



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

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS
DE RIOBAMBA CON REALIDAD AUMENTADA QUE FOMENTE
LA LECTURA INFANTIL

AUTORES:

ROMÁN LECARO JIMMY HAROLD

VÉLEZ CANO JORGE LUIS

TUTOR:

Ms.C. WILLIAM JAVIER QUEVEDO TUMAILLI

RIOBAMBA-ECUADOR

2019

FIRMAS DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación, del proyecto **“ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE RIOBAMBA CON REALIDAD AUMENTADA QUE FOMENTE LA LECTURA INFANTIL”**. Presentado por Román Lecaro Jimmy Harold y Vélez Cano Jorge Luis dirigido por el Arq. William Quevedo.

Una vez revisado el informe de proyecto de investigación con fines de graduación, en el cual se ha constado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remito la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Por la constancia de lo expuesto firman:

Lic. Pablo Rosas Mg.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



FIRMA

Lic. Jorge Ibarra Loza Msc.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

Lic. Mariela Samaniego Msc.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

Arq. William Quevedo Tumailli Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

CERTIFICADO DE TUTORIA

Yo, Quevedo William tutor de tesis y docente de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. CERTIFICO que en el presente trabajo con el tema **“ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE RIOBAMBA CON REALIDAD AUMENTADA QUE FOMENTE LA LECTURA INFANTIL”**. De autoría de los señores **Román Lecaro Jimmy Harold** portador de la C.C. **060454236-5**, y **Vélez Cano Jorge Luis** portador de la C.C. **172345677-6** ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación. El citado trabajo cumple el 100% con los requisitos metodológicos y requerimientos exigidos por las normas generales para la graduación, de tal virtud autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.

Riobamba 10 de julio de 2019




Arq. William Quevedo
TUTOR DE TESIS



CERTIFICACIÓN

Que, **ROMÁN LECARO JIMMY HAROLD** con CC: **060506301-5**, y **VÉLEZ CANO JORGE LUIS** con CC: **172345677-6**, estudiantes de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE RIOBAMBA CON REALIDAD AUMENTADA QUE FOMENTE LA LECTURA INFANTIL."**, que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 4%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de julio de 2019



Arq. William Quevedo
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los estudiantes Román Lecaro Jimmy Harold con C.C. 0604542365 y Vélez Cano Jorge Luis con C.C. 1723456776 declaramos que el contenido, ideas, propuestas y resultados del presente proyecto de investigación titulado: “Ilustración digital de leyendas representativas de Riobamba con realidad aumentada para fomentar la lectura infantil” es de nuestra autoría, y el patrimonio intelectual de la misma pertenece a la Universidad.



Jimmy Harold Román Lecaro

C.C. 0604542365



Vélez Cano Jorge Luis

C.C. 1723456776

AGRADECIMIENTO

Principalmente agradezco a Dios porque sin él no podríamos conseguir nuestros propósitos planteados, además doy gracias a mi padre Juan y a mis queridas madres Teresa, Graciela y Patricia, pues su apoyo incondicional me ha impulsado a alcanzar mis metas y perseverar con mayor motivación. A mi tía Zoilita y mis hermanos Juan y Joao quienes me han acompañado a lo largo de este camino para que yo perseverare. A mi esposa Andrea quien nunca se rindió y creyó en mí, ahora le doy la razón, por eso y tanto infinitas gracias.

Jimmy Harold Román Lecaro.

Este proyecto de tesis es sin duda uno de los logros más importantes de mi vida académica, fruto de tanto esfuerzo, dedicación y sacrificio, que de ninguna forma habría sido posible alcanzarlo solo. Decididamente me permito estas líneas para agradecer con tanto gusto a Dios (obviamente), a mis padres por su apoyo incondicional, por motivarme con sus acciones diarias para seguir adelante; y cómo no, a mi compañero Jimmy, que a pesar de las vicisitudes hemos conseguido llegar a la meta, gracias por todo amigo James.

Jorge Luis Vélez Cano.

DEDICATORIA

Dedico esta realización a Dios porque él es quien me ha dado la fuerza y valentía para llevar a cabo los objetivos propuestos, también a mis padres por su apoyo incondicional y a mi esposa por ser un pilar fundamental en mi vida.

Jimmy Harold Román Lecaro.

La dedicatoria de este proyecto va dirigida definitivamente a las personas más importantes de mi vida (al menos hoy, espero lleguen más a futuro), por lo que sin duda debo nombrar a mi madre, quien es quizá la persona con mayor empatía en mi mundo; mi padre, un hombre ejemplar (a su manera) siempre trabajador, guía definitiva para ser quien soy; mi hermano Cristo, a quien tal vez mis tibios e imperfectos pasos, le ofrezcan la motivación que le falta y sea lo que necesite para alcanzar su real potencial, grande en la familia Crishito. Y finalmente le dedico este logro con total cariño a la pequeña Keyla, mi sobrinita, porque te queremos nena.

Jorge Luis Vélez Cano.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

FIRMA DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	II
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	III
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
DEDICATORIA.....	VII
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS	XII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
RESUMEN.....	XV
ABSTRACT	XVI
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
1 MARCO REFERENCIAL.....	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.3 OBJETIVOS.....	3
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	3
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.4 JUSTIFICACIÓN	3
CAPÍTULO II.....	5
2 MARCO TEÓRICO	5
2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA	5
2.2 ILUSTRACIÓN DIGITAL	5
2.2.1 TÉCNICAS APLICADAS EN LA ILUSTRACIÓN	5
2.2.2 MANUALES	6
2.2.3 DIGITALES	8
2.3 GÉNEROS ILUSTRATIVOS	9
2.3.1 ILUSTRACIÓN INFANTIL	9
2.3.2 ILUSTRACIÓN HUMORÍSTICA.....	11
2.3.3 CÓMIC	11

2.3.4	MANGA	12
2.4	STORYBOARD	12
2.4.1	FUNCIÓN DEL STORYBOARD.....	12
2.4.2	TIPOS DE STORYBOARDS.....	13
2.4.3	CONTENIDO DEL STORYBOARD	13
2.5	GUION LITERARIO	13
2.6	REALIDAD AUMENTADA	13
2.6.1	ANTECEDENTES	13
2.6.2	FUNCIONAMIENTO	14
2.6.3	TECNOLOGÍA.....	14
2.6.4	DISPOSITIVOS MÓVILES	15
2.6.5	APLICACIONES	15
2.6.6	DEFINICIÓN	16
2.6.7	MARCADORES.....	16
2.6.8	INMERSIÓN EN LA EDUCACIÓN	17
2.7	LECTURA INFANTIL	17
2.7.1	SITUACIÓN ACTUAL DE LOS ÍNDICES DE LECTURA INFANTIL.....	17
2.7.2	TÉCNICAS Y METODOLOGÍAS PARA FOMENTAR LA LECTURA.....	18
2.7.3	IMPACTO DE ILUSTRACIONES EN LA LECTURA.....	19
2.7.4	PERFIL PSICOPEDAGÓGICO DE NIÑOS ENTRE 8 Y 10 AÑOS	19
2.7.5	TENDENCIA EN LA EDAD MEDIA.....	21
2.7.6	TENDENCIA DE LA AVENTURA.....	21
2.7.7	TENDENCIA DE LA FANTASÍA	22
2.8	EL COLOR.....	22
2.8.1	EL COLOR EN LOS NIÑOS.....	22
2.8.2	PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LOS NIÑOS	22
2.8.3	EL COLOR EN EDITORIAL	23
2.8.4	TABLA CROMÁTICA	23
2.9	TIPOGRAFÍA EN LOS NIÑOS	24
2.10	MAQUETACIÓN EDITORIAL: MAQUETACIÓN A UNA COLUMNA.....	24
2.10.1	ASPECTOS DE UNA MAQUETACIÓN A UNA COLUMNA.....	25
2.10.2	MÁRGENES Y BLANCOS	26
2.10.3	TIPOGRAFÍA EN EDITORIAL.....	27

2.10.4	FORMA DE UN TEXTO	28
2.10.5	FORMA DE UNA ILUSTRACIÓN	28
2.11	METODOLOGÍA A UTILIZARSE.....	28
2.11.1	IDENTIFICAR LA NECESIDAD	28
2.11.2	LLUVIA DE IDEAS	28
2.11.3	INVESTIGACIÓN	28
2.11.4	BANCO DE REFERENCIAS	29
2.12	LEYENDAS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA	29
2.12.1	EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA	29
2.12.2	LA SILLA EN EL CEMENTERIO.....	30
2.12.3	LA LOCA VIUDA	31
2.12.4	EL DUENDE DE SAN GERARDO	32
2.12.5	EL VAQUERO	33
2.12.6	EL LUTERANO Y EL ESCUDO DE RIOBAMBA	33
2.12.7	LA MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO	34
2.12.8	EL AGUALONGO	35
2.12.9	SE QUEDÓ SAN JUAN BAUTISTA	35
	CAPÍTULO III	37
3	MARCO METODOLÓGICO	37
3.1	VARIABLES	37
3.1.1	VARIABLE DEPENDIENTE.....	37
3.1.2	VARIABLE INDEPENDIENTE.....	37
3.2	ENFOQUE.....	37
3.3	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.4	TIPO DE INVESTIGACIÓN	37
3.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	38
3.5.1	TÉCNICAS.....	38
3.5.2	INSTRUMENTOS	38
3.6	TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS	38
	CAPÍTULO IV	39
4	DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA	39
4.1	CREACIÓN DEL STORYBOARD	39
4.2	CREACIÓN DEL PERSONAJE.....	41

4.2.1	BOCETO	41
4.2.2	ILUSTRACIÓN.....	42
4.2.3	CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE.....	42
4.2.4	EXPRESIONES DEL PERSONAJE.....	42
4.2.5	DEFINICIÓN DE LA CROMÁTICA.....	42
4.2.6	ESCENARIOS.....	42
4.3	PROCESO CREATIVO DE PERSONAJES	43
4.3.1	GUION TÉCNICO	43
4.3.2	FICHA DE ESTILOS DE ILUSTRACIÓN EN PERSONAJES	44
4.3.3	CREACIÓN DE PERSONAJES PRINCIPALES.....	46
4.4	PROCESO DE ILUSTRACIÓN DIGITAL	65
4.5	PROCESO DE MODELADO 3D	66
4.6	PROCESO DE REALIDAD AUMENTADA.....	69
4.7	PROCESO DE MAQUETACIÓN EDITORIAL.....	71
4.8	PROCESO CREATIVO DE MARCA	74
4.8.1	NOMBRE DE LA MARCA.....	75
4.8.2	TIPO DE MARCA	75
4.8.3	FUNDAMENTO TEÓRICO	75
4.8.4	FUENTE TIPOGRÁFICA PARA LA MARCA.....	76
4.8.5	CROMÁTICA PARA LA MARCA.....	77
4.8.6	SISTEMA RETICULAR DEL SÍMBOLO	77
4.8.7	POSIBLES FONDOS Y CROMÁTICA PARA LA APLICACIÓN DE LA MARCA.....	78
4.9	PORTADA Y CONTRAPORTADA	79
4.10	REDACCIÓN DE LEYENDAS SELECCIONADAS.....	81
4.10.1	JUSTIFICACIÓN	81
4.10.2	REDACCIÓN: EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA.....	82
4.10.3	REDACCIÓN: LA SILLA EN EL CEMENTERIO	82
4.10.4	REDACCIÓN: LA LOCA VIUDA.....	82
4.10.5	REDACCIÓN: EL DUENDE DE SAN GERARDO.....	83
4.10.6	REDACCIÓN: EL LUTERANO	83
4.10.7	REDACCIÓN: MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO	84
4.10.8	GUÍA DE USO	84
4.10.9	RECOMENDACIONES DE USO	84

4.10.10 GUIÓN LITERARIO	85
CONCLUSIONES.....	87
RECOMENDACIONES	88
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	89
ANEXOS	XVII
ANEXO 1: TABULACIÓN DE ENCUESTAS.....	XVII
ANEXO 2: ANÁLISIS ENTREVISTAS	XXVIII
ANEXO 3: TABULACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN	XXXI
ANEXO 4: TABULACIÓN DE VALORACIÓN	XXXIII
ANEXO 5: LIBRO ILUSTRADO	XXXIV
ANEXO 6: MODELO ENCUESTAS	XLII
ANEXO 7: MODELO ENTREVISTA	XLIV
ANEXO 8: MODELO FICHA DE VALORACIÓN	XLV

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: TÉCNICAS MANUALES 1	6
FIGURA 2: TÉCNICAS MANUALES 2	7
FIGURA 3: TÉCNICAS DIGITALES	8
FIGURA 4: RETÍCULA SENCILLA	25
FIGURA 5: EJEMPLO DE PLANTILLA	25
FIGURA 6: EJEMPLO DE MÁRGENES	26
FIGURA 7: EJEMPLO DE COLUMNAS	26
FIGURA 8: EJEMPLO DE TIPOGRAFÍA	27
FIGURA 9: EJEMPLO DE MAQUETACIÓN	27
FIGURA 10: DESCABEZADO DE RIOBAMBA.....	47
FIGURA 11: LA SILLA EN EL CEMENTERIO	48
FIGURA 12: LA LOCA VIUDA	49
FIGURA 13: EL DUENDE DE SAN GERARDO	50
FIGURA 14: EL LUTERANO Y EL ESCUDO DE RIOBAMBA	51
FIGURA 15: LA MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO	52
FIGURA 16: MUJER DE CIUDAD	53
FIGURA 17: MUJER INDÍGENA	54
FIGURA 18: SACERDOTE.....	55

FIGURA 19: CASAS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA	56
FIGURA 20: CALLES DE RIOBAMBA	57
FIGURA 21: IGLESIA DE RIOBAMBA	58
FIGURA 22: CASAS EN EL CAMPO	59
FIGURA 23: CAMPO – MESETA Y ESTABLOS RIOBAMBA	60
FIGURA 24: CAMINO CAMPO – BOSQUE	61
FIGURA 25: CEMENTERIO (LA SILLA EN EL CEMENTERIO)	62
FIGURA 26: JINETE - CABALLO RIOBAMBA	63
FIGURA 27: GANADO RIOBAMBA	64
FIGURA 28: BOCETO INICIAL	65
FIGURA 29: DIGITALIZACIÓN DEL BOCETO	65
FIGURA 30: DIGITALIZACIÓN CON COLOR	66
FIGURA 31: MODELO BASE	66
FIGURA 32: MODELO 3D PINTADO	67
FIGURA 33: MAPEADO UV DEL MODELO 3D	67
FIGURA 34: ASIGNACIÓN DE COLOR DEL MODELO 3D	68
FIGURA 35: RIGGING DEL MODELO 3D EN POSE T	68
FIGURA 36: POSE FINAL DEL PERSONAJE 3D	69
FIGURA 37: POSE FINAL DEL PERSONAJE 3D EN ESCENA	69
FIGURA 38: ESCENAS EN UNITY	70
FIGURA 39: CONFIGURACIÓN DE ANDROID STUDIO	70
FIGURA 40: ESCENAS EN UNITY	71
FIGURA 41: ESCENAS EN UNITY	71
FIGURA 42: TAMAÑO DE HOJA	72
FIGURA 43: DETERMINAR MÁRGENES Y ESPACIOS EN BLANCO	72
FIGURA 44: MAQUETACIÓN DE LA LEYENDA 1	73
FIGURA 45: MAQUETACIÓN DE LA LEYENDA 2	73
FIGURA 46: MAQUETACIÓN DE TEXTO E ILUSTRACIÓN	73
FIGURA 47: NUMERACIÓN EN EL DIAGRAMA DE VILLARD	74
FIGURA 48: DIAGRAMA PARA LA NUMERACIÓN	74
FIGURA 49: MARCA DEL LIBRO	75
FIGURA 50: ELEMENTO 1 (CHIMBORAZO)	75
FIGURA 51: ELEMENTO 2 (PUNTO CÉNTRICO)	76

FIGURA 52: ELEMENTO 3 (GPS).....	76
FIGURA 53: TIPOGRAFÍA	77
FIGURA 54: CROMÁTICA DE LA MARCA.....	77
FIGURA 55: SISTEMA RETICULAR DEL SÍMBOLO.....	77
FIGURA 56: SISTEMA RETICULAR DEL IMAGOTIPO	78
FIGURA 57: FONDO Y CROMÁTICA APLICABLE EN RGB Y CMYK.....	78
FIGURA 58: CREACIÓN DE LA PORTADA	79
FIGURA 59: CREACIÓN DE LA CONTRAPORTADA.....	80
FIGURA 60: LA BELLA Y LA BESTIA.....	80
FIGURA 61: EL CHAVO	81
FIGURA 62: BEN 10	81

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: TABLA DE CROMÁTICA	23
TABLA 2: TABLA DE PARÁMETROS	43
TABLA 3: ESTILO HUMORISTA	45
TABLA 4: ESTILO DISNEY	46

RESUMEN

El presente proyecto ha sido desarrollado con el propósito de consolidar datos referenciales en relación a dos temáticas: la carencia de los hábitos de lectura en nuestra sociedad y su desinterés generalizado; además del desconocimiento colectivo de las leyendas de la ciudad de Riobamba por la pérdida de las tradiciones orales. Por lo cual se ha efectuado un estudio que pretende entender sus causas, profundizar en las posibles consecuencias, motivo por el cual se ha establecido una serie de indagaciones al respecto a través de la aplicación de instrumentos de recolección de datos, a fin de encontrar fundamento en la construcción de la propuesta proyectual.

A través de este proyecto se identifica el campo de estudio del Diseño Gráfico y su alcance multidisciplinario, interviniendo áreas como: ilustración digital, modelado 3D, maquetación editorial, diseño de marca y programación multimedia; dando paso a la generación de un libro de texto de leyendas representativas de la ciudad de Riobamba, amparado en el uso de medios tecnológicos, apuntalando como estrategia la Realidad Aumentada asociada como medio de complemento a la lectura. Siendo así un incentivo para el target a cual nos dirigimos prestando más atención e interés en la lectura, fomentando a convertirse en un hábito al niño por alto déficit de lectura en los niños

Palabras clave: Ilustración, leyenda, lectura, realidad aumentada

ABSTRACT

The present project has been developed with the purpose of consolidating referential data in relation to two themes: the lack of reading habits in our society and its general lack of interest; in addition to the collective ignorance of the legends of the city of Riobamba for the loss of oral traditions. For this reason, a study has been carried out to understand its causes, to go in-depth the possible consequences, series of inquiries has been established in this regard through the application of data collection instruments, to find a foundation in the construction of the project proposal. Through this project the field of study of Graphic Design and its multidisciplinary scope is identified, taking part areas such as: digital illustration, 3D modeling, editorial layout, brand design and multimedia programming; giving way to the generation of a textbook of representative legends of the city of Riobamba, protected by the use of technological means, fortifying as strategy the Augmented Reality related to as an instrument of complementing reading. It is an incentive for the target that is looking for, paying more attention and interest in reading, encouraging the child to become a habit due to the high reading deficit.

Keywords: illustration, legend, reading, augmented reality.



Reviewed by: Romero, Hugo

Language Skills Teacher



INTRODUCCIÓN

Debido al rápido avance de la tecnología hoy en día, los medio que se utiliza para la comunicación son muy variados a los que antes se solía utilizar anteriormente, de la misma forma en la generaciones actuales el aprendizaje es muy diversificado a la pasada generación, tomando en cuenta que el entretenimiento es un factor influyente ampliamente en la forma de aprendizaje. La generación de material editorial acompañado de ilustraciones resulta un medio idóneo para captar la atención de niños a muy temprana edad, motivando a la lectura de cualquier tipo de materia, en este caso particular a través de leyendas complementadas por realidad aumentada vinculada por medio de las ilustraciones.

La presente investigación evidencia la presentación de seis leyendas cada una con 3 capítulos y marcadores que servirán para la aplicación de realidad aumentada, en el primero interviene la parte de la problematización, así como sus objetivos su justificación e importancia. El segundo capítulo eta conformada por conceptos y elementos bibliográficos que sustentan y refuerzan la propuesta ilustración digital, técnicas, *storyboard*, índice de lectura infantil, realidad aumentada y leyendas de la ciudad de Riobamba.

El desarrollo de la metodología es de vital importancia para la consecución de la posterior etapa proyectual, por medio de la propuesta, la cual presenta el proceso de creación de las ideas tangibles, siendo consideradas todas las áreas propuestas en el marco teórico, fundamentado a través de la aplicación de los instrumentos de recolección de información, siendo estas: entrevistas, encuestas y fichas de observación, para finalmente proponer los resultados de la investigación mediante las conclusiones pertinentes en función al método científico empleado.

CAPÍTULO I

1 MARCO REFERENCIAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una de las mayores deficiencias presentes en la ciudadanía y en especial, en los estudiantes de educación primaria es la falta de lectura. Según información captada del Ministerio de Educación, a través del Sistema Nacional de Bibliotecas (SINAB) empleada en 2013, en Ecuador el índice de lectura es de medio libro al año, cifra que demuestra una preocupante realidad, pues refleja un insuficiente nivel de compromiso lector en la población.

Con referencia al estado actual, en el sistema educativo los alumnos no prestan atención a los libros, muestran desinterés al asociar los conceptos de leer con aprender, forma recurrente en la educación convencional que pretende imponer lecturas obligatorias para obtener una calificación. Esta realidad resulta contraproducente, pues al buscar el fomento por leer, se recae en el efecto opuesto, en el que los estudiantes procuran evitar en lo absoluto los textos escolares, por estrés o aburrimiento, situación que presenta la evidente deficiencia en el aprendizaje, basado en el conocimiento lector.

Se presenta otro factor, la influencia de padres sobre hijos, en el que no hay una cultura lectora en el núcleo familiar. Los adultos no leen cuentos a sus hijos, ni recurren a iniciativas que impulsen su aprendizaje o a la lectura por afición. Los niños no conquistan interés por las letras y buscan entretenimiento en otras fuentes, tomando como referencia el uso casi absoluto de la tecnología: redes sociales, televisión y videojuegos.

Según (Marisa F., 2000) si no se tratan estas dificultades lectoras en la infancia, posiblemente persistan hasta la adolescencia y la edad adulta. Por tal motivo, se plantea como una vía de intervención la mejora de aquellas capacidades cognitivas que son prerrequisitos para la lectura. Entrenar la memoria de trabajo y la atención en los niños resulta básico para favorecer los procesos lectores. Con la lectura constante se desarrolla el sentido resolutivo, reflexivo y crítico, por ello, es fundamental practicar con los infantes, leyendo contenidos acordes a su edad, creando un vínculo con el hábito lector a temprana edad.

Motivar al niño a leer, presentando una forma de aprendizaje fundamentado en el empleo del lenguaje visual, inherente en la práctica de la lectura infantil, constituye una alternativa que sirve como instrumento para fomentar un conocimiento más significativo. El aprovechamiento de las herramientas tecnológicas, constituye un mecanismo idóneo para captar la atención de los niños en el fomento de la lectura, incidente en su aprendizaje.

Bajo este escenario, el diseño gráfico contribuye al fomento de la lectura, aportando a través de la comunicación visual y las nuevas tecnologías, una forma atractiva de vincular a los estudiantes con los libros, siendo una técnica recurrente en la educación. Este eje se fundamenta principalmente en la ilustración y el manejo de marcadores, como recurso que

favorece a la captación y retención por parte de los niños. Como paradigma educativo en la actualidad, es una vía factible hacia una solución pragmática, en el que la aplicación de elementos gráficos como complemento a la información textual, se ve reforzado con el uso y aplicación de recursos digitales, como la realidad aumentada, resulta atractivo, innovador y motivador para los estudiantes.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fomentar la lectura en niños de quinto año de educación general básica de la escuela “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un sistema de ilustraciones basada en leyendas representativas de Riobamba, mediante realidad aumentada para fomentar la lectura en niños de quinto año de educación general básica de la escuela “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar aspectos preliminares que refuercen el interés por la lectura en niños por medio de plataformas digitales.
- Determinar las leyendas del contexto local que servirán para el sistema de ilustración.
- Analizar estilos de ilustración identificando las preferencias de los niños para establecer características de personajes y escenarios.
- Analizar la estructura de las propuestas ilustradas digitalmente para su aporte en la construcción del entorno virtual por medio de realidad aumentada.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Promover el hábito de la lectura debe ser una prioridad tanto en el ámbito educativo como en el hogar, donde la relación de los textos escritos se vincula con la mejora del rendimiento académico y, fundamentalmente, al cultivo de una conciencia más profunda, abierta a la creatividad y al espíritu crítico. La lectura contribuye a la construcción del carácter y, a través de la extensión de la tradición humanista en las nuevas generaciones, a la conformación de una sociedad más comprometida, abierta e innovadora.

Según (Salazar S. y Ponce D., 1999) existen numerosas evaluaciones de rendimiento escolar, mismas que muestran el enorme déficit de comprensión de textos entre los alumnos primarios y secundarios y las graves consecuencias que ello tiene sobre el proceso de aprendizaje y sus relaciones sociales.

Si bien la escuela debe ser el principal agente que genere oportunidades en materia de acceso a los bienes culturales, también le corresponde a la familia intervenir activamente afín de desarrollar tempranamente el hábito de la lectura. En el caso de las escuelas públicas, y más

allá de los textos de lectura obligatoria, debe promoverse la utilización de la biblioteca escolar y la lectura regular de los alumnos. A su vez, en las casas, aún en medio de las dificultades económicas, deberá estimularse el hábito de la lectura.

La incidencia del área del diseño gráfico para el fomento del hábito de la lectura es preponderante en el discurso de la presente investigación, a través del planteamiento de la comunicación visual, con recursos determinantes que amplían el desarrollo de competencias lectoras, tales como la aplicación de la ilustración, ligada con la incorporación de la tecnología.

Impedir la pérdida de las tradiciones generacionales de la localidad, supone un factor trascendente al presente proyecto, destacando el aporte cultural por medio de la recuperación de leyendas tradiciones propias de Riobamba, que originalmente han sido transmitidas oralmente por parte de abuelos y padres, componen un aporte adicional a la lectura en los niños. El material de lectura se proyecta como aporte para estudiantes de educación primaria en el mejoramiento de la lectura y ser así un recurso adicional de uso docente como aporte pedagógico en la planificación de talleres en clase.

Se pretende alcanzar un alto grado de motivación por la lectura en los estudiantes, mediante la implementación de marcadores que son patrones únicos el cual le permitirá a la cámara reconocer y determinar el objeto u objetos que debe mostrar al ser utilizado en realidad aumentada como acompañamiento al texto ilustrado de leyendas representativas de la ciudad de Riobamba. El desarrollo de esta metodología consiste en estimular el interés por leer por parte del alumno mediante la interacción y el descubrimiento, y que logre así, habituar su aprendizaje en las leyendas propias de la localidad. Esta investigación se fundamenta además, a partir de disciplinas que no son propias del diseño, interviniendo áreas como: lengua y literatura, psicología, historia, entre otras, mismas que son un aporte trascendente y base del presente proyecto, al implementar instrumentos de trabajo necesarios en la adquisición de información y resultados concluyentes como: encuestas, fichas de observación de campo y entrevistas, que complementado con recursos del diseño gráfico constituye un amplio alcance multidisciplinar para el proyecto.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA

Según Armijos Kruger, A. (2016), dice que entre las evidencias se encuentra una tesis denominada: “Fomento cultural en ilustraciones infantiles por medio de la ilustración digital y creación de personajes representativos de nuestra localidad”, la cual está enfocada netamente a la ilustración. Dentro de esta investigación se encuentran parámetros como: historia de la ilustración, funciones de la ilustración, así mismo existen evidencias de identidad cultural bajo conceptos de narrativa gráfica, creación de personajes para la influencia en la formación de la identidad cultural, que se enfoca a leyendas representativas de la localidad. Buscando una correlación de los recursos tecnológicos con ilustraciones que ayuden a fomentar la lectura, se han encontrado aplicaciones para el desarrollo de un cuento infantil denominado “Bruna Sancocha con la nariz mocha” incorporando parámetros de realidad aumentada.

Según Yvonne Rogers (2012), esta disciplina se encarga tanto del diseño, como de la evaluación e implementación de los dispositivos tecnológicos que interactúan con el humano directa e indirectamente; estudiando el mayor número de casos que les pueda llegar a afectar. El objetivo es que el intercambio sea más eficiente: minimizar errores, incrementar la satisfacción, disminuir la frustración y, en definitiva, hacer más productivas las tareas que rodean a las personas y los computadores.

2.2 ILUSTRACIÓN DIGITAL

2.2.1 TÉCNICAS APLICADAS EN LA ILUSTRACIÓN

Según Cerrillo P. (1995), indica que la técnica es perteneciente o relativa a las aplicaciones y resultados prácticos de las ciencias y las artes, es un conjunto de procedimientos, de destreza o habilidades de los cuales se aplican conocimientos.

En la historia del mundo antiguo y moderno, han existido dos tipos de técnicas para ilustrar: las manuales y las digitales.

2.2.2 MANUALES

Figura 1: Técnicas manuales 1.

MANUALES

LÁPIZ Y CARBONCILLO



Instrumentos de escritura o de dibujo, generalmente de grafito.

LÁPICES DE COLORES



Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado con variedades cromáticas.

PLUMA Y TINTA



Al igual que el lápiz y carboncillo, son instrumentos de escritura y de dibujo.

ROTULADORES



Sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado.

Las técnicas manuales, están referidas a toda ilustración elaborada con herramientas desarrolladas a mano, tales como:

PASTELES



Se llama color pastel a aquel que da la sensación de ser suave.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 2: Técnicas manuales 2.

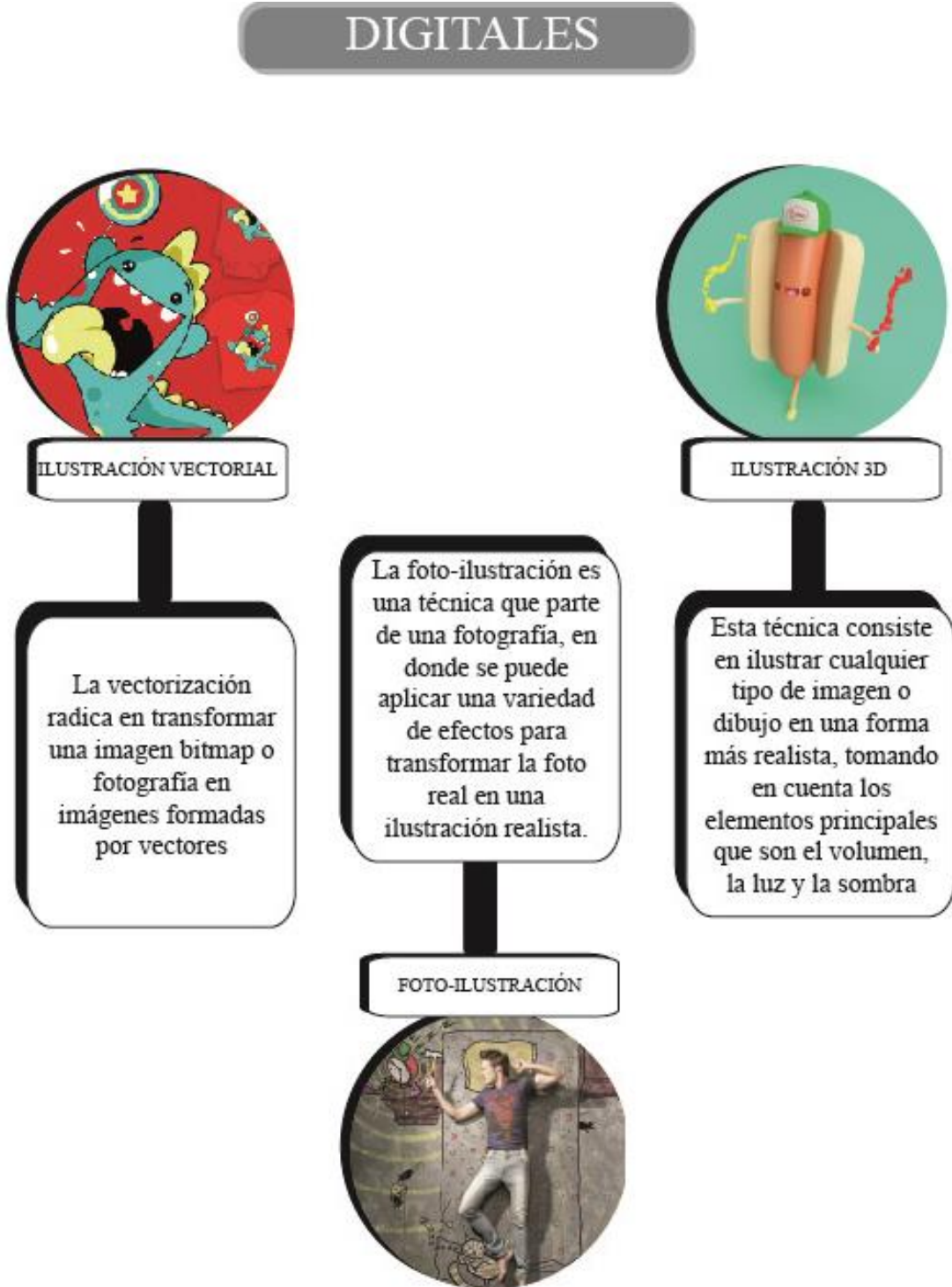
<p>ACUARELAS</p>  <p>Son pinturas de colores diluidos en agua.</p>	<p>GOUACHE</p>  <p>Es una acuarela opaca, se utiliza para producir un efecto de pinceladas con un flujo espontáneo.</p>	<p>PINTURAS ACRÍLICAS</p>  <p>Es una clase de pintura que contiene un material plastificado, pintura de secado rápido.</p>
<p>ÓLEOS</p>  <p>Es una técnica pictórica consistente en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites.</p>	<p>AEROGRAFÍA</p>  <p>Técnica de aplicación por difuminado aéreo de pintura sobre una superficie u objeto, y es similar a la aplicación por spray en el proceso del grafiti.</p>	<p>COLLAGE</p>  <p>Es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado.</p>

Fuente: Román, Vélez (2019)

2.2.3 DIGITALES

Según (Dondis S., 1998), la técnica digital surge a partir de la influencia de la tecnología, proviene de todo lo elaborado mediante un ordenador y el uso de programas para diseñar o ilustrar, los cuales permiten efectuar infinitas posibilidades al ofrecer la posibilidad de trabajar bajo métodos como:

Figura 3: Técnicas digitales.



Fuente: Román, Vélez (2019)

2.3 GÉNEROS ILUSTRATIVOS

Según (Carretero M., 1983), la ilustración es un concepto global que en realidad contiene muchas técnicas diferentes. Formarse para conocer los principales géneros es fundamental, de esta manera, se puede definir un estilo propio para adaptarse a las necesidades de cada trabajo. Desde el género cómic hasta los estilos publicitarios, estos son los géneros ilustrativos más comunes:

- **Narrativo:** Es un estilo muy amplio. En este caso no se trata de la estética del trabajo sino de la forma de organizar las distintas ilustraciones. En la narrativa todas las imágenes deben adaptarse a un guion previo para apoyar con ilustraciones un texto determinado. La técnica del diseñador debe ser lo suficientemente clara como para no intervenir de manera negativa en la secuencia de narración y además aportar a la historia.

- **Moda:** La fotografía ha venido acompañando a la moda desde sus orígenes, sin embargo, todavía existen diseñadores y casas de moda que optan por las ilustraciones para dar a conocer sus diseños. Captar la forma de la prenda, el tono y la actitud del modelo es esencial para un trabajo eficiente.

- **Cómic:** Se presenta mediante la sucesión de imágenes que forman una secuencia, en el que la exposición de recursos textuales como el uso de onomatopeyas, combinado con ilustraciones es importante, pues en el cómic, la imagen se apoya del texto.

- **Decorativa:** Mucha de la comunicación existente se acompaña de ilustración por estética. Más allá del aspecto informativo, la técnica de embellecer por medio de imágenes se lleva utilizando desde hace siglos. La ilustración capta la atención y apela a los sentimientos del lector. Embellecer la comunicación es parte fundamental del diseño en su sentido más amplio.

- **Publicidad:** La ilustración publicitaria es diferente a todas las demás. El objetivo debe ser vender más, así de sencillo, para ello se debe construir imágenes atrayentes que hablen del producto. La eficacia visual es la clave de este tipo de trabajo.

- **Ilustración de portadas:** Se dice que no se debe comprar un libro por la portada, sin embargo, este primer contacto es importante y en muchos casos determinante. Los diseños de portada deben ser impactantes, llamar la atención bien sea por la composición o por el estilo.

- **Infantil:** Se trata de un género que se adapta al lector (exclusivamente a niños). Suelen ser ilustraciones de tonos suaves y detalles sencillos. La imagen debe ser tan legible como la narrativa.

2.3.1 ILUSTRACIÓN INFANTIL

(García Padrino J., 1992), expresa que dentro del gran campo de la ilustración, se encuentra la rama del dibujo o ilustración infantil, misma que abarca un inmenso campo, en el que cuenta la edad del público dirigido.

Puede decirse, en general, que estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre en concordancia con el tipo de obra a ilustrarse. Una característica común de los libros infantiles y juveniles es que, además de palabras, utilizan imágenes para contar historias. La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura.

En la actualidad, los libros infantiles no contienen simples ilustraciones que acompañan a un texto, la mayoría de las veces, son las propias ilustraciones las que narran, las que portan todo el significado, en ocasiones con ausencia amplia de la palabra. No cabe duda de que, para los niños, lo visual es mucho más rico y más atractivo que lo escrito. Así, la ilustración en los libros infantiles se convierte en una forma artística que es capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de dejar una huella muy profunda en la conciencia del niño.

Según (Gianelli de Sparta, 2011), la interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, del mismo modo que se aprende a leer y a escribir.

La expresión "alfabetización visual" se ha ido extendiendo a lo largo de los últimos años y hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales. Se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético, y para ello, el niño pasa por tres fases:

- **Reconocimiento:** El niño reconoce y distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre. Así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y va desarrollando su inteligencia.
- **Identificación:** El niño se implica a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.
- **Imaginación:** El niño ve una imagen e inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación.

El desarrollo de una cultura y educación eminentemente visual, reforzada por los medios de comunicación masivos (televisión, cine, internet, videojuegos) han hecho cada vez más necesaria la producción editorial infantil con un alto contenido visual, que permita acercar el contenido y en general todo el material generado para niños y jóvenes. Actualmente las ilustraciones son utilizadas con mucha frecuencia en la producción editorial, publicitaria, audiovisual y en la industria del cine.

En los últimos años ha habido una especie de revolución en el arte de la ilustración infantil. Se ha presenciado la afluencia de una generación de artistas gráficos profundamente imaginativos, que se sirven de la más rica variedad de técnicas tradicionales y digitales. Cada vez más artistas se sienten atraídos por un mundo fascinante tanto por el potencial del diseño creativo como por el estatus de sus creadores, que ahora comienzan a recibir más atención y respeto.

En cuanto a los niños, es importante que tengan acceso a un arte de calidad, ellos tienen su propia colección de libros, estudian con detenimiento sus imágenes preferidas y reconocen la obra de determinados ilustradores al igual que la de sus escritores favoritos. Como aporte a la ilustración infantil, se presentan estilos específicos como: humorístico, cómic y manga.

2.3.2 ILUSTRACIÓN HUMORÍSTICA

Para (Edwards B., 1979), un dibujo humorístico o caricatura humorística es un diseño ilustrativo acompañado o no de texto, de carácter crítico, en el que se retrata o representa de una manera bastante sintética algo que se vincula con la cotidianidad o la actualidad de una sociedad, o con un tipo de persona o de personaje. Un dibujante especializado en la creación de dibujos humorísticos recibe el nombre de humorista gráfico o caricaturista.

En el mundo de habla inglesa la palabra *cartoon* fue utilizada por primera vez en este contexto en la década de 1840, cuando la revista *Punch* publicó una serie de historias que parodiaban estudios hechos para el Palacio de Westminster, con una especial orientación a satirizar acontecimientos de la política de esa época. El significado original de la palabra *cartoon*, es pues equivalente a estudio, esbozo, borrador o anteproyecto, términos todos ellos bastante utilizados en las artes plásticas.

Este tipo de diseño gráfico también es considerado como una forma breve de comedia, que mantiene plena vigencia actualmente, manifestándose especialmente en la prensa escrita.

2.3.3 CÓMIC

Su carácter es narrativo, usa un soporte temporal, hay un antes y un después a la viñeta que se lee (la viñeta leída es el presente). Su naturaleza es verbal-icónica, quiere decir que los textos e imágenes tendrán una interacción durante todo el cómic para darle sentido. Otra característica es el uso de códigos propios específicos. Se puede mencionar las cinco características que señala (Rodríguez Diéguez J. L., 1988) en su libro “El cómic y su utilización didáctica: Los tebeos en la enseñanza”:

- El cómic en su narrativa marca los tiempos: presente, pasado y futuro, por medio de sus viñetas. Utiliza también para marcar el ritmo temporal el *flash-back* y el *flashforward*. La analepsis (*flashback*) se utiliza narrativamente para alterar la secuencia cronológica en la historia, remite al pasado. La prolepsis (*flashforward*) es un salto hacia adelante en el tiempo, después se regresa al presente.
- Utiliza lenguaje verbo-icónico (elementos verbales e icónicos): utiliza textos de transferencia con un fin de relevo (paso de un tiempo a otro) o de anclaje (paso de un espacio a otro). También utiliza textos diagonales (globos) y onomatopeyas
- Recurre al uso de códigos específicos: viñetas, globos, indicaciones de movimiento y expresiones gestuales.
- El cómic debe ser entendido como un medio de comunicación masiva.

- Tiene una finalidad de distraer, aunque las necesidades sociales lo hacen más bien instructivo, lo que significa que busca dejar una enseñanza.

Fundamentalmente estos elementos se basan en función al acompañamiento que pueda resultar a partir de textos en fábulas, cuentos o leyendas, impresos exclusivamente para un público infantil y juvenil, abarcando un campo ideal para situar esta categoría en un marco de lectura con nicho seleccionado con múltiples posibilidades. Estas ilustraciones siempre deben ser contundentes, legibles y claras, manteniendo relación con argumentos narrativos.

2.3.4 MANGA

Según (Bleiler, E. F., 1990), el estilo manga es muy fácil de distinguir por sus rasgos característicos, basados principalmente en: "línea sobre la forma del dibujo"; "modo de contar la historia y de colocar los paneles".

El manga mantiene prácticamente mucha relación con los cómics, utilizando generalmente un tipo de lectura modificado al conocido en occidente, así pues estas creaciones procedentes de Japón adquieren su propio estilo, una impronta de identificación global, adquiriendo mucha acogida a nivel mundial.

El anime, por su parte, es la forma animada de representar una historia. Así como las caricaturas o los cortometrajes animados, es frecuente destacar además del contenido narrativo o gráfico el aspecto musical.

Al igual que en la escritura tradicional japonesa, las páginas y paneles se leen de derecha a izquierda, y no como en la historieta occidental (de izquierda a derecha)

Los ojos grandes son una característica permanente del estilo manga y el anime (desde que Osamu Tezuka crea "Astroboy" en los años 1960 imitando el estilo Disney).

2.4 STORYBOARD

Según (Isabel Briones) es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

Un *story* es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos (determinado en el guión técnico) aquí (en el *story*) ya visualizamos el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar.

2.4.1 FUNCIÓN DEL STORYBOARD

La elaboración de un storyboard está en función directa con su uso: en publicidad a menudo es mucho más general para que el director y el productor aporten con su talento y enriquezcan la filmación, mientras que en cine es mucho más técnico y elaborado para que sirva de guía a cada miembro del equipo de trabajo.

2.4.2 TIPOS DE STORYBOARDS

Se puede encontrar storyboards llenos de color (Story Comercial) o en blanco y negro (Story Editorial), colmados de detalles o simplemente con trazos que esbozan una idea de figuras.

2.4.3 CONTENIDO DEL STORYBOARD

- Número de Secuencia, Escena y Plano.
- El movimiento o efecto de la cámara.
- La Acción de cada escena se presenta en términos visuales.
- Cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo.

El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia.

2.5 GUION LITERARIO

Según (César Sánchez) el guion literario es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores. La historia se narra de manera que al lector del guion le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película, eso ya se deja para el guion técnico.

Los guiones literarios se escriben en un formato propio que permite que el texto pueda ser interpretado sin dificultad por todas las personas que intervengan en la realización de la película. Más que para ser leído, el guion es un texto para ser usado.

2.6 REALIDAD AUMENTADA

2.6.1 ANTECEDENTES

La Realidad Aumentada (RA), del inglés *Augmented Reality*, comprende aquella tecnología capaz de complementar la percepción e interacción con el mundo real, brindando al usuario un escenario real, aumentado con información adicional generada por ordenador. De este modo, la realidad física se combina con elementos virtuales, disponiéndose de una realidad mixta en tiempo real. Objetos virtuales bidimensionales y/o tridimensionales se superponen al mundo real; el efecto suscitado comporta la coexistencia de dos mundos, virtual y real, en el mismo espacio. (Orozco C. Esteban P. y Trefftz H., 2006).

La Realidad Aumentada no debe confundirse con la Realidad Virtual, pese a las características comunes que comparten, como por ejemplo, la inserción de modelos virtuales 2D y 3D en el campo de visión del usuario; la principal diferencia es que la RA no reemplaza el mundo real por uno virtual, sino que conserva el mundo real que percibe el usuario, completándolo con información virtual superpuesta a la real. El usuario nunca pierde el contacto con el mundo real que tiene a su alcance, y al mismo tiempo puede interactuar con la información virtual superpuesta. (Heras Lara, L. y Villarreal Benítez, J. L. 2004).

Es una tecnología que añade información virtual al entorno real, legible desde un dispositivo dotado de una cámara (móvil, ordenador, tableta, gafas). Para ello es necesario señalar el objeto o lugar sobre el que se quiere suponer esa capa de información mediante marcadores, códigos QR, imágenes o coordenadas que lo identifiquen.

La realidad aumentada es un medio que ha ganado mucho espacio en la sociedad, su forma más armónica de visualizar formas, tanto en ilustración como en las demás ramas de la educación, ciencia y tecnología, va apoderándose de forma notable en el mundo, permitiendo visualizar una combinación de imágenes generadas por ordenador sobre la visión del mundo real que tiene el usuario.

Su uso en el ámbito escolar es muy interesante, porque permite proporcionar al alumnado información relevante sobre los fondos y organizar actividades de fomento de la lectura. Un código QR, u otro marcador colocado en un libro puede remitir a un video en Internet en el que alguien lo lee en voz alta, a una página que lo reseña, a críticas y recomendaciones escritas o grabadas en video, a la versión digital del texto, o a cualquier tipo de información (animación, modelo en 3D) que complete la obra.

2.6.2 FUNCIONAMIENTO

Para (Carracedo y Martínez, 2012), la arquitectura de cualquier sistema de RA descansa fundamentalmente sobre dos elementos críticos, visualización y seguimiento, pues de ellos depende el grado de inmersión e integración en la realidad mixta.

El sistema de seguimiento determina la posición y orientación exactas de los objetos reales y virtuales en el mundo real. El sistema gráfico, o de visualización, además de generar los objetos virtuales, combina todos los elementos de la escena, reales y virtuales, mostrándolos por pantalla. Ilustra el esquema conceptual de un sistema de RA. La cámara captura la información que suministra el mundo real. El sistema de seguimiento establece la posición y orientación del usuario en cada momento. Con estos datos se genera el escenario virtual que, combinado con la señal procedente de la videocámara, conforma la escena aumentada. Esta escena, compuesta de objetos reales y virtuales, se presenta al usuario por medio del dispositivo de visualización. Un aspecto importante de la Realidad Aumentada lo constituye la interfaz con el usuario.

En la mayoría de las aplicaciones las capas superpuestas sobre la imagen real corresponden a video y sonido. En cualquier caso, la RA puede proporcionar un mundo completamente inmersivo, característico de la realidad virtual, pero también un mundo físico, en el que los usuarios disponen de cierta capacidad para interactuar con el medio.

2.6.3 TECNOLOGÍA

(Basogain, Espinosa, Rouèche, Olabe M y Olabe J. C., 2013), indican que la progresiva implantación de las nuevas tecnologías en las aulas, sumada al incremento sin precedentes de los dispositivos móviles en el conjunto de la población, sitúa a la RA en una posición destacada.

De hecho, en 2010 la revista Time la incluyó entre las diez tendencias tecnológicas de ese año exactamente en un cuarto puesto, si bien la RA se sirve de otras tecnologías que igualmente figuran en el ranking, como la geolocalización, *cloud computing* y juegos sociales, entre otras. En la misma línea la compañía Gartner Research identificó la RA como una de las diez tecnologías más disruptivas de los últimos años, con una previsión de uso, en torno a 2014, del orden del 30% de los usuarios de dispositivos móviles.

No se debe obviar los aspectos técnicos, que pueden conducir al fracaso estrepitoso en la aplicación de la tecnología de Realidad Aumentada en un contexto determinado, bien porque la RA se redirige a una web no adaptada al móvil, a un enlace roto o a una página web errónea. También se debe estar alerta ante la proliferación de códigos QR maliciosos, cuyos enlaces no han sido verificados y pueden introducir virus en los smartphones. No se trata de estar por estar, de incluir códigos QR en campañas y productos sin lógica alguna. Pues existe una infinidad de veces con campañas desastrosas con códigos QR en las que los códigos son diminutos, otros son emplazados en lugares equivocados como una web móvil, un autobús entre otras.

2.6.4 DISPOSITIVOS MÓVILES

El uso del teléfono celular se ha vuelto imprescindible para toda persona. Dependiendo de la edad del usuario, se le da un uso, por ejemplo, entre más avanzada sea la edad del individuo su uso se reducirá a solo realizar llamadas. Sin embargo, entre la población joven se ha vuelto multiuso, lo mismo sirve para ver una película que para llamar, también es utilizado como dispositivo de almacenamiento tanto de sus archivos personales como fotografías hasta tareas o proyectos como recursos escolares. (Martínez E., 2014)

Con el paso de los años, el uso dominante de los smartphones es una realidad incuestionable en la actualidad, misma que brinda infinitas posibilidades. Una de ellas es la interacción con medios digitales por medio de la Realidad Aumentada, la captación de nuevas esferas de información o entretenimiento como aporte a la sociedad. La RA trabaja con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los usuarios. Por lo tanto, cabe esperar una incipiente evolución de esta herramienta en favor de la relación empresa-cliente, en el que son cada vez más los beneficiarios que viven una relación directa con el uso del internet y los dispositivos móviles.

Las diversas herramientas tecnológicas representadas por los dispositivos móviles, como el uso de tablets, laptops y smartphones, facilitan estas posibilidades que ofrece la RA, en el que las aplicaciones se vislumbran con muchas posibilidades.

2.6.5 APLICACIONES

Según (Basogain, Espinosa, Rouèche, Olabe M y Olabe J. C., 2013), la realidad aumentada ofrece muchas posibilidades de interacción con el usuario en múltiples ámbitos.

La mayoría de ellas se están orientando a la industria de los videojuegos, a la publicidad y el marketing avanzado, como posibilidades socio-educativas. En acción es de elevada complejidad pueden incluirse apoyos visuales sincrónicos con la acción. En algunos de

vehículos se sustituyen de las pantallas de navegación tradicionales por imágenes insertadas directamente en el campo de visión del conductor. En el ámbito de la medicina el aporte de la RA es amplio, se puede incluir imágenes de órganos ocultos, que ayuden al diagnóstico médico o la cirugía, por ejemplo, una radiografía de rayos, vista virtualmente basada en la tomografía previa o en las imágenes en tiempo real de los dispositivos de ultrasonido o resonancia magnética nuclear abierta. Existen otras posibilidades complementarias, tales como las pantallas holográficas virtuales, y la incorporación de evolución histórica de un fenómeno en imágenes; así como el apoyo en usuarios con discapacidad.

En otras áreas laborales, las etiquetas de realidad aumentada superpuestas en zonas desconocidas de un equipo pueden aclarar su funcionamiento al operario que realiza tareas de mantenimiento. En el sector de educación, del mismo modo, el aporte de la RA brinda múltiples posibilidades en cuanto a la asignación de variantes pedagógicas que refuercen las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

2.6.6 DEFINICIÓN

Según (María Zarate Nava, 2014), la realidad aumentada nos permite añadir capas de información visual sobre el mundo real que nos rodea, utilizando la tecnología, dispositivos como pueden ser nuestros propios teléfonos móviles. Esto nos ayuda a generar experiencias que aportan un conocimiento relevante sobre nuestro entorno, y además recibimos esa información en tiempo real.

Mediante la realidad aumentada el mundo virtual se entremezcla con el mundo real, de manera contextualizada, y siempre con el objetivo de comprender mejor todo lo que nos rodea. Un doctor puede estar viendo las constantes vitales de su paciente, mientras le opera; un turista puede alzar su cámara y encontrar puntos de interés de la ciudad que visita, apuntando hacia los lugares que quiere visitar; o un operario puede realizar labores de mantenimiento en una sala de máquinas, obteniendo información de dónde se encuentra cada componente, simplemente apuntando con su *tablet*, y sin necesidad de consultar un complicado mapa. La realidad aumentada permite esto y muchas cosas más, aquí os abrimos una pequeña ventana a este interesante mundo.

2.6.7 MARCADORES

Según (Cecilio Mendoza González, 2010), un marcador es aquella pieza gráfica (una fotografía, un libro, una revista, un dibujo...) que el *smartphone* o *tablet* detectará para incorporar la Realidad Aumentada. El *marker* ayuda al dispositivo a colocar correctamente un objeto en Realidad Aumentada en el espacio real.

Normalmente, este tipo de *apps* vienen con marcadores de serie que debes imprimir para poder utilizarlas. Nosotros hemos querido ir más allá y conseguimos que cualquier libro, revista o foto que se tenga en casa pueda servir como marcador.

Los marcadores pueden ser muy distintos:

– Pueden ser símbolos parecidos a los códigos QR.

- Imágenes mucho más trabajadas que incorporen mucho color y contraste.
- Cualquier libro, revista o fotografía.

2.6.8 INMERSIÓN EN LA EDUCACIÓN

En el ámbito educativo la realidad aumentada constituye una plataforma tecnológica especialmente eficaz en todo lo relacionado con la forma en que los estudiantes perciben la realidad física, puesto que permite desglosarla en sus distintas dimensiones, con objeto de facilitar la captación de sus diversas particularidades, en ocasiones imperceptibles para los sentidos. Así, con la RA es factible generar modelos que simplifican la complejidad multidimensional del mundo circundante, lo que, desde una perspectiva académica, aporta a cualquier experiencia de aprendizaje.

La RA es capaz de proporcionar experiencias de aprendizaje fuera del aula, más contextualizadas, desplegando nexos de unión entre la realidad y la situación de aprendizaje en que participan los estudiantes. Los libros de texto aumentados comprenden otra variante interesante de la realidad aumentada. Para visualizar objetos de RA, únicamente se precisa la instalación de un software especial en el ordenador, así como enfocar el libro con una cámara web. La finalidad no es otra que complementar la información textual o gráfica, característica de un libro, con simulaciones o análisis de casos de estudio, propiciándose así una aproximación más global y holística de los contenidos expuestos. (Carracedo J. y Martínez Méndez C., 2012).

2.7 LECTURA INFANTIL

2.7.1 SITUACIÓN ACTUAL DE LOS ÍNDICES DE LECTURA INFANTIL

La lectura estimula las relaciones sociales, el razonamiento y el sentido crítico. Bajo el criterio de (Silva J., 2017), coordinadora de contenido juvenil e infantil de la Cámara del Libro, la diferencia entre un joven que lee y uno que no lo hace es grande. “Aquel que se acerca a un libro porque le atrae, encuentra empatía, se ve a sí mismo reflejado en los personajes y entiende distintas realidades. Le es más fácil comprender el mundo y desarrolla habilidades sociales”.

“La literatura amplía la capacidad de interpretar el mundo, muestra diferentes perspectivas, formas de vida y de pensar que no necesariamente conocemos, culturas maravillosas. Además, despierta criterio para no tragar entero. Son herramientas fundamentales para la ciudadanía”.

En la actualidad la lectura ha sido desplazada de las actividades habituales, perdiendo importancia en la sociedad desde edades tempranas, donde el tiempo de ocio de los niños es empleado en base al uso de la tecnología; haciendo falta enfatizar bajo estrategias adecuadas, la forma de restablecer el hábito por la lectura, en niños y jóvenes.

Los índices actuales de lectura en niños, indican una evidente problemática general, en el que el estímulo familiar y escolar, resultan importantes para el desarrollo de una cultura crítica, incidente en el progreso de las nuevas sociedades.

2.7.2 TÉCNICAS Y METODOLOGÍAS PARA FOMENTAR LA LECTURA

(Basseadas, Huguet y Solé, 1998), indican que aunque es posible aprender por otros canales, leer sigue siendo la base del aprendizaje.

La lectura es una actividad que se puede practicar y mejorar, de forma que existen varios métodos que influyen en la práctica de la lectura:

-Método alfabético: Por medio del sonido del abecedario las palabras se forman combinando las vocales y consonantes. Predomina la memorización frente a la comprensión.

-Método fonético: La unidad mínima de aprendizaje es el fonema (sonido de m, mmm). Se aprenden las vocales y consonantes con la imagen del objeto y palabra, separando por la letra que se enseña. Después se combinan las consonantes con las vocales dando lugar a secuencias del tipo: pa, pe, pi, po, pu. Combinando estas secuencias se construyen las palabras.

-Método silábico: Parte de la sílaba construida con la vocal combinada con consonantes. La unidad mínima de aprendizaje es la sílaba. Primero se aprenden vocales y después la combinación consonante con vocales (pa, pe, pi, po, pu), también la forma inversa (as, es, is, os, us), pasando posteriormente a palabras que combinan las sílabas presentadas y después a frases.

-Método global: Parte de la palabra con todo el potencial de su significado y también de la frase con un significado concreto. Después se realiza un estudio deductivo para descubrir las sílabas, los sonidos de las letras y sus combinaciones. En este apartado se puede inscribir el **-Método doman**, que parte de las palabras con un significado concreto y cada palabra se considera una imagen.

-Método palabra generadora: Se inicia con una palabra que genera todo el proceso de aprendizaje, también se asocia una imagen a una palabra y después se divide en sílabas, letras y sonidos.

-Método constructivista: No es propiamente un método de la enseñanza de la lectoescritura, sino una teoría de aprendizaje. Ana Teberosky y Emilia Ferreiro investigan cómo se aprende a leer y a escribir dentro de contextos funcionales y significativos y citan a Piaget: “El niño no almacena conocimientos, sino que los construye mediante la interacción con los objetos circundantes”.

-Metodología leo, comento, imagino y creo: Tiene los siguientes principios:

1. Placer por la lectura.
2. Escribir ha de ser un acto libre de imaginación y creatividad.
3. Para leer y escribir no debe haber rigidez técnica ni metodológica.

Los objetivos de la metodología LCIC son:

1. Animar el gusto por la lectura como actividad lúdica individual que ayuda a la formación personal y hace más interesante la convivencia grupal.
2. Despertar inquietudes por la escritura creativa como medio de expresión y liberación personal, mediante ejercicios que desarrollen la imaginación.
3. Motivar la convivencia grupal, educativa y culturalmente formativa, a través de: sesiones de comentarios acerca de los libros leídos individualmente y sesiones donde se comparten pequeños textos escritos por participante.
4. Brindar pautas a niños y niñas participantes para el impulso de un Movimiento Lecto-Escritor desde sus escuelas, que se extiendan hasta sus casas y su vecindario que tengan como expresión organizativa los Colectivos de Promoción de la Lectura y los Clubes de Lectores.

2.7.3 IMPACTO DE ILUSTRACIONES EN LA LECTURA

Según (Díaz, E. H., 2008), uno de los atractivos de mayor impacto de un libro, sea físico o digital, es la incorporación de ilustraciones, la cual transforma un libro que al estar lleno de texto sin ningún tipo de ilustración, se convierte en un elemento agradable a la vista y atractivo para el lector.

Cuando se inicia en la aventura de leer, los niños descubren un mundo muy amplio, con infinitas posibilidades de vivencias y de información, que motivan su imaginación y sus deseos de aprender. Cuando el niño empieza a interpretar un gráfico, fundamentado por su texto, su imaginación vuela con libertad, observando minúsculos detalles, fortaleciendo su capacidad de análisis. Es por ello que las ilustraciones tienen gran importancia en la lectura infantil, no siempre debidamente reconocida.

Los más pequeños que se acostumbran a ver y comentar imágenes, habitúan su vista a interpretar lo que ven. Los padres que suelen sentarse con sus pequeños y les enseñan fotografías y dibujos, están iniciándolos en la interpretación de imágenes y en la lectura. Hay que insistir en la necesidad de mostrar a los niños ilustraciones complementarias a un texto, como estímulo a fortalecer su gusto por la lectura.

Cuando un niño abre un libro, se siente atraído por sus ilustraciones ya que comprende sus mensajes antes que ningún otro idioma. El texto y la imagen se complementan para facilitar al niño la mejor comprensión de la lectura. Para el niño, es igual de importante el contenido del texto que su ilustración.

2.7.4 PERFIL PSICOPEDAGÓGICO DE NIÑOS ENTRE 8 Y 10 AÑOS

Según (Cerrillo P. y García Padrino J., 1995), las actuales teorías del aprendizaje argumentan que los seres humanos de cualquier edad, construyen sus conocimientos partiendo de lo que saben, y a través de las interacciones que realizan, les permite hacer una resignificación de sus saberes. El principio de que el conocimiento es una construcción que se va generando al interactuar con los otros y con el entorno, representa un gran reto para el docente de educación primaria.

Todo esto compromete a los docentes a conocer a sus alumnos, y a partir de ello reflexionar sobre sus características y estilos de aprendizaje, para posteriormente generar propuestas de intervención educativa orientadas a privilegiar los aprendizajes de sus alumnos. Es importante que los docentes reflexionen en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Quiénes son mis alumnos y cómo aprenden?
- ¿Identifico la diversidad familiar, social, cultural y lingüística de los niños y las niñas que integran mi grupo escolar?, ¿Cómo puedo aprovecharla?
- ¿Reconozco los estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de mis alumnos?

Los niños de 8 a 10 años de edad, ya cuentan con experiencias que han adquirido en los años escolares anteriores, favoreciendo su desarrollo social al interactuar con los otros, tanto en la escuela como fuera de ella, todo esto va favoreciendo y formando los diversos aspectos sociales, intelectuales y afectivos que irán conformando su personalidad.

Si bien los niños de estas edades presentan características particulares en común, que pueden ser similares entre ellos, al mismo tiempo determinan su individualidad. De manera general se puede encontrar las siguientes características que integran sus aspectos cognitivos, sociales, afectivos, que conforman su personalidad y su estilo de aprendizaje.

-Curiosidad intelectual: (Papalia D. y Wendkos S., 1998), mencionan que los niños son aprendices innatos, y si se les brinda la oportunidad, se convierten en aprendices perpetuos, que viven con alegría y satisfacción a través del descubrimiento y logran ser competentes en función al constante conocimiento. En estas edades les encanta todo tipo de desafío, van madurando gracias a las experiencias que realizan y a la lucha asociada con aprender algo nuevo.

Por naturaleza, los niños son exploradores, investigadores, curiosos, buscan explicaciones para entender lo que sucede a su alrededor, realizan preguntas sobre los eventos o sucesos que son de su interés, hacen sus propias hipótesis, descubren experimentado a través del ensayo y el error para que el conocimiento tenga significado para ellos, tienen que ser participantes activos, incluso corporalmente en su proceso de aprendizaje. Lo que aprenden mejor es lo que desean aprender.

-Desarrollo de la lengua escrita

El proceso de alfabetización continúa y llega al punto en que los alumnos pueden comprender la lógica alfabética del sistema. Si bien este logro es importante, marca el inicio de nuevas reflexiones respecto a las convencionalidades de la escritura (la separación entre palabras, la puntuación, el uso de mayúsculas y la ortografía, entre otras), que son objeto de atención en el segundo ciclo de la educación primaria.

Los docentes deben generar diversas situaciones de lectura y escritura a lo largo del ciclo escolar, que planteen retos a los alumnos y, con ello, permitan transitar de un nivel de comprensión a otro, e incrementar sus conocimientos sobre la lengua escrita. Una manera esencial de apoyar el desarrollo de los niños, es brindar el mayor número de oportunidades para que interactúen con diferentes objetos de conocimiento, es decir, textos.

-Percepción del entorno

Para el alumno, el entorno existente es el inmediato, lo que alcanza a conocer a través de sus sentidos. El conocimiento del espacio geográfico se centra en su hogar, escuela, comunidad y otras comunidades cercanas o conocidas. Hay un avance en relación con la orientación temporal, los niños van incorporando las nociones del tiempo correctamente como son: hoy/ayer/mañana, día/noche.

Los niños se plantean hipótesis sobre el funcionamiento del mundo, las cuáles irán confrontando, modificando y enriqueciendo a través de las experiencias vividas y de la información que le van proporcionando.

-Socialización

Es importante que los niños tengan la experiencia del trabajo autónomo, el trabajo en grupos colaborativos y la discusión, así como la reflexión y la argumentación grupal. Estas actividades se fomentan, a fin de propiciar un espacio en el que el respeto a la participación, al trabajo y a la opinión de los compañeros, sea desde y por los propios estudiantes, bajo la intervención de los docentes; dando así la oportunidad a reconocer como válidas otras formas de pensamiento.

Los alumnos, aún muestran egocentrismo en algunas acciones. Los niños en estas edades son muy participativos si se logra despertar en ellos el interés y la motivación por el aprendizaje nuevo. Les gustan los juegos y los retos, en ocasiones el entusiasmo se desata más rápido que sus habilidades.

2.7.5 TENDENCIA EN LA EDAD MEDIA

Históricamente en la Edad Media y el Renacimiento, el acceso a textos de lectura eran limitados, este material muy difícilmente llegaba a manos de personas de clases bajas, pues el claro marcateje elitista de la época imponía que quienes accedían a libros, difícilmente pudieran compartirlos con los niños, debido a la carencia de textos infantiles. Los hallados consistían en presentar abecedarios, silabarios, entre otros; aparentemente muy distante a la idea de presentar historias de aventuras o de enseñanzas, más que de la inclusión de lecciones morales explayando los ideales religiosos de este tiempo.

2.7.6 TENDENCIA DE LA AVENTURA

A partir de la creación de la imprenta y su aparente expansión, se crearon cuentos infantiles difundidos generalmente a partir de la tradición oral, con ello posteriormente la adaptación cultural permitió que se contemplaran fábulas que llegaban a muchas personas, adquiriendo gran popularidad en Europa,

Tras creaciones cada vez más crecientes de novelas, con historias de aventuras, el interés por los textos infantiles también fue en aumento. Ejemplos contundentes son: Robinson Crusoe (1719) y Los viajes de Gulliver (1726), textos que se mantienen en vigencia a día de hoy, por su gran uso de la narrativa de la imaginación, tan constante en la mente de los niños. Es así pues, cómo la tradición lectora pasó de ser de generación de textos pensados para

niños exclusivamente didácticas a pasar al mero entretenimiento, complementario por supuesto de los ideales de educación e imaginativa.

2.7.7 TENDENCIA DE LA FANTASÍA

Con la corriente del romanticismo a inicios del siglo XIX, el género fantástico tomó mucho espacio en la literatura, de forma que como es evidente tantas lecturas fueron pensadas para el público infantil, con grandes representantes de este género, como los hermanos Wilhelm y Jacob Grimm, exponiendo grandiosas historias de fantasía que viven en el colectivo aun en la actualidad.

Como ha sido la constante, a lo largo de la historia, la generación de textos con historias fantásticas, siempre ha ido tomando impulso a lo largo de los años, con firmes intenciones de revelar mundos jamás imaginados por el hombre. Estos libros, casualmente pensados originalmente como literatura para adultos, con el tiempo se ha ido transformando para los más pequeños.

2.8 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 debe 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 combinación 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.

2.8.1 EL COLOR EN LOS NIÑOS.

Los niños desde tempranas edades, entienden el mundo a través de la curiosidad innata, y es el color una de más grandes captaciones de indagación constante en ellos. Es por esto que un elemento importante para captar la atención de los niños atisba en el color, su percepción a través de él; la concentración de las diferentes proyecciones de la cromática en el ambiente causa profundo interés en el niño, y basado en la edad los tonos cromáticos infunden diferentes sensaciones, esto a través de la psicología del color.

2.8.2 PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LOS NIÑOS

Los niños al tener una concepción muy diferente del color a tempranas edades, a diferencia de un adulto que logra discernir con mayor objetividad la percepción cromática, se entiende que siempre ha sido preciso un manejo delicado de la psicología del color, a través de los estímulos recibidos. La transmisión de los colores siempre van a ser diferentes en función al contexto: el rojo transmite emociones fuerza o pasión; por ello el manejo del color es importante en función a lo que se pretende infundir, y la reacción que se busca captar en los

niños. Por ello el uso de matices a través de la variación de tonos resulta una apropiada técnica para provocar emociones, asociando estas variaciones en armonía cromática, incluso a través del contraste y la saturación, todo esto mediante la paleta cromática.

La selección del color de un niño en función a las emociones que se transmitan, determinados por diversos factores imponen en ellos un estado de ánimo diferente. A través de la tabla de colores se exponen las diferentes sensaciones caracterizadas por su psicología.

2.8.3 EL COLOR EN EDITORIAL

En diseño editorial, el uso de color comprende una importante acción, pues las sensaciones y los estímulos que producen en el observador son muy relevantes, facilitando o dificultando la lectura, con el simple hecho del manejo cromático en un libro.

El uso correcto del color permite conectar con el lector, existe mucha diferencia entre colocar aditamentos rojos que azules, la percepción cambia; y todo depende de la intención en el texto. De este modo resulta evidente mencionar que el color en una propuesta editorial va más allá de su resultado de impresión, radica en el impacto sobre el lector.

2.8.4 TABLA CROMÁTICA

Tabla 1: Tabla de cromática.

BLANCO	Pureza, inocencia, frescura, limpieza, simplicidad.
ROJO	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad.
NARANJA	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo.
AMARILLO	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación.
VERDE	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos.
AZUL	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad.
PÚRPURA	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico.
ROSA	Dulzura, delicadeza, exquisita, sentimientos de gratitud, amistad.
GRIS	Paz, tenacidad.
NEGRO	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio.

Fuente: (Román, Vélez 2018)

2.9 TIPOGRAFÍA EN LOS NIÑOS

La tipografía infantil, impulsada por la captación inmediata del lector, debe ser legible, a la vez que dinámica, de modo que facilita la lectura y apropia al lector de interés por el simple hecho de observar la constitución tipográfica, son los grandes rasgos que presentan los niños, el genuino e inmediato interés por algo a primera instancia. Por ello la selección tipográfica adecuada en textos editoriales infantiles adquiere suprema importancia para cautivar el interés.

Durante los años 1890 y 1920 James Herbert Blackhurst analizó la tipografía de diversos textos infantiles publicados en Estados Unidos, mostrando cuatro factores determinantes que se deben considerar en la tipografía de este estilo literario: el tamaño de la fuente, la longitud de la extensión de la línea, la relevancia del interlineado y los márgenes con respecto al texto.

(G.F. Daniell. 1911) dio su criterio en relación al tamaño de la fuente respecto a la edad del niño:

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

Existen diversos criterios con relación al tipo de lectura, ejemplificando la estructura de un texto centrado, en el que al estar centrado, genera mayor facilidad de lectura en un niño, pues a estar este margen izquierdo situado de forma irregular se otorga facilidad al encontrar la siguiente línea de texto durante el proceso de lectura. Entre tanto que otros criterios disponen el texto alineado completamente a la izquierda, de modo que una estructura más estable facilita el discurso lector, donde el interlineado juega un papel importante para evitar complicaciones para hallar líneas de texto.

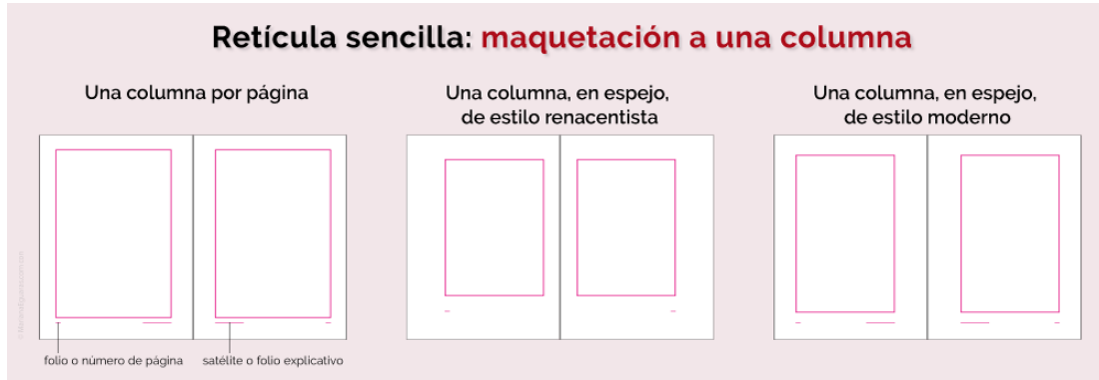
2.10 MAQUETACIÓN EDITORIAL: MAQUETACIÓN A UNA COLUMNA

Según (Mariana Eguaras, 2018) la maquetación a una columna es la retícula más usada en libros sencillos; es decir, en aquellos donde el texto es el gran protagonista, o el único. También la conocemos como *maqueta*: es un instrumento de composición para el diseño de libros, periódicos, revistas... para todo lo que forma parte de los medios gráficos impresos. Es una estructura invisible. Este tipo de lienzo es el más empleado en multitud de libros de ficción y no ficción (novelas, ensayos, informes, libros prácticos, etc.).

La retícula es la estructura que subyace en todas las publicaciones; es invisible para el lector, pero muy visible y siempre presente para el diseñador. Una retícula es la base sobre la que se ordenarán los textos y elementos gráficos del libro. Esta retícula sencilla, con una sola columna, se emplea para publicaciones con texto seguido; para contenidos que necesitan ser leído de manera lineal y fluida.

En una composición de este tipo uno de los desafíos es mantener la uniformidad de las grandes masas de texto; que página a página sigan un cierto orden y mantengan coherencia visual. Si se tiene en cuenta el pliego de composición podremos ver que la doble página presenta dos columnas “gruesas”.

Figura 4: Retícula sencilla.



Fuente: (Mariana Eguaras, 2018)

2.10.1 ASPECTOS DE UNA MAQUETACIÓN A UNA COLUMNA

Es importante que una retícula de una columna no se aprecie como un ladrillo de texto, pesado e incómodo de leer y ver. Por eso, este tipo de composición suele encontrarse en libros que miden 17 × 24 centímetros o menos. Un tamaño de libro mayor obligaría a aumentar el cuerpo de letra o bien a hacer la columna más delgada y jugar con los blancos. Sí puede usar en publicaciones donde el tamaño de los textos es lo suficientemente grande como para soportar la cantidad de caracteres adecuada por línea. Un buen ejemplo de esto lo constituyen los libros de cuentos para el público infantil.

Figura 5: Ejemplo de plantilla.



Fuente: (Mariana Eguaras, 2018)

Ejemplo de plantilla diseñada para libro infantil a una columna.

Plantilla prediseñada Heidi, de Maqueta tu libro.

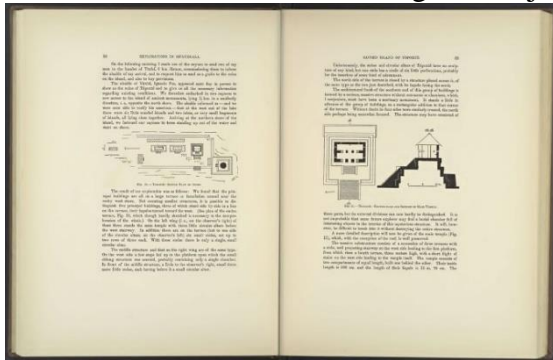
Se debe evitar que las páginas de un libro con texto uniforme, se perciba engorroso; una cosa es ver una mancha de texto congruente y otra diferente un apiñamiento de letras. Por tanto, se vuelve necesario cumplir con algunos requisitos mínimos relacionados con la caja tipográfica o mancha, delimitada por los márgenes, y la tipografía.

2.10.2 MÁRGENES Y BLANCOS

Los márgenes deben ser lo suficientemente anchos para facilitar la lectura y contener el texto. Se recomienda que el largo de las líneas no supere los 80 caracteres con espacios para garantizar legibilidad del texto. Por lo general, en el pliego encontramos las páginas “en espejo”. Es decir, que la medida de los márgenes se establece considerando el margen interno y externo (no derecho e izquierdo).

Los márgenes interiores pequeños son elegantes, como es el caso de los libros renacentistas que se rigen por la proporción áurea; sin embargo, hacen difícil la lectura según el tipo de encuadernación que tenga el libro. Además, el contenido de este tipo de libros ocupa la mitad o menos del papel y hace que los costes de la publicación se encarezcan. Es recomendable, sobre todo, usar esta composición en algunas ediciones de lujo.

Figura 6: Ejemplo de márgenes.



Ejemplo de retícula de una columna que sigue el principio de la sección áurea. *Memoirs*, Volume IV del Peabody Museum of Archaeology and Ethnology at Harvard University, 1908-1910.

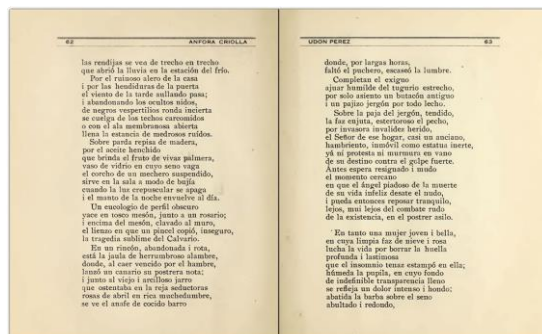
Fuente: (Mariana Eguaras, 2018)

Unos márgenes anchos posibilitan la adición de elementos gráficos, como imágenes, e incluso notas laterales o enmarcadas. Es recomendable dejar espacio suficiente en el margen que va el folio de numeración. Más aún si el libro lleva satélites o folios explicativos.

La distribución de los espacios en blanco también da un carácter especial a una publicación de una columna. Estos espacios suelen usarse en las cabeceras, al inicio de los capítulos, para señalar un gran salto en la narración.

En otros casos, se emplea en los laterales, para afinar aún más la columna, y dejar que el texto *respire*. Esta opción es ideal para libros de poemas o aforismos.

Figura 7: Ejemplo de columnas.



Ejemplo de composición con columna delgada y blancos que dan respiro al texto. *Ánfora criolla*, de Udón Pérez (Imp. Hnos. Trujillo; Maracaibo, 1913).

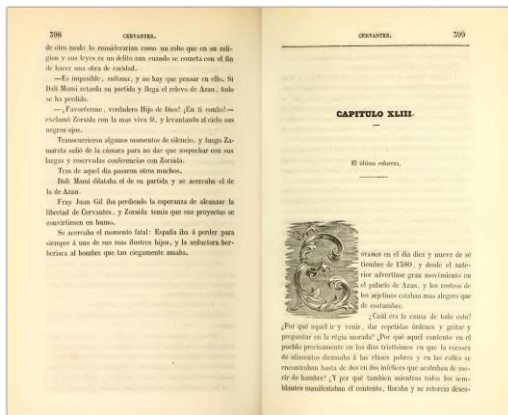
Fuente: (Mariana Eguaras, 2018)

2.10.3 TIPOGRAFÍA EN EDITORIAL

Si la tipografía es la reina de cualquier publicación, en una retícula sencilla lo es todavía más.

Los detalles tipográficos son cruciales en una maquetación a una columna; son ellos los que dotan de un carácter particular al libro. También puede recurrirse a diferentes ornamentos o, como en el siguiente ejemplo, destacar la letra capitular de manera soberbia.

Figura 8: Ejemplo de tipografía.



Ejemplo de retícula sencilla con detalle tipográfico en capitular. *Cervantes*, de Ramón Ortega y Frías (Mariano C. y Gómez Editor; Madrid, 1859).

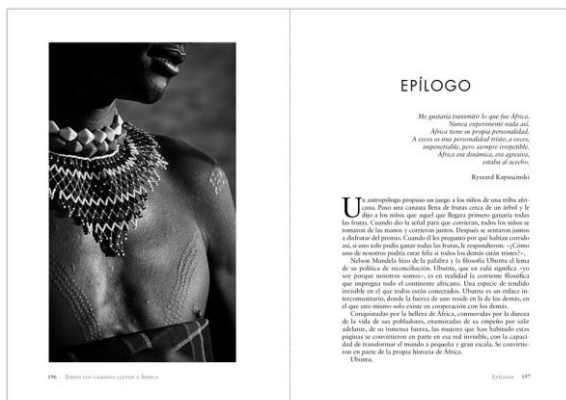
Fuente: (Mariana Eguaras, 2018)

En una retícula de una sola columna es fundamental la elección de la fuente, su cuerpo y el interlineado. El conjunto de estos tres factores tipográficos debe garantizar la legibilidad del texto principal; hacer que la lectura lineal sea cómoda y evitar distracciones. En el caso de los títulos y subtítulos deben jerarquizar la información por su importancia en el texto.

La fuente en los folios explicativos tiene que situar al lector, orientarlo, e informarle en qué lugar del libro está realizando la consulta.

En definitiva, una retícula acertada permite que un tamaño de letra encaje con comodidad en el ancho de la columna. La lectura resulta mucho más placentera con unos márgenes generosos y un interlineado amplio.

Figura 9: Ejemplo de maquetación.



Ejemplo de maquetación a una columna con texto e imagen. Tiene amplios márgenes y folios explicativos y números de página en la parte inferior de las páginas. *Todos los caminos llevan a África*, de Loreto Hernández y Pilar Tejera (Ediciones Casiopea; Madrid, 2015).

Fuente: (Mariana Eguaras, 2018)

2.10.4 FORMA DE UN TEXTO

(Navarro, 2012) indica que la forma de un texto se construye con palabras organizadas de una forma particular, con la finalidad de expresar un tema en concreto, donde las características tipográficas dan vida al texto en función a su intención explicativa, es decir basadas en las características del contenido del texto: literarias, periodísticas, académicas, etc.

De modo que la forma de un texto se comprende por lo que pretende transmitir, seguidas por los paradigmas tipográficos y por sus consecuentes características literarias, para dar coherencia al planteamiento literario que se lea.

2.10.5 FORMA DE UNA ILUSTRACIÓN

La generación literaria de una ilustración infantil, se relacionan con aspectos literarios de cuentos, fábulas o leyendas, por ser intrínsecamente relacionados con elementos desarrollados hacia niños de poca edad, siendo considerada generalmente la morfología caricaturesca o rasgos exagerados.

Del mismo modo se considera como factor importante la selección del fondo y la forma, destacando la forma de este, pues su relevancia es considerable, a su vez la selección de detalles involucra varios conceptos, pues puede imponer múltiples detalles así como formar una simplicidad ilustrativa. Todos estos parámetros se sujetan a la intención literaria y al estilo planteado.

2.11 METODOLOGÍA A UTILIZARSE

Se precisa un manejo metodológico de búsqueda y selección de información, donde se aplicarán varios parámetros de consolidación de ideas, en el que son vitales para la descripción de personajes y escenarios.

2.11.1 IDENTIFICAR LA NECESIDAD

Entender la situación que impulsa a la búsqueda del planteamiento de la propuesta, para encontrar la solución a un problema.

2.11.2 LLUVIA DE IDEAS

Este método de recolección de datos permite encontrar múltiples fuentes de ideas, las mismas que permiten conducir a datos plausibles, en torno a la generación de ilustraciones y modificación de un entorno de realidad aumentada. El enfoque constante en el público objetivo es de vital importancia, pues permite agudizar las vías más factibles para acoger ideas.

2.11.3 INVESTIGACIÓN

La aplicación del método científico es y será la vía más eficaz para llegar a resultados satisfactorios. La investigación fundamenta toda la información pertinente de desarrollo, la indagación previa es necesaria para ilustrar de mejor manera el terreno de investigación. La consolidación de conceptos aporta gran valor de sustento de la temática en cuestión.

En el estricto caso de la fundamentación de la temática de Ilustración recae en la obtención de un banco de referencias visuales, mismas que proporcionan un guía para conseguir una base de ideas, del mismo modo que con la indagación histórica se fortalecen los conceptos del arte visual.

2.11.4 BANCO DE REFERENCIAS

La adquisición de referencias es una tarea fundamental para entender hacia donde se apunta, y qué evitar en el proceso creativo, donde las fuentes recogidas ya sean visuales o textuales permiten consolidar una fundamentación detallada de eventos, reales o ficticios para la composición gráfica. De este modo, la característica primordial recae en la información histórica, misma que permite indagar sobre hechos acertados y elementos correctamente justificados.

2.12 LEYENDAS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA

Para la consecución de las diferentes leyendas de la ciudad de Riobamba, ha sido necesario recabar información de varias fuentes de datos, por el cual en la “Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo”, se encontraron diversos tipos de leyendas tanto locales como regionales, mismas que se tomaron como referencias relevantes a nueve de ellas, como recurso preliminar de estudio. Del mismo modo, las fuentes de información tomadas de diversos sitios web han sido consideradas como referencias adicionales de las leyendas riobambeñas.

2.12.1 EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA

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

Un domingo por la mañana, en la ciudad de Riobamba, los habitantes despertaron alarmados por la noticia de que en la noche anterior un misterioso hombre sin cabeza, había ido a caballo por las calles de la nueva ciudad. Aunque, la cabalgata del descabezado fue a las doce de la noche; no había causado asombro en ese momento a los pobladores, debido a que era la época de la independencia y los mensajeros nocturnos con noticias, abundaban en la ciudad.

Muchos decidieron espiar por la ventana, para mirar al jinete, y terrible fue su sorpresa, cuando descubrieron que el sujeto estaba descabezado. Su atuendo, su caballo y sus botas eran negras como la noche y provocaron aún más temor en los que habían conseguido mirarlo. En la mañana y en los días siguientes, las historias del jinete descabezado, aumentaban por decenas. Las víctimas de la visión terrorífica, eran los noctámbulos que no podían resistir ir temprano a sus casas, también viajeros que arribaban en la noche a la ciudad pudieron contar la historia, inclusive los trabajadores que tenían una larga jornada y que se veían obligados a retornar en la noche habían visto al jinete.

Cada sábado se veía al descabezado, la gente llena de temor, prefería esconderse en sus casas y cerrar el portón de madera con tranca por dentro. Varios pobladores empezaron a imaginar la historia detrás del descabezado. Algunos pensaban que era un alma en pena de un soldado

de la guerra, otros, creían que era alguien que buscaba venganza y algunos con más lucidez, pensaban que algo tenía que ver con los curas, porque los únicos beneficiados, habían sido ellos, pues reunieron bastante con las misas ofrendadas para rogar por el alma del Descabezado.

El barrio de Santa Rosa, era el lugar por donde pasaba el Descabezado, y en ese sitio, dos vecinos decidieron descubrir al misterioso personaje. Uno de los hombres, ideó un plan para descubrir al impostor, pero no consiguió convencer fácilmente al otro vecino, que era más prudente.

Bueno está el plan vecino (dijo el amigo con prudencia), pero cuénteme algo ¿Y qué hacemos si de verdad es un alma en pena? Ese rato, nos van cargando a la quinta paila del infierno.

El astuto vecino, consiguió convencer a su amigo, y para espantar el miedo le ofreció un buen trago. Cuando los dos vecinos, habían bebido lo suficiente, les pareció que la tarea que iban a realizar, no era tan difícil, es más, entre risas pensaban que por lo menos no sentirían dolor cuando el Descabezado les lleve.

En estas circunstancias, se fueron a comprar una soga gruesa y larga, trago de contrabando y tabacos. Cuando la noche llegó, se sentían los hombres más valientes del planeta y hablaban de lo que podría pasarles. Cerca de las doce de la noche, se dirigieron a la esquina por donde pasaba el jinete, calcularon el alto de su pecho y templaron la soga.

Listo está (dijo el astuto, en su feliz borrachera) De aquí no pasa, y si logra pasar, juro que no vuelvo a salir un sábado nunca más.

Llegó la hora y se escuchó el caballo, la soga, había conseguido su objetivo y había derribado al jinete. Los vecinos, salieron de su escondite y apresaron al supuesto descabezado.

Para su sorpresa, al descubrir al jinete, vieron que era el párroco de San Luis; quien se justificó, diciendo que sentía mucho frío y que por eso se había cubierto la cabeza. Antes de llevarlo ante las autoridades, lo que hicieron los amigos fue llevar al cura a la cantina, y allí el párroco confesó, que se había encariñado de una joven de Santa Rosa y que en su desesperación por verla, se le ocurrió que para los habitantes de la ciudad, mejor sería la idea de un jinete descabezado antes que enterarse de la existencia de un cura enamorado.

2.12.2 LA SILLA EN EL CEMENTERIO

Leyenda extraída de la página (GoRaymi, 2014).

Es la historia de amor de un par de forasteros que sucedió por los primeros años del siglo pasado. Eran dos seres que compartían todos sus gustos y aficiones, pero lo que más les complacía era llevar a cabo acciones que desencadenaran en el bien colectivo. Eran esposos y habían llegado a Riobamba para cumplir con una cruzada de acción social.

Nadie pudo imaginar la tragedia que estaba por sufrir aquella pareja. Y es que de momento Elizabeth (así se llamaba la mujer del matrimonio) enfermó repentinamente y luego de

luchar varios meses contra una desconocida enfermedad murió. Mientras tanto, su esposo Jozef se quedó con el alma destrozada. Lo peor es que no podía sacar la imagen de ella de su mente. El hombre pasaba día y noche abrazado a la lápida de su mujer.

Al ser ellos extranjeros, tenían un plazo de estancia máximo dentro del territorio ecuatoriano, y cuando éste se cumplió, Jozef se negó rotundamente a dejar sola la tumba de su esposa, pues decía que en su país de origen ya no le quedaba nadie. Las autoridades se compadecieron de él y dejaron que la siguiera visitando en el cementerio de forma regular. Así, cualquiera que visitara el panteón, podía ver a aquel hombre sentado en una silla, junto a ella.

Había veces en las que ambos “conversaban” otras tantas, él le leía poemas de su libro favorito. Luego de varios años Jozef murió y fue sepultado por la propia gente del cementerio al lado de su esposa. Por último, los sepultureros decidieron colocar por siempre una silla. A esa tumba, como un fiel recordatorio de que el amor verdadero (y sobre todo eterno) existe.

2.12.3 LA LOCA VIUDA

Leyenda extraída del libro *Caminantes sin Camino*, Capítulo I (Herrera C., 2005).

En las poblaciones mestizas se comenta con cierta frecuencia de la existencia de la Loca Viuda, espectro que asoma por las noches y realiza visitas a hogares menos poblados en cuanto al número de miembros.

En cierta ocasión, aseguran es verdad, a eso de las 8 de la noche tocó la puerta de una vivienda humilde una señora, que solicitó a la dueña le diera algo de comer. La merienda que estaba a punto de servir, salvó la situación. En efecto, le brindó dos platos de sopa, pidió más, hasta el cuarto.

Dada la penumbra de la habitación no fue posible identificar a la mujer, sin embargo la dueña, muy preocupada, se puso de pies con la intención de retirar el plato, observó que la comida estaba regada en el suelo, lo que había dentro de la vestimenta negra era un esqueleto en lugar de su rostro, la clásica calavera.

Al momento, la dueña salió en veloz carrera, fue a refugiarse en casa de los vecinos, ellos le atendieron, rezaron al santo rosario, le dieron a beber agua bendita y le acompañaron varias noches. A decir de los vecinos se trataba de la Loca Viuda.

Leyenda extraída de la página (Digvas, 2011).

digvas.wordpress.com/leyendas/la-loca-viuda

El inicio de esta leyenda urbana se remonta a la época republicana cuando la ciudad de Riobamba era alumbrada por rudimentarios faroles que apenas competían con la luz de las velas. La luna llena completaba el ambiente propicio para los aparecidos y cuentos tenebrosos. El protagonista de esta leyenda es Carlos, uno de los tantos bohemios que gustaba embriagarse en las cantinas y no desaprovechaba la oportunidad de tener un desliz.

Una de aquellas noches de juerga, al dirigirse a casa, se encontró con una extraña mujer vestida totalmente de negro y con una mantilla que le cubría el rostro, que le hizo señas para que la siguiera. Carlos sin pensarlo dos veces fue tras de la coqueta a lo largo de varias callejuelas oscuras.

Al llegar a la Loma de Quito, el ebrio le dio alcance.

– “Bonita, ¿dónde me lleva? dijo.

Sin dar más explicaciones, la mujer dio la vuelta y Carlos recibió uno de los impactos más grandes de su vida porque vio que la cara de la mujer era la de una calavera. De la impresión, Carlos cayó pesadamente sobre el suelo mientras invocaba a todos los santos. Logró levantarse y emprendió la carrera de regreso a casa. Al llegar, el hombre encontró el refugio en su devota esposa Josefina. Entendió que la visión fantasmagórica era el castigo por tantas infidelidades. Y desde entonces se dedicó santamente a su hogar.

De lo que Carlos nunca se enteró es que su esposa estuvo detrás del “alma en pena”. ¿Qué había sucedido? Después de muchas noches en vela, Josefina se armó de valor para castigar las continuas infidelidades de su cónyuge. Una vecina le aconsejó darle un buen susto, para el efecto le prestó una careta de calavera y le recomendó vestirse de negro. Sin estar segura, pero motivada por su amiga, la señora decidió hacerlo.

Una noche oscura, se trajeó de negro, se puso la careta y se cubrió con un velo, luego espantó al esposo. La loca viuda fue el remedio para los caballeros que abandonaban el hogar por una conquista galante. Los años pasaron y aún dicen que la loca viuda se aparece en las noches.

2.12.4 EL DUENDE DE SAN GERARDO

Leyenda extraída del libro Caminantes sin Camino, Capítulo I (Herrera C., 2005).

En San Gerardo, población del cantón Guano muy cercana a la ciudad de Riobamba, un habitante trabajaba en un lugar distante del centro parroquial. Para llegar debía atravesar un bosque, salía de su casa a las 8 de la mañana y retornaba a las 8 de la noche.

Cierta ocasión mientras regresaba, creyó escuchar pasos, no dio importancia, pero más allá escuchó una voz ronca que le dijo:

– No mires atrás, únicamente dame tu cigarrillo.

Así lo hizo y prosiguió su recorrido. Al día siguiente llevó una cajetilla de cigarrillos, la voz nuevamente se dejó escuchar. De reojo observó que se trataba de un hombre muy pequeñito, portaba un látigo en su mano y traía en su cabeza un sombrero muy grande, se asustó.

En su casa comentó lo ocurrido y le aconsejaron que lleve un crucifijo. Así procedió, al día siguiente el hombrecillo no le pidió únicamente los cigarrillos sino que comenzó a castigarle con el látigo, el hombre sacó de su camisa el crucifijo y el tal enano se esfumó como por

encano. Esta aparición y otras similares hicieron entender que se trataba del Duende de San Gerardo.

2.12.5 EL VAQUERO

Leyenda extraída del libro Caminantes Sin Camino, Capítulo I (Herrera C., 2005).

Pedro, vaquero de una de las haciendas cercanas a la ciudad de Riobamba, solía salir todas las mañanas a arriar ganado para el ordeño. Observaba todas las manifestaciones de conducta de toros y vacas y como es de suponerse, la unión sexual de los animales. Por esas cosas del tiempo, Pedro se convirtió en toro, les seguía a las vacas y peleaba con los toros. Esta situación causaba heridas en su rostro y cuerpo.

Así retornaba a su casa, su esposa le preguntaba las razones de las heridas, Pedro manifestaba que se cayó o tuvo algún accidente parecido a caerse del caballo. Los padres de Pedro creyeron eso de la caída del caballo, pero su esposa comenzó a dudar de aquella historia.

Cierto día, la madre y la esposa de Pedro se pusieron de acuerdo para seguirle... Se escondieron tras la paja del páramo, luego para asombro de ellas, el vaquero se desmontó de su cabalgadura y se transformó en toro. Las pobres mujeres, trémulas por la emoción corrieron pendiente abajo y comunicaron al resto de familiares. Ellos tomaron la decisión de abandonar la casa por vergüenza y despecho. Lo hicieron inmediatamente.

Pedro, como de costumbre, una vez que le pasó el efecto diabólico, se transformó en el vaquero, montó en su caballo y bajó. Cuando llegó a su casa no encontró a nadie. Se dice que por la pena nunca más retornó a la vivienda y que se convirtió en toro.

2.12.6 EL LUTERANO Y EL ESCUDO DE RIOBAMBA

Leyenda extraída de la página (Digvas, 2011).

digvas.wordpress.com/leyendas/la-loca-viuda

Un hombre extranjero que había llegado a la región de Guamate, se ganaba la vida alquilando su caballo para todo aquel que lo necesitara. Del mismo modo, otra fuente de ingresos para este individuo, era dirigirse a la ciudad de Riobamba, en donde les pedía caridad a los lugareños, pero no como hacían la mayoría de los mendigos, es decir, “una limosnita por el amor de Dios”. Sino que él les pedía directamente que le dieran una moneda o un pedazo de pan.

Lo más extraño sucedió un día en el que el hombre entró a una iglesia y mientras se celebraba una misa en conmemoración a San Pedro, se acercó a donde estaba el sacerdote y sin más dilación le quitó la hostia que sostenía con sus manos, atacándolo con un cuchillo.

Los asistentes a la ceremonia no pudieron soportar tal acto de herejía, por lo que sacaron sus espadas y asesinaron al sujeto. Después se llevaron a cabo las investigaciones y se determinó que el extranjero era un luterano que estaba mal de sus facultades mentales.

La noticia llegó hasta Quito, en donde el presidente municipal pidió que de inmediato los restos de aquel individuo fueran cremados. Se dice que este suceso traspasó fronteras, pues

hay quienes afirman que llegó incluso a oídos del rey de España, quien de inmediato le otorgó al presidente municipal, un nuevo escudo de armas como muestra de su agradecimiento por preservar las doctrinas católicas.

2.12.7 LA MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO

Leyenda extraída del sitio web (Digvas, 2011).

digvas.wordpress.com/leyendas/la-loca-viuda

Hace muchos años, en el tiempo de las grandes haciendas, había gente dedicada al servicio de la casa y de las tierras. Los vaqueros eran los hombres dedicados a cuidar a los toros de lidia que eran criados en las faldas del volcán Chimborazo. Juan, uno de los vaqueros, se había criado desde muy pequeño en la hacienda. Recibió techo y trabajo, pero así mismo, los maltratos del mayordomo y del dueño.

Una mañana que cumplía su labor, los toros desaparecieron misteriosamente. Juan se desesperó porque sabía que el castigo sería terrible. Vagó horas y horas por el frío páramo, pero no encontró a los toros. Totalmente abatido, se sentó junto a una gran piedra negra y se echó a llorar imaginando los latigazos que recibiría.

De pronto, en medio de la soledad más increíble del mundo, apareció un hombre muy alto y blanco, que le habló con dulzura:

- ¿Por qué lloras hijito?
- Se me han perdido unos toros (respondió Juan después de reponerse del susto).
- No te preocupes, yo me los llevé (dijo el hombre), vamos que te los voy a devolver.

Juan se puso de pie dispuesto a caminar, pero el hombre sonriendo tocó un lado de la piedra, y ésta se retiró ante sus ojos.

- Sígueme (le ordenó).

Aquella roca realmente era la entrada a una gran cueva. Sin saber realmente cómo, Juan estuvo de pronto en medio de una hermosa ciudad escondida dentro de la montaña. El vaquero miró construcciones que brillaban como si estuvieran hechas de hielo. La gente era alegre y disfrutaba de la lidia de toros. El hombre alto le entregó los animales, le dio de comer frutas exquisitas, y como una forma de compensación le regaló unas mazorcas de maíz.

De la misma forma extraña en la que había llegado, pronto estuvo en el páramo, con los toros y las mazorcas. Al llegar a la hacienda todos se burlaron de él por lo que consideraban una influencia del alcohol. Decepcionado, pero a la vez tranquilo por haberse librado de la paliza.

Juan fue a su casa y sacó las mazorcas. Para su sorpresa eran de oro macizo. Con este tesoro, el vaquero se compró una hacienda propia y se alejó para siempre del lugar donde le habían

maltratado tanto. Desde entonces, los campesinos y los turistas tratan desesperadamente de buscar la entrada a la ciudad del Chimborazo.

2.12.8 EL AGUALONGO

Leyenda extraída de la página Ecuador Mi Tierra (Vera K., 2014).

El 4 de febrero de 1797, un terremoto destruyó gran parte de la zona central del Ecuador. Después del fatídico acontecimiento, los sobrevivientes de Riobamba trasladaron la Villa a las llanuras Sigsigpamba, donde actualmente se asienta la Sultana de los Andes. Se cuenta que antes del desastre se produjeron hechos misteriosos, según la leyenda riobambeña, estos hechos fueron anunciados por el Agualongo.

En la principal iglesia matriz de la antigua Villa de Riobamba, había hermosas estatuas que adornaban sus muros externos. Estas esculturas, no solo eran de santos, sino también se podía observar personajes paganos que eran adorados por los indígenas. Una de estas estatuas, era la del Agualongo, era la representación de un niño tejedor indígena que trabajaba en los obrajes de la época de la conquista. Medía aproximadamente dos metros y había sido donado por don Baltazar Carriedo, que tenía la fama de ser un hombre avaro.

Un día antes del terremoto, viernes 3 de Febrero, durante la feria en la Plaza Pública, a las once se escuchó un ruido extraño que atemorizó a la población. El sonido era fuerte y duró algunos minutos, la gente se sintió inquieta, sin saber qué podría provocar aquel sonido. A las doce del día, nuevamente se escuchó, de forma más amenazadora un rugido que parecía provenir del nudo del Igualata, por tercera vez, a las dos de la tarde, se repitió el suceso. En ese momento, los pobladores ya estaban reunidos en la plaza pública, hablando sobre los macabros sonidos que retumbaban en la ciudad.

Pero los hechos misteriosos, seguían produciéndose, para los pobladores, tal vez anunciando la gran desgracia que se acercaba. A las cuatro de la tarde, se volvió a escuchar el retumbo, los habitantes de Riobamba dirigieron su angustiada mirada, a la iglesia matriz del antiguo Riobamba la cual poseía en uno de sus muros que daba a la plaza pública y central estatuas de santos.

Para el asombro de todos, la estatua del Agualongo empezó lentamente a girar sobre su pedestal, de forma pausada, dio toda una vuelta hasta volver a su posición inicial. Aterrados por todos los acontecimientos, ya entrada la noche, los riobambeños fueron a sus hogares, sin imaginar lo que el Agualongo estaba presagiando. Los sobrevivientes, contaban que el Agualongo, dio la vuelta, para contemplar por última vez la hermosa ciudad, antes de que la catástrofe lo destrozara todo.

2.12.9 SE QUEDÓ SAN JUAN BAUTISTA...

Leyenda extraída del libro Caminantes Sin Camino, Capítulo II (Herrera C., 2005).

Al oeste de la ciudad de Riobamba está asentada la población de San Juan, justo a las faldas del Chimborazo, su nombre obedece a que en la época colonial, los europeos trajeron

desde España la imagen de San Juan Bautista, que a manera de peregrinación visitaba todos los lugares posibles del Reino de Quito.

Los españoles transportaban la imagen, al llegar a las pampas de Nuncata, junto a una piedra grande, decidieron descansar. Al día siguiente se dispusieron proseguir el viaje, más cuando tomaron el anda en la que estaba la imagen, esta se hizo muy pesada que no pudieron moverla. Ante esta situación de imposibilidad de continuar el viaje decidieron dejarla en ese lugar.

La presencia de la imagen de San Juan Bautista motivó la concentración inmediata de los habitantes del sector, quienes en medio del entusiasmo y alborozo iniciaron continuas fiestas. Con el tiempo, los moradores del sector, decidieron bautizar al poblado con el nombre de San Juan en homenaje a la imagen que no quiso abandonar el lugar y se quedó para siempre.

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.1 VARIABLES

3.1.1 VARIABLE DEPENDIENTE

-Aplicación de **realidad aumentada** como método en la lectura en niños de educación básica.

3.1.2 VARIABLE INDEPENDIENTE

-Desarrollo de **ilustración digital** de leyendas representativas de la ciudad de Riobamba.

3.2 ENFOQUE

El desarrollo del presente proyecto se basa en un enfoque mixto, siendo cualitativo y cuantitativo, con soporte en métodos teóricos (investigación bibliográfica) y empíricos (método observacional, observación participativa y no participativa), reforzados por instrumentos tales como guía de entrevista para el docente, guía de encuestas para los estudiantes y el manejo de un guion estructurado de observación, dentro del quinto año de educación básica.

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

-Investigación bibliográfica: Se ha recurrido a la investigación bibliográfica, pues se centra en la búsqueda de información referente a las variables del tema, recurriendo a fuentes confiables, contrastando teorías recabadas con un análisis crítico de los investigadores. Logrando así consolidar el estudio del problema y ampliando conceptos en función al desarrollo de soluciones pragmáticas del fomento de la lectura en niños y niñas de quinto año de educación básica.

-Investigación de campo: Se ha efectuado la investigación de campo al tomar contacto directo con la población y muestra definidas, recurriendo a la observación activa y pasiva, así como a la recopilación de datos, a través de los instrumentos recurrentes. Estudio considerado sobre los estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba. La muestra presentada en el estudio de campo sirve para los efectos de investigación e información directamente relacionada a la problemática, en miras a proponer soluciones factibles.

3.4 TIPO DE INVESTIGACIÓN

-Descriptiva (Reporte de Casos): Se plantea el desarrollo de la investigación tomando en cuenta al estudio de los niños y niñas de quinto año de educación básica, reforzando el

argumento que implica la observación y descripción del comportamiento de los estudiantes con respecto a los hábitos de lectura y su relación con el aprendizaje que suponga en ellos.

-Explicativa: La primicia es presentar la situación existente en relación a los hábitos de lectura en niños, así como detallar el estudio pertinente en cuanto a estrategias que fomente a la lectura, expresando la importancia de elementos de diseño (ilustración digital y realidad aumentada).

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1 TÉCNICAS

Entrevista: Empleada con el fin de levantar información destinada al docente encargado de impartir la asignatura de Lengua y Literatura de quinto año de educación básica, para estimar la realidad del ambiente de enseñanza en el aula de clases en función a la lectura por parte de los estudiantes.

Encuesta: Enfocada hacia los niños y niñas del aula de clases de quinto año de educación básica para indagar sobre su apreciación sobre la lectura, así como considerar sus gustos e intereses a miras de encontrar un estilo que encamine la ejecución del proceso de ilustración de leyendas.

Observación: Se considera la observación directa e indirecta para encontrar elementos incidentes en la relación enseñanza-aprendizaje a fin de valorar y emplear juicios que encamine a la obtención de resultados.

3.5.2 INSTRUMENTOS

Guion estructurado de entrevista.

Guía estructurada de encuesta.

Ficha de observación.

3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS

Los datos cuantitativos serán tabulados, graficados para su visualización e interpretados, lo que permitirá adquirir resultados en base a una evaluación estructurada. En relación a la información cualitativa, será un referente importante para descifrar comportamientos frente a la lectura, interpretando sus fenómenos predominantes para registrar los resultados.

CAPÍTULO IV

4 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA

Para una buena obtención de resultados se han aplicado encuestas en la escuela Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba; la cual se elaboró en dos cursos respectivamente 5to año de educación básica paralelos “A” y “B”, la cual la aportación que nos brindó es valiosa permitiéndonos así analizar más detenidamente a los objetivos a realizarse buscando los aspectos preliminares que refuercen el interés en la lectura, así como determinar las leyendas más relevantes de la ciudad de Riobamba que existen en el contexto local e identificar las preferencias de acuerdo en estilos y características gráficas para una mayor atracción en la comunicación visual siendo este más atractivo y que llame la atención del público que está utilizando o visualizando el texto. (Anexo 1)

4.1 CREACIÓN DEL STORYBOARD

Un *storyboard* es la forma de contar gráficamente un acontecimiento en el cual nos transmite un mensaje es la forma de comunicación no verbal, nos sirve para la asignación de cuadros que simplemente con trazos que esbozan una idea de figuras. Es la base referencial para el trascurso de un proceso que está en camino a realizarse.

El Descabezado de Riobamba		
Ext. Calles de Riobamba – Noche. Descabezado recorre en su caballo a través de las calles desoladas.	Dos hombres colocan una soga atravesando el ancho de la calle por la que pasa el descabezado, con la intención de atraparlo y desenmascararlo.	El descabezado se ve descubierto por los dos vecinos al caer de su caballo a causa de la soga, dejando ver su verdadera identidad.
Int. Casa de un lugareño – Noche.	Ext. Calles de Riobamba – Noche.	
Tiempo: 15s	Tiempo: 15s	Tiempo: 10s

La Silla en el Cementerio		
Int. Casa de la pareja – Día. Elizabeth se encuentra en una cama enferma, bajo los cuidados de su esposo. Ext. Cementerio – Día.	Jozef sentado en una silla observa la lápida de su difunta esposa, ante la mirada de los ciudadanos que pasan por el lugar. Ext. Cementerio – Día.	Una silla es colocada frente a la tumba de la pareja fallecida, como símbolo de su amor.
Tiempo: 10s	Tiempo: 15s	Tiempo: 15s

La Loca Viuda		
Int. Cantina de Riobamba – Noche. Un ciudadano llamado Carlos, se encuentra borracho bebiendo trago.	Int. Cantina de Riobamba – Noche. Un ciudadano llamado Carlos, se encuentra borracho bebiendo trago.	Int. Cantina de Riobamba – Noche. Un ciudadano llamado Carlos, se encuentra borracho bebiendo trago.
Tiempo: 10s	Tiempo: 10s	Tiempo: 15s

El Duende de San Gerardo		
Ext. Bosque – Noche. Se descubre la identidad del hombre misterioso, siendo un pequeño duende que viste con un sombrero y posee un látigo.	Int. Casa de Juan – Noche. Juan le cuenta a su mamá sobre la aparición del duende, ella le da un crucifijo para protegerlo.	Ext. Bosque – Noche. Juan muestra el crucifijo ante el duende, mismo que huye en el acto.
Tiempo: 10s	Tiempo: 15s	Tiempo: 10s

El Luterano		
Ext. Calles de Riobamba – Día. Luterano pide limosna a los ciudadanos que pasan por las calles.	Int. Iglesia – Día. Sacerdote es atacado por el luterano con un cuchillo, ante la mirada de los asistentes.	Ext. Iglesia – Día. Luterano desangrando muerto tras el ataque de varios ciudadanos con sus espadas.
Tiempo: 10s	Tiempo: 10s	Tiempo: 10s

Misteriosa Ciudad oculta en el Chimborazo		
Ext. Páramo – Día. Ante la infructífera búsqueda de los toros tras su desaparición, Juan se sienta sobre una piedra, cuando un misterioso hombre aparece diciéndole que él tiene los toros, que lo siga para devolvérselos.	Int. Cueva oculta – Día. Juan y el hombre misterioso caminan hacia una ciudad oculta dentro de la montaña.	Ext. Páramo – Día. Al regresar de su aventura con los toros a salvo y unas mazorcas de regalo, Juan se impresiona al descubrir que en realidad estas son de oro.
Tiempo: 15s	Tiempo: 10s	Tiempo: 15s

4.2 CREACIÓN DEL PERSONAJE

A partir de la fundamentación teórica y de la construcción histórica en función a la recolección del banco de referencias visuales se ha consolidado la creación del personaje, comprendiendo que estos rasgos están sujetos al estilo ilustrativo especificado.

4.2.1 BOCETO

Previo a cualquier intento de creación de una ilustración, es pertinente estimular las ideas inicialmente a través de la consolidación de un esbozo en papel, de forma que las características de la intención creativa se plasma brevemente y sin mayores detalles,

optimizando tiempo al momento de desarrollar la idea definitiva. Es decir, el boceto inicial permite adquirir una idea previa de lo que se pretende realizar al final, siendo esta idea sujeta a posibles modificaciones a través del proceso creativo.

4.2.2 ILUSTRACIÓN

Durante la construcción del personaje, la ilustración instruye la creación de los detalles más importantes, tomando en cuenta referencias históricas que permitan otorgar de personalidad a los personajes y encontrar las características alrededor de sus rasgos.

4.2.3 CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

- Cabeza proporcionalmente más grande en relación al cuerpo.
- Ojos grandes con pupila e iris con brillo.
- Cejas alargadas.
- Orejas grandes.
- Nariz redonda pequeña y rojiza.
- Boca pequeña en relación a los ojos
- Cuello pequeño y alargado con relación a la cabeza.

4.2.4 EXPRESIONES DEL PERSONAJE

Las expresiones del personaje se originan a partir de las expresiones que transmiten en las escenas de las historias, especificando a partir de estas ideas el estado de ánimo o las reacciones pertinentes, tomando en cuenta para ello la modificación de cejas y boca.

4.2.5 DEFINICIÓN DE LA CROMÁTICA

El uso cromático está definido en función a la creación de cada personaje, del mismo modo el fondo de los escenarios, pensado en torno a la teoría del color. El manejo de la cromática se define de forma indistinta según la escena ilustrada. Se toma en consideración que la aplicación de contrastes cromáticos es absolutamente necesario, tanto para la ilustración como para su adquisición en el entorno 3D.

4.2.6 ESCENARIOS

El desarrollo del fondo de los escenarios permite que los personajes que interactúan en las historias se desenvuelvan y generen el ambiente histórico deseado, estos escenarios estrictamente están sujetos a la referencia histórica, por lo que los elementos de la época se retratan lo más fielmente posible, situando a los personajes y la historia en general en el ambiente requerido.

Al definir los escenarios se pensó la forma que los personajes sean dispuestos en la escena, comprendiendo que la composición debe acompañar a la función de cada personaje en la historia, refiriendo los puntos de interés en puntos estratégicos de la ilustración para generar un todo orgánico.

4.3 PROCESO CREATIVO DE PERSONAJES

4.3.1 GUIÓN TÉCNICO

Tabla 2: Tabla de Parámetros.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN
Género	Ilustración infantil.
Morfología Cabeza	Más grande que el cuerpo.
Rostro	Ojos grandes, color de piel de acuerdo a la etnia establecida.
Cuerpo	Más pequeño que la cabeza, otorgándole cuello dependiendo de su ubicación.
Proporción	La proporción que se les da a los personajes se mantienen en las seis leyendas, teniendo en cuenta que la cabeza es más grande que el cuerpo.
Figuras	Formas sencillas.
Escenarios	Fondo detallado con un manejo de elementos históricos en base a la construcción de la época.
Técnica Manual	Bocetos.
Forma de ilustración	Vectorización y pintura digital.
Referencias	Fotografías de personajes, objetos y lugares reales de acuerdo al ambiente, temática o época.
Vestimenta	Variación de la vestimenta histórica según su escenario y etnia.
Detalles	Aplicación de colores planos Contraste de colores. Valoración histórica de elementos.
Temporalidad	Entre 1800 y 1900

Fuente: (Román, Vélez 2018)

Investigación

Al momento de definir los personajes ha sido preciso un meticuloso estudio de investigación, con el fin de determinar la caracterización de cada uno de los personajes, entender sus rasgos y proponer las variaciones pertinentes con relación al estilo consolidado. La descripción física de los personajes resulta ventajoso para entender cada uno de sus detalles y así armar una ficha de características esenciales.

Entender que estos datos son tomados a partir de fuentes históricas reales permite una mayor fidelidad en las características de los personajes, comprendiendo que cada detalles valorado tiene fundamento, y que los detalles tanto de su vestimenta como de sus rasgos personajes enriquecen completamente a los personajes.

El espacio físico en el que los personajes se desarrollan, permiten una excelente caracterización de la época, comprender que las ilustraciones son enfocadas para un público infantil delimita las características del estilo, en el que los detalles relevantes son lo que predominan, sin exceder en los elementos que lo componen.

Articulación del personaje: Tras haber establecido un estilo de ilustración, se ha constituido la construcción de personajes para las leyendas a partir de la generación de círculos y óvalos, a fin de establecer la morfología del personaje, sus posibles movimientos y posturas.

Definición de la figura: En torno a la estructuración de los pivots, se han añadido las formas a modo de siluetas de acuerdo a la constitución del personaje, respetando el estilo definido en la ilustración.



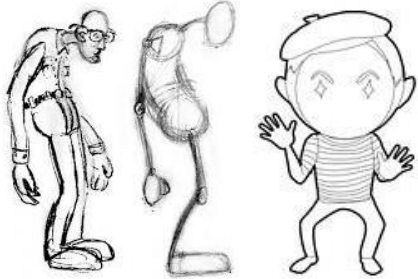

Rasgos y Detalles: A partir de las siluetas se han definido los rasgos físicos y la vestimenta de cada personaje, implantando la cromática adecuada, misma que ha sido considerada tanto para personajes principales como secundarios.

4.3.2 FICHA DE ESTILOS DE ILUSTRACIÓN EN PERSONAJES

Tomando en cuenta los estilos de ilustración cabe recalcar que estos son los de mayor acogida por niños de la escuela “Fe y Alegría” de 5to año de educación básica, la cual nos sirve para desarrollar los personajes principales y secundarios de las leyendas de la ciudad de Riobamba. (Anexo. 1) (Anexo. 3)

4.3.2.1 ANÁLISIS REFERENCIAL 1 (ESTILO HUMORISTA-COMIC)



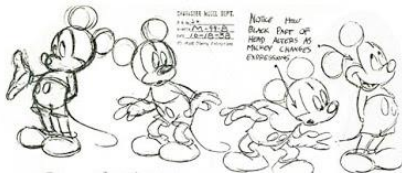


Tabla 3: Estilo Humorista.

ANÁLISIS REFERENCIAL 1	
	Personaje: El Chavo.
	Serie: El Chavo Animado.
	Fecha: 2006.
	Creador: Roberto Gómez Bolaños.
	Descripción: La cabeza es más grande con respecto a las proporciones del cuerpo, aplicación de líneas rectas y curvas, con pocos detalles y colores planos.
ANÁLISIS REFERENCIAL 2	
	Personaje: Benjamin Tennyson.
	Serie: Ben 10.
	Fecha: 2005.
	Creador: Duncan Rouleau, Joe Casey, Joe Kelly, Steven T. Seagle.
	Descripción: Proporciones similares a las del cuerpo humano, aplicación de líneas con bordes negros, uso de colores planos, no excede en detalles.
RASGOS REPRESENTATIVOS	CARACTERÍSTICAS
 	Aplicación: Contornos en líneas uniformes y vectorización digital en 2D.
	Ojos: Variedad en la forma y tamaño, conceptualizados de forma sencilla.
	Cara: Los rasgos de nariz y boca suelen ser variados, por lo general no son muy detallados.
	Color: Las formas están delimitadas por sus contornos, se emplean colores planos para generar luz y sombra de forma simple.
	Cuerpo: Proporciones del cuerpo cambiantes según el concepto, definidos de forma convencional o alterando la longitud de extremidades.

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.3.2.2 ANÁLISIS REFERENCIAL 2 (ESTILO DISNEY)

Tabla 4: Estilo Disney.

ANÁLISIS REFERENCIAL 1	
	Personaje: Ariel.
	Serie: La Sirenita.
	Fecha: 1837 (cuento) - 1989 (película).
	Creador: Hans Christian Andersen.
Descripción: Estilo caricaturesco que no altera las proporciones, similares a las humanas, el uso de formas orgánicas, colores intensos que contrastan entre sí.	
ANÁLISIS REFERENCIAL 2	
	Personaje: Cenicienta.
	Serie: La Cenicienta.
	Fecha: 1697 (cuento) - 1950 (película).
	Creador: Charles Perrault.
Descripción: El cuerpo respeta las dimensiones humanas, presenta degradados en los tonos cromáticos, predominan las formas orgánicas en la composición de la ilustración.	
RASGOS REPRESENTATIVOS	CARACTERÍSTICAS
  	Aplicación: Ilustración manual estilista y vectorización digital en 2D y 3D.
	Formas: Modelos con elementos orgánicos (redondeados y curvilíneos).
	Expresividad: Rasgos faciales definidos que reflejan expresividad en los detalles.
	Color: Aplicación de colores degradados para modificar tonos y generar los contrastes a una sombra oscura.
Cuerpo: Proporciones del personaje similares a las del cuerpo humano, manteniendo detalles semejantes.	

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.3.3 CREACIÓN DE PERSONAJES PRINCIPALES

Para la creación de personajes principales tomamos en cuenta tanto las encuestas así como, el análisis referencial que obtuvimos de la tabulación de las mismas también cabe recalcar que en este proceso se toma en cuenta un estilo propio por ser leyendas representativas de la ciudad de Riobamba. (Anexo 1).

4.3.3.1 FICHA DE PERSONAJES PRINCIPALES

Figura 10: Descabezado de Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL

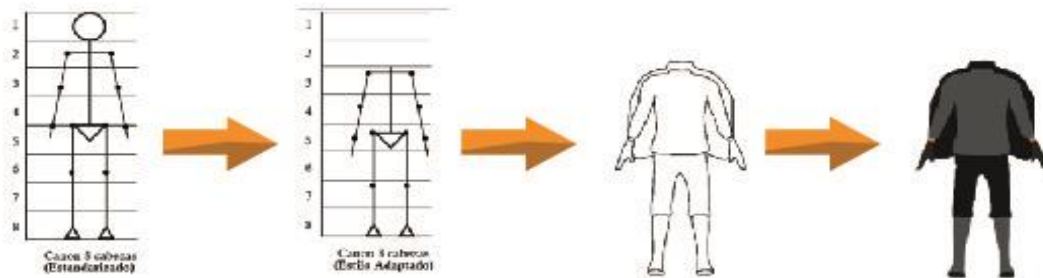


- Tema: Jinete sin cabeza.
- Año: 1979 (libro).
- Autor: Kathryn Kenny.
- Procedencia: Trixie Belden 2: El misterio del jinete sin cabeza.
- Descripción: Ilustración del conocido jinete sin cabeza montado en su caballo, donde se aprecia su vestimenta negra, cubierto por una capa que oculta su identidad.



- Tema: Cura descabezado.
- Fecha: (Desconocido).
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: (Desconocido).
- Descripción: Ilustración de un sacerdote que no tiene cabeza, portando ropa representativa religiosa siendo esta de color negro que oculta gran parte de su cuerpo (incluyendo la cabeza).

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Desconocido: "Descabezado".
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El descabezado de Riobamba".
- Temporalidad: Siglo XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 11: La silla en el cementerio.

ANÁLISIS REFERENCIAL

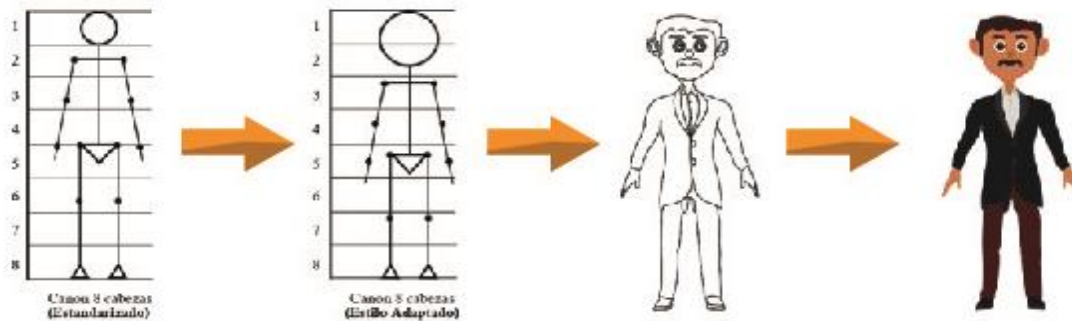


- Tema: Hombre riobambeño.
- Fecha: 1890 - 1920.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Fotografía de un hombre riobambeño (Dr. Luis H. de Janon), con una vestimenta elegante, propia de la época, en la que porta terno y camisa que cubre el cuello y zapatos de charol.



- Tema: Hombre de ciudad.
- Fecha: 1920.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Archivo Histórico del Guayas.
- Descripción: Retrato de un comerciante (José Almir), quien viste un terno elegante, con un chaleco que cubre parte de una camisa al cuello y corbata.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Jozef.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "La silla en el cementerio".
- Temporalidad: Inicios del siglo XX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 12: La loca viuda.

ANÁLISIS REFERENCIAL

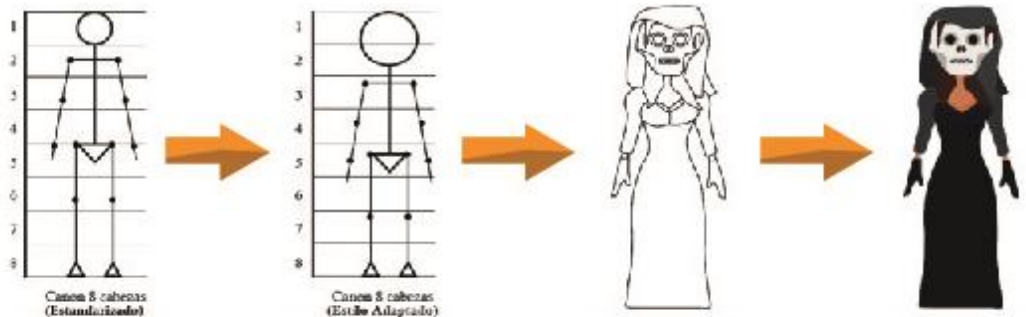


- Tema: Mujer elegante.
- Fecha: 1900 - 1910.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Archivo Histórico Camilo Destruge.
- Descripción: Mujer con vestimenta elegante, con su cabello corto, con un vestido de mangas cortas, falda holgada que llega hasta debajo de las canillas y zapatos de tacones.



- Tema: Mujer elegante.
- Fecha: 1890 - 1910
- Autor: Rivadeneira Guerra, Benjamin (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Benjamin Rivadeneira.
- Descripción: Retrato de una mujer portando una manta que esconde sus hombros y brazos, a su vez cubre su cabeza.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Desconocido: "Loca viuda".
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "La loca viuda".
- Temporalidad: Siglo XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 13: El Duende de San Gerardo.

ANÁLISIS REFERENCIAL

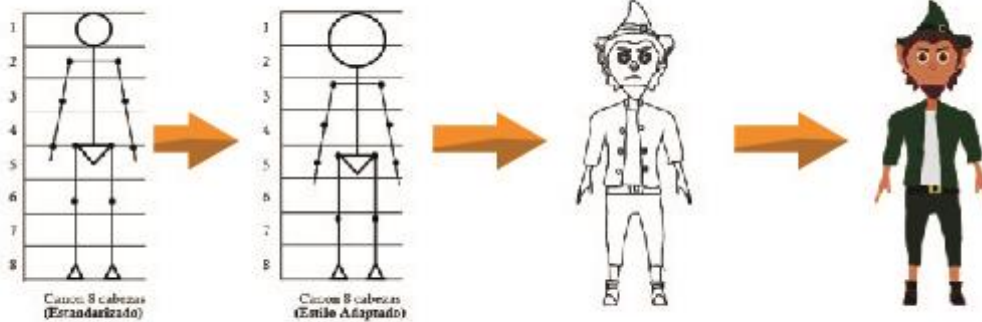


- Tema: Duende.
- Fecha: 1994 (libro).
- Autor: Carlos Canales y Jesús Callejo, Ricardo Sánchez
- Procedencia: Duendes: Guía de los seres mágicos de España.
- Descripción: Duende Barruget, representado por su baja estatura, orejas en punta, barba, pantalones cortos y su característico sombrero.



- Tema: Duende.
- Fecha: 1994 (libro).
- Autor: Carlos Canales y Jesús Callejo, Ricardo Sánchez
- Procedencia: Duendes: Guía de los seres mágicos de España.
- Descripción: Duende Donyet, tiene cola, orejas puntiagudas, nariz grande y redonda. Viste pantalón corto, chaqueta y zapatos en punta.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Desconocido: "Duende".
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El duende de San Gerardo".
- Temporalidad: Siglo XVIII.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 14: El Luterano y el escudo de Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL

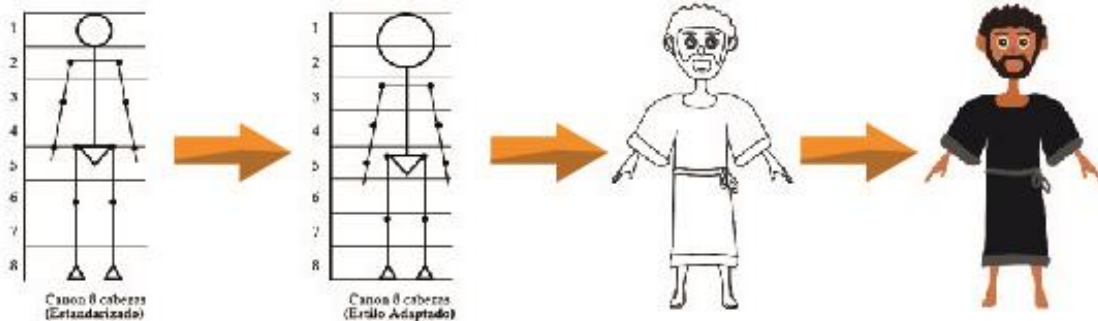


- Tema: Luterano de Riobamba.
- Fecha: 2000 (video).
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Diego Vallejo (Digvas).
- Descripción: Captura de video de una representación de la leyenda del Luterano de Riobamba, en el que se visualiza una apariencia descuidada del personaje con vestimenta negra.



- Tema: Obispo.
- Fecha: 1890.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Dr. Miguel Díaz Cueva.
- Descripción: Retrato del obispo López de Araujo, quien luce una gran barba. Su vestimenta consiste en una sotana que cubre su cuerpo con botones desde el cuello, recubierto por un manto.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Desconocido: "Luterano".
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El luterano y el escudo de Riobamba".
- Temporalidad: Siglo XVII y XVIII.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 15: La misteriosa ciudad oculta en el Chimborazo

ANÁLISIS REFERENCIAL

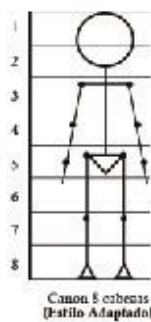
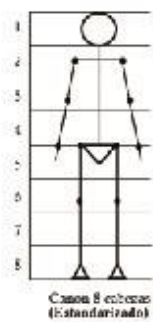


- Tema: Hombre indígena.
- Fecha: 1891 - 1895.
- Autor: Borja, Javier (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Dr. Miguel Díaz Cueva.
- Descripción: Fotografía de un hombre riobambeño (Manuel Valdez), vistiendo ropa tradicional indígena, con sombrero de paja y poncho, no posee zapatos.



- Tema: Hombres con ropa indígena.
- Fecha: 1895.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Dr. Miguel Díaz Cueva.
- Descripción: Fotografía de sindicatos por la muerte de Segunda Jiménez (beata) quienes portan vestimentas de ciudad y de campo, usando levas con camisa y ponchos con pantalón.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Juan.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "La misteriosa ciudad oculta en el Chimborazo".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.


Fuente: Román, Vélez (2019)

4.3.3.2 FICHA DE PERSONAJES SECUNDARIOS


Los personajes secundarios se obtuvieron de cada leyenda que se encontró en la biblioteca de la Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo. La cual la adaptación a los cuentos de la hizo de la siguiente forma:

Figura 16: Mujer de ciudad.

ANÁLISIS REFERENCIAL

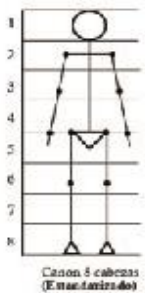


- Tema: Mujer Riobambeña.
- Fecha: 1870 - 1875.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Alphons Stübel.
- Descripción: Mujer riobambeña, con el cabello recogido, porta un vestido con mangas cortas que deja ver sus hombros, ajustado desde su cintura se alarga hasta sus pies, exponiendo sus faldas holgadas.



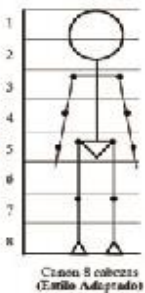
- Tema: Mujer riobambeña.
- Fecha: 1870 - 1875.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Alphons Stübel.
- Descripción: Mujer riobambeña con el cabello recogido, que lleva un vestido alargado y ancho que cubre sus pies, mangas largas que se extienden desde sus hombros hasta los brazos.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN




Canon 5 cabezas
(Emilio Latorrado)

→




Canon 8 cabezas
(Emilio Adufrado)




→



→



REPRESENTACIÓN 3D

CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Elizabeth.
- Aplicación (Leyenda): "La silla en el cementerio", "El luterano y el escudo de Riobamba".

- Estilo: Humorista, Disney.
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 17: Mujer indígena.

ANÁLISIS REFERENCIAL

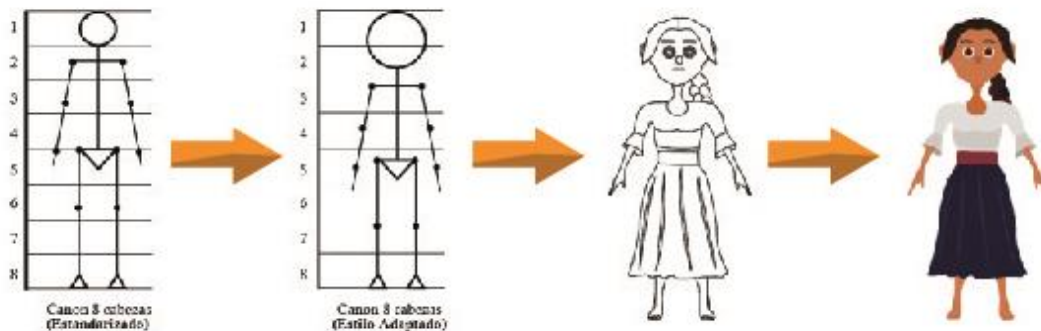


- Tema: Mujer indígena.
- Fecha: 1865 - 1875.
- Autor: Labaure, Leonce (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Alphon Stübel.
- Descripción: Mujer indígena llevando la vestimenta tradicional indígena, sobre los hombros lleva una manta o pacha, por debajo un chal, y anaco que llega a la altura de las canillas, sin usar zapatos.



- Tema: Niña indígena.
- Fecha: 1900 - 1910.
- Autor: Rivadeneira, Benjamin (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Benjamin Rivadeneira.
- Descripción: Retrato de una niña con su vestimenta tradicional indígena, portando una blusa corta y anaco bajo las rodillas, sostenido por una faja.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: María.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El duende de San Gerardo".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 18: Sacerdote.

ANÁLISIS REFERENCIAL

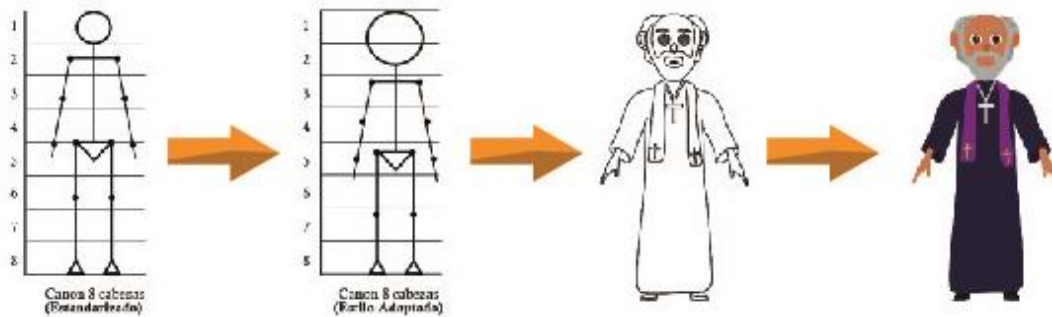


- Tema: Clérigo de Riobamba.
- Fecha: 1870 - 1875.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Alphons Stübel.
- Descripción: Retrato de un clérigo de la ciudad de Riobamba, portando ropa tradicional eclesiástica con un traje talar que consta de un manto con pliegues y solapas en su constitución, la cual es de cuerpo entero.



- Tema: Sacerdote
- Fecha: 1908
- Autor: Vuillemenot Montabone (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Dr. Miguel Díaz Cueva.
- Descripción: Retrato de Mons. Manuel María Pólit en la ciudad de Cuenca, quien viste un hábito coral tradicional de la religión católica.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE E ILUSTRACIÓN



REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Nombre: Desconocido: (Sacerdote).
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El luterano y el escudo de Riobamba".
- Temporalidad: Siglo XVII y XVIII.

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.3.3.3 FICHA REFERENCIAL DE ELEMENTOS

Los elementos están constituidos según el análisis referencial que se obtuvo de cada leyenda dependiendo de la época así como su vestimenta y elementos que hacen referencia a la edad en las que se datan cada historia.

Figura 19: Casas de la ciudad de Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL



- Tema: Riobamba Antiguo.
- Fecha: 1868 - 1878.
- Autor: Troya, Rafael (Dibujante).
- Procedencia: Colección Hans Meyer.
- Descripción: El Chimborazo y el Carihauairazo, desde Riobamba (2.800 msnm), vistos del sudeste (manuscrito a lápiz al pie de la hoja).



- Tema: Riobamba Antiguo.
- Fecha: 1890 - 1920.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Vista aérea de la población de Riobamba, la constitución de calles y viviendas de la ciudad creciente de la época.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Reticula: Ley de Tercios.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El luterano y el escudo de Riobamba", "El descabezado de Riobamba".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 20: Calles de Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL



- Tema: Calle de Riobamba.
- Fecha: 1890 - 1909.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Fotografía de la calle José Vélez, próxima al parque Maldonado, denotando el empedrado de sus calles, recurrentes de la época y fiel a la evolución que sufría la ciudad.



- Tema: Calle de Riobamba.
- Fecha: 1903.
- Autor: Meyer, Hans (Fotógrafo)
- Procedencia: Colección Hans Meyer.
- Descripción: Vista de una calle de Riobamba (mecnografiado al pie de la imagen y en el reverso).

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Reticula: Reticula básica.
- Aplicación (Leyenda): "La loca viuda", "El descabezado", "El luterano".
- Estilo: Humorista, Disney.
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 21: Iglesia de Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL



- Tema: Iglesia Riobamba.
- Fecha: 1900 - 1909.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Sección de la Basílica del Sagrado Corazón de Jesús de Riobamba, con un grupo de personas con vestimenta de la época.



- Tema: Interior iglesia Riobamba
- Fecha: 1915 - 1920.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Dr. Miguel Díaz Cueva.
- Descripción: Interior de la iglesia de San Alfonso de Riobamba, en el que se divisa uno de los Altares.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Rícula: Medias y Diagonales.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El luterano y el escudo de Riobamba".
- Temporalidad: Siglo XVII y XVIII.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 22: Casas en el campo.

ANÁLISIS REFERENCIAL



- Tema: Viviendas en el campo.
- Fecha: 1903.
- Autor: Meyer, Hans (Fotógrafo)
- Procedencia: Colección Hans Meyer.
- Descripción: Tambo Chuquipoquio en el pie oriental del Chimborazo con un grupo de campesinos de la zona.



- Tema: Vivienda en el Campo
- Fecha: 1903.
- Autor: Horgan, John (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Hans Meyer.
- Descripción: Representación del tipo de construcción de las viviendas basadas en paja, ubicadas ante parvas de cebada.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Reticula: Medias y Diagonales.
- Aplicación (Leyenda): "El duende de San Gerardo".
- Estilo: Humorista, Disney.
- Temporalidad: Siglo XVIII.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 23: Campo – Meseta y Establos Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL

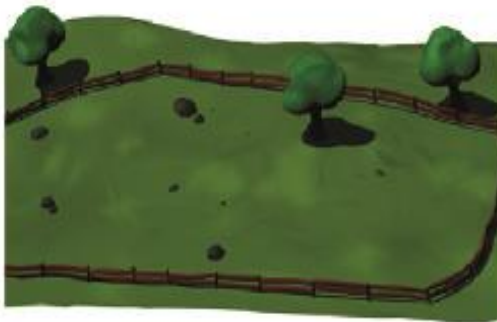


- Tema: Campo Riobamba.
- Fecha: 1900 - 1909.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Establos de la "Hacienda Guayllabamba" de Riobamba bajo el cuidado de vacas y toros.



- Tema: Meseta de Riobamba.
- Fecha: 1900 - 1910.
- Autor: Till, Hns. (Fotógrafo)..
- Procedencia: Colección Hans Meyer.
- Descripción: El Chimborazo y el Carihuairazo desde la meseta de Riobamba (2.900 msnm) (manuscrito a lápiz al pie de la hoja).

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Redícula: Ley de Tercios.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "La ciudad oculta en el Chimborazo".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 24: Camino Campo – Bosque.

ANÁLISIS REFERENCIAL



- Tema: Camino en el Campo
- Fecha: ca. 1900 - 1910.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Imagen que retrata las rutas de acceso en el campo de los Andes. En la parte posterior de la tarjeta postal se señala: "Inv. 0065. 8. Paute" (Escrito a mano). Y como parte de la impresión original se inscribió el texto: "Post Card" Y con sello de tinta: "Foto Ortiz - Cuenca".



- Tema: Paisaje rural - bosque
- Fecha: 1900 - 1909.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Fotografía de una zona rural de la sierra de Ecuador, en el que se divisa la naturaleza de los Andes en conjunto con edificaciones de la época.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Reticula: Ley de Tercios.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El duende de San Gerardo".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 25: Cementerio (La silla en el cementerio).

ANÁLISIS REFERENCIAL



- Tema: Cementerio.
- Fecha: ca. 1903.
- Autor: Meyer, Hans (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Fotografía del Cementerio de Penipe de la provincia de Chimborazo, (mecanografiado al pie de la imagen y en el reverso).



- Tema: Cementerio.
- Fecha: 1878 - 1901.
- Autor: Alvarado, Manuel de Jesús (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Dr. Miguel Díaz Cueva.
- Descripción: Cementerio de Cuenca, en el que se divisan sus bóvedas, y un hombre con ropa de la época. Anverso y reverso, impreso con un sello del estudio fotográfico.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Retícula: Medias y diagonales.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "La silla en el cementerio".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.3.3.4 FICHA REFERENCIAL DE RECURSOS

Figura 26: Jinete - Caballo Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL

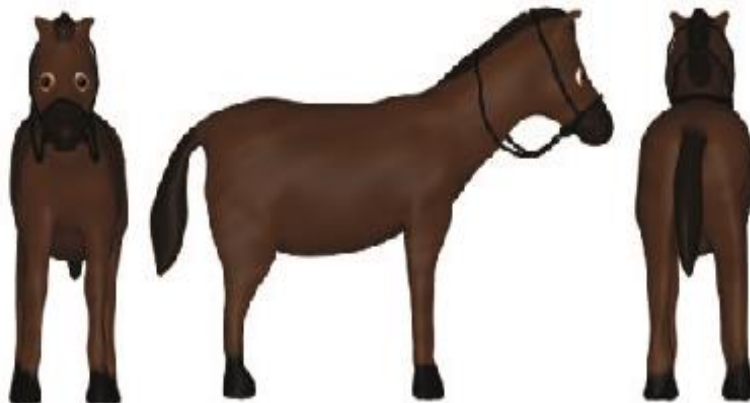


- Tema: Potro de hacienda
- Fecha: 1900 - 1909.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Fotografía de un campesino con un potro de raza de la hacienda "La Elvira" de la ciudad de Riobamba.



- Tema: Jinetes en el páramo.
- Fecha: 1915 - 1925
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Alphons Stübel.
- Descripción: Vista de los Andes en el que se divisan varios jinetes montados a caballo, del mismo modo se identifica la vestimenta típica de la época.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

- Animal: Caballo.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "El descabezado de Riobamba".
- Temporalidad: Siglo XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 27: Ganado Riobamba.

ANÁLISIS REFERENCIAL

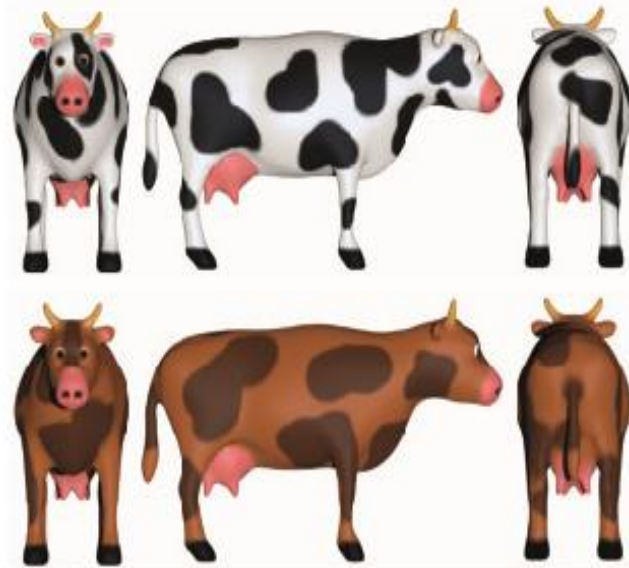


- Tema: Novillo de raza.
- Fecha: 1900 - 1909.
- Autor: (Desconocido).
- Procedencia: Colección Fabián Peñaherrera.
- Descripción: Novillo de raza de la hacienda de Reinaldo Ávalos en la ciudad de Riobamba.



- Tema: Ganado de Riobamba.
- Fecha: 1903.
- Autor: Meyer, Hans (Fotógrafo).
- Procedencia: Colección Hans Meyer.
- Descripción: Vista de calles de Riobamba, donde se divisa ganado empujando carretas transportando productos.

REPRESENTACIÓN 3D



CARACTERÍSTICAS

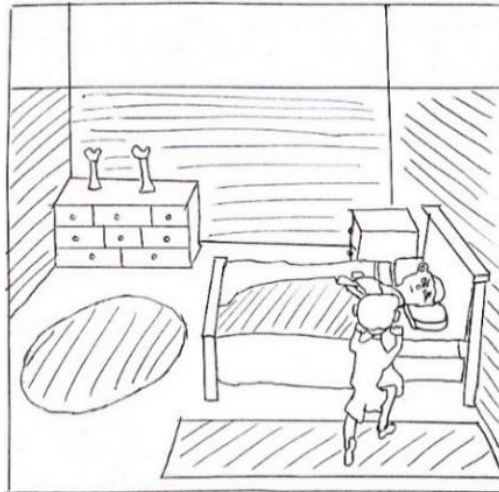
- Animal: Vaca.
- Estilo: Humorista, Disney.
- Aplicación (Leyenda): "La ciudad perdida en el Chimborazo".
- Temporalidad: Siglo XVIII y XIX.

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.4 PROCESO DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

Boceto inicial de ilustraciones: Una vez definidos los estilos de personajes y características de escenarios y elementos complementarios en base a la investigación histórica previa, se ha procedido a bosquejar breve y sin detalles las escenas sobre papel, para su posterior digitalización.

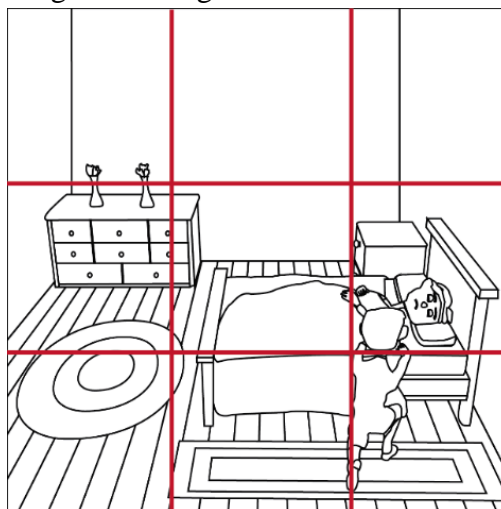
Figura 28: Boceto inicial.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Digitalización de las ilustraciones: Una vez escaneado el boceto efectuado previamente en papel se ha recurrido al software Adobe Illustrator para la digitalización de las ilustraciones, basado en el sistema reticular referido para cada escena, plasmados los trazos para su posterior proceso de coloreado.

Figura 29: Digitalización del boceto.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Coloreado de las ilustraciones: Por medio del software Adobe Illustrator, tras la generación de los trazos de las escenas se ha procedido a la generación de color, definido en función a referencias externas y al estudio previo de cromática, para hallar las variantes más adecuadas en torno a las distintas leyendas consolidadas de la ciudad Riobamba.

Figura 30: Digitalización con color.



Fuente: Román, Vélez (2019)

4.5 PROCESO DE MODELADO 3D

Generación de modelo predefinido: Tras haber determinado el estilo de ilustración en personajes y escenarios, se han empleado estos elementos como referencia para generar recursos 3D, bajo el uso del software ZBrush, de modo que como estrategia inicial se ha definido un cuerpo base como respaldo de origen para todos los personajes creados, considerando sus características morfológicas tanto en las dimensiones del cuerpo como en sus rasgos distintivos y la adaptación de la ropa referente según las características de cada personaje.

Figura 31: Modelo base.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Pintado del modelo 3D: Luego de haber establecido el modelo 3D final, se ha definido la cromática en función a las referencias visuales de cada ilustración. La asignación de color se ha efectuado por partes, pintando en cada *subtool* (capas de ZBrush). Además se ha modificado el material de los elementos, para su mayor realismo.

Figura 32: Modelo 3D pintado.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Asignación del mapeado de texturas: La asignación de texturas dentro del *UV mapping* (identificación de coordenadas del modelo 3D), es un proceso muy importante previo a la exportación del personaje, pues el modelo 3D requiere la detección de todos los sectores del elemento para establecer posteriormente el *polypaint* (cromática en ZBrush).

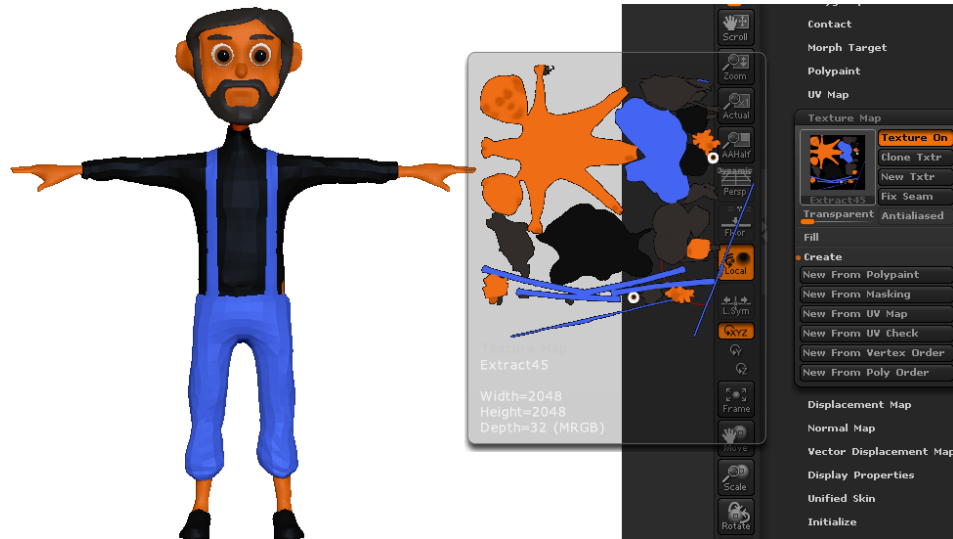
Figura 33: Mapeado UV del modelo 3D.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Color y mapeado del personaje 3D: Tras la asignación del mapa de UVs, el modelo 3D está listo para definir la cromática, es decir, el software identifica cada punto del modelo 3D y sitúa los colores en su lugar (cuerpo, cabello, ojos, ropa, etc.); este procedimiento ha sido de utilidad para asignar color al elemento en su lugar correspondiente, al importarlo a otros programas.

Figura 34: Asignación de color del modelo 3D.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Rigging del modelo 3D: Una vez finalizado el modelo 3D, se ha procedido a exportar el personaje y se ha recurrido a Mixamo, un programa online que permite efectuar animaciones predefinidas en modelos 3D, la ventaja de este software es que permite generar *rigging* (generación de huesos y articulaciones) de forma automática, y se la ha referenciado con la ayuda del programa Blender, partiendo desde la pose T.

Figura 35: *Rigging* del modelo 3D en pose T.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Pose final del modelo 3D: Tras la construcción del esqueleto para el personaje 3D, y tras haber definido la animación de Mixamo pertinente para cada escena, se procede a exportar el modelo animado, de modo que en base a las escenas de cada leyenda previamente definidas se ha tomado una pose para cada personaje, corregido desde el software Blender.

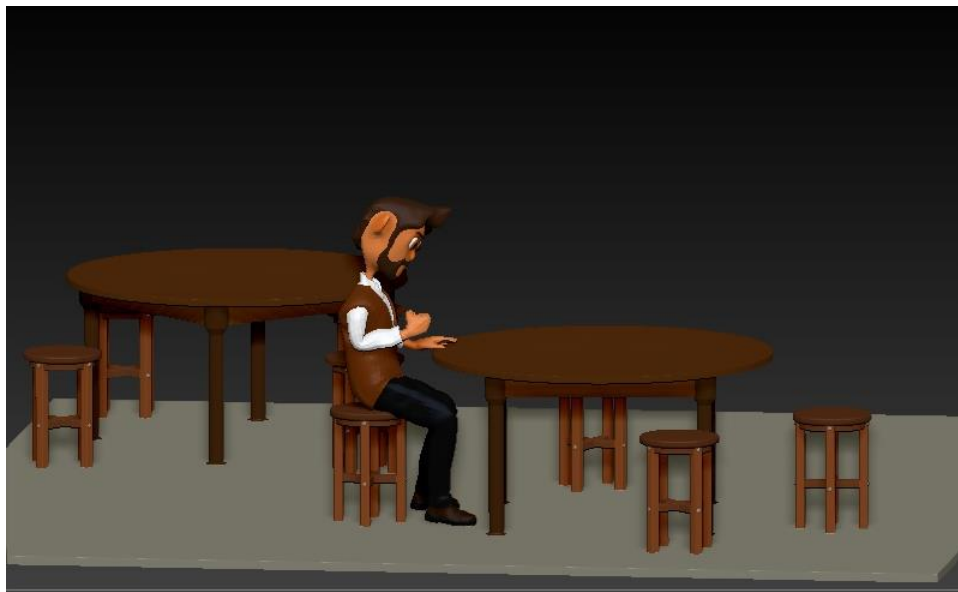
Figura 36: Pose final del personaje 3D.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Pose final del personaje en escenario: Con la consecución del modelo 3D final, se procede a importar el personaje de Blender nuevamente a ZBrush, en el que con los elementos de cada escenario construido previamente se dispone a integrar el modelo en escena, adaptándolo para su posterior exportación a Unity para la generación de realidad aumentada.

Figura 37: Pose final del personaje 3D en escena.

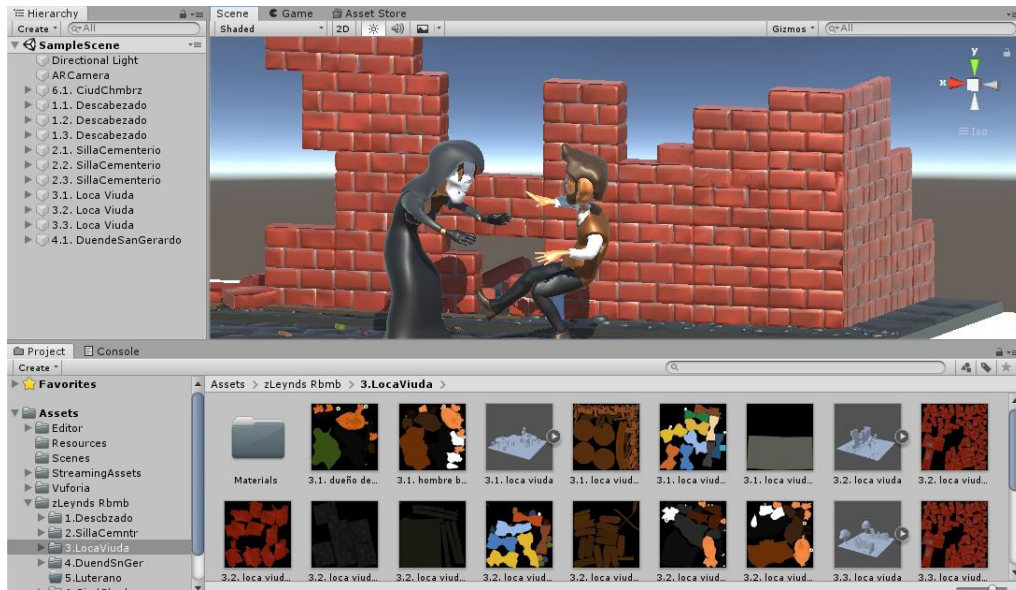


Fuente: Román, Vélez (2019)

4.6 PROCESO DE REALIDAD AUMENTADA

Importación de modelos y texturas a Unity: Luego de finalizadas las escenas desde ZBrush se procede a exportar todo el escenario para incorporarlo a Unity, en el que los objetos y texturas se acoplan para dar vida a la construcción de la escena en el entorno de la realidad aumentada.

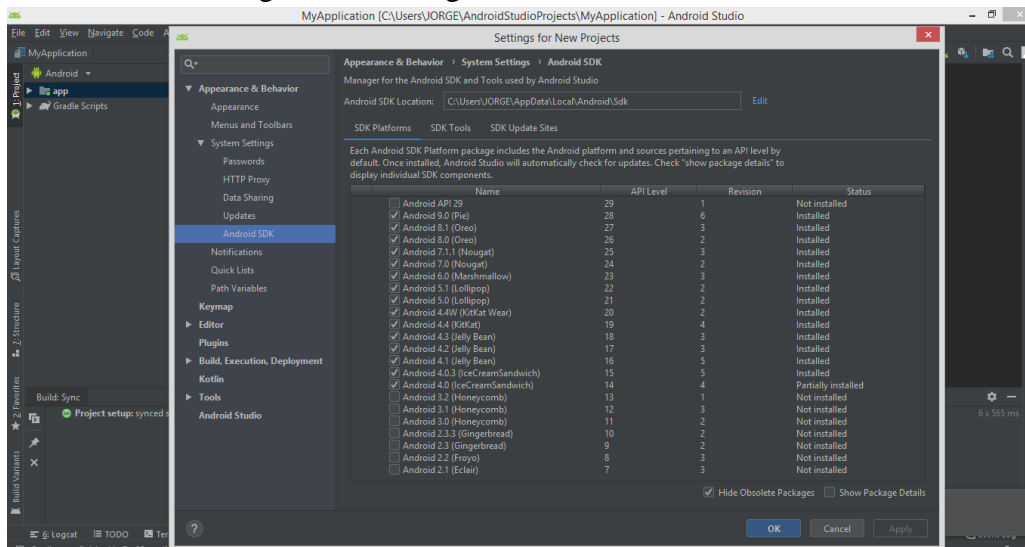
Figura 38: Escenas en Unity.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Configuración de Android Studio y Vuforia en Unity: Para conseguir la configuración adecuada del entorno de realidad aumentada disponible para dispositivos móviles, ha sido preciso configurar los paquetes necesarios disponibles desde la página web de estos proveedores. Para lo cual se han descargado los complementos y se han instalado en el programa Unity para su correcto funcionamiento.

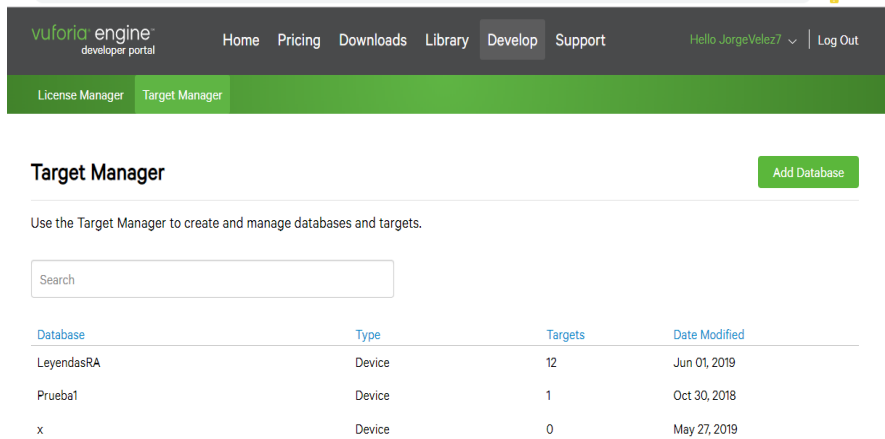
Figura 39: Configuración de Android Studio.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Marcadores de referencia desde Vuforia: Tras la generación de las escenas ilustradas digitalmente se ha procedido a configurarlas desde Vuforia, una aplicación que permite generar realidad aumentada, por lo cual se ha subido a la página web cada una de las ilustraciones para agregarlas a su base de datos, para luego vincular los marcadores desde su plataforma a Unity.

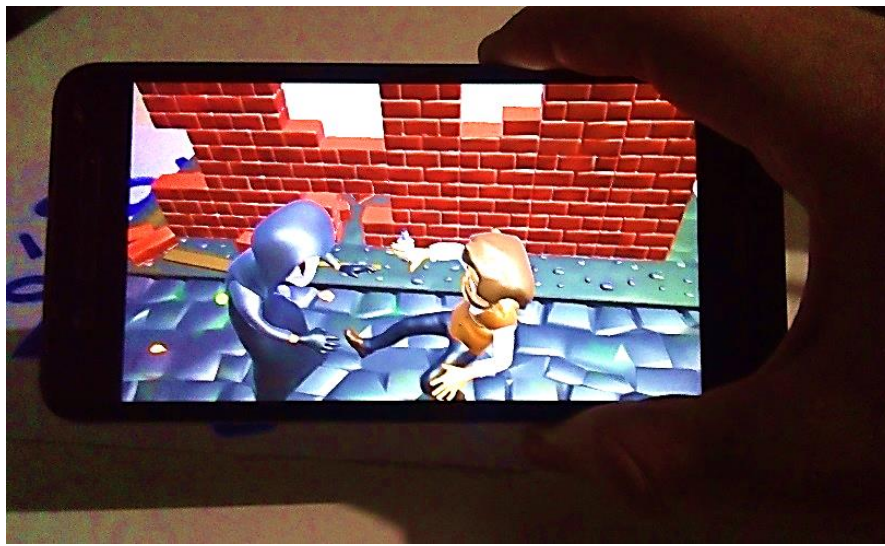
Figura 40: Escenas en Unity.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Funcionalidad de la aplicación de realidad aumentada: Luego de configurada la aplicación se procede a generar el apk (extensión de aplicaciones del sistema operativo Android), posterior a aquello se ha instalado la aplicación en un dispositivo móvil compatible con el sistema Android (desde la versión 4.0 en adelante), luego de aquello resta enfocar la lente del celular sobre los marcadores para visualizar las escenas desarrolladas, complementarias en la lectura del texto infantil de leyendas de Riobamba.

Figura 41: Escenas en Unity.

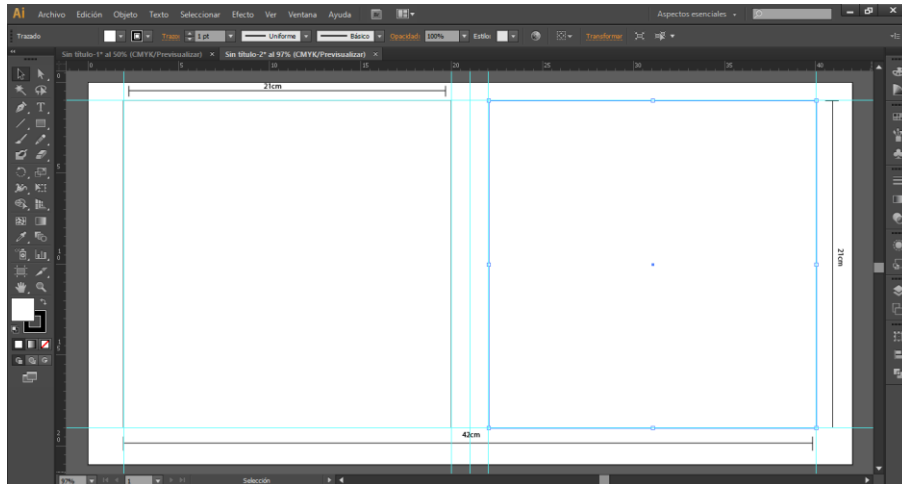


Fuente: Román, Vélez (2019)

4.7 PROCESO DE MAQUETACIÓN EDITORIAL

Tamaño de la hoja: Basándonos en lo antes mencionado debemos tomar en cuenta que para un mejor manejo de un cuento literario y para mayor uso de nuestro público objetivo realizaremos una maquetación basadas en una medida de 42,00 cm de ancho por 21,00 cm de alto siendo este un rectángulo, dividiendo la misma en 21cm por 21cm, en el cual utilizaremos tanto la parte derecha para las ilustraciones como la parte izquierda para el acompañamiento de la tipografía

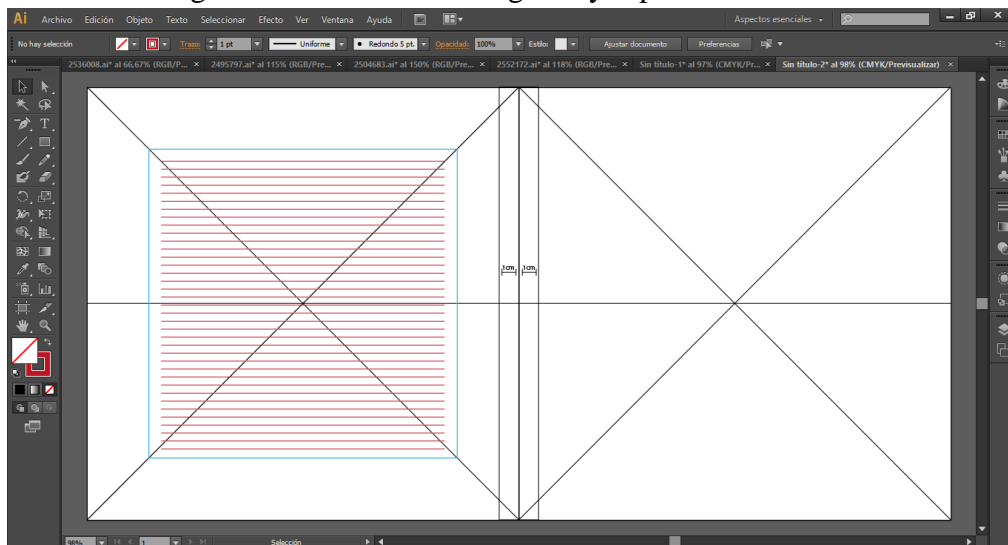
Figura 42: Tamaño de hoja.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Tamaño de los márgenes: Hay que tomar en cuenta un margen lo bastante ancho correspondiente a este género ilustrativo, la cual es recomendable para la facilidad de la lectura.

Figura 43: Determinar márgenes y espacios en blanco.

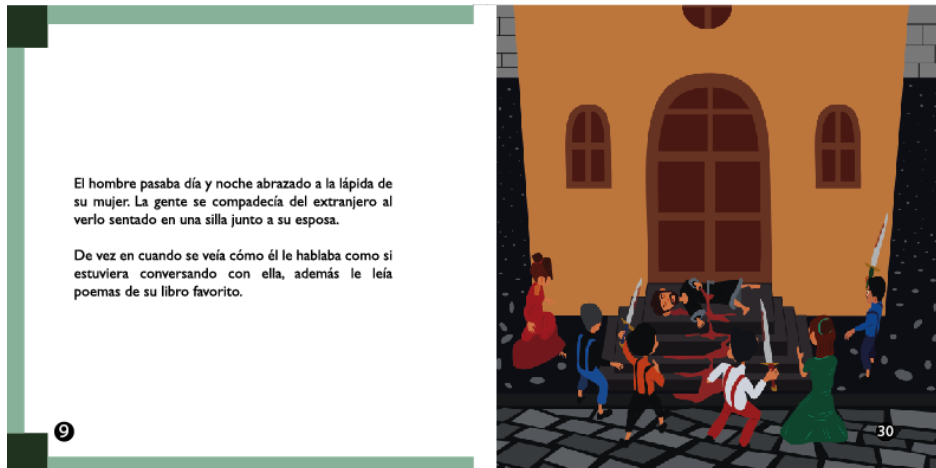


Fuente: Román, Vélez (2019)

Tipografía en la maquetación: La tipografía es el complemento de la imagen, debe ser una comunicación visual adecuada mediante la palabra impresa con elegancia y eficiencia, para ello lo recomendable es la utilización de una familia tipográfica de 17pt; para ello se ha seleccionado la familia tipográfica que se utilizara para los párrafos **Gill Sans MT**, así como *Baby Superhero* para la utilización de títulos de las diferentes leyendas a 35pt.

Para una manera más adecuada en la utilización de la tipografía, legibilidad resulta importante, así como una tipografía sin exceso de detalles, por ello es recomendable una tipografía palo seco basándose en la realidad de los niños, en constante aprendizaje de la lectura, hay que recalcar que la letra debe ser lo más legible posible.

Figura 44: Maquetación de la leyenda 1.



Fuente: Román, Vélez (2019)

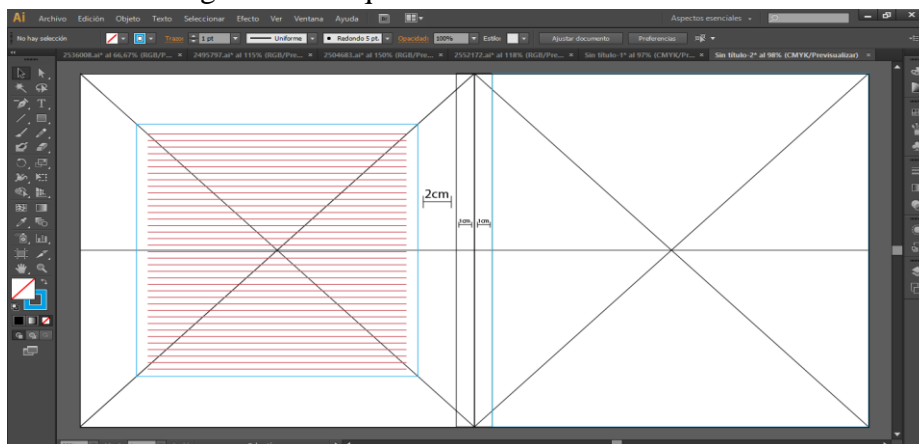
Figura 45: Maquetación de la leyenda 2.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Maquetación de texto e ilustración: El texto está en la página siguiente de la ilustración como complemento para el gráfico dando espacios en blanco y un mejor descanso visual para el niño.

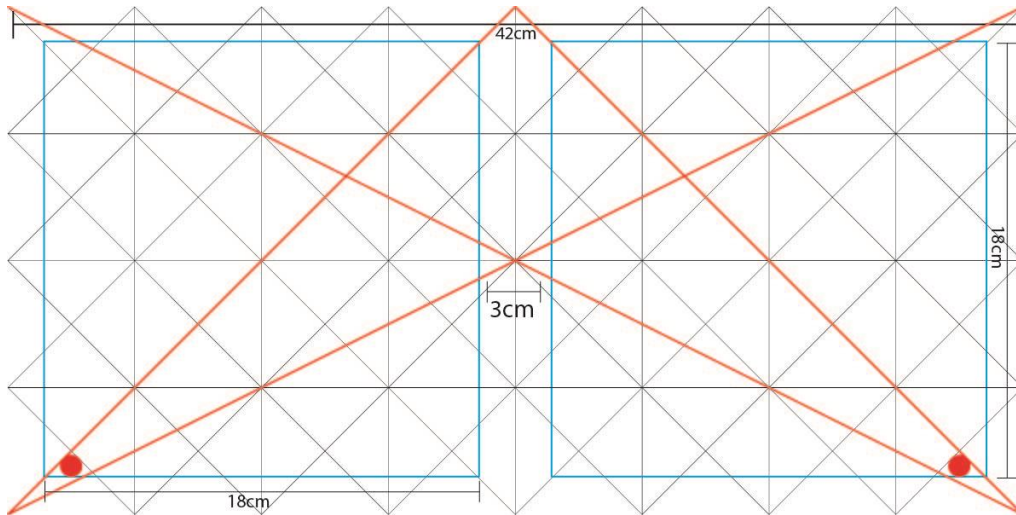
Figura 46: Maquetación de texto e ilustración.



Fuente: Román, Vélez (2019)

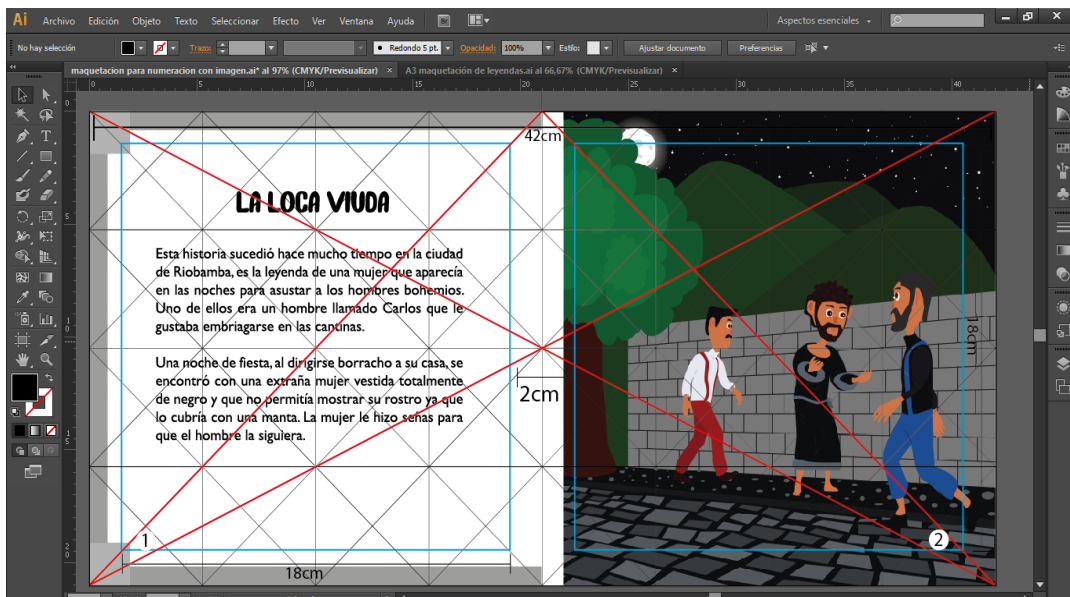
Maquetación de la numeración: Dentro de la maquetación, al diagramar la numeración se ha tomado en cuenta la metodología de Villard de Honnecourt, quien diseñó el desarrollo de divisiones gráficas del espacio de composición, permitiendo que en cualquier formato sea posible su subdivisión.

Figura 47: Numeración en el diagrama de Villard.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Figura 48: Diagrama para la numeración.



Fuente: Román, Vélez (2019)

4.8 PROCESO CREATIVO DE MARCA

La importancia de tener una marca representativa para las leyendas de la ciudad de Riobamba es fundamental para representar y fomentar la identidad riobambeña. Por tanto la marca debe ser legible así como simple y memorable.

4.8.1 NOMBRE DE LA MARCA

Leyendas de la ciudad de Riobamba.

4.8.2 TIPO DE MARCA

Logotipo

Figura 49: Marca del libro.



Fuente: Román, Vélez (2019)

4.8.3 FUNDAMENTO TEÓRICO

La marca está estructurada en tres elementos icónicos de la de ciudad el primero hace referencia al nevado Chimborazo siendo el más representativo de la ciudad que lleva el mismo nombre de la provincia.

Figura 50: Elemento 1 (Chimborazo).



Fuente: Román, Vélez (2019)

El segundo elemento hace referencia a una circunferencia y como un punto centro la cual se refleja la ubicación en la céntrica del Ecuador.

Figura 51: Elemento 2 (Punto céntrico).



Fuente: Román, Vélez (2019)

El tercer elemento está diseñado con un símbolo conocido de ubicación conocida como GPS (Sistema americano de navegación y localización mediante satélites.) el cual hace referencia de donde proceden las leyendas.

Figura 52: Elemento 3 (GPS).



Fuente: Román, Vélez (2019)

4.8.4 FUENTE TIPOGRÁFICA PARA LA MARCA

Se ha utilizado la tipografía de fantasía *Gaby Superhero* siendo esta legible para el niño así mismo sin perder el dinamismo, que logre captar mediante lo estético y dando una comunicación visual apropiada. También para la parte textual en párrafos se ha seleccionado a la tipografía *Gill Sans MT* en 19 pt, así como para títulos la tipografía **Bunny Funny** en 35pt.

Figura 53: Tipografía.

LEYENDAS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA


BABY SUPERHERO

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.8.5 CROMÁTICA PARA LA MARCA

En base a las fichas de observación, el color que predomina en los niños es anaranjado ya que este color da la sensación de vitalidad, fuerza, entusiasmo y alegría siendo un color que llama la atención.

Figura 54: Cromática de la marca.

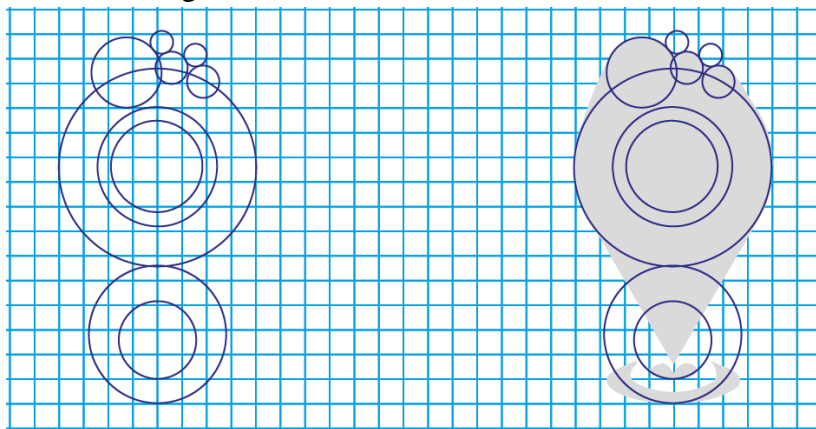
<i>H= 14°</i>	<i>C= 0%</i>
<i>S= 88%</i>	<i>M= 80%</i>
<i>B= 90%</i>	<i>Y= 95%</i>
	<i>K= 0%</i>
<i>R= 232</i>	
<i>G= 78</i>	
<i>B= 27</i>	
<i># B84E1B</i>	

Fuente: Román, Vélez (2019)

4.8.6 SISTEMA RETICULAR DEL SÍMBOLO

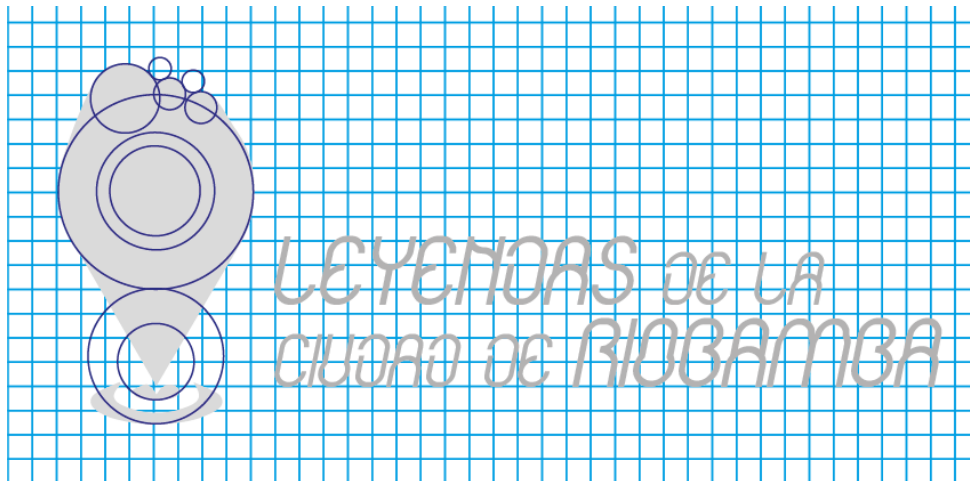
El sistema reticular está compuesto por cuadrados de un mismo tamaño para tener en cuenta su equilibrio así como ritmo y composición, su composición está basada en la estructura de básica reticular.

Figura 55: Sistema reticular del símbolo.



Autor Román, Vélez (2019)

Figura 56: Sistema reticular del imagotipo.

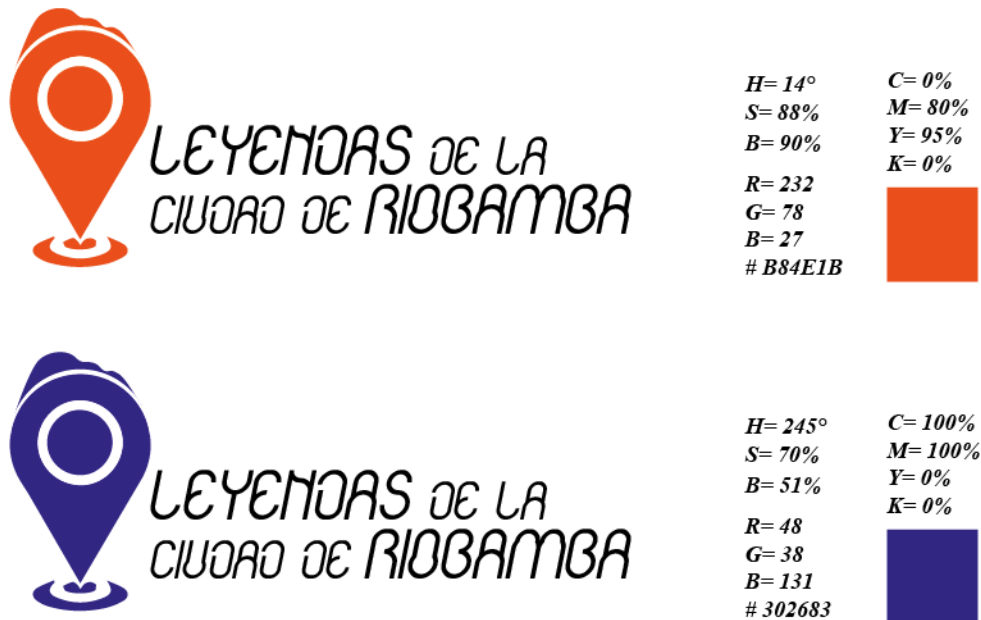


Fuente: Román, Vélez (2019)

4.8.7 POSIBLES FONDOS Y CROMÁTICA PARA LA APLICACIÓN DE LA MARCA

Para ello hemos aplicado diversos fondos para el título dependiendo los colores llamativos y aplicables para la captación del niño y retención del mismo.

Figura 57: Fondos y cromática aplicable en RGB y CMYK.






LEYENDAS DE LA
CIUDAD DE RIOBAMBA

H= 55°
S= 100%
B= 100%
R= 255
G= 237
B= 0
FFED00


C= 0%
M= 0%
Y= 100%
K= 0%



LEYENDAS DE LA
CIUDAD DE RIOBAMBA

H= 280°
S= 72%
B= 50%
R= 102
G= 35
B= 130
662382

C= 75%
M= 100%
Y= 0%
K= 0%

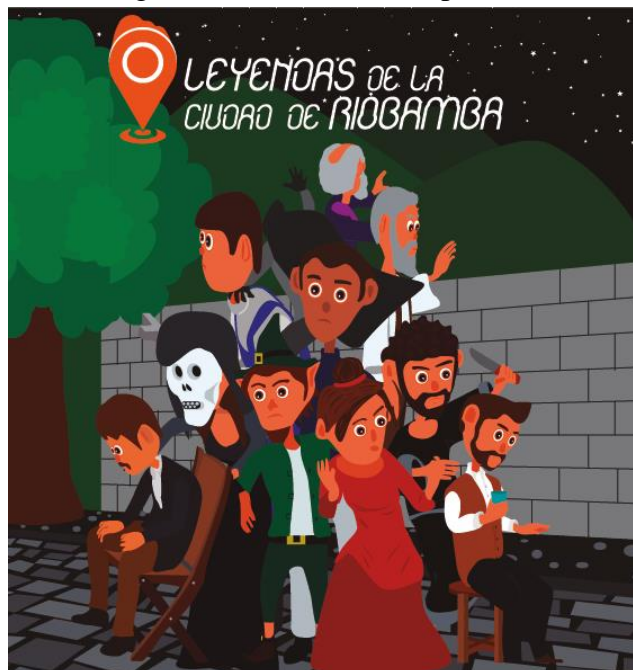


Fuente: Román, Vélez (2019)

4.9 PORTADA Y CONTRAPORTADA

Portada: La portada está estructurada por varios personajes que protagonizan las leyendas, añadiendo a esto el logotipo del libro “Leyendas de la ciudad de Riobamba”.

Figura 58: Creación de la portada.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Contraportada: Para ello se ha dejado de una forma sencilla utilizando la marca representativa así como su título y un fondo de una leyenda.

Figura 59: Creación de la contraportada.



Fuente: Román, Vélez (2019)

Los libros que se tomaron en cuenta para la creación de la portada fueron tomadas en cuenta a partir de las encuestas y la ficha de observación. De acuerdo a esto se han sacado unos ejemplos para tomar en cuenta el tipo de variación que tiene cada uno de estos.

Los estudios que se tomaron en cuenta fueron:

- La Bella y la Bestia.
- El Chavo Animado
- Ben 10

Referencias en creación de portada: “Leyendas de la ciudad de Riobamba”.

Título: La bella y la Bestia.

Autor: Madame Leprince de Beaumont.

Figura 60: La Bella y la Bestia.

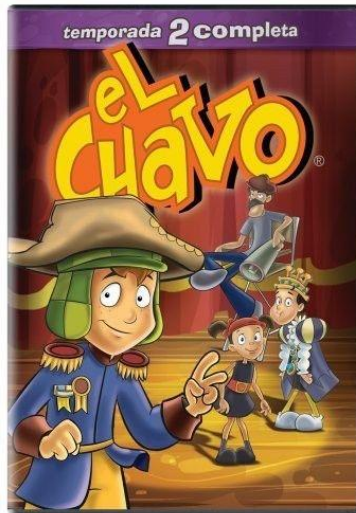


Fuente: Madame Leprince de Beaumont.

Título: El Chavo.

Autor: Roberto Gómez Bolaños y Roberto Gómez Fernández.

Figura 61: El Chavo.

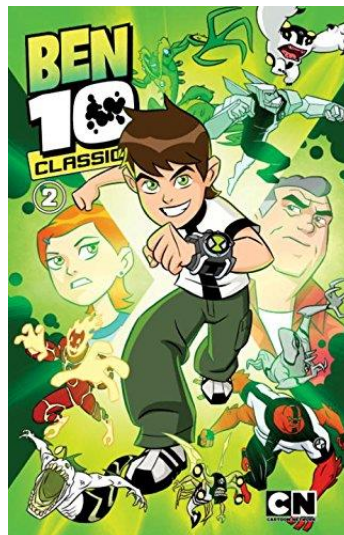


Fuente: Roberto Gómez Bolaños y Roberto Gómez Fernández.

Título: Ben 10.

Autor: Man of Action de Cartoon Network Studios.

Figura 62: Ben 10.



Fuente: Man of Action de Cartoon Network Studios.

4.10 REDACCIÓN DE LEYENDAS SELECCIONADAS

4.10.1 JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a encuestas así como entrevistas de las leyendas de la ciudad de Riobamba hemos dado por concluido de las nueve leyendas investigadas, enfocarnos en cinco leyendas siendo estas las más conocidas por el pueblo riobambeño, es por eso que nos enfocaremos en las leyendas que tenemos a continuación:

4.10.2 REDACCIÓN: EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA

Cuenta la leyenda que en la ciudad de Riobamba un misterioso hombre sin cabeza recorría las calles montado un caballo negro. A la medianoche la cabalgata del descabezado se escuchaba en las calles desoladas, ante la mirada de los habitantes que desde sus casas observaban por sus ventanas el rápido pasar del jinete, causando temor entre quienes pudieron atestiguar su presencia.

Ante el miedo presente en la ciudad, dos vecinos decidieron descubrir al misterioso personaje. Ideando un plan para atrapar al jinete, llevaron una soga gruesa y larga.

Los dos hombres se sintieron muy valientes, y al caer la noche se dirigieron a la esquina por donde pasaba el descabezado, tomaron la soga cada uno por su extremo y la templaron calculando la altura al pecho del jinete.

A la medianoche llegó el caballo a toda velocidad, corriendo por las calles, cuando al pasar por la esquina se escuchó la caída del jinete. Los dos vecinos salieron de su escondite y buscaron al presunto descabezado. Para sorpresa, al descubrir al jinete, vieron que era el párroco del pueblo, no le faltaba su cabeza, la escondía bajo el abrigo que llevaba. Su justificación era que tenía frío y por eso se había cubierto la cabeza, pero los vecinos no le creyeron.

Antes de llevarlo ante las autoridades, interrogaron al párroco quien confesó que le gustaba una joven y que para verla se le ocurrió que lo mejor era ocultar su identidad, pues más convenía que la gente del pueblo creyera la existencia de un descabezado que de un cura enamorado.

4.10.3 REDACCIÓN: LA SILLA EN EL CEMENTERIO

Esta leyenda retrata la historia de amor de dos extranjeros, Elizabeth y Jozef, que ocurrió hace mucho tiempo. Estaban casados y habían llegado a Riobamba para desempeñar acciones de ayuda social. Cuando de pronto la mujer, enfermó repentinamente y tras un tiempo murió, dejando a su esposo triste y desolado.

El hombre pasaba día y noche abrazado a la lápida de su mujer. La gente se compadecía del extranjero al verlo sentado en una silla junto a su esposa. De vez en cuando se veía cómo él le hablaba como si estuviera conversando con ella, además le leía poemas de su libro favorito.

Luego de varios años el hombre murió y fue sepultado por la gente del cementerio al lado de su esposa. Los sepultureros dejaron la silla junto a ellos, aquella silla que es un símbolo de que el amor eterno existe.

4.10.4 REDACCIÓN: LA LOCA VIUDA

Esta historia sucedió hace mucho tiempo en la ciudad de Riobamba, es la leyenda de una mujer que aparecía en las noches para asustar a los hombres bohemios. Uno de ellos era un hombre llamado Carlos que le gustaba embriagarse en las cantinas.

Una noche de fiesta, al dirigirse borracho a su casa, se encontró con una extraña mujer vestida totalmente de negro y que no permitía mostrar su rostro ya que lo cubría con una manta. La mujer le hizo señas para que el hombre la siguiera.

Carlos fue tras ella, siguiéndola a lo largo de las oscuras calles, cuando la alcanzó por fin, puso su mano en su hombro. Ella dio la vuelta mostrando su rostro, el cual era de una calavera. Carlos se asustó muchísimo, y del espanto se cayó al suelo. Con dificultad logró levantarse y corrió muy rápido huyendo de la terrible mujer.

Sin embargo hay un secreto del que Carlos nunca se enteró y es que fue su mujer quien estuvo detrás de todo. Una noche oscura, se vistió de negro y se puso una careta de calavera, cubriéndola con un velo, para darle un escarmiento a su esposo. Fue santo remedio para que los hombres dejaran de beber y estuvieran en sus casas. Los años pasaron y aún dicen que la loca viuda se aparece por las noches.

4.10.5 REDACCIÓN: EL DUENDE DE SAN GERARDO

Esta leyenda se desarrolla en el pueblo de San Gerardo, un lugar muy cercano a Riobamba. Narra la historia de un señor llamado Juan, que trabajaba muy lejos del pueblo, por eso debía caminar mucho para ir de su casa al trabajo, atravesando un bosque desolador. Una noche que Juan regresaba a casa tras una ardua jornada de trabajo, mientras atravesaba el bosque que recorría a diario tuvo la sensación de que alguien lo seguía, cuando de pronto oyó una voz que le dijo que no mirara hacia atrás y que le diera un cigarrillo.

Juan obedeció, no volteó a mirar al misterioso personaje, que luego de tomar el cigarrillo desapareció en la oscuridad. A la noche siguiente, de camino a casa, nuevamente se escuchó a la voz, que le pidió que le diera un cigarrillo, Juan hizo lo que le dijo, y esta vez consiguió mirar al hombre, con disimulo, descubriendo que se trataba de un hombre muy bajito que llevaba un látigo y un gran sombrero. Al llegar a su casa le contó a su esposa María lo que había sucedido. Ella le aconsejó que llevara una cruz para que lo proteja. Juan llevó el crucifijo guardado en el bolsillo, cuando apareció el duende no le pidió cigarrillos a Juan, simplemente lo empezó a golpear por la espalda con el látigo.

Juan tan adolorido, se armó de valor y tomó la cruz con su mano, enseñándosela al duende. El enano desapareció en la oscuridad del bosque y nunca más se lo volvió a ver.

4.10.6 REDACCIÓN: EL LUTERANO

Esta leyenda trata la vieja historia de un extranjero que había llegado a Guamote, allí se ganaba la vida alquilando su caballo a quien lo necesitara. Ocasionalmente viajaba a Riobamba y pedía limosna, exigiendo a los lugareños que le dieran dinero o un pedazo de pan. Su modo de tratar era grosero y violento.

El hombre un día entró a una iglesia, cuando se celebraba una misa en conmemoración a San Pedro, se acercó al sacerdote y le quitó la hostia que tenía en sus manos y lo amenazó con un cuchillo. Ante aquel terrible acto de herejía, que en aquella época no podía ser tolerado, los asistentes de la ceremonia sacaron sus espadas y ajusticiaron al hombre. El extranjero no derramó ninguna gota de sangre, y al sacarlo de la iglesia sin vida, empezó a

desangrarse. Luego se descubrió que el extranjero era un luterano que estaba mal de la cabeza, había perdido la razón.

Al enterarse de lo sucedido, en Quito se ordenó que el cadáver del luterano fuese incinerado. El rey de España también se enteró de los acontecimientos, de modo que como recompensa a la fidelidad religiosa, otorgó un Escudo de Armas para recordar el hecho, inmortalizando esta historia en el Escudo de Riobamba.

4.10.7 REDACCIÓN: MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO

Hace muchos años en el tiempo de las grandes haciendas, existían ganaderos que se dedicaban a cuidar vacas, que criaban en las faldas del volcán Chimborazo. Esta leyenda habla de un muchacho llamado Pedro, que una mañana mientras cuidaba a las vacas, desaparecieron misteriosamente.

Pedro se desesperó, porque sabía que lo iban a castigar por eso, de modo que buscó durante horas por todo el páramo, pero no encontró a las vacas. Triste y cansado, se sentó junto a una gran piedra y se puso a llorar. Cuando de pronto apareció un hombre muy alto y blanco, que le dijo que él se había llevado a las vacas, y que no se preocupara, se los iba a devolver.

El hombre tocó un lado de la piedra y esta se movió, retirándose ante la sorpresa de Pedro, que descubrió que aquella roca realmente era la entrada a una gran cueva que conducía a una hermosa ciudad escondida dentro de la montaña.

El hombre alto le entregó las vacas, le dio de comer, y como premio le regaló unas mazorcas de maíz. De forma repentina Pedro se encontró de vuelta en el páramo con las vacas y las mazorcas. Al llegar a la hacienda nadie le creyó su historia, Pedro fue a su casa y sacó las mazorcas, que para su sorpresa eran de oro. Desde entonces, los campesinos y turistas tratan de buscar la entrada a la ciudad oculta en el Chimborazo.

4.10.8 GUÍA DE USO

1. Inserta en tu computadora el CD “Leyendas de la ciudad de Riobamba” que se encuentra al reverso del libro.
2. Desde tu computadora transfiere a tu dispositivo móvil la aplicación con extensión .apk dentro del CD.
3. Instala tu aplicación de realidad aumentada: “Leyendas de la ciudad de Riobamba” en tu dispositivo móvil, compatible con el sistema Android.
4. Abre la aplicación y enfoca con la cámara las ilustraciones para visualizar las leyendas.
5. Disfruta la lectura.

4.10.9 RECOMENDACIONES DE USO

1. Asegúrate de que haya suficiente luz cuando leas.
2. Rota el dispositivo o el libro para que puedas visualizar todo el entorno 3D en tu pantalla.
3. Procura no acercar el dispositivo demasiado al libro, mantenlo a una distancia mínima de 10 cm para no perder el enfoque de las imágenes en pantalla.

4.10.10 GUIÓN LITERARIO

Durante el proceso de indagación y selección de leyendas destacadas correspondientes a la ciudad de Riobamba, se ha definido una redacción especial acorde al público objetivo, integrando así varias escenas expuestas mediante el guion literario, para establecer las acciones más relevantes dentro de las historias para su posterior ilustración.

4.10.10.1 GUIÓN LITERARIO: EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA

Ext. Calles de Riobamba – Noche.

Descabezado recorre en su caballo a través de las calles desoladas.

Ext. Calles de Riobamba – Noche.

Dos hombres colocan una soga atravesando el ancho de la calle por la que pasa el descabezado, con la intención de atraparlo y desenmascararlo.

Ext. Calles de Riobamba – Noche.

El descabezado se ve descubierto por los dos vecinos al caer de su caballo a causa de la soga, dejando ver su verdadera identidad.

4.10.10.2 GUIÓN LITERARIO: LA SILLA EN EL CEMENTERIO

Int. Casa de la pareja – Día.

Elizabeth se encuentra en una cama enferma, bajo los cuidados de su esposo.

Ext. Cementerio – Día.

Jozef sentado en una silla observa la lápida de su difunta esposa, ante la mirada de los ciudadanos que pasan por el lugar.

Ext. Cementerio – Día.

Una silla es colocada frente a la tumba de la pareja fallecida, como símbolo de su amor.

4.10.10.3 GUIÓN LITERARIO: LA LOCA VIUDA

Int. Cantina de Riobamba – Noche.

Un ciudadano llamado Carlos, se encuentra borracho bebiendo trago.

Ext. Calles de Riobamba – Noche.

Carlos se aterroriza al descubrir que el rostro de la mujer es una calavera.

Ext. Calles de Riobamba – Noche.

Carlos huye de miedo, mientras la mujer descubre su rostro de la máscara.

4.10.10.4 GUIÓN LITERARIO: EL DUENDE DE SAN GERARDO

Ext. Bosque – Noche.

Un pequeño duende que viste con un sombrero y posee un látigo le pide un cigarro a Juan.

Int. Casa de Juan – Noche.

Juan le cuenta a María sobre la aparición del duende, ella le da un crucifijo para protegerlo.

CONCLUSIONES

- A través de la investigación realizada se concluye que la carencia de hábitos de lectura es una realidad latente en nuestra sociedad, que sin embargo se la está combatiendo en el entorno académico desde edades tempranas por medio de las diferentes metodologías pedagógicas. A pesar de ello falta mucho por hacer para conseguir resultados idóneos, y el uso de los recursos tecnológicos tales como la Realidad Aumentada como medio complementario de lectura es una vía eficaz para conseguirlo.
- En un proyecto de investigación, aplicar instrumentos de recolección de datos resulta una tarea indispensable ya que permite reconocer información válida para la aplicación de la propuesta.
- La inclusión de elementos ilustrativos en los libros enfocados a niños constituye el nexo ideal para vincular el texto escrito con la tecnología, tal como la Realidad Aumentada, causando interés a primera vista y evocando a su vez una motivación para continuar la historia a partir de la lectura complementaria.
- Por medio de la valoración empleada a los docentes se concluye que no poseen las destrezas adecuadas en el manejo de las TICs, así como el desconocimiento suscitado en torno a la temática de Realidad Aumentada, que a su vez al ser una disciplina en rápido crecimiento resulta una estrategia de empleo prometedora en nuestro medio para fomentar hábitos de lectura.

RECOMENDACIONES

- Es recomendable tomar en cuenta que para la consecución de los resultados es preciso seguir una estricta planificación de las actividades a realizar, con el fin de trabajar adecuadamente sin perder el rumbo de los objetivos de la investigación y así llegar a resultados satisfactorios.
- Se recomienda leer, somos conscientes que existe una alarmante estadística que refleja un bajo nivel en hábitos de lectura en nuestro país; ni niños, ni adultos se interesan por la lectura. Esta aseveración aunque generalizada no resulta lejana de la realidad, de modo que se sugiere a la colectividad que desarrolle un interés propio por la lectura, gradual pero firme, y del mismo modo expandir este hábito a otros, sobre todo a los niños, es preciso evocar en ellos amor a leer, quienes con toda seguridad crecerán personal y profesionalmente al encontrar vida en las letras.
- Es preciso expresar como recomendación particular, no perder las tradiciones orales manifestadas por generaciones, las leyendas de nuestras ciudades son de alto valor cultural por la riqueza histórica de nuestra sociedad y por la pureza de su significado, que estudiándolas y compartiéndolas prevalecerá como un importante recurso cultural vigente en nuestros días y los venideros.
- Se recomienda tomar una importante y genuina atención ante esta realidad que afecta a nuestra sociedad: desconocer las leyendas de nuestra ciudad y mostrar desinterés por la lectura, son serios problemas que nos atañen, por ello es imperioso buscar las pertinentes acciones para solucionarlo.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Arévalo, G. y Tigre García, D. (2013). *Fomento cultural en ilustraciones infantiles por medio de la ilustración digital y creación de personajes representativos de nuestra localidad 2013*. Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador. pp. 13- 42.
- Armijos Kruger, A. (2016). *Elaboración de libro y api con realidad aumentada, utilizando técnicas de hci*. Universidad San Francisco de Quito. Quito, Ecuador.
- Basogain, X. Olabe, M. Espinosa, K. Rouèche, C. y Olabe, J. C. (2013). *Realidad Aumentada en la Educación: Una tecnología emergente*. Escuela Superior de Ingeniería de Bilbao. Bilbao, España.
- Basseadas, E. Huguet, T. y Solé, I. (1998). *Aprender y Enseñar en Educación Infantil*. Barcelona, España.
- Blasco, Jesús y Parramón, José M^a. *Cómo dibujar historietas*, Parramón Ediciones, S. A., 1966, pp. 55 a 56.
- Bleiler, E. F. y Bleiler, R. J. (1990). *La ciencia ficción: Los primeros años*.
- Cabrejo Parra, E. (2001). *La lectura comienza antes de los textos escritos*. Bogotá, Colombia: Fundalectura, Nuevas Hojas de Lectura pp. 12-19.
- Carracedo, J. y Martínez Méndez, C. (2012). *Realidad aumentada: Una alternativa metodológica en la educación primaria nicaragüense*. Managua, Nicaragua: IEEE-RITA Vol. 7. pp. 102-108.
- Carranza, M. (2006). *Imaginaria: Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil*. Santiago, Chile: Editorial Alfaguara.
- Carretero, M. Pozo, J. y Asensio, M. (1983). *Comprensión de conceptos históricos durante la adolescencia*. Universidad Autónoma de Madrid. Madrid, España. pp. 55-74.
- Cassirer, E. (1932), *La Filosofía de la Ilustración*. México: FCE, 1993, 4^a ed.
- Cerrillo, P. y García Padrino J. (1995). *El niño, la literatura y la cultura de la imagen*. Universidad Castilla La Mancha. Cuenca, España.
- Cohen, D. (2001). *Cómo aprenden los niños*. Guía para el Maestro. México: SEP.
- Delval, J. (1991). *Creecer y Pensar: La construcción de conocimientos en la escuela*. Madrid, España: Paidós Ibérica.
- Díaz, E. H. (2008). *Diseño Gráfico Evolucion y tendencias*.
- Dondis, S. (1998). *La sintaxis de la Imagen*. Barcelona, España: GG diseño, pp. 212 pp. En la Red Latinoamericana de Cooperación Técnica en Parques Nacionales, o. A. (2012).

- Durán Armengol, T. (2005). *Ilustración, comunicación, aprendizaje*. Universidad de Barcelona. Barcelona, España. pp. 15.
- Fombona, J. Pascual Sevillano, M. y Madeira Ferreira M. (2012). *Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles*. Universidad de Oviedo y Universidad Abierta Lisboa. Oviedo, España. y Oeiras, Portugal. pp. 197-210.
- García Padrino, J. (1992). *Libros y literatura para niños en la España contemporánea (1885-1985)*. Fundación Sánchez Rupérez-Pirámide. Madrid, España.
- Gianelli de Sparta, C. (2011). *Etapas evolutivas: Características y Recursos para cada Edad*.
- Gili, G. (2016). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Guerrero, R. L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Universidad Complutense de Madrid Facultad de Bellas Artes Máster Universitario en Diseño. Madrid, España.
- Heras Lara, L. y Villarreal Benítez, J. L. (2004). *La realidad aumentada: Una tecnología en espera de usuarios*. Universidad Autónoma de México. Ciudad de México, México: Revista Digital Universitaria, vol. 5, núm. 7. Coordinación de Publicaciones Digitales. UNAM.
- Herrera Paula, C. (2005). *Caminantes sin camino: cuentos, leyendas, tradiciones y costumbres*. Campaña de lectura Cien Joyas para Leer. Riobamba, Ecuador: Pedagógica Freire. 2ª ed.
- Martínez, E. (2014). *La realidad aumentada aplicada en los dispositivos móviles: Una alternativa educativa*. Tecnológico de Estudios Superiores de Ecatepec. Ciudad de México, México.
- Orozco, C. Esteban, P. y Trefftz, H. (2006). *Collaborative and distributed augmented reality in teaching multi-variate calculus. Proceedings of the 5th IASTED International Conference on Web-Based Education*
- Papalia, D. y Wendkos, S. (1998). *Psicología del Desarrollo*. México: Mac Graw Hill.
- Rodríguez Diéguez J. L., (1988). *El cómic y su utilización didáctica: Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona, España.
- Salazar, S. y Ponce, D. (1999). *Hábitos de lectura*. Lima, Perú: Biblios.
- Sánchez, R. M. (2014). *La ilustración científica y su aplicación como herramienta visual. Investigación y Ciencia*. Universidad Autónoma de Aguascalientes. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de estudios 2011*. Guía para el Maestro. Educación Básica. Segundo Grado. México: Editor.
- Ribera, Jaume *El guion, base para la historieta en la revista Bruguelandia*, Editorial Bruquera, Barcelona, 29/06/1981, p. 94.

ANEXOS

ANEXO 1: TABULACIÓN DE ENCUESTAS

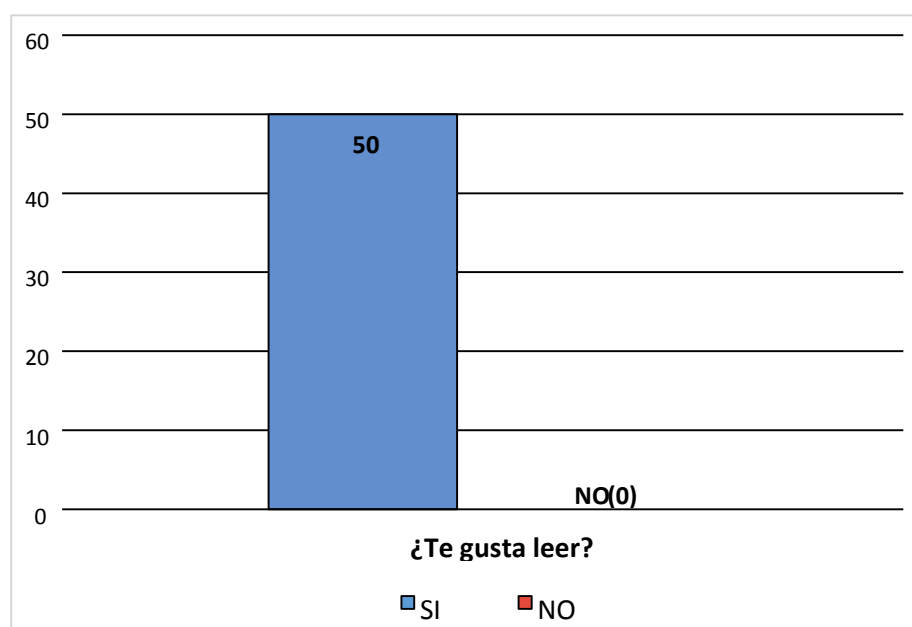
TABULACIÓN DE LA ENCUESTA ESTUDIANTIL

A continuación se presentan los resultados correspondientes a la encuesta realizada a 50 estudiantes comprendidos entre los 8 a 10 años que cursan el 5to año de educación básica de los paralelos "A" y "B" de la escuela "Fe y Alegría" de la ciudad de Riobamba.

1.- ¿TE GUSTA LEER?

ANÁLISIS:

Se demuestra con claridad que el 100% de los encuestados, que corresponde a 50 estudiantes, menciona que les gusta leer.



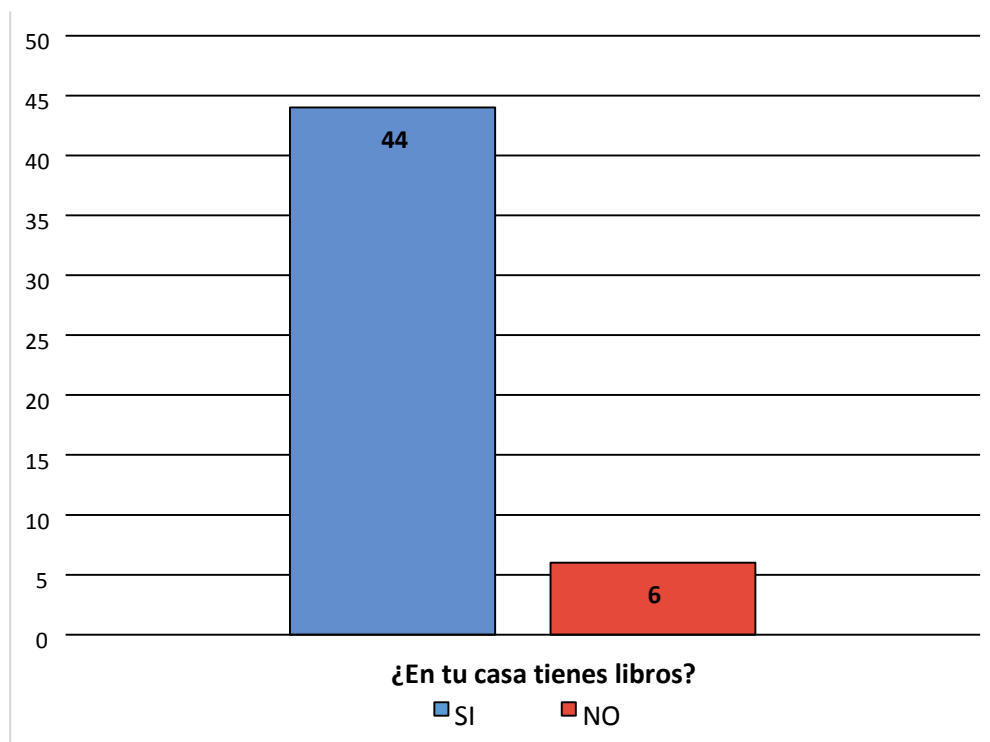
INTERPRETACIÓN:

De los 50 estudiantes encuestados, se evidencia el interés que todos tienen por la lectura, orientado hacia cuentos, historietas y revistas dedicadas a niños; se logra deducir, que los estudiantes poseen un gusto genuino por leer, siendo orientados los textos hacia el descubrimiento, aprendizaje y diversión, mediante la utilización de recursos visuales.

2.- ¿EN TU CASA TIENES LIBROS?

ANÁLISIS:

Se observa que un 88% que corresponde a 44 estudiantes tienen libros en sus casas, mientras que el 12% concerniente a 6 estudiantes encuestados, indican que no tienen ningún libro (excluyendo los textos escolares).



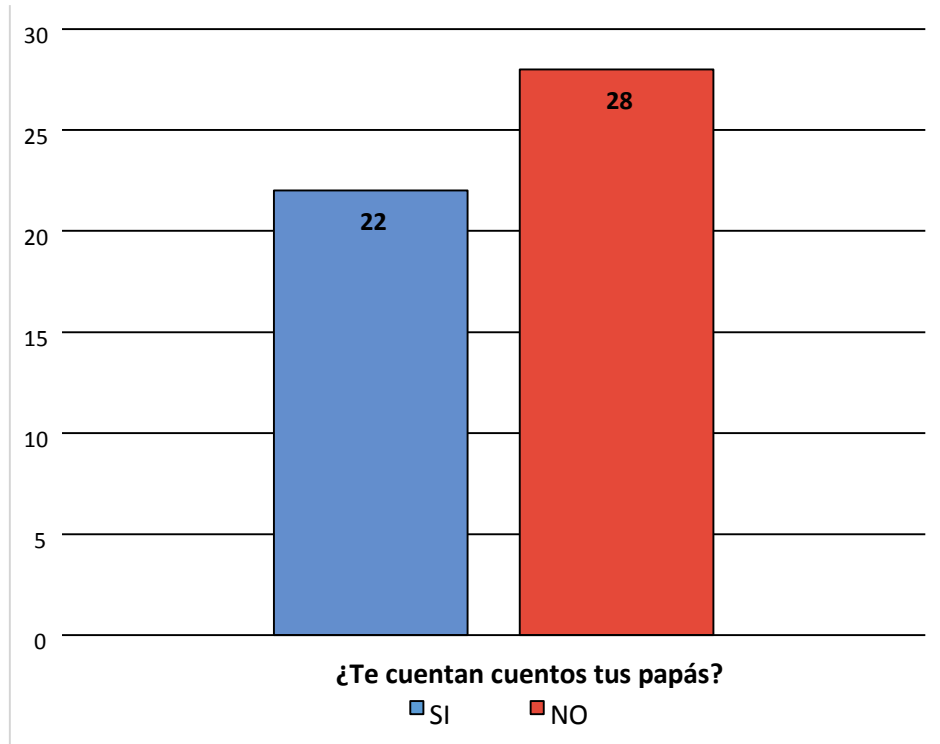
INTERPRETACIÓN:

Un alto número de estudiantes tienen libros en sus hogares, se asume que para impulsar una lectura formadora, aportando al alumno, la capacidad de comprender el mundo y fortalecer el desarrollo de habilidades sociales, principalmente con cuentos infantiles, tales como: "Pinocho", "Blanca Nieves", "Los tres chanchitos", entre otras historias citadas por los estudiantes; mismas que cabe en mención cuestionar si las obras no son más que la influencia de las adaptaciones animadas, que de legítimo origen literario. Mientras que en contraste se presenta un número reducido de estudiantes que aducen no tener cuentos en sus casas, por diversos factores, en el que la tónica expresa que los padres de familia no compran ningún tipo de libro, por factores económicos, por desinterés o por la no existencia de cultura lectora en el hogar.

3.- ¿TE CUENTAN CUENTOS TUS PAPÁS?

ANÁLISIS:

Reflejado en la estadística se observa que al 44% correspondiente a 22 estudiantes, les leen cuentos sus padres, mientras que a un 56% que corresponde a 28 estudiantes indican que sus papás no lo hacen.



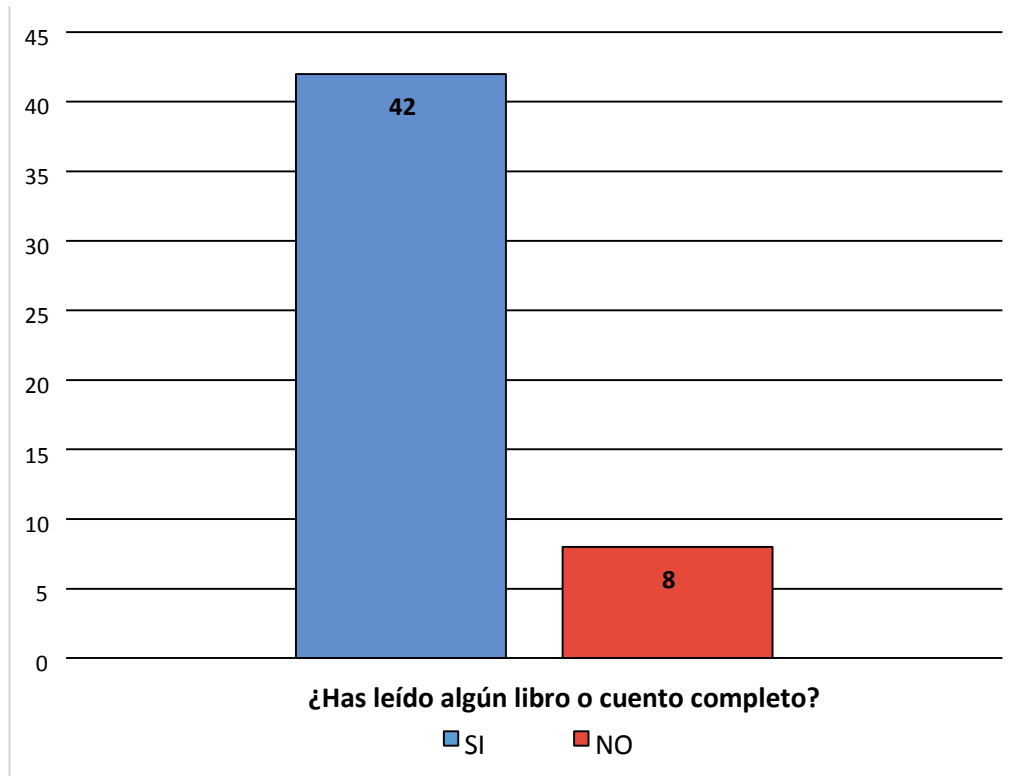
INTERPRETACIÓN:

Se aprecia cierta paridad en los datos, con una estrecha mayoría en la respuesta negativa, en la que los estudiantes refieren que sus padres no les leen ningún cuento, percibiendo un déficit en la influencia de inculcar el hábito de la lectura en los hijos. Esta realidad se presenta debido a varios factores, que son reflexionados por los estudiantes encuestados, tales como: los padres no comparten el tiempo necesario en el hogar debido al trabajo, la falta de tiempo, o al cansancio. En contraparte se aprecia el aceptable número restante de padres de familia, que sí dedican tiempo a leer a sus hijos, donde los cuentos infantiles priman, con historias como: "La sirenita", "Los tres chanchitos", "Pinocho", entre otras mencionadas por los estudiantes.

4.- ¿HAS LEÍDO ALGÚN LIBRO O CUENTO COMPLETO?

ANÁLISIS:

Un 84% que corresponde a 42 estudiantes indican que sí han leído un cuento completo, no obstante el 16% que recae en 8 estudiantes revelan no haber leído un texto en su totalidad.



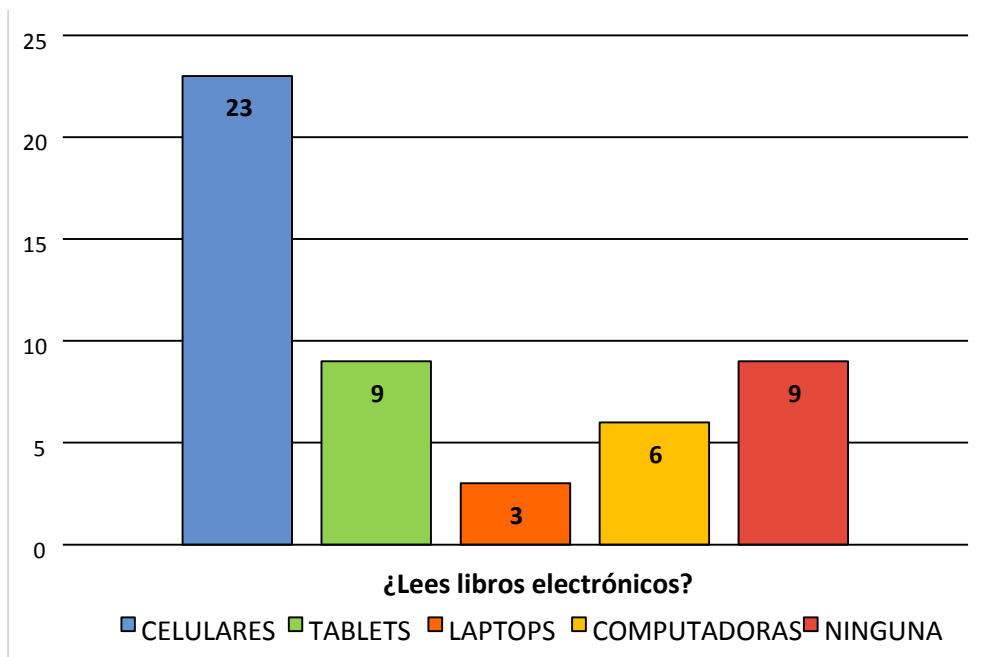
INTERPRETACIÓN:

Las cifras demuestran que la mayoría de estudiantes encuestados ha leído uno o más cuentos completos, valiéndose de la variedad de historias infantiles existentes a su disposición, pues aducen haber concluido lecturas como: “La bella y la bestia”, “Los tres chanchitos”, entre otras, notándose como una constante, las historias relacionadas con adaptaciones animadas de Disney. No obstante, en los resultados se aprecia además un número reducido de estudiantes que indican no haber terminado de leer un libro, lo que deja entrever una comprometedor realidad, en la que se refleja un insuficiente fomento de los adultos, para promover el cambio de una lectura exigua por una experiencia lectora completa, a pesar de alegar, que todos los estudiantes sienten un gusto por leer, sin que este dato se vea reflejado en su totalidad.

5.- ¿LEES LIBROS ELECTRÓNICOS?:

ANÁLISIS:

Los resultados demuestran que el 46% que corresponde a 23 estudiantes encuestados ha leído un libro, cuento o revista, en celulares, seguido por la lectura en tablets con el 18% correspondiente a 9 estudiantes, en computadoras con un 12% representado por 6 estudiantes, en laptops 6% constituido por 3 estudiantes, mientras que el 18% correspondiente a 9 estudiantes indican no haber leído textos digitales en ninguna herramienta tecnológica.



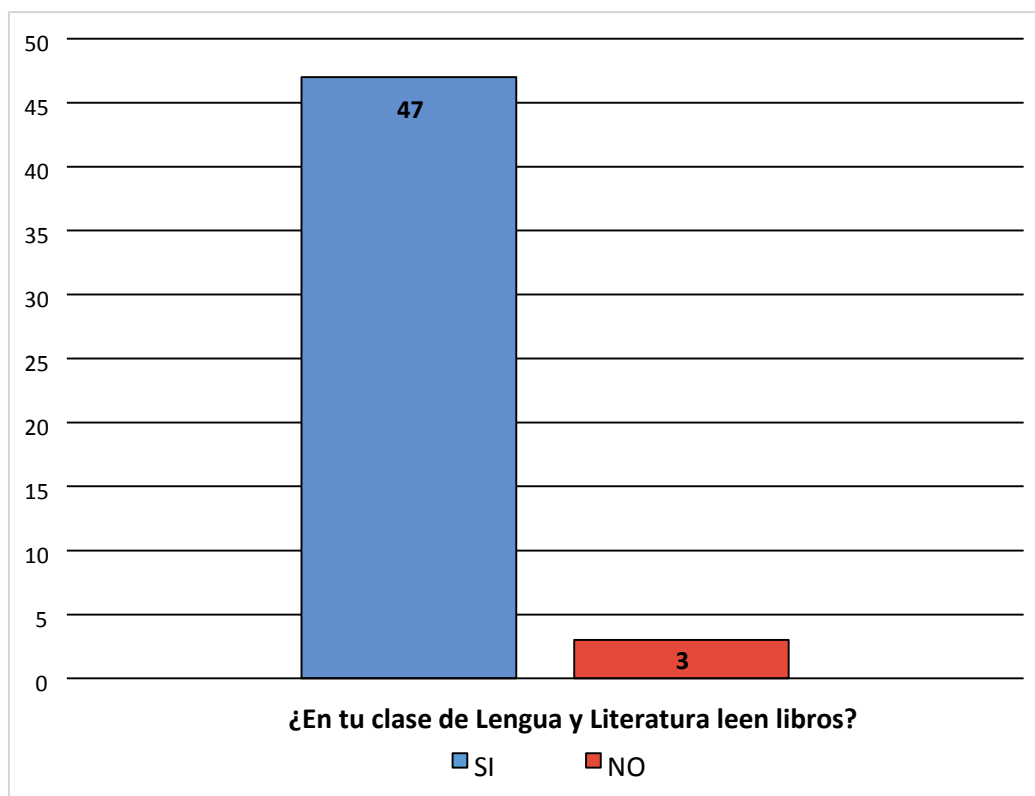
INTERPRETACIÓN:

Evidentemente entre los estudiantes encuestados, existe un vínculo con la tecnología, pues más del 80% de ellos menciona que ha utilizado algún equipo tecnológico con fines literarios, (ello supone un análisis más profundo de incidencia lectora real), esta cifra demuestra un escenario favorable, pues los estudiantes están habituados a los dispositivos móviles, siendo preferente el uso de los smartphones, debido al fácil acceso que se tienen a ellos en el hogar, mientras que las demás herramientas digitales expuestas, son utilizadas con menor recurrencia. Por otro lado, se presenta un número reducido de estudiantes que indican no haber utilizado ningún equipo como mecanismo de lectura, al no tener uno al alcance por desinterés, o por desconocimiento de la existencia de libros electrónicos

6.- ¿EN TU CLASE DE LENGUA Y LITERATURA LEEN LIBROS?

ANÁLISIS:

Se demuestra que la mayoría de los encuestados, con el 94% que corresponde a 47 estudiantes, indican que leen libros que no son de la asignatura, mientras que el 6% representado por 3 estudiantes, mencionan no leer textos literarios ajenos a la materia de Lengua y Literatura.



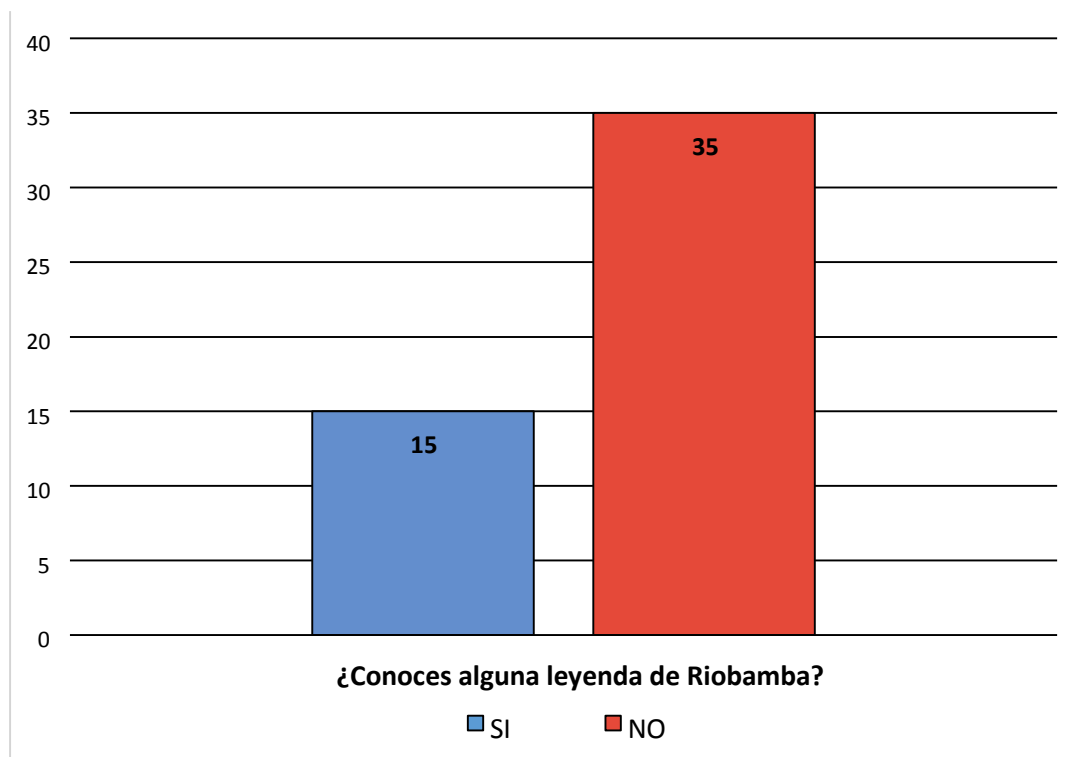
INTERPRETACIÓN:

Los datos son concluyentes, pues la mayoría de los estudiantes, indican que leen textos literarios aparte del libro académico de la asignatura, lo que pone en manifiesto la realidad actual que rige la educación, con la inserción de cuentos, fábulas y leyendas, que son utilizadas como mecanismo de fomento de lectura a nivel general. En cuanto al número de estudiantes que respondió negativamente, cabe suponer que basaron su respuesta en el texto utilizado por los alumnos, denominado: "Lecturas Mágicas", mismo que pertenece directamente al pensum académico ligado a la asignatura de Lengua y Literatura, sin embargo, es preciso exponer que dicho libro contiene historias exclusivamente literarias.

7.- ¿CONOCES ALGUNA LEYENDA DE RIOBAMBA?

ANÁLISIS:

Se evidencia que el 30% representado por 15 estudiantes, conocen leyendas referentes a Riobamba, mientras que el 70% de los encuestados, equivalente a 35 estudiantes, no conocen ninguna leyenda de la ciudad.



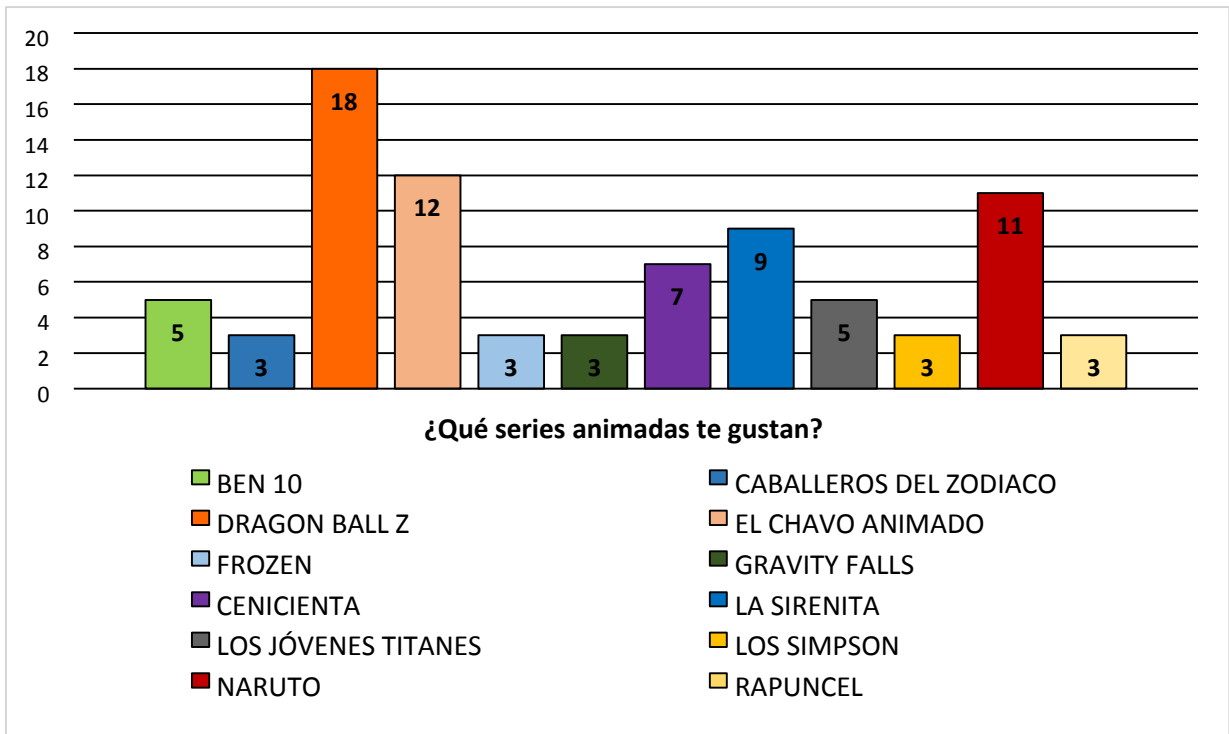
INTERPRETACIÓN:

Se evidencia el desconocimiento de leyendas representativas de Riobamba, por parte de los estudiantes encuestados, debido a: la omisión de padres y abuelos por relatar leyendas locales a los niños; las generaciones pasadas han olvidado, y/o desconocen las leyendas al igual que sus hijos; o existe desinterés por transmitirlos. Contrario a esto, se presenta una menor cantidad de estudiantes encuestados que afirman conocer leyendas de la ciudad, sin embargo, tal declaración no es del todo cierta, pues al indagar, se presenta la confusión de los estudiantes, al atribuir valor propio a otras leyendas, mismas que corresponden a diferentes provincias del Ecuador. Así mismo también existe un número muy bajo, que en efecto, sí está familiarizado con las leyendas propias de la ciudad, citando historias como: "El Descabezado" y el "El Luterano".

8.- ¿QUÉ SERIES ANIMADAS TE GUSTAN?

ANÁLISIS:

SERIES	Nº	SERIES	Nº	SERIES	Nº	SERIES	Nº	SERIES	Nº
Amigas Ángeles	1	Ana y Elsa	1	Aventuras de Gulliver	2	Barbie	1	Bella y Bestia	2
Bob Esponja	2	Caballeros del Zodiaco	3	Club Veo Veo	1	Doctora Juguete	1	Ben 10	5
Doraemon	1	Dragon Ball	18	El Chavo	12	El Rayo Macquin	1	Familia Pains	1
Frozen	3	Gravity Falls	3	Junior Express	1	La Bella Durmiente	1	La Cenicienta	7
La Sirenita	9	Los Animales	2	Los Jóvenes Titanes	5	Los Pitufos	1	Los Simpsons	3
Los Tres chanchitos	1	Mickey Mouse	1	Naruto	11	La Noticia	1	Novita	1
Pájaro Loco	1	Payasos	1	Ranma ^{1/2}	1	Rapunzel	3	Sofía	2
Spiderman	1	Los Súper Campeones	2	Super Girls	1	Hotel Transilvania	2		



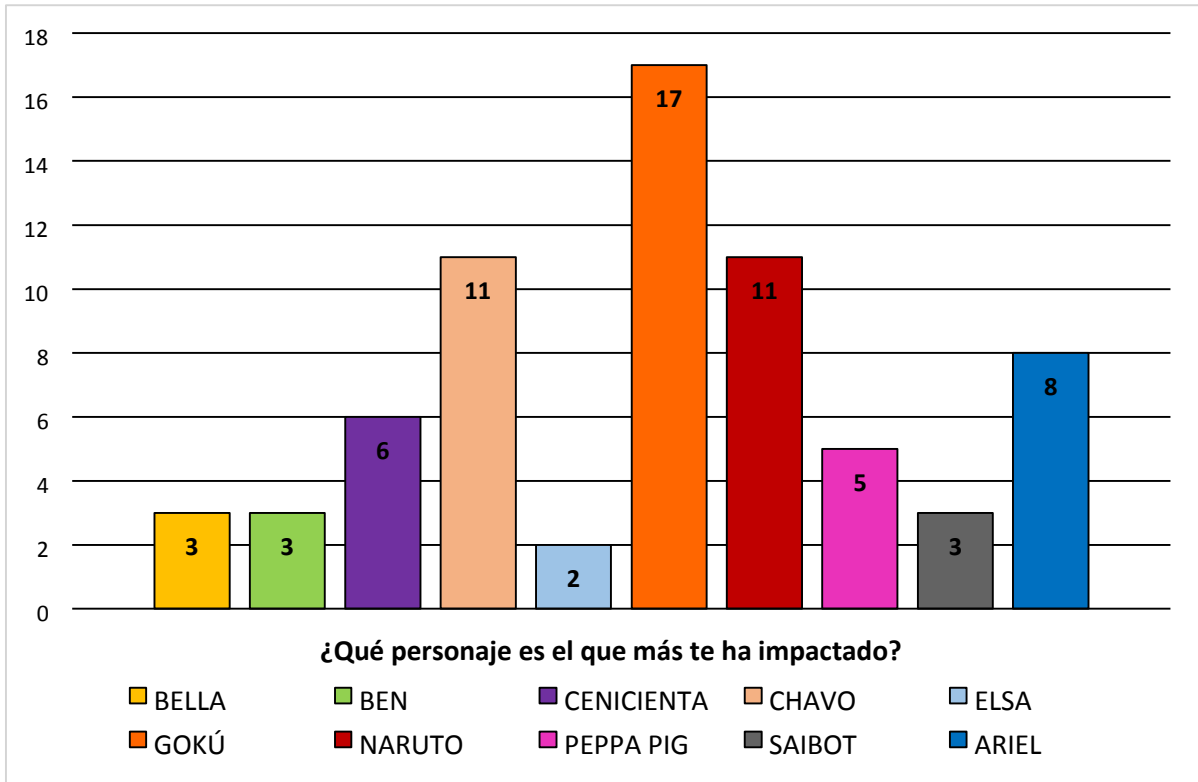
INTERPRETACIÓN:

Los estudiantes mencionaron una amplia variedad de series y películas animadas, en las que predominan: “Dragon Ball”, “Naruto” y “Los Caballeros del Zodiaco”, evidenciando la hegemonía del estilo anime o manga (ilustración japonesa); nótese también, la preferencia de la serie “El Chavo Animado”, en el que se referencia al estilo de ilustración humorística (al igual que otras series con menciones menores); prevalecen también series y películas de Disney, teniendo un estilo marcado, enfocado al público infantil. Se debe recalcar que varias series han sido mencionadas solo una vez: Mickey Mouse, Barbie, El Pájaro Loco, entre otros, debido a que los encuestados respondieron el enunciado, con el mínimo de 1 opción y el máximo de 3 series, por tal motivo el resultado del conteo sobrepasa el número de los 50 estudiantes, considerados en la encuesta.

9.- DE LA SERIES ANIMADAS QUE MÁS TE GUSTAN ¿QUÉ PERSONAJE ES EL QUE MÁS TE HA IMPACTADO?

ANÁLISIS:

PERSONAJE	N°	PERSONAJE	N°	PERSONAJE	N°	PERSONAJE	N°	PERSONAJE	N°
Aladín	1	Barbie	1	Bella	3	Ben 10	3	Benji	1
Ana	1	La Bestia	1	Bulma	1	Cenicienta	6	Chavo	11
Chesil	1	Chilindrina	2	Demonio y Fantasma	1	Drácula	1	Dragones	1
Elsa	2	Frozen	1	Gargamel	1	Gravity	1	Gukú	17
Homero	2	La Doctora Jugete	1	Las Hechizadas	1	Melvis	1	Minnie	1
Naruto	11	Nicque	1	Vegeta	2	Novita	1	Pain	1
Pájaro Loco	1	Pepa Pig	5	Ranma	1	Rapunzel	1	Robin	2
Saibor	3	Sasuke	1	Shon	1	Sirenita	8	Sofía	1



INTERPRETACIÓN:

Se ha identificado, que los estudiantes tienen preferencia por los personajes de anime más conocidos, como son: Gokú y Naruto. Del mismo modo, el personaje del Chavo, tiene gran acogida; entre tanto que personajes para un público más infantil como Peppa Pig, tiene aceptación entre los encuestados, complementando la amplia acogida de los niños por los personajes de Disney. Siendo evidente, la fijación del público objetivo estudiado sobre personajes con estilos de ilustración oriental y occidental en igual medida. Se debe tomar en cuenta la selección de otros personajes, los cuales han obtenido poca acogida, siendo estos: Ana, la Bestia, la Doctora Juguetes, entre otros. En esta pregunta los encuestados respondieron un mínimo de 1 opción y un máximo de 3, sobrepasando en los resultados alcanzados del presente análisis el total de 50 estudiantes encuestados.

ANEXO 2: ANÁLISIS ENTREVISTAS

ENTREVISTAS

La formación del hábito de la lectura es un proceso que los docentes en sus clases de Lengua y Literatura promueven en los estudiantes, mediante la aplicación de varias metodologías, mismas que estimulan la participación activa de los alumnos. Un recurso didáctico y de desarrollo lector, es el uso del texto “Lecturas Mágicas”, mismo que permite apreciar la realidad que rige en el sistema educativo actual, priorizando y fomentando en los estudiantes la lectura de historias ilustradas a través de: cuentos, fábulas y leyendas.

En relación a las leyendas de la ciudad de Riobamba, es evidente el desconocimiento de estas historias por parte de los docentes (de igual manera en los estudiantes), presentándose un escenario de indiferencia y abandono de una tradición oral, que durante generaciones pasadas se ha transmitido, pero que poco a poco va perdiéndose en el olvido.

La incorporación de recursos digitales, tales como Realidad Aumentada, es un mecanismo viable para fortalecer la lectura en los estudiantes; sin embargo, en el resultado de las entrevistas se demuestra que los docentes no dominan conceptos tecnológicos, poniendo en manifiesto el escaso compromiso presente para viabilizar el vínculo de las TICs con la lectura.

Con los datos recogidos, se concluye que existe la factibilidad de desarrollar un libro de texto ilustrado con leyendas representativas de la ciudad de Riobamba para formar el hábito de la lectura y recobrar el empoderamiento de las historias propias de la localidad, así como incorporar estos elementos vinculados con la tecnología, mediante la Realidad Aumentada, como valor agregado.

INTERPRETACIÓN

1.- ¿Qué planificación efectúa dentro de sus clases enfocadas a la lectura de libros que no sean textos académicos?

Los docentes presentan una metodología basada en la lectura de cuentos del texto llamado “Lecturas Mágicas”, coinciden que lo más apropiado para captar el interés de los estudiantes, es a través del vínculo entre texto e ilustración, acompañado de la lectura crítica, que motive a los estudiantes a reflexionar sobre las historias.

2.- ¿Aplica estrategias para promover la lectura en los niños?

Ambos profesores afirman que existen libros que están en el pensum académico y por ende los utilizan, pero afirman que no solo lo hacen porque la materia lo exige, pues consideran que es favorable para fomentar la lectura en los niños, enriquecer el deseo por la lectura y formar el hábito lector.

3.- ¿Qué metodologías emplea para la formación del hábito de la lectura en los niños?

Los docentes entrevistados utilizan diferentes metodologías en la enseñanza a sus estudiantes, ambos coinciden al mencionar que el texto llamado “Lecturas Mágicas”, aporta mucho en la construcción del descubrimiento por leer, pues estas historias resultan atractivas

para los estudiantes, de modo que, recurrir al texto y aplicar la técnica: Leo, Pienso y Me Pregunto, permite a los docentes, complementar la lectura en función a la participación activa de los estudiantes.

4.- En sus horas clase ¿Qué tiempo destina al desarrollo de la lectura?

Existe discrepancia de conceptos, con relación al tiempo dedicado a la lectura, pues un docente menciona que destina un corto tiempo, equivalente a 2 horas en la semana, no obstante el segundo entrevistado dedica 8 horas a la semana. Mientras que el segundo docente entrevistado, menciona que procura utilizar todo el espacio de clases de Lengua y Literatura, a leer cuentos y fábulas, enfatizando la lectura en sus estudiantes.

5.- ¿Qué herramientas utiliza para desarrollar actividades lectoras?

Ambos entrevistados coinciden que ante la carencia de recursos tecnológicos, la herramienta que más utilizan, y que resulta ser de mayor factibilidad, es el texto escolar, expresando que es importante el vínculo de la lectura con valor creativo.

6.- Dentro del plan curricular ¿Se dedica un espacio al estudio de las leyendas referentes al contexto local?

En los textos académicos que usan, referidos del Ministerio de Educación, no existen leyendas representativas del contexto local, por tal motivo, indican que cuando estudian las leyendas, lo emplean de forma general, abarcando el contexto nacional.

7.- ¿Tiene usted conocimiento de leyendas referentes a la ciudad de Riobamba?

En base a las respuestas de los docentes entrevistados, se evidencia una realidad, el desconocimiento de leyendas de Riobamba. Estas declaraciones ponen en manifiesto la pérdida progresiva en el transcurso del tiempo del conocimiento de las leyendas de la ciudad.

8.- ¿Qué leyenda considera la más importante, de mayor interés, valor histórico y cultural?

Ambos entrevistados afirman que las leyendas dejan un valor histórico y enriquecedor, ante el desconocimiento de alguna leyenda local, coinciden que la historia que más predomina es la leyenda de “Cantuña”, considerada importante, por su historia y relevante por la trascendencia nacional.

9.- En el contexto académico, ¿Qué leyenda considera usted la más adecuada para generar valores en los estudiantes?

En relación al mensaje, los entrevistados coinciden en el hecho de que toda leyenda deja una enseñanza, y generan valores en los niños.

10.- ¿Usted como docente qué tipo de leyendas, o en su efecto, textos literarios alternos, recomendaría a sus estudiantes para inculcar el gusto por la lectura?

Los entrevistados indican que las fábulas, leyendas o cuentos son un buen incentivo para fomentar la lectura en los estudiantes. Un docente menciona que los libros no deberían ser tan extensos y deben contener ilustraciones, para captar el interés de los niños. El segundo

docente entrevistado, sugiere la lectura de textos con historias de vida, que aporten y generen un sentido reflexivo en los estudiantes.

11.- Sobre la temática de realidad aumentada ¿Qué conoce al respecto?

Indudablemente ambos docentes encuestados presentan confusión al asimilar el término Realidad Aumentada, exponiendo criterios relacionados con la lectura; en ambos casos, relacionan el concepto con: creatividad, fantasías, historias alteradas por cuentos, o que un mensaje llega de forma aumentada a un contexto social. Al redireccionar la pregunta al contexto tecnológico, manifiestan su total desconocimiento.

11.1. Si la respuesta es negativa ¿Qué papel considera usted que asumen las TICs para fomentar la lectura?

Los docentes explican que con la era tecnológica, la aplicación de las TICs es un recurso muy importante, siendo este un método muy acertado para incentivar la lectura en los estudiantes, pues permite un mayor vínculo al posibilitar un nexo entre texto y elementos dinámicos que la tecnología puede ofrecer.

12.- (Influencia de recursos digitales sobre las TICs)

Referente a las TICs, los docentes precisan que es un método que se utiliza con los estudiantes en forma de proceso consecutivo para el fortalecimiento del aprendizaje, sin embargo mencionan no conocer mucho de animación, alegando que no cuentan con un laboratorio apropiado para ello, no obstante consideran que estos recursos así como el video y el 2D y 3D generan mayor atracción hacia los estudiantes, por su valor dinámico. Con respecto a los códigos de barras y QR presentan desconocimiento al respecto, pues no están familiarizados con esta temática.

ANEXO 3: TABULACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

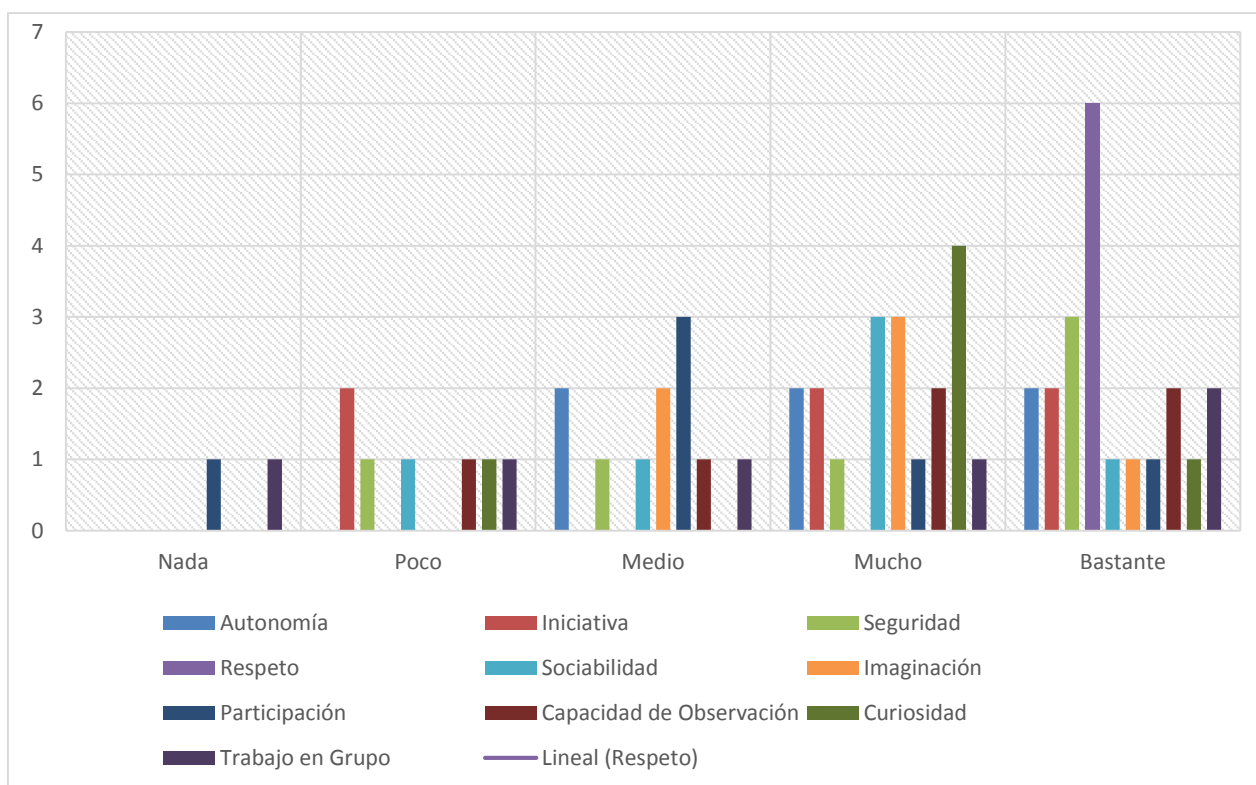
FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: La presente ficha de observación ha sido diseñada con el fin de ser aplicadas de forma no participativa en estudiantes de 5to año de educación básica de la escuela “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba, cuyo propósito es evidenciar e identificar el comportamiento de los alumnos durante el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura.

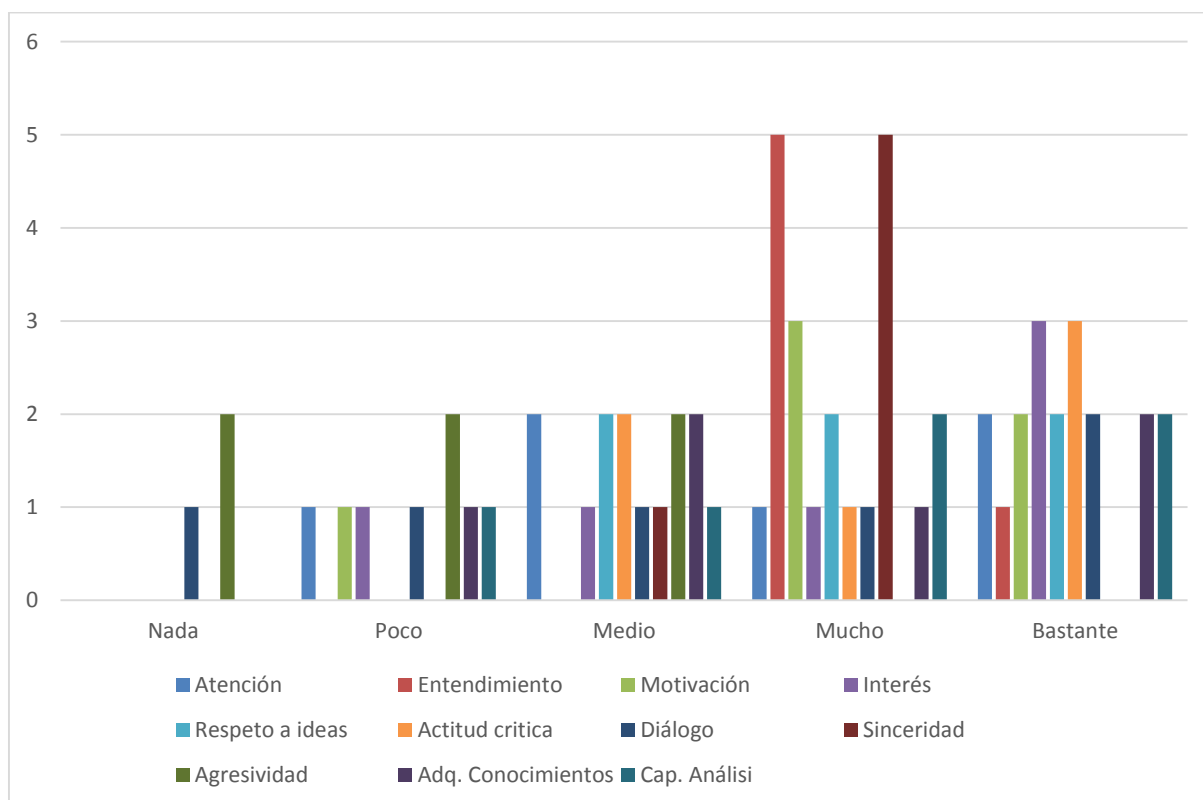
Tomando en cuenta que se seleccionó previo a este, 3 alumnos de cada paralelo; esto quiere decir 3 alumnos en 5to año de educación básica paralelo “A”, y 3 alumnos de 5to año de educación básica paralelo “B”.

Nos sirvió conocer los rasgos característicos de un infante para identificar el contexto local al cual debemos llegar identificando las preferencias de los niños para establecer características, escenarios y construcción de un entorno virtual que atraiga y mantenga a su lectura e incentive a ser un hábito.

CARACTERÍSTICAS DE COMPORTAMIENTO SEGÚN LA EDAD



CARACTERÍSTICAS FRENTE AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS LECTORAS.



ANÁLISIS

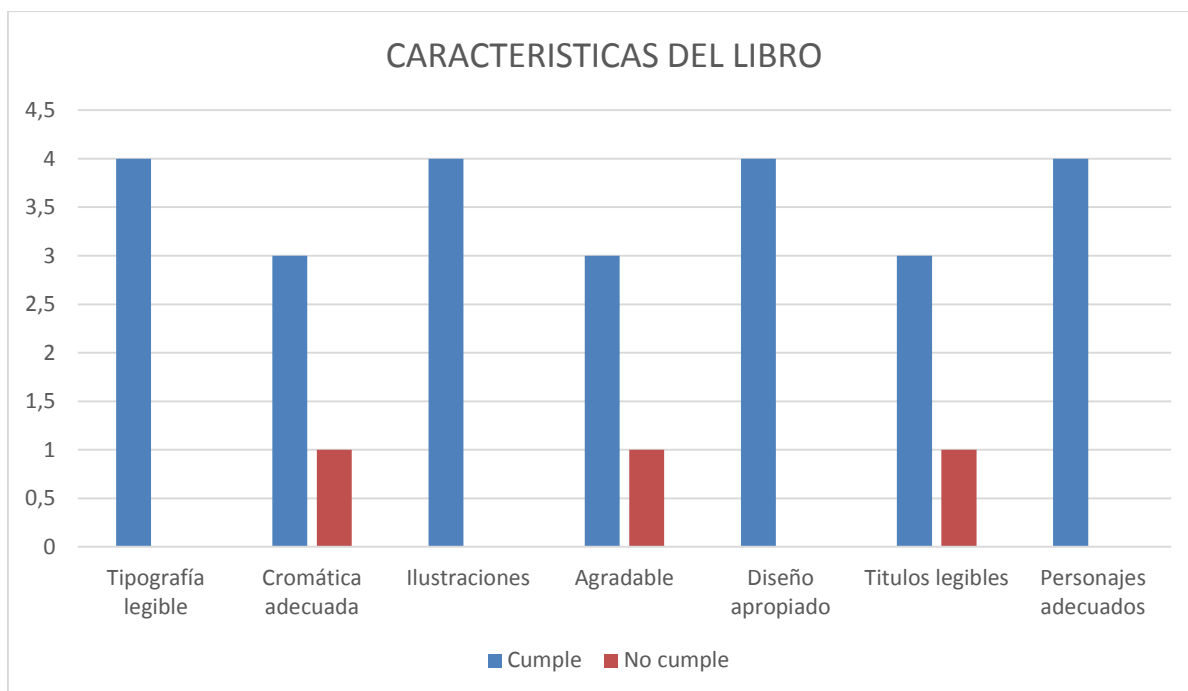
Tomando en cuenta el porcentaje que más tuvo impacto es el respeto al docente así como una sociabilidad con los demás compañeros de sus respectivos cursos. Debemos también rescatar que la imaginación, la curiosidad y la observación tienen un alto grado de satisfacción en los alumnos seleccionados. Al mismo tiempo tenemos un déficit en la iniciativa para tomar decisiones o dar a conocer sus ideas.

CONCLUSIÓN

Los resultados de la observación han ayudado a determinar el enfoque psicosocial de los estudiantes de quinto año de educación básica, obteniendo como resultados una activa participación de los observados, donde la imaginación así como la iniciativa a nuevas ideas son características que exponen en mayor medida durante las lecturas en clase, con un alto grado de participación en los talleres o lecturas que se dispongan en ese momento.

ANEXO 4: TABULACIÓN DE VALORACIÓN

FICHA DE VALORACIÓN



ANÁLISIS

Pedimos a cuatro docentes que nos ayuden a la valoración del libro denominado Leyendas de la ciudad Riobamba, en la cual tuvo una aceptación adecuada por la mayoría los docentes. Nos dieron la observación que en cuanto a tipografía y personajes estaban estructurados adecuadamente teniendo en cuenta la cromática y el diseño a mejorar.

CONCLUSIÓN

Siempre debemos tener en cuenta los errores que se tienen a mejorar y adecuar una estructura que sea agradable al público al que está dirigido en cuyo caso debemos dar por hecho que la parte tanto tipográfica e ilustrativa esta adecuadamente para el target escogido.

ANEXO 5: LIBRO ILUSTRADO

LIBRO LEYENDAS DE LA CIUDAD RIOBAMBA



GUÍA DE USO

1. Inserta en tu computadora el CD "Leyendas de la ciudad de Riobamba" que se encuentra al reverso del libro.
2. Desde tu computadora transfiere a tu dispositivo móvil la aplicación con extensión .apk dentro del CD.
3. Instala tu aplicación de realidad aumentada: "Leyendas de la ciudad de Riobamba" en tu dispositivo móvil, compatible con el sistema Android.
4. Abre la aplicación y enfoca con la cámara las ilustraciones para visualizar las leyendas.
5. Disfruta la lectura.



Recomendaciones.

1. Asegúrate de que haya suficiente luz cuando leas.
2. Rota el dispositivo o el libro para que puedas visualizar todo el entorno 3D en tu pantalla.
3. Procura no acercar el dispositivo demasiado al libro, mantenlo a una distancia mínima de 10 cm para no perder el enfoque de las imágenes en pantalla.

ÍNDICE

EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA.....	1
LA SILLA EN EL CEMENTERIO.....	7
LA LOCA VIUDA.....	13
EL DUENDE DE SAN GERARDO.....	19
EL LUTERANO.....	25
LA MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO.....	31

EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA

Cuenta la leyenda que en la ciudad de Riobamba, un misterioso hombre sin cabeza recorría las calles montado en un caballo negro. A la medianoche la cabalgata del descabezado se escuchaba en las desoladas calles, ante la mirada de los habitantes, que desde sus casas por sus ventanas observaban el rápido pasar del jinete, causando temor entre quienes pudieron atestiguar su presencia.

En los siguientes días, las historias del jinete descabezado aumentaban en la población, de modo que la gente atemorizada prefería esconderse en sus casas. Algunos pensaban que era un alma en pena o que buscaba venganza ante los más favorecidos.

1



Ante el miedo presente en la ciudad, dos vecinos decidieron descubrir al misterioso personaje. Ideando un plan para atrapar al jinete, llevaron una soga gruesa y larga.

Los dos hombres se sintieron muy valientes, y al llegar la noche se dirigieron a la esquina por donde pasaba el jinete, tomaron la soga cada uno por su extremo y calculando la altura al pecho, templaron la soga.

A la medianoche llegó el caballo a toda velocidad, corriendo por las calles, cuando al pasar por la esquina se escuchó la caída del jinete. Los dos vecinos salieron de su escondite y buscaron al presunto descabezado.

3



El hombre alto le entregó las vacas, le dio de comer, y como premio le regaló unas mazorcas de maíz. De forma repentina Juan se encontró de vuelta en el páramo con los toros y las mazorcas.

Al llegar a la hacienda nadie le creyó su historia, Juan fue a su casa y sacó las mazorcas, que para su sorpresa eran de oro. Desde entonces, los campesinos y turistas tratan de buscar la entrada a la ciudad del Chimborazo.

35



4

Para sorpresa, al descubrir al jinete, vieron que era el párroco del pueblo, no le faltaba su cabeza, la escondía bajo el abrigo que llevaba. Su justificación era de que tenía frío, por eso se había cubierto la cabeza, los vecinos no le creyeron.

Antes de llevarlo ante las autoridades, lo interrogaron al párroco quien confesó que le gustaba una joven y que para verla se le ocurrió que era mejor ocultar su identidad, pues sería mejor que la gente del pueblo creyera que había un descabezado que un cura enamorado.

5



34

Juan se desesperó, porque sabía que lo iban a castigar por eso, de modo que buscó durante horas por todo el páramo, pero no encontró a las vacas. Triste y cansado, se sentó junto a una gran piedra y se puso a llorar. Cuando de pronto apareció un hombre muy alto y blanco, que le dijo que él se había llevado a las vacas, y que no se preocupara, que se los iba a devolver.

El hombre tocó un lado de la piedra y esta se movió, retirándose ante la sorpresa de Juan, que descubrió que aquella roca realmente era la entrada a una gran cueva que conducía a una hermosa ciudad escondida dentro de la montaña.

33



6

LA SILLA EN EL CEMENTERIO

Esta leyenda retrata la historia de amor de dos extranjeros, Elizabeth y Jozef, que ocurrió hace mucho tiempo. Estaban casados y habían llegado a Riobamba para desempeñar acciones de ayuda social.

Cuando de pronto la mujer, enfermó repentinamente y tras un tiempo murió, dejando a su esposo triste y desolado.

7

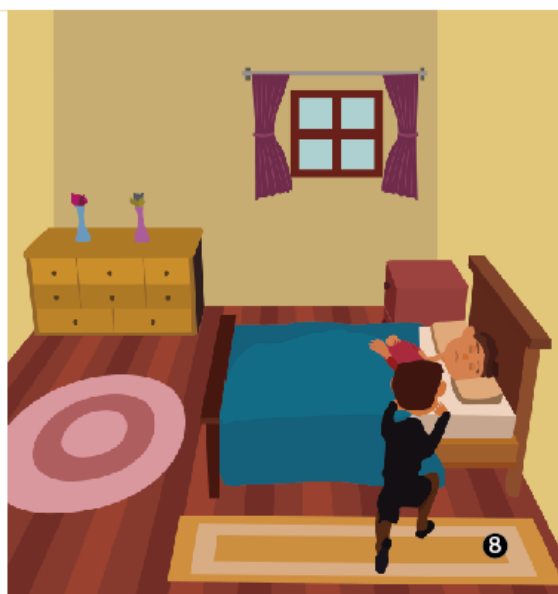


LA MISTERIOSA CIUDAD OCULTA EN EL CHIMBORAZO

Hace muchos años, en el tiempo de las grandes haciendas, existían vaqueros que se dedicaban a cuidar vacas, que criaban en las faldas del volcán Chimborazo.

Esta leyenda habla de un muchacho llamado Juan, que una mañana mientras cuidaba a las vacas, desaparecieron misteriosamente.

31



El hombre pasaba día y noche abrazado a la lápida de su mujer. La gente se compadecía del extranjero al verlo sentado en una silla junto a su esposa.

De vez en cuando se veía cómo él le hablaba como si estuviera conversando con ella, además le leía poemas de su libro favorito.

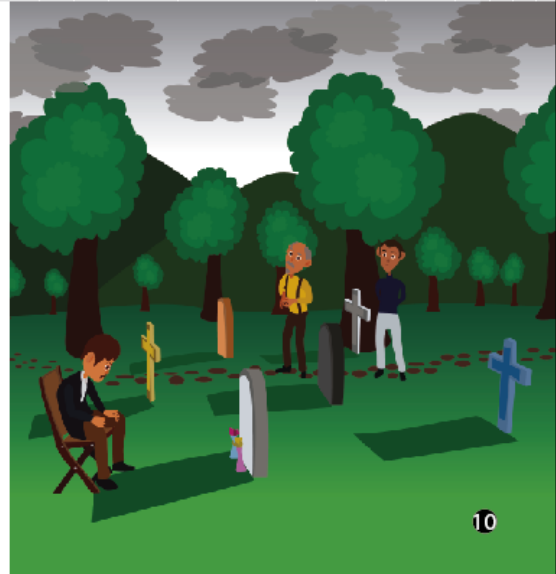
9



Al enterarse de lo sucedido, en Quito se ordenó que el cadáver del luterano fuese incinerado.

El rey de España también se enteró de los acontecimientos, de modo que como recompensa a la fidelidad religiosa, otorgó un Escudo de Armas para recordar el hecho, inmortalizando esta historia en el Escudo de Riobamba.

29

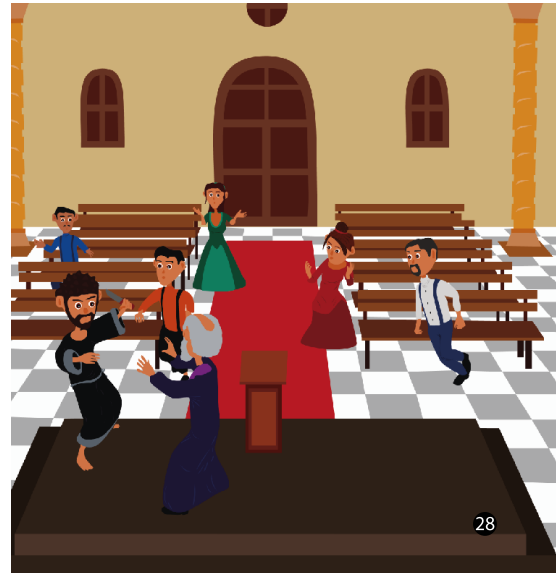


10

Luego de varios años el hombre murió y fue sepultado por la gente del cementerio al lado de su esposa.

Los sepultureros dejaron la silla junto a ellos, aquella silla que es un símbolo de que el amor eterno existe.

11

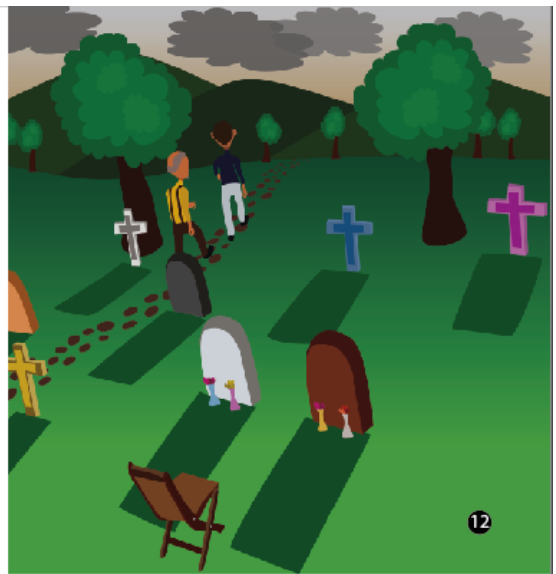


28

Ante aquel terrible acto de herejía, que en aquella época no podía ser tolerado, los asistentes de la ceremonia sacaron sus espadas y ajusticiaron al hombre. El extranjero no derramó ninguna gota de sangre, y al sacarlo de la iglesia sin vida, empezó a desangrarse.

Luego se descubrió que el extranjero era un luterano que estaba mal de la cabeza, había perdido la razón.

27



12

LA LOCA VIUDA

Esta historia sucedió hace mucho tiempo en la ciudad de Riobamba, es la leyenda de una mujer que aparecía en las noches para asustar a los hombres bohemios. Uno de ellos era un hombre llamado Carlos que le gustaba embriagarse en las cantinas.

Una noche de fiesta, al dirigirse borracho a su casa, se encontró con una extraña mujer vestida totalmente de negro y que no permitía mostrar su rostro ya que lo cubría con una manta. La mujer le hizo señas para que el hombre la siguiera.

13



26

EL LUTERANO

Esta leyenda trata la vieja historia de un extranjero que pedía limosna en Riobamba, exigiendo a los lugareños que le dieran dinero o un pedazo de pan.

El hombre un día entró a una iglesia, cuando se celebraba una misa en conmemoración a San Pedro, se acercó al sacerdote y le quitó la hostia que tenía en sus manos y lo amenazó con un cuchillo.

25



14

Carlos fue tras ella, siguiéndola a lo largo de las oscuras calles, cuando la alcanzó por fin, puso su mano en su hombro. Ella dio la vuelta mostrando su rostro, el cual era de una calavera.

Carlos se asustó muchísimo, y del espanto se cayó al suelo. Con dificultad logró levantarse y corrió muy rápido huyendo de la terrible mujer.

15



24

Juan llevó los cigarrillos y el crucifijo guardado en el bolsillo, cuando al aparecer el duende no le pidió cigarrillos, simplemente lo empezó a golpear por la espalda con el látigo.

Juan tan adolorido, se armó de valor y tomó la cruz con su mano, enseñándosela al duende. En ese momento el enano desapareció en la oscuridad del bosque y nunca más se lo volvió a ver.

23

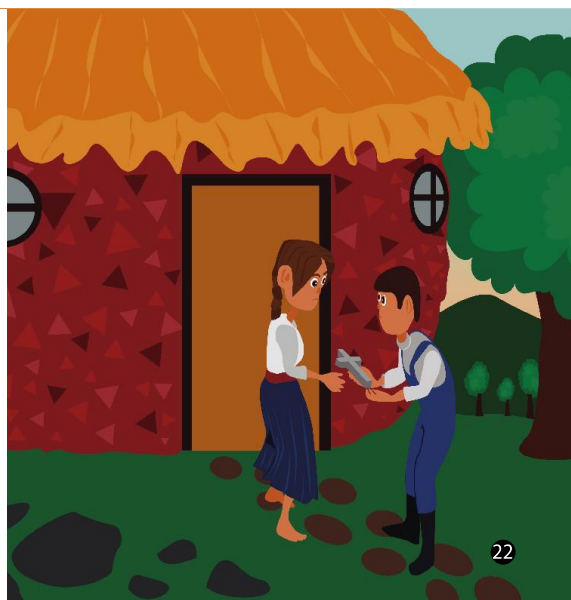


16

Sin embargo hay un secreto del que Carlos nunca se enteró y es que fue su mujer quien estuvo detrás de todo. Una noche oscura, se vistió de negro y se puso una careta de calavera, cubriéndola con un velo, para darle un escarmiento a su esposo.

Fue santo remedio para que los hombres dejaran de beber y estuvieran en sus casas. Los años pasaron y aún dicen que la loca viuda se aparece por las noches.

17



22

EL DUENDE DE SAN GERARDO

Esta leyenda se desarrolla en el pueblo de San Gerardo, un lugar muy cercano a Riobamba. Se trata sobre un señor llamado Juan, que trabajaba muy lejos del pueblo, por eso debía caminar mucho para ir de su casa al trabajo, atravesando un bosque desolador.

Una noche que Juan regresaba a casa, luego de una ardua jornada de trabajo, mientras atravesaba el bosque que recorría a diario, tuvo la sensación de que alguien lo seguía, cuando de pronto oyó una voz que le dijo que no mirara hacia atrás y que le diera un cigarrillo. Juan obedeció, no volteó a mirar y le dio el cigarrillo al misterioso personaje, que luego desapareció en la oscuridad.

19



20

A la noche siguiente, de camino a casa, nuevamente se escuchó a la voz, que le pidió que le diera un cigarrillo. Juan hizo lo que le dijo, y esta vez consiguió mirar al hombre, con disimulo, descubriendo que se trataba de un hombre muy bajito que llevaba un látigo y un gran sombrero.

Al llegar a su casa le contó a su esposa Maria lo que había sucedido. Ella le aconsejó que llevara una cruz para que lo proteja.

21



18

ANEXO 6: MODELO ENCUESTAS

ENCUESTA ESTUDIANTIL

Esta encuesta ha sido realizada con el fin de conocer el estado actual de los estudiantes del 5to año de educación básica de la escuela “Fe y Alegría” y saber sobre los hábitos de lectura, sus gustos y conocimientos.

Por favor, contesta las siguientes preguntas marcando con un color dentro del recuadro correspondiente, y sobre la línea explica tu respuesta.

1. ¿Te gusta leer?



SI ¿Qué te gusta leer? _____

NO ¿Por qué? _____

2. ¿En tu casa tienes libros?



SI ¿Qué libros tienes? _____

NO ¿Por qué? _____

3. ¿Te cuentan cuentos tus papás?



SI ¿Qué cuentos te leen? _____

NO ¿Por qué? _____

4. ¿Has leído algún libro o cuento completo?



SI ¿Qué libro completo has leído? _____

NO ¿Por qué? _____

5. Lees libros electrónicos en:



Celulares

Tablets

Laptops

Computado

Ninguna

¿Por qué? _____



6. ¿En tu clase de lengua y literatura leen libros? (De la materia no cuenta).



SI ¿Qué tipo de libros leen? _____



NO ¿Por qué? _____



7. ¿Conoces alguna leyenda de Riobamba?



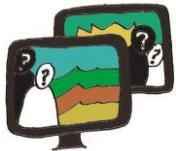
SI ¿Qué leyenda conoces? _____



NO ¿Por qué? _____



8. ¿Qué series animadas te gustan?



9. De las series animadas que más te gustan ¿Qué personaje es el que más te ha impactado?



ANEXO 7: MODELO ENTREVISTA

ENTREVISTA DOCENTE

El objetivo de la siguiente entrevista es recolectar información referente a la situación actual y al grado de aceptación del hábito de la lectura en los estudiantes del 5to año de educación básica de la escuela “Fe y Alegría”.

1. ¿Qué planificación efectúa dentro de sus clases enfocadas a la lectura de libros que no sean textos académicos?
2. ¿Aplica estrategias para promover la lectura en los niños?
3. ¿Qué metodologías emplea para la formación del hábito de la lectura en los niños?
4. En sus horas clase ¿Qué tiempo destina al desarrollo de la lectura?
5. ¿Qué herramientas utiliza para desarrollar actividades lectoras?
6. Dentro del plan curricular ¿Se dedica un espacio al estudio de las leyendas referentes al contexto local?
7. ¿Tiene usted conocimiento de leyendas referentes a la ciudad de Riobamba?
8. ¿Qué leyenda considera la más importante, de mayor interés, valor histórico y cultural?
9. En el contexto académico, ¿Qué leyenda considera usted la más adecuada para generar valores en los estudiantes?
10. ¿Usted como docente qué tipo de leyendas, o en su efecto, textos literarios alternos, recomendaría a sus estudiantes para inculcar el gusto por la lectura?
11. Sobre la temática de realidad aumentada ¿Qué conoce al respecto?
 - 11.1. Si la respuesta es afirmativa ¿Qué papel considera usted que asume la realidad aumentada en las TICs?
 - 11.2. Si la respuesta es negativa ¿Qué papel considera usted que asumen las TICs para fomentar la lectura?
12. ¿Qué conocimiento tiene usted respecto a la influencia sobre las TICs de:
 - Animación.
 - Entornos 2D y 3D.
 - Códigos QR, de barras.
 - Video.
 - Aplicación de libros electrónicos.

ANEXO 8: MODELO FICHA DE VALORACIÓN

FICHA DE VALORACIÓN

Objetivo: La presente ficha de valoración ha sido diseñada con el fin de ser aplicada de forma participativa en el docente de la Universidad Nacional de Chimborazo, de la ciudad de Riobamba, cuyo propósito es evidenciar e identificar el diseño adecuado para la maquetación del libro denominado Leyendas de la ciudad de Riobamba.

El libro Leyendas de la ciudad de Riobamba está diseñado para alumnos de la escuela “Fe y Alegría” de 5to año de educación básica.

Por favor marque con una “X” en donde corresponda su respuesta.

CARACTERÍSTICAS DEL LIBRO	CUMPLE.	NO CUMPLE.
Es legible su tipografía.		
Su cromática es adecuada.		
Sus ilustraciones detallan la historia.		
Le parece agradable al público objetivo.		
Su diseño es apropiado.		
Sus títulos y subtítulos son legibles.		
Sus personajes se distinguen adecuadamente.		

RECOMENDACIONES: _____

