de la marca

Figura 4.32 Cromática de la marca

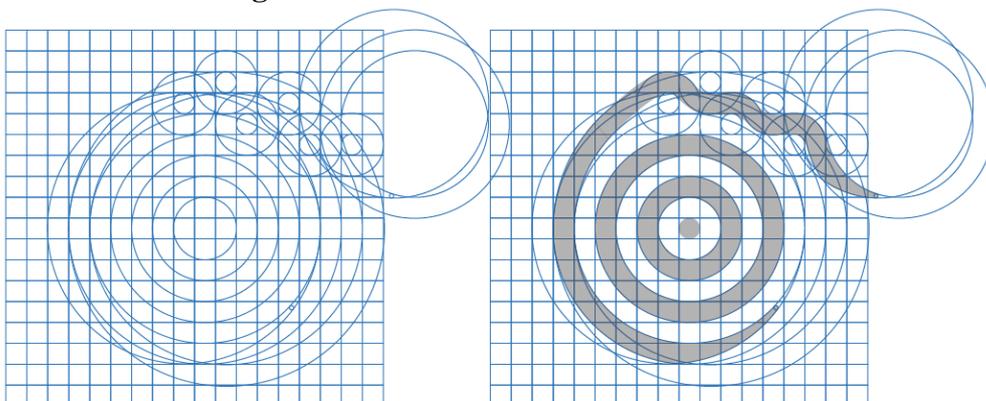


Fuente: (Espin, 2018)

4.7.7. Sistema reticular del símbolo

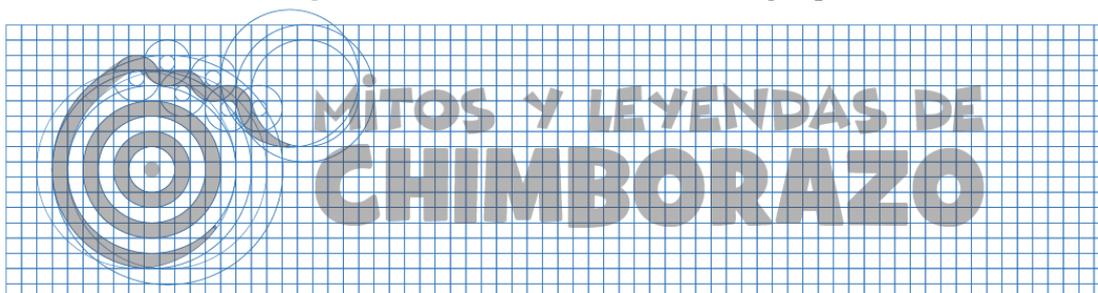
El sistema reticular está compuesto en base a cuadros de la misma medida, la composición de la propuesta está realizada básicamente de la figura geométrica circular.

Figura 4.33 Sistema reticular del símbolo.



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.34 Sistema reticular del imagotipo.



Fuente: (Espin, 2018)

4.7.8. Posibles fondos y cromática para la aplicación de la marca.

Figura 4.35 Fondos y cromática aplicable en RGB

Paleta de color R G B



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.36 Fondos y cromática aplicable en CMYK
Paleta de color CMYK



Fuente: (Espin, 2018)

4.7.9. Selección de la tipografía

Se necesita utilizar una tipografía que impacte al niño, pero se debe tener una sensatez al escogerlo, no podemos utilizar una tipografía script para el cuerpo de texto, en este ámbito abordan dos temas válidos el utilizar fuente con serifas y fuentes sin serifas para el cuerpo de texto.

Como menciona (Flores R. A., 2013) en su manual tipográfico para cuentos infantiles.

“En la comparación de 40 libros de cuentos para niños su texto interior en su mayoría fue la tipografía serifa, lo que podemos pensar que como menciona Ambrose-Harris en su libro las tipografías serifas ayudan visualmente con la lectura gracias a los remates. Aunque en la prueba que se les hizo como resultado los niños prefieren la tipografía sin serifas, porque les parecía más grandes, claras y cortas.”

Según lo antes mencionado es, menester utilizar una tipografía san serif a continuación se muestra algunas tipografías apropiadas para niños:

- Bembo
- Century
- Ehrhardt
- Folder
- Garamond
- Gill Sans
- Goudy Old Style
- Platin
- Report
- Sabon
- Times New Roman

4.7.10. Combinación de la tipografía

Para la combinación de la tipografía se debería mantener simple, no es necesario utilizar más de dos tipografías, para crear un buen contraste tipográfico entre los títulos y bloque de texto se puede jugar con el volumen, tamaños y formas.

(Flores R. A., 2013) Establece tipografías para cabezotes y bloques de texto de la siguiente manera:

Los **cabezotes** que vendrían siendo el título del texto lo que se debe considerar una tipografía pantalla (*Display Face*) o Serifas; para realzar el título se podría aplicar los diferentes pesos y/o familias, y algo no menos importante el tamaño. (Century, Palatino, Garamond, Bembo...).

Para los **bloques de textos** se podría considerar las sin serifas o palo seco para lograr hacer un contraste entre estas y el cabezote (*Gill Sans, Flora, Sasoon Primary Infant, Fabula*).

4.7.11. Tamaño de la tipografía

Es común observar en cuentos para niños que el tamaño de la tipografía es grande, esto puede ser un factor según las edades, es decir entre menos edad más grande es la tipografía, en la investigación que realizó (Flores R. A., 2013) se determinó que:

“Los resultados de las pruebas realizadas a los niños una gran cantidad de estos optó por la tipografía más grande ya que según ellos comentaron les facilita la lectura y se les hace más inteligible. El tamaño de la tipografía que se utilizó para las pruebas fue de 12pts, 18pts y 24pts como más grande. En la comparación de libros la gran mayoría pasaba de los 18 pts. Estos libros cabe mencionar que eran específicamente para niños entre las edades de 6 a 8 años. Según la investigación esta arrojó que los niños prefirieron más la de 24 pts.”

Por otra parte según el Focus Group que el autor de la tesis realizó con niños de 6 a 9 años de edad demostró que los niños no tuvieron inconvenientes de lectura de un mismo texto con los siguientes tamaños de fuente 14pts, 18pts y 22pts. Es más, los niños observados prefirieron el texto más pequeño debido a que ocupaba menos hojas ya que según su psicología menos hojas es igual a menos tiempo de lectura.

Se determinó que el tamaño apropiado de la tipografía para los niños de 6 a 10 años sería el de 14 pt en su familia tipográfica Gill Sans MT ya que dicha tipografía por su naturaleza ya es exageradamente grande y para los títulos se optó por la familia tipográfica Garamond de 24 pt en negritas.

4.7.12. Interlineado

El interlineado es el espacio que se da entre las líneas de texto, este se lo puede medir de dos formas dependiendo el programa que se esté utilizando, por ejemplo un programa de diseño como Ilustrador mide este interlineado por puntos igual que la tipografía, el programa de Word mide esto por espacios.

Como explica (Flores R. A., 2013)

“En la comparación de libros que se hizo para la investigación el interlineado igual que el tamaño, en 12pts, 18pts y 24pts o más. Al igual que la investigación de Walker los niños tuvieron predilección por interlineados cerrados y los muy abiertos. El interlineado puede variar dependiendo del tamaño que se le otorgue a la tipografía escogida.”

Según lo antes dicho el tema del interlineado no es una camisa de fuerza para implantarlo en un texto infantil ya que puede variar según el tamaño de la tipografía ya que según Walker puede haber interlineados cerrados e interlineados muy abiertos según el gusto de los niños.

4.7.13. Jerarquía tipográfica

(Títulos, *Mushy love*, 24 pt)

el luterano

(Cuerpo de texto, Gill Sans MT, 14 pt)

Cuentan que cierta época una pareja iba caminando de la fiesta del pueblo hacia su casa, caminaban por una calle botada de guano y de repente escucharon el llanto exagerado de un recién nacido, la señora al encontrar el bulto entre los matorrales le dice a su marido “Quién sería la madre que le va dejando a este pobre bebe” la señora decide tomarlo entre sus brazos y deciden llevarlo hasta su casa.

4.7.14. Diagramación

Una retícula es una pieza sumamente impórtate al momento de distribuir elementos dentro de la composición, esto nos ayuda a colocar dichos elementos de una manera

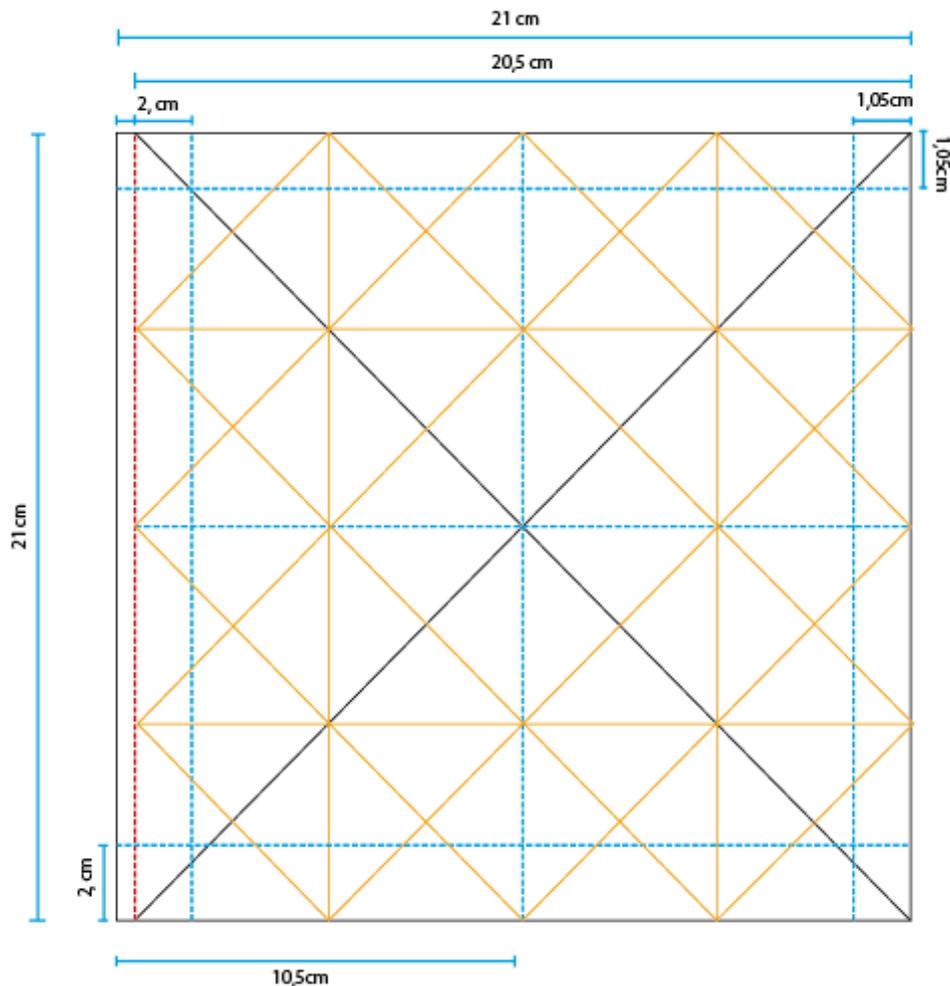
lógica y no al azar. Para esto es menester concretar el volumen del soporte en el cual vamos a trabajar, seguido a esto, elegimos márgenes.

En este caso los márgenes no manifestarán a una pauta de diseño específico más bien a un sistema libre que se acople a la ilustración.

Según la observación que se realizó a los niños se determinó que el número de columnas para los bloques de textos sería de 1 para cada cara de hoja.

- El formato general del soporte: 21x21 cm.
- El margen inferior es de 2 cm, de la misma manera el margen donde se va a empastar será de 2 cm, constando 0,5 cm de sangría, y el resto de márgenes será de 1,05 cm.
- Medida de la media: 10,5 cm

Figura 4.37 Diagramación de la hoja.



Fuente: (Espin, 2018)

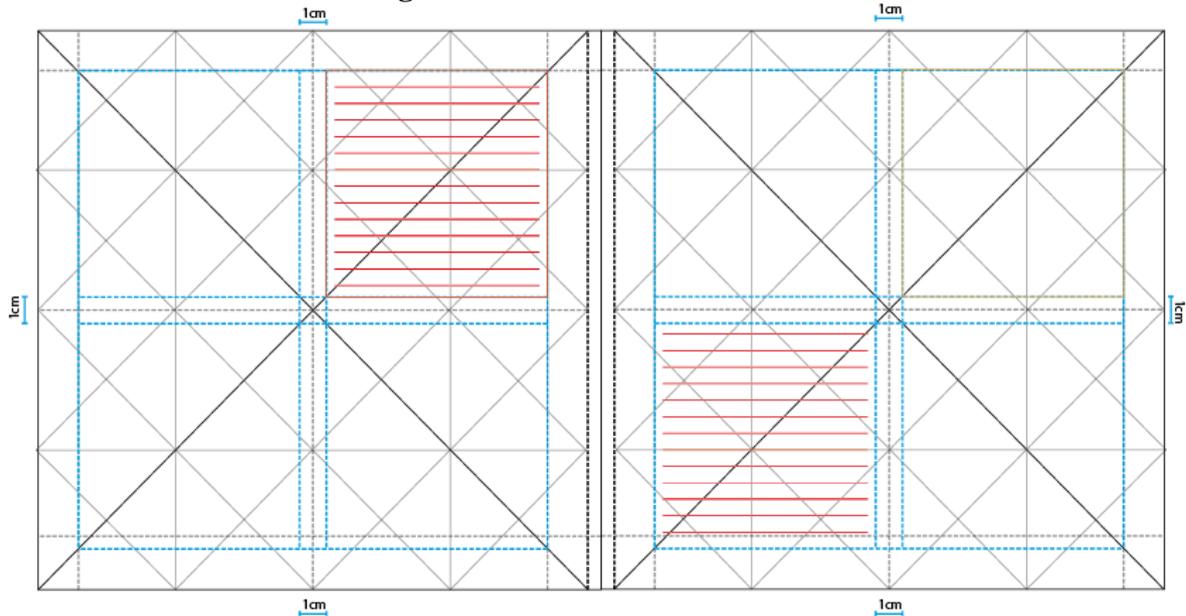
4.7.15. Maquetación

La maquetación va de la mano con los principios del diseño: composición, conceptos tipográficos y color. Básicamente es adecuar los elementos compositivos en la página considerando el ordenamiento armónico de dichos elementos generando un peso visual u orden jerárquico para no caer en una discordancia visual, en otras palabras que sea agradable a la vista y fácil de leer.

4.7.16. Maquetación de textos

Los textos están colocados en base a una columna en cada carilla de hoja, dejando más espacio para la ilustración.

Figura 4.38 Columna de textos.



Fuente: (Espin, 2018)

El texto para las páginas surge de la historia que se recopiló anteriormente, colocándolo respectivamente en su casillero de texto.

Figura 4.39 Textos sobre ilustraciones.

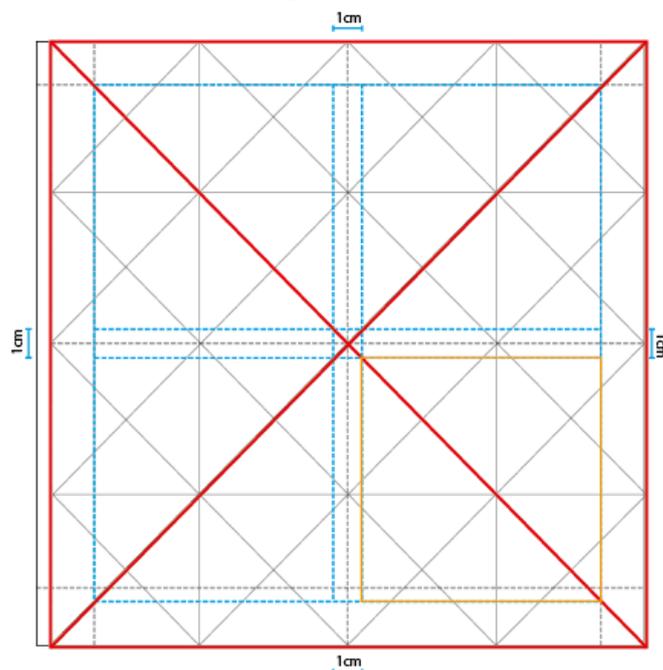


Fuente: (Espin, 2018)

4.7.17. Maquetación de ilustraciones

Las ilustraciones tienen como propósito transmitir información óptica según sea el contenido textual del libro, las ilustraciones a diferencia del texto no utilizan bloques o columnas ya que estas ocupan todo el espacio de trabajo.

Figura 4.40 Maquetación de ilustraciones



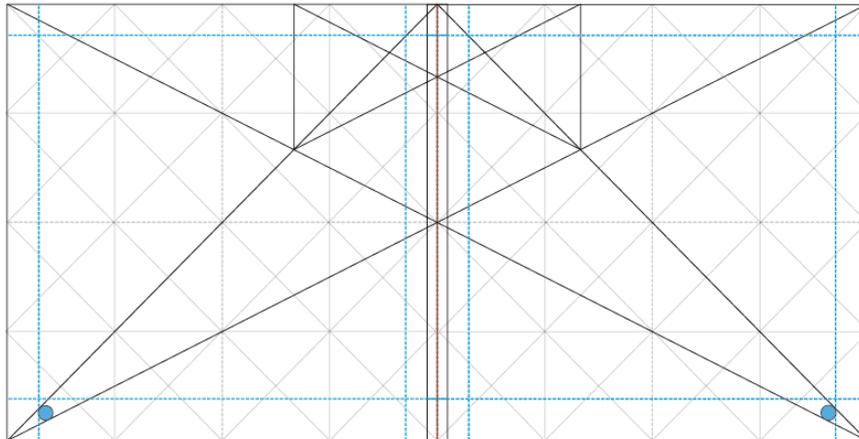
Fuente: (Espin, 2018)

4.7.18. Maquetación de la numeración

Para la diagramación de la numeración es necesario utilizar la metodología de Villard de Honnecourt quien desarrollo divisiones geométricas del espacio de composición permitiendo que cualquier formato pueda subdividirse.

Este elemento nos permite guiarnos numéricamente en que sección del libro nos encontremos según su índice, es muy importante tener en cuenta colocar este elemento correctamente en la diagramación. También hay que tener en cuenta que se debe tratar que los números de las páginas sean lo más legible al hojear un libro pero a la vez que no desvíen la atención de la lectura.

Figura 4.41 Numeración en el diagrama de Villard de Honnecourt



Fuente: (Espin, 2018)

Figura 4.42 Diagrama para la numeración.



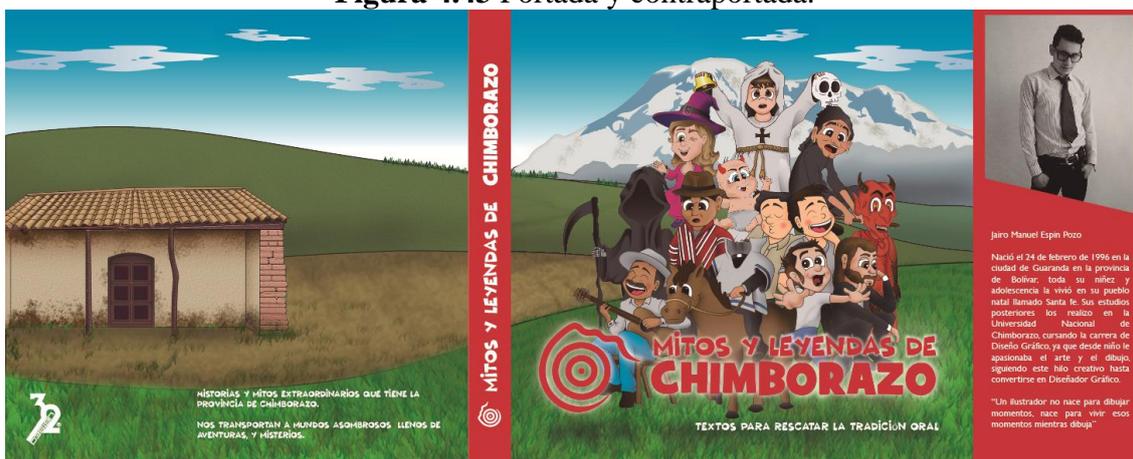
Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

4.7.19. Portada y contra portada

Para la portada se eligió un popurrí de los personajes que protagonizan las historias, complementado por el logotipo del libro “Mitos y leyendas de Chimborazo”. Para la contraportada se concibió la imagen de la iglesia la Balbanera siendo esta construcción la primera iglesia de la provincia, y de fondo se presenta al volcán Chimborazo icono indiscutible de toda la provincia.

Como complemento, el autor de la tesis decidió escribir su biografía en la portada interna del libro.

Figura 4.43 Portada y contraportada.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

4.7.20. Validación en Focus Group

Dicha validación se realizó el día miércoles 20 de junio del 2018, con la ayuda de 12 niños de 6 a 9 años de edad de ambos sexos de la unidad educativa 23 de abril, con el fin de determinar el análisis preliminar del diseño, dimensión y composición del libro, para establecer falencias en cuanto a redacción y comprensión y a la vez conocer su reacción a la estructuración, maquetación y diseño de las ilustraciones y texto.

Estudio 1:

En el primer estudio se utilizó como herramienta impresiones textuales de la leyenda (La bruja de chambo), la familia tipográfica para dichas impresiones variaron en 3 opciones con 3 distintos tamaños (pts). Las 3 variantes tipográficas que se utilizaron fueron:

- Century (Titulo) de 24pt / Antioque Olive (Cuerpo de texto) de 14, 18 y 22 pts.
- Bembo (Titulo) de 24 pt / Helvetica Ce 55 Roman (Cuerpo texto) de 14, 18 y 22 pts.
- Garamond Bold (Titulo) de 24pt / Gill Sans MT Olive (Cuerpo texto) de 14, 18 y 22 pts.

Presentadas las variantes tipográficas se les procedió a explicar el propósito del estudio y se analizaron las reacciones, críticas y comentarios que los niños efectuaban durante el ejercicio.

Dicho taller duro media hora y se generaron las siguientes conclusiones:

1. Los niños no tuvieron reacciones negativas a textos pequeños
2. La lectura fue normal en todas las fuentes tipográficas que se presento
3. Prefirieron la familia tipográfica pequeña por que ocupaba menos espacio en la hoja
4. Tuvieron una lectura más rápida en la familia tipográfica (Gill sans Mt)
5. La familia que más les agrado fue la (Gill sans Mt 14pt)

Figura 4.44: Focus Group niños de 6 a 9 años





Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Estudio 2:

En el segundo estudio se utilizó como herramienta libros con diferentes dimensiones con el fin de analizar la maniobrabilidad y ergonomía de cada uno de estos productos editoriales hacia los niños para determinar cuál es el óptimo en relación a la morfología de sus manos.

Los libros que se utilizaron como referencia para el taller fueron:

- Título: El Arcoíris de *Minnie*
 Autor: Sheila Seeny Higginson
 Dimensiones: 21 x 21 cm

Figura 4.45 El arcoíris de *Minnie*



Fuente: Sheila Seeny Higginson

- Título: El Fantástico Mundo de los duendes
 Autor: Alejandra Erbiti
 Dimensiones: 24.5 x 34.5 cm

Figura 4.46 El fantástico mundo de los duendes.



Fuente: Alejandra Erbiti

- Título: Mi cuaderno mágico
Autor: Gemema Gallarth
Dimensiones: 19 x 19 cm

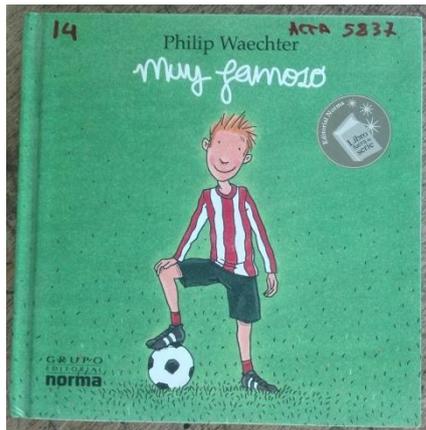
Figura 4.47 Mi cuaderno mágico.



Autor: Gemema Gallarth

- Título: Muy famoso
Autor: Philip Waechter
Dimensiones: 15.5 x 15.5

Figura 4.48 Muy famoso



Fuente: Philip Waechter

Este taller tuvo una duración de 5 minutos y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

1. A primera vista les atrajo mucho el libro “El fantástico mundo de los duendes” por el colorido de su portada y por su material duro.
2. La manipulación del libro anteriormente mencionado no era la óptima para los niños debido a la su dimensión y peso, debido a esto se requería de una mesa donde apoyar el material editorial para su lectura.
3. Según la observación el libro que mejor pudieron manipular fue el de “El Arcoíris de Minnie” con dimensiones de 21 x21 cm, influyó también la ligereza de su portada y a la suavidad de sus hojas.
4. El libro “Mi cuaderno mágico” de 19 x 19 cm, a pesar de tener unas dimensiones muy parecidas al libro “El Arcoíris de Minnie”, tampoco fue de fácil maniobrabilidad y ergonomía a las manos de los niños ya que debido al material suave de la portada, las hojas internas caían fácilmente por la gravedad, dificultando la lectura, debido a esto fue necesario el apoyo de una mesa.

Figura 4.49: Focus Group de 6 a 9 años dimensiones.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Estudio 3:

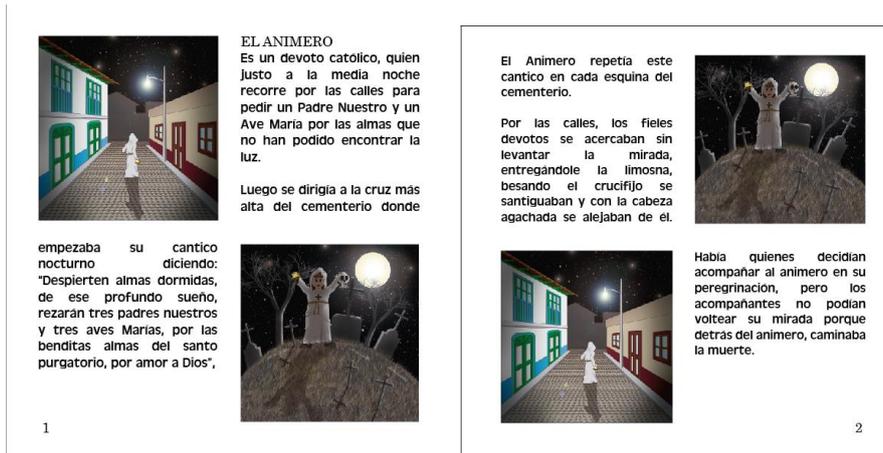
En el tercer estudio se utilizó como herramienta dos variantes de composición y maquetación en donde la primera variante hace uso de columnas tanto para texto como para imágenes, y la segunda variante utiliza la misma columna para texto pero la imagen ocupa todo el espacio de trabajo.

Se explicó el propósito de dicho estudio y se analizaron las reacciones y preferencias que los niños denotaban en el transcurso de este ejercicio.

El estudio tuvo una duración de 5 minutos y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

1. A primera vista les agradó la forma de maquetación que ocupa toda la hoja debido a que el dibujo es más grande.
2. Del total de niños presentes en el focus Group solo 2 eligieron la maquetación de columnas tanto como para texto e imágenes.

Figura 4.50: Composición por columnas.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Figura 4.51 Composición por columnas y espacio de trabajo.



Fuente: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Figura 4.52 Focus Group a niños por estilo de ilustración



Autor: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Estudio 4:

El cuarto estudio se utilizó como herramienta la plantilla de los personajes principales de los mitos y leyendas de los 10 cantones de Chimborazo, para que los niños puedan observar el estilo de ilustración que se maneja.

Se explicó el fin de dicho estudio y se recepto los comentarios y sugerencias que los niños hacían en base a las ilustraciones presentadas.

El taller tuvo una duración de 5 minutos y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

1. Todos los personajes presentados fueron del agrado de los niños.
2. El personaje que más llamo la atención a los niños fue el de “El diablo crecido”.
3. El personaje que más llamo la atención de las niñas fue el de “Las voladoras”.

Figura 4.53 Focus Group niños de 6 a 9 años personajes.



Autor: Jairo (Espin, Ilustraciones, 2018)

Conclusión del *Focus Group*

Como conclusión del Focus Group se observó que los niños de 6 a 9 años tienen un buen hábito de lectura ya que no se presentó inconvenientes con las familias tipográficas planteadas pero sí tuvieron preferencias por la familia tipográfica (Gill sans Mt 14pt) e incluso su lectura fue más rápida con dicha tipografía.

En cuanto a maniobrabilidad se trata se observó que la mejor dimensión de un libro sería de 21 x 21 cm en base a la morfología de las manos infantiles pero sin dejar de lado los materiales, estos deben ser ni muy duros ni pesados ni muy suaves y frágiles.

En composición y maquetación de elementos los niños prefirieron que la ilustración ocupe todo el espacio de trabajo ya que de esta manera pueden observar mejor la imagen y les atrae la atención incentivándolos a leer de qué trata.

Por ultimo las ilustraciones de los personajes principales planteadas a los niños fueron de su total y completo agrado, e incluso llegando a ser unos favoritos de otros.

4.8. Causa material

Los materiales se definen por la característica física que le queremos dar al arte final, en primera instancia se determinó que el producto editorial se presentara como un soporte físico bajo la sustentación de la preferencia de los niños según las encuestas que se realizó, la sujeción de las hojas de dicho producto editorial será empastado debido a la cantidad de hojas y a la durabilidad que este brinda.

4.8.1. Características de impresión

Portada/ Contra portada

- Tipo de papel con el que se va a trabajar: Couche de 150 gramos.
- Cartón interior para pasta dura: Cartón gris de 400 gramos.
- dimensiones de papel en centímetros: 42,3 cm x 22 cm

La portada de un libro es el anclaje para incentivar a leer su contenido, dicha portada debe ser clara, concisa y estética, y si hablamos de niños, aquí es donde debemos dar mayor énfasis al diseño ya que debe atraer a dicho público objetivo para su posterior lectura, se utilizara un papel Couché ya que al tener una superficie con brillo de manera automática resalta los colores y contrastes.

Páginas interiores

- Tipo de papel: Couche de 150 gramos.
- Dimensiones del papel: 21centímetros x 21centímetros

(Kapr, 2008) “El formato obedece al tipo y al tamaño de las ilustraciones”. Debido a que el tamaño de las ilustraciones son de formato grande lo óptimo para un libro ilustrado dirigido hacia niños sería utilizar un formato cuadrado de 21 x 21, además que cumple con la ergonomía adecuada ya que tiene un tamaño óptimo para la mano del niño de 6 a 9 años saliéndose de los formatos convencionales.

Papel Couché

También llamado papel estucado o satinado, dicho papel es uno de los más utilizados en la industria gráfica ya que es el que mejor calidad presenta en la impresión debido a su capa superficial a base de caolín, calcio, látex y otros aditivos. Dichos elementos permiten que la superficie del papel sea liza y uniforme proporcionando un excelente acabado.

Papel Couché L1 y L2

(Carolina, 2016) “Estos términos se refieren al número de caras del producto en que la capa se aplica...” Esto quiere decir que cuando la capa es cubierta por ambas caras del papel se lo denomina L2, esto es muy utilizado para productos impresos a doble cara como *flyers* y libros. En caso de productos impresos a una cara como pegatinas, posters, afiches etc, la capa es aplicada solo a una cara y por esto se lo denomina L1.

Papel couché brillo

(Carolina, 2016) “Es perfecto para productos con imágenes porque, como tiene un brillo satinado, los colores impresos tienen vida. Este tipo de papel refleja mucho la luz y eso puede dificultar la lectura, aunque dependa también del material gráfico y del gramaje”. Para que la tipografía sea legible y no se pierda debido al brillo del papel tendrá un contraste significativo y se utilizara un gramaje que favorezca a la lectura. Los artes impresos que utilizan este tipo de papel son las invitaciones, o tarjetas de agradecimiento.

4.9. Causa técnica

4.9.1. Software

Adobe Photoshop: Permite ordenar el arte por capas, además que ayuda a la ilustración a dar más efectos como mejorar las sombras, mezcla de colores, colocar texturas, luces etc.

Adobe Illustrator: Ayuda a vectorizar la ilustración que tenemos sobre el papel además que nos permite diagramar la composición de la página.

4.9.2. Hardware

Computador: El más necesario para poder generar la información y las ilustraciones por medio de sus respectivos programas.

Escáner: Para el respectivo escaneo de los bocetos que se realiza a mano.

Cámara fotográfica: Para la captura de imágenes que sirvan como referencia visual de los lugares donde ocurrieron los supuestos sucesos y de sus personajes se hubieran referencias visuales.

Cámara de video y audio: Para la respectiva recolección de información audiovisual de los sacerdotes, historiadores, y personas que conocen del tema.

Impresión Offset: La ventaja de este tipo de impresión es que sus costos no son muy elevados y tienen un excelente acabado

Costos de producción

Se ejecutó un costo que se aproxima al valor de los materiales utilizados en el producto editorial, en base a 49.074 ejemplares, los cuales responden al porcentaje total de niños de 5 a 9 años que habitan en la provincia de Chimborazo.

Tabla 4.2: Costos de producción.

PROFORMA / COSTO DE PRODUCCIÓN			
CANT	DETALLE	PRECIO UNIT	PRECIO TOTAL
49074	Cuento ilustrado “Mitos y leyendas de Chimborazo” Portada <ul style="list-style-type: none"> • Impresión offset full color tiro y retiro, tamaño de papel 21 x 21, papel couche de 150gr, pasta dura cartón gris de 400gr. Paginas internas <ul style="list-style-type: none"> • Impresión offset full color tiro y retiro, tamaño de papel 21 x 21, papel couche de 150gr. 	\$ 6,00	294.420,00
		Subtotal	294.420,00
		IVA 14%	412.219,22
		Total	335.641,22

Fuente: (Espin, 2018)

Tabla 4.3 Costo de ilustración y diagramación.

CANT	DETALLE	PRECIO UNIT	PRECIO TOTAL
	Diseño y diagramación -Títulos de las historias -73 páginas de diagramación		200,00
1870 horas	Ilustraciones -Bocetos -Portada/ contraportada -68 ilustraciones de páginas internas	\$8,00 x hoja	584,00
		TOTAL	780,00

Fuente: (Espin, 2018)

Valor de ilustración + precio de impresión:

780,00 + 335.641,22 = **781.421,00**

Precio de producción:

\$6,00

Precio sugerido de venta al público c/u:

\$10,00

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES

Mediante los distintos instrumentos de evaluación que se implementaron para el desarrollo de la investigación se determinó que existe un escaso conocimiento sobre los mitos y leyendas religiosos de la provincia de Chimborazo, tal desconocimiento recae en adultos pero principalmente en niñas y niños debido a que hay muy pocos productos editoriales que traten del tema, de igual manera influye mucho la falta de interés que el target posee.

Como se mencionó, en la provincia de Chimborazo existen escasos productos editoriales que traten el tema de los mitos y leyendas religiosas, debido a esto es menester implementar una pieza gráfica que contenga información confiable en base a fuentes bibliográficas y opiniones de historiadores y padres, con el fin de diagramar un producto editorial ilustrado dirigido para niños y niñas ya que servirá como un material de aprendizaje para mejorar la lectura.

Durante el proceso se pudieron aplicar conocimientos que se obtuvieron dentro de la carrera de Diseño Gráfico y conocimientos propios del autor de la tesis en lo que se refiere a ilustración. Para definir un estilo adecuado de ilustración fue menester una investigación que abarque aspectos como la técnica, el estilo, además que los formatos, cromática y la tipografía responden a la preferencia del público objetivo según los datos arrojados de las encuestas. El formato que predominó en la preferencia de el target evaluado fue el de 21 x 21 cm teniendo en cuenta que es novedoso excluyéndose de lo convencional.

En cuanto a la metodología para la caracterización de los personajes, se evaluó el proyecto ATIKUX que desplegó un trabajo de ilustración inspirado en las fiestas y tradiciones populares de Nariño, Colombia, dicho proyecto presenta una serie de pasos a seguir para concebir una ilustración. Basándose en la metodología de ATIKUX y el proceso propio del autor se generó una metodología que se presentó en la investigación y que es visible en la propuesta.

Las historias que se presentan en la pieza gráfica fueron recabadas en bibliografías y opiniones de historiadores y padres que habitan en los lugares donde sucede la historia.

Como conclusión se obtuvo de resultado el diseño y producción de un ejemplar impreso, aceptado por el público objetivo ya que ayuda a fortalecer la cultura de la tradición oral de Chimborazo y a la vez ayuda en la lectura de niños y niñas, aprendiendo de una manera agradable y divertida.

6. RECOMENDACIONES

La ilustración es un campo donde el ilustrador explota su creatividad para dar un mensaje o resolver una necesidad, por lo que se debe tomar con mucha seriedad ya que se necesita de una ardua investigación, de igual forma es importante que la gente sepa que el trabajo no es complejo sino al contrario se asumen retos divertidos.

Es muy importante despertar el interés de la ciudadanía en este ámbito ya que se generarán nuevos aspirantes al mundo de la ilustración de esta manera se fortalecerá dicha profesión en la provincia. Se recomienda a la carrera de diseño gráfico de la universidad nacional de Chimborazo que implementen ferias, cursos, concursos donde genere interés a las personas para involucrarlos en este ámbito.

Se recomienda utilizar el material presentado para que sirva de orientación a un proyecto de similares características. El desarrollo de la propuesta consta de diez historias teniendo en cuenta que hay muchas más por indagar y conocer en la provincia, por lo que se recomienda seguir como un modo de proyecto para la recopilación de otras diez historias siendo ese el tomo dos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Arispe, M. S. (2005). *Lectura de imágenes: Los niños interpretan textos visuales*. Mexico: Anaya.
- Bartolomé, L. L. (27 de 07 de 2015). *DIBUJO TÉCNICO.COM*. Recuperado el 25 de 04 de 2018, de DIBUJO TÉCNICO. COM:
<http://www.dibujotecnico.com/formatos-normalizados/>
- Bishop, F. (2006). *DIBUJAR COMICS*. Barcelona: TASCHEN BENEDIKT.
- Blume, H. T. (1992). Guía completa de ilustración y diseño técnicas y materiales. En H. T. Blume, *Guía completa de ilustración y diseño técnicas y materiales* (pág. 3). Madrid: Chartwell Bookx.
- Bravo, C. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra:
<https://www.youtube.com/watch?v=MIL4p-EL0oU>
- Bravo, L. (23 de 04 de 2014). *Agencia Andes*. Recuperado el 03 de 05 de 2018, de Ecuador mantiene un bajo hábito de lectura:
<http://www.andes.info.ec/es/noticias/dia-mundial-libro-ecuador-mantiene-bajo-habitolectura>.
- Cardenas, R. (20 de 07 de 2014). Leyenda de la Muerte. (I. T. Valverde, Entrevistador)
- Carolina. (6 de Mayo de 2016). *BLOG DE 360IMPRIMIR*. Recuperado el 19 de 06 de 2018, de BLOG DE 360IMPRIMIR: <http://blog.360imprimir.es/papel-couche-todo-lo-que-precisa-saber/>
- Carvajal & Corral, C. S. (20 de Julio de 2014). ESTRATEGIA GRÁFICA PARA INCENTIVAR LA LECTURA DE OBRAS RIOBAMBEÑAS EN NIÑOS DE 5TO. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Tesis*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: ESPOCH.
- Castelo, L. (23 de Marzo de 2018). Leyenda del Guagua Ñaco. (J. Espin, Entrevistador)
- Chávez, L. R. (1998). *Leyendas y tradiciones de Pallatanga*. Riobamba: Grafioffset s.f.
- Colomer. (2005). Andar entre libros. . En Colomer, *Andar entre libros*. (pág. 77). Mexico: Fondo de Cultura Económica. .
- Coronel, R. (2015). *Poder local entre la Colonia y la República. Riobamba, 1750 – 1812*. Riobamba: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Corteo. (3 de 04 de 2011). *Hijos del Chimborazo...Cuentos, Mitos y Leyendas*. Recuperado el 09 de 05 de 2018, de Hijos del Chimborazo...Cuentos, Mitos y Leyendas:
<http://tradicionalchimborazo.blogspot.com/2011/04/descabezado.html>
- Cuadrado, J. H. (2004). Historia de Chambo la despensa del Ecuador. En J. H. Cuadrado, *Historia de Chambo la despensa del Ecuador* (págs. 315 - 316). Chambo: Dioces de Chimborazo.
- Cuenca, V. (23 de Marzo de 2017). ILUSTRACIÓN BIOGRÁFICA DE PERSONAJES CÉLEBRES DE RIOBAMBA. *Tesis*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: UNACH.
- DABNER, D. (2005). Diseño Gráfico, Fundamentos y prácticas. En S. S. DABNER DAVID, *Diseño Gráfico, Fundamentos y prácticas*. (pág. 26). Barcelona: Editorial Blume.
- Delgado, L. (12 de 04 de 2008). *Mundo negociable*. Recuperado el 25 de 04 de 2018, de Mundo negociable: <http://mundonegociable.blogspot.com/2010/02/12-la-ilustracion-actual-su-importancia.html>

- DokuArt. (18 de 08 de 2012). *La ilustración en los libros infantiles*. Recuperado el 25 de 04 de 2018, de Artium: <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>
- Educando_rd. (14 de Septiembre de 2005). *Educando*. Recuperado el 05 de Febrero de 2018, de <http://www.educando.edu.do>:
<http://www.educando.edu.do/articulos/familia/influencia-de-los-medios-los-de-comunicacin-en-niosas/>
- Esperon, J. L. (27 de 02 de 2014). *Historia del diseño industrial*. Recuperado el 08 de 05 de 2018, de Historia del diseño industrial: <http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2014/02/die-gute-form.html>
- Espin, J. (12 de Julio de 2018). Ilustraciones. Guaranda, Bolívar, Ecuador: Personal.
- Espin, J. (20 de Junio de 2018). Ilustraciones. Guaranda, Bolívar, Ecuador: Personal.
- Fanlo, Á. (2011). *Desarrollo de un proyecto gráfico (2ª edición ed.)*. Barcelona: Index Book S.L.
- Flores, J. (30 de 07 de 2014). *Webs a 100*. Recuperado el 17 de 05 de 2018, de Psicología de la tipografía: <https://www.websa100.com/blog/psicologia-de-la-tipografia/>
- Flores, R. A. (2013). *Erase una vez... Manual tipográfico para cuentos de niños*. Puerto Rico: Escuela de Puerto Rico.
- Fotonostra. (2008). *La tipografía y su evolución*. Recuperado el 27 de 04 de 2018, de La tipografía y su evolución: <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.html>.
- Garcia, E. A. (2003). *Cuentos populares y mitos Indigenas del Ecuador*. Quito: Multicolor.
- García, G. (04 de 04 de 2018). Las voladoras de Alausí. (J. Espin, Entrevistador)
- Ghinaglia, D. (25 de 01 de 2010). *Taller de diseño editorial*. Recuperado el 25 de 04 de 2018, de Taller de diseño editorial Entre corondeles y tipos: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-121.pdf
- Gonzalez, E. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra: <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Hola.com. (26 de 02 de 2015). *Hola.com*. Recuperado el 07 de 05 de 2018, de Hola.com: <https://www.hola.com/ninos/2015022677095/libros-infantiles-futuro/>
- Hulsey, K. C. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra: <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Iberlibro.com. (12 de 03 de 2012). *Entre libros y letras*. Recuperado el 07 de 05 de 2018, de Entre libros y letras: <https://www.iberlibro.com/blog/index.php/2013/11/20/breve-historia-de-la-literatura-infantil/>
- Ilustra. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 25 de 04 de 2018, de Ilustra: <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Iturralde, G. (22 de 01 de 2018). Decadencia en los mitos religiosos de Chimborazo. (J. Espin, Entrevistador)
- Kapr, A. (12 de 02 de 2008). *101 reglas para el diseño de libros*. Recuperado el 25 de 04 de 2018, de 101 reglas para el diseño de libros: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas_diseno.pdf
- Kruk, A. (12 de 06 de 2010). *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*. Recuperado el 27 de 04 de 2018, de Tratamiento tipografico de los libros infantiles: http://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles

- La_percepción_visual. (14 de 06 de 2010). *Universidad de Valencia*. Recuperado el 12 de 05 de 2018, de La percepción visual:
<https://www.uv.es/asamar4/exelearning/index.html>
- Lacunza, E. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra:
<https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Lata, Z. (10 de 12 de 2015). *Canton Chunchi*. Recuperado el 09 de 05 de 2018, de Canton Chunchi: <http://cantonchunchizl.blogspot.com/2015/12/leyesdas-de-chunchi.html>
- Leone, G. (24 de 05 de 2012). *Guillermo Leone*. Recuperado el 14 de 05 de 2018, de Leyes de la gestalt: <https://guillermoleone.com.ar/2012/05/24/leyes-de-la-gestalt/>
- Lobo, I. T. (12 de 07 de 2014). *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. Recuperado el 07 de 05 de 2018, de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes:
http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/grandes-tendencias-autores-y-obras-de-la-narrativa-infantil-y-juvenil-espaola-actual-0/html/003f5208-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- Magán, P. M. (24 de Febrero de 2008). *El cuento de tradición oral y el cuento literario. De la narración a la lectura*. Barcelona: Alicante. Recuperado el 05 de febrero de 2018, de cervantesvirtual.com: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-cuento-de-tradicion-oral-y-el-cuento-literario-de-la-narracion-a-la-lectura--0/html/673d9489-8bd2-4b3c-afcf-f93ab90342af_7.html
- Micaela. (18 de 08 de 2017). *Psicología del color*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Psicología del color: <http://www.psicologiadelcolor.es/articulos/psicologia-del-color-en-los-ninos-dibujos/>
- Navarro, M. (2012). *Procesos y técnicas creativas*. México: Red Tercer Milenio.
- Ortega, R. (20 de 07 de 2014). *Universidad de Palermo*. Recuperado el 29 de 04 de 2018, de Actas de diseño N°17:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10285&id_libro=485
- Pepo. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra:
<https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Pieron. (1986). *Proyecto de innovación docente*. Recuperado el 2017, de Proyecto de innovación docente:
http://www.ugr.es/~rescate/practicum/el_m_todo_de_observaci_n.htm
- Rams, D. (13 de 10 de 2017). Principios del buen diseño. (P. Kretschmer, Entrevistador)
- Rojas, N. (2010). abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. En N. Rojas, *La ilustración infantil* (págs. 43-46). Revista infancias imágenes.
- Romero, R. (18 de 04 de 2016). *Taller de ilustración gráfica*. Recuperado el 28 de 04 de 2018, de Universidad de Londres.:
<http://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Grafico/QT/>
- Royo, L. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra:
<https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Ruiz, J. C. (10 de 10 de 2010). *pancholassoilustracion*. Recuperado el 12 de 05 de 2018, de Archive for the 'leyes Gestalt' Category:
<https://pancholassoilustracion.wordpress.com/category/leyes-gestalt/>
- Russel, K. (15 de 02 de 2016). *Ilustra*. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de Ilustra:
<https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño "Manual de estilo para diseñadores gráficos"*. Barcelona: GUSTAVO GIL.

- Scott, R. G. (1977). *Fundamentos del Diseño (11ª edición ed.)*. Buenos Aires, Argentina: Victor Lerú S.A.
- Solórzano, J. (14 de 04 de 2018). El animero de Penipe. (J. Espin, Entrevistador) Obtenido de “ESTRATEGIA GRÁFICA PARA INCENTIVAR LA LECTURA DE OBRAS RIOBAMBEÑAS EN.
- Teràn & Valverde, I. J. (20 de Julio de 2014). Recopilaciòn de leyendas de la provicia de Chimborazo en una serie de libros digitales infantiles. *Tesis*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: ESPOCH.
- Twemlow, A. (2007). *¿Qué es el diseño gráfico? 2*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L.
- Wigan, M. (2007). *Pensar visualmente*. Barcelona. España: Gili, S.L.
- YALLEGAMOSEC. (08 de 09 de 2015). *Ya llegamos Magazine*. Recuperado el 09 de 05 de 2018, de Leyenda de la Laguna de Colta: <https://yallegamosmagazine.wordpress.com/2015/09/08/leyenda-de-la-laguna-de-colta/>
- Ycaza, R. (2009). *Leyendas del Ecuador*. Quito: Pampa Editorial.
- Zappaterra, Y. (2007). *Diseño Editorial Periódicos y Revistas*. Barcelona España: Gustavo Gili.
- Zeegen, L. (2006). Principios de ilustración. En L. Zeegen, *Principios de ilustración* (pág. 17). Barcelona: Gustavo Gili.

8. ANEXOS

8.1. Guión estructurado para entrevistas



ENTREVISTA (PÁRROCO, SACERDOTE)

La presente entrevista tiene como objetivo determinar el mito religioso más relevante de cada catón de la provincia de Chimborazo, con la finalidad de proponer un producto editorial ilustrado para niños.

De antemano agradezco su aceptación y colaboración para responder este cuestionario.

I: DATOS DEL ENTREVISTADO

- **Nombres y Apellidos:** _____
- **Edad:** _____
- **Ciudad:** _____
- **Formación Profesional:** _____

II: BANCO DE PREGUNTAS

- 1) ¿Cómo define usted el término (Tradición oral) *“Se define a la tradición oral como todas aquellas expresiones culturales que se transmiten de generación en generación y que tienen el propósito de difundir conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones. Forma parte del patrimonio inmaterial de una comunidad y se puede manifestar a través de diferentes formas habladas, como cantos populares, cuentos, mitos, leyendas, poesía, etc... (Magán, 2014),*

- 2) ¿Este cantón tiene un mito religioso?
- 3) ¿De los habitantes de este cantón cuantas personas considera usted que conocen sobre los mitos autóctonos de esta localidad?
- 4) ¿Cuál cree que es el factor para que la población desconozca sobre los mitos religiosos de este cantón?
- 5) ¿Qué medios se utilizan para publicitar o informar sobre los mitos religiosos de este cantón?
- 6)
- 7) ¿El cantón cuenta con un programa educacional sobre los mitos religiosos?
- 8) ¿Qué recursos recomendaría usted para fortalecer la cultura y tradición oral de Chimborazo?
- 9) ¿Considera usted que la ilustración es un recurso efectivo para la divulgación de mitos religiosos?
- 10) ¿Que consideraciones se debería tener al momento de ilustrar mitos con fines de difusión cultural?
- 11) ¿En dónde se puede encontrar datos bibliográficos confiables sobre los mitos religiosos de este cantón?
- 12) ¿Ha encontrado o cuenta con alguna referencia gráfica de dichos mitos religiosos?
- 13) ¿Considera importante contar con información bibliográfica sobre los mitos religiosos del cantón?
- 14) ¿Considera usted que es importante implementar los mitos religiosos en la educación infantil?
- 15) ¿Desde qué edad considera la ideal para enseñar sobre los mitos religiosos de la provincia de Chimborazo?
- 16) ¿Conoce sobre algún soporte editorial donde se muestre dichos mitos religiosos ya sea propias del cantón o de la provincia?
- 17) ¿Considera importante contar con un producto editorial ilustrado para la enseñanza de los mitos religiosos de Chimborazo?

- 18) ¿Considera que el uso de imágenes ilustradas ayudaría a comprender de mejor manera la lectura en el público infantil?
- 19) ¿Considera que dicho soporte editorial ayudaría a fomentar la identidad cultural religiosa del cantón?
- 20) ¿Cómo sugiere que se conforme la lectura que va dirigida hacia los niños de 6 a 12 años?
- () Solo texto
- () Solo imágenes
- () Más imagen que texto
- () Más texto que imagen
- () Igual cantidad de texto e imagen
- 21) Cuénteme sobre un mito religioso, de preferencia el que sea más relevante de este cantón por favor

Gracias por su colaboración.

8.2. Guión estructurado para encuestas



NIÑOS ENCUESTA -

Objetivo: Identificar el nivel de conocimiento sobre los mitos religiosos, autóctonos de los cantones de Chimborazo.

Le agradezco por su valiosa colaboración para responder las siguientes preguntas, pues la presente encuesta está destinada a determinar la relación entre los niños con la lectura y el aprendizaje de mitos religiosos de los cantones de Chimborazo utilizando ilustraciones como recurso didáctico para la mayor comprensión de la lectura.

Solicito de la manera más comedida responder con la mayor sinceridad, todos los datos que proporcione serán confidenciales como lo exigen las normas éticas dentro de la presente investigación científica. De antemano quedo muy agradecido por su colaboración.

Indicación: Marque con una (X) dentro del cuadro la alternativa que mejor le parezca.

ENCUESTADO

EDAD		
TIPO DE RELIGIÓN		
GÉNERO	Masculino <input type="checkbox"/>	Femenino <input type="checkbox"/>

II: BANCO DE PREGUNTAS

¿Con qué frecuencia le gusta leer?

Poco () Medianamente () Mucho ()

¿Por qué?: _____

¿Le interesan a usted los mitos religiosos de la provincia de Chimborazo?

Sí () Medianamente () No ()

3. ¿Qué género de lectura prefiere?

() Noticias

() Tiras cómicas

() Historietas

() Cuentos – Mitos

Otro:

¿Conoce algún mito religioso de la provincia de Chimborazo?

Sí () No ()

Cite los mitos que conoce:

¿Le gustaría que se transmitieran estos mitos por medio de libros ilustrados infantiles?

Sí () No ()

6. ¿En qué soporte prefiere leer?

() Físico (Textos en revistas, impresos)

() Digital (Textos en tablets o celulares)

¿Por qué?: _____

7. ¿Qué le motivaría a leer un libro ilustrado sobre mitos religiosos de Chimborazo?

Su historia () Conocer el personaje () La cultura religiosa de la época
()

8. ¿Cómo le gusta que este conformada una lectura?

() Solo imágenes

() Solo texto

() Bastantes imágenes y poco texto

() Bastante texto y pocas imágenes

() Igual cantidad de imágenes e igual cantidad de texto

¿Si se generara un libro con los mitos religiosos de cada cantón de la provincia de Chimborazo estaría dispuesto a adquirirlo?

Sí ()

No ()

Mencione seis colores que a usted más le guste

- 1º _____
- 2º _____
- 3º _____
- 4º _____
- 5º _____
- 6º _____

Gracias por su colaboración.

8.3. Ficha de observación



Ficha de observación a niños

: Ficha de observación a niños

Observador:	Jairo Espin
Ciudad:	Riobamba
Unidad Educativa observada:	San Felipe Neri
Dirección:	Juan de Velazco y Orozco
Grado:	Quinto "A" Sexto "A" Séptimo "A" Octavo "A", "B"
Área:	Estudios Sociales
Profesores encargados:	Lic. Angala Cevallos Lic. Dolores Falconi Lic. Lissette Naranjo
Fecha:	05-04-2018



TEMA	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	CUANTOS	OBSERVACIONES
"DISEÑAR CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO."	Institución	Adecuados instrumentos gráficos de aprendizaje para los estudiantes en el aula	x			
	Biblioteca Unidad Educativa	Cuenta con material bibliográfico ilustrado	x			



8.4. Pieza grafica finalizada.

